

# WYRM

MARK FABI

El fin del milenio ha llegado y la Bestia del Apocalipsis es un virus informático que acecha en Internet

Lectulandia

El fin del milenio ha llegado y la Bestia del Apocalipsis es un virus informático que acecha en Internet.

A medida que se acerca el nuevo milenio, las sectas, los falsos profetas y los movimientos religiosos inundan los medios de comunicación de todo el mundo con advertencias de que se avecina el fin del mundo. Pero Michael Archangelo, cazador de virus informáticos, tiene preocupaciones más mundanas: limpiar el sistema Goodknight, un sofisticado programa de ordenador diseñado para competir contra los grandes maestros del ajedrez.

Al cabo de poco tiempo, el virus de Goodknight aparece en sistemas informáticos de todo el mundo y muestra signos alarmantes de vitalidad, inteligencia y conciencia. Michael sospecha que su autor es el misterioso genio de la programación Roger Dworkin, quien lo diseñó para crear un juego de rol informático tan real que es capaz de matar a los jugadores.

Michael y su equipo de expertos en tecnología deben introducirse a través de Internet en el retorcido juego de Dworkin, y siguen su pista por un fabuloso mundo que mezcla realidad y fantasía. Pronto comprenden que el juego está fuera de control y que el virus se ha apoderado de Internet. Su propósito es aprovechar la histeria del cambio de milenio para hacer realidad los peores sueños de la humanidad.

Lectulandia

Mark Fabi

# Wyrm

ePUB v1.0

OZN 24.09.12

---

más libros en [lectulandia.com](http://lectulandia.com)

---

Título original: *Wyrn*  
Mark Fabi, 1997.  
Traducción: Jaume de Marcos  
Ilustraciones: Desconocido  
Diseño/retoque portada: OZN

Editor original: OZN (v1.0)  
ePub base v2.0

A Michael



*La naturaleza de la bestia*



## Apertura

*Quando se terminen los mil años,  
será Satán soltado de su prisión...*

*APOCALIPSIS 20,7*

«Se devoró a sí mismo.»

Me quedé mirando la nota, pegada a la pantalla de mi ordenador. Era el jueves once de marzo, un poco pasada la medianoche. Justo después de llegar a casa desde el aeropuerto encontré aquella extraña nota y siete mensajes en el contestador automático, lo cual también era extraño porque había llamado antes para escuchar los recados recibidos.

Levanté el auricular y llamé al Dodo. Era tarde, pero si uno deja mensajes crípticos en los ordenadores de la gente, tiene que atenerse a las consecuencias. En cualquier caso, estaba despierto, como suponía. La madrugada es la hora punta de los piratas informáticos.

—¿Diga?

—¿Qué diablos significa esto?

—¡Hola, Michael! Bienvenido a casa.

El Dodo era un pirata al que había pedido que viniera a examinar el problema que tenía con un sistema operativo que había actualizado hacía poco. Macrobyte Software acababa de comercializar la última actualización de MABUS/2K con el bombo y platillo habitual y, por supuesto, resultaba imposible ponerse en contacto con la línea de soporte técnico para que te sacaran las castañas del fuego. Mi problema era el programa de borrado, una rutina que servía para eliminar los archivos no deseados. Había seleccionado los que quería borrar y había hecho clic con el ratón en el icono del basurero, pero, de manera misteriosa, el sistema había dejado de funcionar poco después de instalarlo.

—Gracias, pero ¿tu nota...?

—Sí. El problema parece específico de tu ordenador. Si haces doble clic en el icono de suprimir, la rutina se elimina a sí misma. Por desgracia, no he conseguido averiguar por qué lo hace. Lo más sencillo es que vuelvas a instalar el sistema desde los discos, pero recuerda que no debes hacer doble clic, o te volverá a pasar lo

mismo.

—Crees que esto es muy divertido, ¿no?

—Tiene un cierto morbo, la verdad -admitió.

—Supongo que sí.

—Bueno, si consigues descubrir la razón exacta del problema de la función de supresión, cuéntamelo. Siento bastante curiosidad.

—Yo también. De acuerdo, lo haré. Voy a colgar porque parece como si mi contestador automático estuviera a punto de sufrir un ataque de nervios.

—Vale.

Rebobiné la cinta del contestador. Tras un rápido examen, comprobé que todos los mensajes eran de una misma persona: George Bard, un antiguo compañero de universidad de quien hacía años que no sabía nada. Los mensajes eran todos iguales: sólo se componían de la frase «Llámame enseguida» y un número con el prefijo del área de San Francisco. Lo marqué pensando que era un asunto, como mínimo, moderadamente urgente. Comunicaba.

Puse el teléfono en modalidad de rellamada automática y encendí el ordenador. Como tenía una segunda línea telefónica para el módem, pude leer mi correo electrónico mientras el teléfono intentaba localizar a George. Mis cuatro direcciones estaban llenas de publicidad, como siempre, pero había algo más: varios mensajes de George. El primero había llegado alrededor de las nueve, hora del Atlántico. Comenzaba a sentir auténtica curiosidad por la cuestión que lo había puesto tan frenético. Encendí el televisor para tener un poco de ruido de fondo; estaban reponiendo *To Tell the Truth*. Eché una ojeada a los mensajes, que eran casi iguales a los del contestador: «Llama a este número lo antes posible». El teléfono seguía marcando el número con paciencia mecánica y, como era obvio, continuaba recibiendo la señal de ocupado.

Cuando acabé de leer todo el correo, el electrónico y el de papel, ya era casi la una y media, y el presentador Tom Poston estaba machacando a preguntas a unos tipos que afirmaban haber sobrevivido a la caída de un avión. Efectivamente, los tres tenían el aspecto de haber sido arrojados desde una gran altura, de modo que la entrevista se convertía en una tarea ardua. Estaba a punto de olvidarme de todo y dormir un poco porque había asistido a una conferencia en Londres y sufría de *jet-lag*. Aunque tenía curiosidad por el problema de George, no podía hacer nada al respecto hasta que tuviera la oportunidad de hablar con él. Intenté pensar en la clase de trabajo que podía estar haciendo, pero mis recuerdos se referían en su mayoría a los tipos y volúmenes de cerveza que habíamos consumido juntos. Había sido un pirata de Lisp bastante bueno, por lo que tal vez trabajaba en el campo de la inteligencia artificial. Entonces tuve una idea brillante.

Fui a mirar una pequeña pila de discos compactos que estaban todavía metidos en



las fundas protectoras del correo. Aún no había tenido tiempo de abrirlas. La que buscaba se encontraba en lo alto de la pila: «Periódicos de 1998 en soporte informático». Saqué el CD-ROM del paquete, lo introduje en la unidad e inicié una búsqueda. Mis esfuerzos se vieron recompensados con una única referencia: *Computer Chess*, una publicación modesta, desconocida y, como era evidente, altamente especializada. Extraje un artículo con fecha de enero de 1998:

### **PROGRAMADORES DE STANFORD INTENTAN UN NUEVO ENFOQUE**

Unos programadores de la Universidad de Stanford han recibido una beca de la empresa Tokoyo Corporation para continuar sus trabajos en un programa que esperan que pueda enfrentarse a Mephisto, el actual campeón mundial entre los ordenadores preparados para jugar al ajedrez. A diferencia de los habituales programas de ajedrez de nivel de competición, que potencian la velocidad, el cálculo a gran escala y la capacidad de prever el mayor número posible de movimientos, el equipo de la Universidad de Stanford espera utilizar los recientes avances en inteligencia artificial. Según el jefe del equipo, Jason Wright, «nos gustaría crear un programa que *piense* el ajedrez como los grandes maestros humanos».

La noticia se prolongaba unos párrafos más en un estilo similar, aunque sin dar excesivos detalles. Los programadores no revelaban muchos datos sobre su proyecto; en realidad, nada, porque programar un ordenador para que «piense como los grandes maestros humanos» era una frase que siempre decían los programadores. Corrección: era algo que los programadores solían decir y que últimamente decían de nuevo.

Habían dejado de hacerlo durante un tiempo, en los años ochenta y a principios de los noventa, porque con la llegada de programas como Belle, Deep Thought y Deep Blue, se había reducido el interés en la inteligencia artificial. Esos programas eran algoritmos muy sencillos, diseñados para aprovechar la velocidad del hardware, que estaba aumentando muy deprisa. Debido a que el ritmo de mejora de los programas sencillos y veloces había empezado a ralentizarse, la inteligencia artificial volvía a ponerse en el candelero.

De todos modos, que un programador dijera que iban a construir un ordenador que «piense el ajedrez como un gran maestro humano» era como si un político afirmase estar «estudiando el problema»; pese a tener la apariencia de una frase gramaticalmente correcta, en realidad carecía de significado. En el último párrafo,

aparecía una lista con los nombres del resto del equipo del proyecto, que incluía a George. Aquello me bastó para imaginar la probable causa de su llamada: tenían problemas de parásitos en el programa y querían contar con mis conocimientos profesionales.

Iba a desconectar el teléfono cuando tuve otra idea. Volví al ordenador y realicé una búsqueda en línea que combinaba las palabras *ordenador* y *San Francisco*. Con el parámetro *limitarse a la semana pasada*, aparecieron más de cien entradas. Añadí el término *ajedrez* a la búsqueda, y el resultado fue el siguiente artículo:

### SAN FRANCISCO

El torneo anual de ajedrez del Pacífico comienza esta semana en el Moscone Conference Center. Es la tercera edición de este torneo, en el que toman parte humanos y ordenadores. Este año, los organizadores han anunciado la participación del vigente campeón mundial, Dragan Zivojinovic. Es la primera vez que el campeón interviene en un torneo *abierto*, que cuenta con la presencia de máquinas además de seres humanos. El gran maestro serbio, que ostenta el título desde hace dos años, no ha realizado declaraciones.

Incluso yo sabía que la última frase no era del todo cierta. Los ordenadores habían destrozado a los grandes maestros humanos en partidas rápidas desde principios de los noventa.

En cualquier caso, ya podía adivinar el motivo del pánico. El programa de George debía de estar inscrito en ese torneo y estaba infectado con un virus o un gusano informático. Apagué el ordenador y fui al teléfono para desconectar la rellamada automática. En el mismo segundo en que lo hice, empezó a sonar. Levanté el auricular.

—¿Michael? -dijo George. Su suave acento de Luisiana seguía siendo el mismo, pese a los años que llevaba viviendo en California.

—Hola, George.

—¡Mike! ¡Hace horas que intento localizarte! Estás comunicando desde hace una hora, de modo que pensé que estabas en casa. Te he estado llamando con la rellamada automática todo este tiempo.

—¡No me digas! Yo también lo he estado haciendo durante la última hora. Por eso ambos teléfonos comunicaban.

—Ah... Bueno, no me gusta nada molestarte con mis problemas, pero...

—Los problemas son mi trabajo -repliqué.

George se rió entre dientes.

—Es de Raymond Chandler, ¿verdad? Me gusta. Es sentimental, pero así eres tú.

—¡Sabelotodo!

—Sea como sea, ahora que te he encontrado, déjame que te explique por qué te estaba llamando...

—Has inscrito un programa de ajedrez en el abierto del Pacífico y crees que tiene un parásito.

—¿Qué? ¿Cómo lo sabes?

—Una conjetura afortunada. Supongo que tu equipo está interesado en mis servicios de consultoría.

—¡Sí! ¿Puedes venir enseguida?

—¿Puedes pagarme, o lo hago como un favor personal?

—¡Demonios, claro! Tenemos el patrocinio de una empresa. Al fin y al cabo, no lo sabes todo.

—¡Vaya! ¿Te refieres aTokoyo?

—Estás tan bien informado que casi me das miedo. Escucha, te pagaremos y además lo consideraré un favor personal. ¿Cuándo llegarás?

—Déjame ver.

Volví a encender el ordenador y me conecté con un servicio de reserva de billetes de avión.

—American Airlines tiene un vuelo desde La Guardia a las tres y diez. Si me voy ahora, llegaré justo antes de que despegue.

—¡Estupendo! ¿No tienes que hacer el equipaje?

Miré de reojo las maletas que acababa de traer de Londres.

—Ya lo he hecho -respondí.

Menos de dos horas después, me encontraba en el asiento de un avión en dirección a la costa Oeste. Delante de mí había una pequeña bolsa que contenía diversos objetos que no quería que la compañía aérea pudiese extraviar. Tenía una maleta sobre las rodillas en la que llevaba mi laboratorio móvil antivirus: un ordenador portátil con CD-ROM y módem. Algunas personas me preguntan por qué sigo llevando un portátil cuando los nuevos ordenadores de tipo cuaderno y los de bolsillo son tan ligeros, compactos y potentes. En primer lugar, me gusta tener un auténtico teclado. Los chicles son fantásticos para masticar, pero horribles para teclear sobre ellos. Por otra parte, mi portátil tiene tres coprocesadores que me permiten trabajar con cualquier sistema operativo en uso; ¿quién puede hacer lo mismo con un ordenador de bolsillo?

Cuando ya estábamos en el aire, llamé de nuevo a George para que me diese más detalles.

—Goodknight es un programa de inteligencia artificial diseñado para que se enseñe a sí mismo a jugar al ajedrez – me explicó.

—De acuerdo, picaré: ¿cómo se supone que lo hace?

—Del mismo modo que los grandes maestros humanos: estudiando las partidas de los mejores jugadores. Tiene unas rutinas de lógica difusa para evaluar los movimientos y las posiciones, y revisa las rutinas basadas en lo que ha aprendido. Goodknight puede analizar una partida en unos quince minutos, y ha estado analizándolas continuamente durante casi un año.

—¿Hay muchos libros que pueda estudiar?

—Desde luego, todos los que quiera. Además, disponemos de los números atrasados de *Chess Life and Review*. Puedes mirarlo de esta forma: Goodknight es un organismo que devora partidas de ajedrez. Asimila los movimientos buenos y excreta los malos.

—¿Excreta?

—Es una manera de hablar.

—¿Cómo se está portando en el torneo?

—Ganamos las dos primeras rondas, pero contra adversarios bastante flojos: un programa antiguo y un humano de renombre internacional.

—Entonces, ¿cuál es el problema?

—Por alguna razón, la velocidad de Goodknight se ha ralentizado; no lo bastante como para tener problemas de tiempo en las dos vueltas iniciales, pero no funciona como antes.

—¿Estás seguro de que no es un problema de hardware? -pregunté.

—Eso fue lo que yo dije, pero nuestros técnicos nos aseguraron que todos los componentes físicos funcionan a la perfección. La única manera de saberlo con certeza sería purgar todo el programa, probar el hardware y reorganizar, pero no disponemos de tanto tiempo.

—¿De cuánto disponéis?

—La tercera tanda comienza mañana a las diez de la mañana.

Medité sobre lo que George me había explicado de Goodknight. Era la primera vez que me encontraba en una situación así; habitualmente asesoro a empresas que tienen problemas con el software comercial a causa de gusanos o virus, o sea, pequeños programas o fragmentos de programa que pueden infectar un programa mayor. No existe un único término genérico que abarque todas las clases de programas parasitarios y autorepetitivos. *Bugs*<sup>[1]</sup> habría sido un buen vocablo, pero ya estaba reservado (un *buges* un error de programación). Yo los llamo *animalejos*. Pueden ocasionar todo tipo de desgracias en los programas que los hospedan, desde efectos prácticamente inocuos, como la aparición de mensajes groseros en la pantalla, hasta enormes pérdidas de datos.

¿Cuál es la diferencia entre un virus y un gusano? Depende de quién esté hablando. Según unos, un virus es un programa que debe infectar a otro para que sea

posible la reproducción; en cambio, un gusano puede sobrevivir y reproducirse de manera independiente. Otros definen el virus como un programa que infecta a otros sistemas, mientras que un gusano puede permanecer en el mismo sistema pero causa un patrón característico de pérdida de datos (*rastros del gusano*). Según el primer par de definiciones, los gusanos y los virus son categorías mutuamente excluyentes; de acuerdo con el segundo, sin embargo, un único programa puede ser virus y gusano al mismo tiempo. Para rematar la confusión (suponiendo que el lector todavía esté siguiendo esta explicación), ambos términos suelen utilizarse de forma indiscriminada.

Lo expondré de manera más sencilla: en primer lugar, empecemos por hacer caso omiso del párrafo anterior. Éstas son mis definiciones: un virus es un programa parásito que se propaga a través de los soportes magnéticos, y, en consecuencia, siempre que se traslada un disquete de un sistema a otro se puede estar transmitiendo un virus; un gusano también es un programa parásito, pero se propaga a través de las conexiones de una red.

Desde hace ya varios años, todos los nuevos paquetes de software de gran tamaño tienen rutinas antivirus integradas; son, por así decir, sistemas de información inmunizados. Quien crea que esta iniciativa ha limitado mi campo de trabajo debe pensarlo dos veces: todavía circula mucho software viejo, e incluso los nuevos sistemas se infectan de vez en cuando. Además, en un software reciente, una infección suele ser un asunto especialmente delicado, mucho más de lo que los programadores de la compañía pueden afrontar. Y aquí entra en escena su seguro servidor, el intrépido cazador de virus.

Una pega de tener rutinas antivirus y antigusanos incorporadas en el programa o en el sistema operativo es que reducen un poco la velocidad; el microprocesador debe pasar cierto tiempo ejecutando la rutina antivirus (por lo general, examinando mandatos sospechosos, como, por ejemplo, instrucciones de formateo de bajo nivel, o comprobando los códigos de autoidentificación del programa). En la mayoría de los casos, es un precio aceptable, que hay que pagar por gozar del nivel de protección que se ofrece a cambio. Sin embargo, en determinadas aplicaciones, como los programas de ajedrez de nivel de competición, la velocidad es demasiado importante para sacrificarla. Los programadores procuran no exponer el programa a ninguna fuente potencial de contaminación, como disquetes o cualesquiera tipos de soporte de datos que se hayan utilizado en otros sistemas operativos, y hacen que el sistema sea accesible sólo a través de unos pocos terminales dedicados. Por lo general, con esto basta; sin embargo, como denota el caso actual, a veces no.

George aceptó venir a buscarme al aeropuerto y llevarme a Palo Alto. Nos despedimos y colgué. Quería dormir un poco en el avión. Estaba despierto desde las siete de la mañana, hora de Londres, que equivalía a la una de la madrugada en la

zona horaria de la costa atlántica y a las diez de la noche en la costa del Pacífico. Esto quería decir que ya llevaba veintisiete horas despierto. Intenté ponerme cómodo en los estrechos confines de mi asiento de clase turista, un lecho digno de Procasto<sup>[2]</sup>, pero me fue imposible. Además, la mujer del asiento de al lado no dejaba de roncar.

Aterrizamos en San Francisco a las cinco y veinticinco de la mañana, hora local. Tenía la desesperada necesidad de ducharme y comer algo, pero habría canjeado ambas cosas por una noche de sueño apacible en una cama mínimamente cómoda. George me esperaba a la salida. Tenía más o menos el mismo aspecto que la última vez que lo vi: lo bastante alto para descollar en la atestada terminal, ojos azules, quijadas angulosas y parecía que necesitaba dormir tanto como yo. En la universidad, su altura y su incipiente calvicie habían originado chistes acerca de que estaba creciendo a través de su cabellera. Una de las diferencias entre el aspecto que presentaba entonces y el de ahora era que ya no tenía un principio de calvicie, sino que era un calvo prematuro.

George me estrechó la mano con un vigor que desmentía su apariencia cansina. Añadió unas innecesarias palmadas en mi espalda tras las que, aún no sé cómo, conseguí mantenerme en pie.

—Me alegro de verte, Mike -dijo-, aunque tienes un aspecto deplorable. ¿Hiciste la promesa en cuaresma de no volver a dormir?

—Como si la hubiera hecho. Tú tampoco tienes muy buen aspecto.

—He pasado toda la noche en vela. No dejes que me duerma al volante en el camino de regreso a Palo Alto.

—Recuerdo tu forma de conducir. Tal vez mejoraría si lo hicieras durmiendo.

Ambos nos reímos, lo que indicaba lo agotados que estábamos. A continuación, nos dirigimos al área de recogida de equipajes. Veinte minutos después se me habían pasado las ganas de reír mientras contemplaba cómo desfilaban las últimas maletas por la cinta transportadora. La mía no estaba entre ellas.

Informé a los empleados de la compañía aérea de que me faltaba una maleta y les di la dirección y el número de teléfono de George en Palo Alto. Luego fuimos al aparcamiento a buscar el decrépito Dodge Charger; a la salida, George se puso una gorra con el emblema de los Saints de Nueva Orleans con la que pretendía proteger su calva del sol de California.

—¿Todavía esperas que ese equipo gane alguna vez? -le pregunté.

—No sin contar con una intervención divina -contestó sonriendo-, pero éste podría ser el año en que se produjera.

—Todo es posible.

Antes de tomar la autopista 101 hacia Palo Alto, nos detuvimos a desayunar en un restaurante próximo al aeropuerto. Era la primera vez que tomaba algo distinto de la comida de avión -perdón por la contradicción de términos- desde el día anterior por la

mañana. Después de desayunar un zumo de naranja, *waffles*, bacon y tres tazas de café, volví a sentirme casi como un ser humano. Las tres tazas me obligaron a ir a los servicios antes de reanudar el viaje. Alguien había puesto un adhesivo en la pared del lavabo que decía: «Jesús vuelve». Debajo, otro había escrito: «¡Disimula!».

Cuando volví a la mesa para reunirme con George, observé que no era el único calvo del restaurante; en la barra había tres tipos vestidos con chaquetas de cuero y adornados con tatuajes y *piercing*. La gama de sus peinados iba desde el estilo de indio *mohawks a skinhead*, mientras que entre los tatuajes podían distinguirse serpientes, calaveras y esvásticas. Aquello, por desgracia, resultaba cada vez más habitual, pero no fue lo que me llamó primeramente la atención. Lo más llamativo era que el del peinado al estilo *mohawk* se había tatuado la cifra 666 en el cráneo. Bestial<sup>[3]</sup>.

Cuando George y yo volvimos al coche, le dije:

—Ahora que ya me funcionan algunas sinapsis, quiero hacerte algunas preguntas.

—No estoy seguro de que pueda decir lo mismo -respondió, encogiéndose de hombros-, pero hazlas

—¿Qué clase de hardware utilizáis?

—Ninguna cosa rara, porque nuestro patrocinador no fue tan generoso. En este torneo hay algunas máquinas realmente espectaculares, como dispositivos paralelos en masa, y cosas así. Y eso en cuanto al hardware más reciente, porque los programas más antiguos funcionan en máquinas dedicadas superrápidas. Nuestro patrocinador sólo nos dio un Tokoyo IV de segunda mano. Probablemente, tenemos la única máquina del torneo que funciona con MABUS/2K y software comercial.

—Parece una locura -comenté, sorprendido.

MABUS/2K (acrónimo de Macrobyte Utilization System/2000) era posiblemente el sistema operativo estándar en el sector industrial, pero de ninguna manera cabía verlo funcionar en algo tan exótico como un ordenador que juega al ajedrez de competición.

—No, sí piensas desarrollar un programa comercial de ajedrez; esperamos inscribir nuestra criatura en la Harvard Cup este otoño.

—¿De verdad crees que es posible hacer una versión comercial? No me imagino a un usuario medio leyendo libros de ajedrez a su ordenador.

—La versión comercial no tendrá las funciones de aprendizaje; ni siquiera la última generación de ordenadores para el público en general es lo bastante potente como para disponer de ellas. Dejaremos a un lado la fase de aprendizaje por un tiempo, fijaremos como definitivo el algoritmo, diseñaremos una interfaz que pueda manejarse con un ratón, empaquetaremos el programa con un manual impreso en papel a prueba de bobos y ¡listo! Goodknight, al alcance de la plebe. Pero tenemos otra razón para usar MABUS/2K, aun sin contar con el aspecto comercial. Resulta

que MABUS/2K está estructurado de tal forma que es ideal para el tipo de aplicaciones de inteligencia artificial que habíamos pensado. Está construido sobre la base de un compilador inteligente, lo que resulta especialmente importante para un programa como Goodknight.

—¿Por qué?

—Porque, como Goodknight en realidad programa su propio algoritmo, está cambiando constantemente. El compilador inteligente recibe datos cuando se ejecuta el programa y va ajustando el sistema operativo para conseguir la máxima velocidad y eficacia. Además, usar un sistema operativo ya terminado nos permite concentrarnos en escribir nuestro programa sin tener que pasar horas programando la propia base operativa. Hemos realizado algunas modificaciones, por supuesto, pero se trata básicamente de MABUS/2K.

—Probablemente, por eso tenéis ahora un virus.

—Sin duda. Además, nuestro hardware no es tan rápido como la generación actual de superordenadores. Sin embargo -añadió sonriendo-, esperamos compensar con una programación elegante lo que nos falta en fuerza bruta.

—¿De verdad podéis compensar la diferencia de velocidad?

—Sí, en serio. El número de posibles movimientos en una partida de ajedrez aumenta de forma exponencial con cada nuevo movimiento que se examina, de modo que hasta el ordenador más rápido del torneo podría prever quizás un solo movimiento más que Goodknight. En cambio, nuestro programa puede compensarlo eliminando desde el principio las líneas menos prometedoras. Además, como tiene un mayor sentido de la estrategia, debería colocarse en una posición superior, en la que dispondría de más combinaciones favorables en potencia.

—Parece una buena teoría. ¿Cómo funciona en la práctica?

—Uno de los miembros de nuestro equipo, Alex Krakowski, es maestro internacional, que es el rango inmediatamente inferior al de gran maestro. Dice que Goodknight mejora a una velocidad asombrosa, y que su juego posicional ya es superior al de cualquier otro programa. -Hizo una mueca de disgusto-. A decir verdad, ha sido un poco prematuro inscribirlo en el torneo. Queríamos tener unos meses más para que funcionase la fase de aprendizaje y solventar algunos errores de programación poco importantes, pero nuestro patrocinador nos presionó para ver resultados.

Poco antes de las siete de la mañana llegamos al Stanford Artificial Intelligence Laboratory (más conocido como SAIL), un lugar célebre en la historia de la inteligencia artificial. SAIL se encontraba en el Margaret Jacks Hall, un área apodada *Marginal Hall* por sus integrantes. George me presentó a los otros miembros del equipo, entre quienes estaba Jason Wright, un hombre bajo con gafas gruesas, un



pendiente de oro y cabellos pelirrojos recogidos en una cola de caballo. Parecía el típico *genio de los ordenadores*, salvo por las canas que asomaban a sus sienes, que rompían con la imagen usual del adolescente.

Tras un breve intercambio de cortesías, nos pusimos a trabajar.

—Pensamos en probar algunos antivirus comerciales -dijo Jason- por si acaso era algún programa común, pero George nos convenció de no hacerlo. Le hice caso porque ninguno de los miembros de este equipo sabe mucho de ese tema y no quería empeorar las cosas metiendo las narices en el asunto.

—Si puedo decir algo sin parecer adulator, hicieron lo correcto -contesté- He encontrado algunas copias de software comercial antivirus que estaban infectadas. Admito que no es muy habitual, pero creo que han invertido demasiado tiempo y esfuerzos para complicarse la vida a estas alturas con enfoques alicortos del problema. Ahora, contéstenme una cuestión -añadí-: ¿piensan que existe la posibilidad de que alguien haya insertado un virus o un gusano de manera deliberada en el software?

Se miraron los unos a los otros y negaron con la cabeza.

—Imposible -dijo Jason.

—Están equivocados -reliqué.

Abrieron la boca y los ojos de forma desmesurada, incluso unas cuantas venas abultaron en algunas frentes. La gama de sus expresiones faciales fue desde el asombro a la ira o al mudo horror. Jason tartamudeó unos segundos hasta que, por fin, consiguió articular:

—¿Qué? ¿Qué quiere decir? ¿Quién...?

—Lo que quiero decir -contesté, levantando la mano- es que mi experiencia me indica que la contaminación de un sistema seguro procede casi siempre del interior de la propia organización. Y siempre es posible. Tal vez piensen que no hay nadie que quisiera hacer algo así, o que, aunque alguien quisiera, sería imposible. Olvídenlo: siempre existe una manera.

»Les digo esto -añadí- porque quiero que empiecen a pensar en quién podría tener un motivo para joderles, o quién pudo disfrutar de una ocasión para insertar un producto nocivo en su programa. Comprobaré si hay indicios de gusanos en el sistema y lo vacunaré contra los animalejos conocidos, y además -dije, dando una palmada en mi maleta- aquí tengo unas cosillas que no están previstas en ningún programa comercial. Pero, si alguien ha escrito un virus específico para éste, lo que debemos hacer ante todo es averiguar quién ha sido, cómo lo ha hecho y cuándo.

»Además de examinar el programa, tendremos que revisar todo el software con el que haya estado en contacto: lenguaje de programación, sistema operativo, trabajos... Por otra parte, si el sistema tiene memoria de tipo caché en un puerto serie o paralelo, también deberemos comprobarla. George, dijiste que esta máquina lee libros de

ajedrez, por lo que supongo que utilizáis un escáner con software de OCR, es decir, de reconocimiento óptico de caracteres.

—Así es. Disponemos de la versión más reciente de Cyclops, el software de OCR de Macrobyte.

—Muy bien, también tendremos que examinar Cyclops.

Conecté mi portátil a Goodknight para que, si existía algún virus residente, también infectase uno de mis discos duros. El disco estaba protegido por un sistema que identificaba al intruso y lo ponía en cuarentena. También trabajé con los programadores de Goodknight para adaptar una de mis rutinas de examen, y la cargamos. Iba a comprobar las innumerables líneas de código de Goodknight a fin de detectar cualquier virus o gusano conocido; buscaría diversos indicadores de infección, como mensajes de texto sospechosos o mandatos de formateo de bajo nivel. A causa del carácter único de la configuración, no podía predecir cuánto tiempo tardaría, aunque imaginaba que por lo menos unas cuantas horas. Podía ser una buena ocasión de conseguir las horas de sueño que tanto necesitaba, pero estaba enganchado a un cóctel de cafeína y adrenalina, de modo que le propuse a George acompañarlos al Moscone Cerner y presenciar la partida de la tercera ronda.

—Desde luego -dijo-. Pensaba que preferirías quedarte por aquí o echar una cabezadita.

—No hay mucho que pueda hacer -repuse-, salvo esperar. Me interesa ver si algún otro participante en el torneo tiene problemas similares.

Jason debió de oírnos, porque se acercó meneando la cabeza en sentido negativo.

—No quiero que nadie se entere de esto -dijo.

—De acuerdo, no diré ni una palabra. Pero podría oír algo interesante. Además, creo que sus competidores son los mayores sospechosos, si realmente alguien ha infectado la máquina de forma deliberada.

Jason reflexionó sobre mis palabras. Parecía a punto de negarse en cualquier caso, pero George intervino:

—¡Vamos, Jase! Déjale venir. Si alguien nos pregunta por él, diremos que es un viejo colega de la universidad que ha venido a ver el espectáculo.

—Muy bien -cedió Jason, mirándome de soslayo a través de sus gruesas gafas-. Pero recuerde: ni una palabra a nadie sobre esto.

Volvimos por la autopista a San Francisco en el coche de George, con dos de los programadores apretujados en el diminuto asiento trasero. Uno de ellos era Alex Krakowski, el experto en ajedrez del equipo, un treintañero con cabellos y barba negros y rizados. El otro se llamaba Harvey Wang, un estudiante sin graduar que era tan alto como George. Le ofrecí mi asiento, pero George insistió en que yo fuese a su lado. Harvey se limitó a sonreír y dijo que si a George no le importaba tener sus

rodillas clavadas en la parte baja de la espalda todo el trayecto, a él tampoco.

No era extraño que hubiese un ambiente tenso y nervioso en el coche.

—Así pues, ¿quién es la víctima de esta mañana? -pregunté.

Creo que tengo un sentido del humor aceptable, pero se rieron un poco demasiado fuerte.

—¿Nuestra víctima? -dijo George-. Un tío llamado Zivojinovic.

Goodknight jugaría con las blancas contra el campeón mundial. Alex Krakowski esperaba que bastara con eso para conseguir tablas.

—Un empate contra el Dragón sería un auténtico golpe de efecto -dijo-. Nuestra mejor opción es usar la apertura de peón de dama.

Alex explicó que se consideraba tan peligroso a Zivojinovic con la Defensa Siciliana, su apertura favorita, que casi ninguno de sus contrincantes se atrevía a abrir con peón a cuatro rey en un torneo.

—En los interzonales de hace tres años, ganó cinco partidas con las negras, jugando siempre la Defensa Siciliana. ¡Cinco! Nadie ha hecho nada igual en un nivel de competición semejante desde que Bobby Fischer eliminó a dos grandes maestros en los interzonales de 1972.

—¿Cómo saben que Goodknight no abrirá con el peón de rey? -pregunté.

—No tenemos permiso para estipular un primer movimiento específico; esto sería una violación de las reglas del torneo -dijo Alex-. Los programas han de realizar sus propios movimientos. Sin embargo, está permitido tener en cuenta al contrario. Al fin y al cabo, un jugador humano haría lo mismo. Goodknight ha estudiado todas las partidas de Zivojinovic y sabe que se va a enfrentar hoy con él. Después de todo esto, si es tan estúpido como para meterse en una Defensa Siciliana frente al Dragón, volveré al SAIL y le daré una patada a la placa madre.

»De hecho, las reglas del torneo favorecen a los jugadores humanos: disponer de dos horas para hacer todos los movimientos tiende a suprimir la ventaja de los ordenadores en velocidad. Pero no importa, en cualquier caso el cálculo a gran escala no es nuestro punto fuerte. Este programa tiene un excelente juego estratégico. Creo que podemos forzar tablas.

—No tengas demasiadas esperanzas -comentó George.

—Está siendo modesto -me dijo Alex en tono confidencial-. Aunque no ganemos este torneo, el programa de George va a representar un importante avance sobre la competencia.

—¿El programa de George? Creía que el jefe del equipo era Jason.

—Jason es un buen programador y un administrador aceptable, pero el genio de la programación que se oculta detrás de Goodknight es George.

—¡Venga ya! Conseguirás que me ruborice -dijo George, que no parecía haber enrojecido en absoluto-. Pero no os preocupéis, no sufro un repentino ataque de falsa

modestia. Si Goodknight estuviera funcionando al ciento por ciento, confiaría en la victoria. Sin embargo, algo va mal. Sólo espero que no tengamos que retirarnos del torneo.

George me miró y me revolví incómodo en el asiento. Por primera vez me di cuenta de cuánto habían puesto George y sus colegas en este programa y en qué grado contaban con mi ayuda. Hasta entonces, todo aquello me había divertido. Al fin y al cabo, suelo trabajar con clientes que se juegan millones: una infección en los sistemas puede causar la desaparición de muchos puestos de trabajo, arruinar carreras y destruir compañías enteras. ¡Por el amor de Dios, esto era un programa para jugar!

Pero empezaba a darme cuenta de que suponía mucho más que eso. Jason Wright, Alex Krakowski, Harvey Wang y mi amigo George Bard, junto con otros, habían puesto toda su alma en conseguir que Goodknight funcionase. Una cosa era que hubiese otro programa mejor, pero se merecían una oportunidad sin que sus esfuerzos resultasen inútiles por culpa de un virus.

No quiero decir que odio a todos los piratas informáticos. La inmensa mayoría es, sin duda, gente honrada, ética, leal, digna de confianza, e incluso mantiene una razonable higiene personal. Puede decirse que la mayor parte de esa minoría de piratas a los que entusiasma crear nuevos virus no tiene verdadera mala fe. Por lo general, sólo intentan ser más listos y pasar un buen rato sin causar daños graves, aunque de manera involuntaria acaban ocasionando muchos perjuicios. En cambio, los pocos piratas que realmente tratan de joder a la gente con sus virus están varios niveles por debajo de la peor escoria.

En realidad, un pirata destructivo no es más que un chulo. Al igual que el típico grandullón que te pega para disfrutar de que es más alto y fuerte que tú, el pirata que crea virus destruye tu propiedad y tu trabajo para demostrarse a sí mismo que es más listo y experto en ordenadores que el usuario medio. ¡Vaya cosa!

Nunca he conocido a ninguno de esos cabezas de chorlito. Mi trabajo consiste en deshacer el daño, no en buscar a los cretinos que lo han causado. Esa labor corresponde a los departamentos contra el delito informático del Servicio Secreto, el FBI, el SEC, el FCC y toda esa sopa de letras que son las agencias federales de Estados Unidos. No, no me he encontrado con ninguno de esos piratas, pero tengo una lista.

Uno de los indicios reveladores de que determinado pirata sólo pretende satisfacer el propio ego es que firme su obra maestra; no con su verdadero nombre, por supuesto. La mayoría de los piratas usan seudónimos o apodos, y les gusta incluir mensajes ingeniosos del tipo: «Te ha jodido el Príncipe de la Pasión. ¿Has gozado?». Algunos de los delincuentes que he encontrado más a menudo en mi trabajo son Astaroth, Dr. Entropy, Pain Man, Wizard of Odds y MetLhed. Este último es un programador tan malo que necesita un centenar de líneas de código para conseguir lo

que cualquier otro hace en cuatro; en cambio, Astaroth es, por desgracia, un programador muy bueno, que ha escrito algunos especímenes realmente horribles.

Si Astaroth es bueno, Beelzebub es mejor. Beelzebub ha escrito algunos de los virus más malignos y destructivos que he visto. Sus criaturas son casi invisibles, muy infecciosas, difíciles de erradicar y extremadamente malvadas. Algunos piratas parecen actuar movidos por un retorcido sentido del humor. No hay nada en absoluto que sea divertido en el material creado por Beelzebub; sólo quiere putear a la gente.

En el extremo opuesto del espectro se encuentra Vamana. Sus virus no sólo carecen de la intención de destruir, sino que jamás he encontrado ninguno que cause verdaderos daños, ni siquiera de forma inadvertida, aparte del pánico que sufren los usuarios al darse cuenta de que el sistema está infectado. Si bien es prácticamente imposible que los virus no causen ciertos efectos imprevistos, no es éste el caso de los de Vamana. Algunos de ellos son incluso beneficiosos, como el virus compresor de Fred Cohén, que solicita la autorización del usuario para ahorrar espacio de disco al comprimir los archivos. Además, a diferencia del sentido del humor pueril que tienen la mayoría de los piratas, en ocasiones los productos de Vamana son bastante divertidos. Y es un programador de un talento increíble. Está mal crear virus, pero Vamana lo hace tan bien que, aunque a regañadientes, he llegado a admirarlo.

El salón donde el campeón mundial iba a jugar contra Goodknight ya estaba abarrotado de espectadores. Habían puesto una mesa sobre un estrado, con un tablero y un teléfono. Alex Krakowski se sentaría ante aquella mesa frente al campeón, moviendo las piezas de acuerdo con las instrucciones de Goodknight y transmitiendo las jugadas del Dragón a través del teléfono. Por unos instantes, me pregunté por qué no usaban una conexión directa vía módem, pero luego supuse que era una precaución adicional contra una posible contaminación.

Habían montado dos grandes pantallas de televisión a ambos lados del estrado: una mostraba un primer plano del tablero; en la otra aparecía un dibujo.

Todo indicaba que la llegada del Dragón era inminente porque mucha gente murmuraba y giraba la cabeza. Miré en la dirección que señalaban con sus gestos, pero tuve que volverme otra vez con incredulidad.

—¿Qué sucede? -preguntó George.

—Al Meade está aquí.

—¿Quién es éste?

—Querrás decir ésa -le corregí-. *Al* es la abreviación de Alice.

En aquella multitud mayoritariamente masculina, no era difícil encontrarla. Estaba de espaldas a nosotros, pero yo habría reconocido aquella espalda en cualquier parte. Llevaba sus cabellos, negros como el azabache, tan cortos que parecían un casco de ébano pulido, y la minifalda de su traje gris marengo revelaba unas piernas delgadas pero bien formadas. A pesar de sus zapatos de tacón alto, los hombres que

había a su alrededor le sacaban toda la cabeza.

—Hmmm... -murmuró George en tono de admiración-. Esos tíos con los que está... pertenecen al equipo de Mephisto.

Tal vez ella notó que la estábamos observando porque se volvió hacia nosotros y nos miró con sus grandes ojos negros. Por su aspecto, parecía estar descansada, limpia y acicalada. Me pregunté qué apariencia debía de tener yo después de treinta y seis horas sin dormir, llevando la misma ropa que me había puesto en Londres el día anterior por la mañana y tras dos largos viajes en avión.

—¡Maldición! Me ha visto -comenté.

—¿Y bien? -preguntó George, mirándome confundido.

—Tu jefe no quiere que nadie sepa que podéis tener un virus. Ahora ya lo sabe alguien. Espero que le consuele saber que los de Mephisto parecen tener el mismo problema.

—¿Quieres decir que ella es...?

Asentí con la cabeza.

—Otra cazadora de virus, lo cual, por cierto, carece de sentido, porque ¿no me dijiste que los otros tenían el programa grabado en el hardware?

Si en lugar de programas se utilizan circuitos electrónicos, la ejecución es más rápida y, de paso, es una defensa perfecta contra virus y gusanos, puesto que no hay ninguno en el software cuando se produce la conversión.

—No en el caso de Mephisto. Prefirieron perder un poco de velocidad para mantener la flexibilidad de programación. Se supone que Mephisto también puede aprender y mejorar su funcionamiento, aunque no tan bien como Goodknight, por supuesto.

—Por supuesto.

Vi que Al se volvía y le decía algo al hombre que estaba a su izquierda, un tipo grueso y rubio, con un corte de pelo de estilo militar. El tipo me miró.

—Ya ha saltado la liebre -dije-. Voy a ir a hablar con ella.

Tras dar un par de pasos, noté que George me seguía. Sonrió.

—Me la presentas, ¿vale?

Me encogí de hombros.

—Hola, Al -dije cuando conseguí abrirme paso entre el gentío-. Quiero presentarte a George Bard, un viejo amigo de la universidad.

Al le dio un apretón de manos profesional y un tanto rutinario, y esbozó una fría sonrisa.

—Darryl Taggart, te presento a Michael Arcangelo. Hola, Michael. No sabía que te interesases por el ajedrez.

—Creo que ya sabes lo que me interesa, del mismo modo que yo sé lo que te interesa a ti.

Taggart parecía sentirse incómodo. Carraspeó y dijo:

—Tal vez deberíamos mantener esta conversación en algún sitio más privado.

—No creo que sea necesario seguir conversando -dijo Al.

—Detesto llevarte la contraria, pero pienso que podría ser muy útil -repuse.

—¿Qué quiere decir? -inquirió Taggart, interesado.

—La señorita Meade y yo ayudamos a la gente a resolver cierto tipo de problemas. Quizá podamos ayudarnos mutuamente si compartimos determinada información.

—No me sorprendería que el señor Arcangelo necesitase ayuda -dijo Al con una dulce sonrisa-, pero le aseguro que yo no la preciso en absoluto.

Miré de reojo a Taggart, que se encogió de hombros. Al parecer, iba a darle una oportunidad a Alice.

—De acuerdo -dije-. La oferta sigue abierta. Si cambian de opinión, estaré por aquí.

—Eso no es siquiera una posibilidad remota-dijo Al, manteniendo su helada sonrisa.

George y yo fuimos hacia Alex, que nos esperaba junto al estrado. Estaba sonriendo de oreja a oreja, cosa que me molestó.

—¿Qué pasa? -dije.

—¿Sabes una cosa? Creo que le gustas a esa chica.

En ese momento, un fuerte murmullo anunció la llegada de Dragan Zivojinovic. Lo vi mientras subía al estrado y noté esa extraña sensación de irrealidad que siempre tiene uno al ver en persona a un famoso, como si un rincón de mi cerebro se negase a creer que un rostro habitual en la televisión, las revistas y los periódicos también pudiese encontrarse alguna vez frente a mí.

El Dragón era un hombre alto, delgado, de rostro aguileno y con los cabellos canos a pesar de tener poco más de treinta años. Se daba aires de sentirse muy seguro. ¡Qué diablos, parecía invencible! Por suerte, el aspecto de un humano no intimida a los ordenadores; de lo contrario, Goodknight podría haber tumbado su rey en aquel mismo momento.

Alex dijo algo al campeón que no pude oír. El Dragón sonrió y asintió con la cabeza. Entonces, Alex habló por el teléfono, levantó la mano y la dejó suspendida sobre las piezas blancas colocadas en el tablero. Estaba boquiabierto. Luego, con expresión resignada, hizo la jugada. Zivojinovic también pareció sorprendido por unos instantes y sonrió de nuevo. No era la clase de sonrisa que a uno le gusta ver al otro lado del tablero. Miré el monitor que mostraba un dibujo de la partida.

Había movido peón a cuatro rey blanco.

La primera media docena de movimientos se produjeron de forma bastante rápida. Entonces, resultó evidente que Goodknight había hecho algo inesperado

porque el Dragón se tomó cierto tiempo para pensar. Mis conocimientos de ajedrez no van mucho más allá del simple movimiento de las piezas, de modo que, para mí, no era precisamente tan emocionante como un encuentro deportivo. Decidí que ya había visto lo suficiente.

—George, ¿vuestro patrocinador pagará mi estancia en un hotel mínimamente aceptable?

—¿Quieres decir que no deseas alojarte en Chez Bard, en la pintoresca localidad de Palo Alto? -preguntó George, arqueando una ceja.

—Me gustaría mucho quedarme en tu casa, pero prefiero tener mi base en la gran ciudad. Y ahora quiero dormir.

—Como prefieras. Ve al Marriott, está muy cerca de aquí.

—De acuerdo. Llámame cuando acabe la partida.

Probablemente, la razón de que encontrase una habitación en el Marriott fue que, aparte de un par de pequeñas convenciones que compartían las salas del Moscone Center con el torneo de ajedrez, no había muchas más actividades sociales en aquellas fechas. Me registré, llamé a la compañía aérea para decirles que enviaran mi maleta al hotel si la encontraban y llamé a Jason Wright para informarle del lugar donde me iba a alojar. Hice estas llamadas tumbado en la cama, lo que fue un error, porque me quedé dormido con la ropa aún puesta. ¡Qué diablos! De todas formas, ya parecía como si hubiese pasado más de una noche durmiendo con ella.

Alguien llamó a la puerta. El sonido me despertó de un sueño en el que Dragan Zivojinovic envolvía con sus escamosos anillos a una hermosa doncella de grandes ojos negros y sonrisa helada. Por poco, me perdí cómo se tragaba su cabeza. ¡Maldición!

Fui hacia la puerta a trompicones y la abrí. Entonces vi la enorme y estúpida sonrisa de George.

—¿Qué es tan divertido? -pregunté, en un tono que no alcanzó la categoría de gruñido.

—Nada en absoluto -respondió, sonriendo aún más-. Pensaba que estar calvo tiene ciertas ventajas... como la de no tener que preocuparse por mostrar un aspecto ridículo cuando te levantas de la cama. Eso y... un redoble de tambores, por favor.

—Se nos han acabado. ¿Te va bien un puñetazo con mayonesa?

—Eres realmente desagradable cuando te despiertas. En la universidad, pensaba que era por culpa de tus constantes resacas; no me di cuenta de que se trataba de un rasgo de tu carácter.

—Cuando hayas acabado de criticar mi aspecto y mi personalidad, ¿podrás explicarme qué rayos pasa?

—¿De veras quieres saber lo que ha sucedido? Pues que, mientras tú cometías el



pecado capital de la pereza, el equipo de Goodknight pasaba a la historia del ajedrez.

—¿Quieres decir que vuestro programa ha vencido a Zivojinovic?

Pensé que la sonrisa iba a romperle la cara en pedazos.

—Mientras estamos hablando, la noticia se está transmitiendo a todo el mundo -dijo, riendo entre dientes-. Creí que Alex iba a desmayarse. ¡Diablos! Casi perdió el conocimiento al saber la primera jugada. ¡Vamos! Aunque Jason dijo que no celebráramos nada hasta el final del torneo, voy a pagarte una cerveza.

Miré el reloj. Eran las dos.

—Vaya, es un poco pronto para mí. Pero qué demonios, son las once en Londres. Vámonos.

George consiguió dominar mi entusiasmo lo suficiente como para que me diera una ducha rápida y me afeitara. Colgué la ropa en el baño con la esperanza de que el vapor de la ducha eliminase algunas arrugas. No dio resultado.

Cuando salí del baño, George colgaba el teléfono.

—Estaba hablando con Jason -explicó-. Quiere que volvamos de inmediato al SAIL, pero no me ha dicho por qué. Me parece que este jaleo del virus está acentuando su innata paranoia. Lo que le dijiste no fue de gran ayuda.

Me encogí de hombros.

—En general, no soy paranoico por naturaleza, sólo por mi profesión. Pero no te olvides de que me debes una cerveza.

En Stanford, el ambiente era una extraña mezcla de euforia y pánico.

—Peón a cuatro rey... Peón a cuatro rey... -murmuraba Alex Krakowski sin parar, mientras deambulaba de un lado a otro.

A Jason Wright se le había roto la goma con la que se sujetaba la coleta, y sus cabellos estaban dispersos en direcciones distintas. Las pruebas circunstanciales sugerían que su prohibición de cantar victoria antes de tiempo estaba siendo desdeñada de forma general, aunque disimulada.

Cuando entramos, Jason nos sujetó por el cuello y nos condujo a su despacho. Nuestro avance se vio un poco ralentizado porque George iba intercambiando palmadas de alegría con los demás programadores, pero por fin llegamos.

El despacho de Jason era un pequeño cubículo sin ventanas y estaba ocupado en su mayor parte por una estación de trabajo. Todas las superficies disponibles se hallaban cubiertas de hojas de papel impreso, montones de disquetes y latas de Coca-Cola llenas de colillas. Además de la silla giratoria colocada frente al ordenador, había un par de sillas de plástico superpuestas en un rincón. Jason tiró al suelo la basura que había sobre la silla superior y nos hizo una seña para que nos sentáramos.

—Bien, ¿qué sucede? -dije.

Me miró de soslayo.

—Esperaba que usted me lo dijera -respondió, y me entregó un montón de hojas

de papel continuo. Les eché un vistazo.

—De modo que había un virus en el software de OCR. ¿Lo han eliminado?

—No -respondió Jason-. Siga leyendo.

Examiné el resto de la impresión.

—El virus estaba en el software de OCR, pero no en Goodknight. -Me volví hacia George y le dije- No me dijiste que Goodknight tenía un sistema de inmunización.

—No lo tiene -dijeron Jason y él a coro-. MABUS/2K contiene uno, por supuesto -agregó George-, pero lo quitamos.

Reflexioné por unos momentos.

—Entonces, tienen un mutante.

—Que tenemos ¿qué? -exclamó Jason, apartándose un mechón de cabello que le caía sobre la cara.

—Un mutante es un tipo de virus o gusano que altera su propio código en cada generación. La idea fue concebida por Fred Cohen en los años ochenta y, por desgracia, la puso en práctica un pirata búlgaro conocido como Dark Avenger. Es mucho más difícil de eliminar, pero no imposible.

—Soy todo oídos -dijo Jason.

En realidad, parecía ser todo pelo en un ochenta por ciento, pero no estaba de humor para bromear.

—El método más seguro consiste en invertir la compilación del código. Incluso un mutante suele tener áreas de código constantes, como, por ejemplo, las instrucciones de mutación. Si éstas cambian, ya no puede mutar más. Cuando se dispone del código fuente, es posible identificar esas áreas y concentrarse en ellas.

—¿Ha hecho esto antes? -preguntó Jason con expresión escéptica.

—Algunas veces.

—¿Y si no puede invertir la compilación?

—Si tienen por lo menos dos generaciones del mutante, podemos compararlas y buscar las áreas constantes. Sin embargo, no es un método tan seguro como el otro, porque no se sabe si se ha identificado un verdadero segmento permanente o sólo un área que no ha mutado en la última generación, pero que podría hacerlo en la siguiente.

—¿Quién sabe cómo programar un virus de ese tipo?

—Sólo unos millares de piratas. Y, desde luego, cualquiera que se dedique a lo mismo que yo.

—¿Cómo Al Meade? -preguntó George.

—Pues sí -respondí.

Al mismo tiempo, Jason inquirió:

—¿Quién es Al Meade?

George y yo cruzamos una mirada. Todavía no le habíamos explicado a Jason lo

de Al, y tampoco el hecho de que el equipo de Mephisto supiera o pudiese adivinar cuál era la *enfermedad* de Goodknight. Nuestro gesto no le pasó inadvertido a Jason, que preguntó:

—¿Alguien va a decirme qué rayos está ocurriendo?

Se lo contamos. Maldijo y protestó un poco, pero después de calmarse tuvo que admitir que había sido mala suerte y que nada podíamos haber hecho.

—Además, gracias a que Mike estaba allí -apuntó George-, ahora sabemos que Mephisto también tiene problemas.

—¿Estás seguro? -dijo Jason-. ¿Cómo sabes que los de Mephisto no han contratado a esa mujer para infectar a sus rivales?

—¿De verdad crees que harían algo así? -preguntó George.

—¿No es eso lo que insinuabas cuando preguntaste a Mike si sabía cómo programar un virus mutante? Sí, realmente los creo capaces de eso. Conocí a Darryl Taggart cuando éramos estudiantes en la universidad y es un auténtico capullo. El único motivo que tengo para dudar que lo haya hecho es que es demasiado arrogante para pensar que tenemos la más mínima posibilidad de derrotarlo. Pero quizá lo haya hecho de todos modos, aunque sólo sea para jorobarnos.

—Mire, hace mucho tiempo que conozco a Al, de manera profesional, no personal -añadí como respuesta a la mirada maliciosa de George-, y no la creo capaz de algo así. Sería como si un médico envenenase a su paciente.

—Al paciente de otro médico -precisó George. Hice una mueca y añadió, mostrándome su lealtad- Pero yo tampoco creo que lo haya hecho.

—Espere un minuto, Mike -dijo Jason-. ¿No fue usted quien apuntó que era probable que esto se hubiera hecho de forma deliberada?

—Comenté que era probable que lo hubiera hecho alguien de dentro.

—También comentó que nuestros rivales eran quienes tenían los motivos más obvios.

—Una cosa es el motivo, pero también hay que tener la oportunidad.

—¿Cree que no han tenido ninguna oportunidad? Esto no es Fort Knox exactamente -dijo Jason- Lo que quiero saber es por qué esa tal Meade no quiso cooperar con usted cuando se lo propuso. No es algo que inspire mucha confianza. Creo que Taggart está preparando algo.

—Así pues, ¿qué hacemos? -preguntó George-. ¿Vamos al Moscone Center con látigos y los obligarnos a confesar?

—Antes, quiero echarle un vistazo a ese virus -dije.



## *Defensa Cecilia*

*Dichoso el que esté en vela y conserve sus vestidos,  
para no andar desnudo y que se vean sus vergüenzas.*

*APOCALIPSIS 16,15*

Cuando la gente escribe programas de ordenador, suele utilizar un lenguaje denominado de alto nivel. Este lenguaje informático es, a su vez, un programa que traduce unas instrucciones, que intentan parecerse lo más posible al inglés, al lenguaje máquina, también conocido como código objeto. Este consiste en unas series de ceros y unos que constituyen el código binario que el microprocesador del ordenador es capaz de entender. Otro término que define el lenguaje que usa el programador para escribir el programa es código fuente.

También es posible escribir un programa en un lenguaje llamado ensamblador, aunque resulta mucho más difícil y requiere un conocimiento detallado del funcionamiento interno del ordenador. Además, el lenguaje ensamblador es específico de cada microprocesador o familia de microprocesadores, mientras que un lenguaje de alto nivel puede aplicarse a tantos microprocesadores distintos como se quiera. Los virus casi siempre están escritos en ensamblador.

Mirar una serie de código de lenguaje máquina para invertir la compilación, lo que básicamente consiste en reconstruir el código fuente, no es una tarea imposible, al menos en teoría. De hecho, yo no miraba el código binario, sino su conversión a hexadecimal, que es un poco menos mareante y consume menos papel al imprimirlo. Uno de los que tenía en mi programa de examen: un angelito de mil seiscientos bytes con el sugestivo nombre de Folladiscos. No disponía del código fuente, pero sabía que no era un mutante. Sin embargo, cabía la posibilidad de que alguien lo hubiese modificado para mutar. Desde luego, en teoría era posible hacerlo.

Estuve jugueteando un rato. Presté especial atención a las secciones que eran diferentes del original. Intenté invertir la compilación de algunas de ellas, pero no averigüé nada que aclarase la cuestión. Me di cuenta de que no sería fácil ni rápido invertir la compilación de todo el virus, porque su diseño resultaba bastante retorcido. Pensé que tendría que utilizar otro enfoque.

Abrí la maleta y saqué el portátil. Es un modelo que tiene unidades de disco duro

intercambiables. Primero comprobé que no se había contagiado de un virus de Goodknight. Ningún detector se había activado y el disco parecía estar limpio; no obstante, seguí una corazonada y decidí olvidarme en aquel momento de todo eso y analizarlo después con más detalle. Extraje la unidad y saqué de la maleta la otra que quería utilizar, una que llevaba puesto un gran adhesivo que decía: «¡PELIGRO! Este disco contiene virus activos». En realidad no era así en esos momentos. Lo que tenía era un sistema operativo con una subrutina de inmunidad modificada, que localizaba los animalejos pero no los eliminaba. Cargué el virus del programa OCR en esta unidad. Ahora debía dejar pasar cierto tiempo para que se incubase. ¿Cuánto? Un virus típico puede infectar por completo un sistema en unos dos segundos, pero un mutante tarda más porque no sólo se copia a sí mismo. Decidí decirlo en funcionamiento varias horas.

Si mutaba, todavía sería detectable con los códigos de autoidentificación de mi sistema operativo. En el caso de que así sucediese, podría comparar las dos generaciones de virus e identificar las áreas estables. Para entonces tendría identificado el probable blanco de mi trabajo.

El problema era no saber el tiempo necesario de incubación. Algunos animalejos se reproducen siempre que tienen la oportunidad, como cuando el sistema principal crea un archivo o ejecuta un tipo determinado de programa; otros incluyen un período de demora o están programados para activarse en una fecha específica. Un gusano bastante famoso de principios de los noventa, apodado Ooey Gooey, estaba programado según los horarios de trenes entre Nueva York y Filadelfia. Siempre que un tren atravesaba Frentón, mostraba un gráfico de una rueda de tren que aplastaba un gusano con la cara del gobernador de Nueva Jersey. Una vez más, sólo tenía lo que ya sabía de Folladiscos, el virus original, del cual éste parecía una variante. Folladiscos era un animalejo bastante sencillo. Ejecuté una especie de programa automático en el portátil; para decirlo en pocas palabras: era un proceso para mantener atareado al ordenador y dar así al virus grandes oportunidades de reproducirse. Pensé concederle un plazo de un par de horas antes de examinar su progenie.

Estaba recogiendo mis cosas cuando llegó George.

—Si quieres que te pague la cerveza, es el momento adecuado -me dijo. Miré el reloj, lo cual fue un acto superfluo, porque mi estómago ya estaba diciéndome que necesitaba comer. Eran más de las seis y no había tomado nada desde el desayuno.

—¿Sería posible acompañar esa cerveza con un poco de comida?

—Desde luego. Conozco un sitio bastante bueno en University Avenue. Aunque, bien pensado, creo que tú deberías invitarme a mí. Al fin y al cabo, eres tú quien tiene los gastos pagados.

Media hora más tarde estaba comiéndome unos *tortellini* con queso de cabra y tomates naturales. Aplacé el pago de la cerveza y me tomé a medias con George una

botella de un *merlot* de Napa Valley bastante bueno.

Charlamos sobre varias cosas y nos pusimos al día de todo lo sucedido desde que nos graduamos. George levantó la botella para volver a llenar mi vaso y me miró con expresión taimada.

—Bueno, ahora cuéntame lo de Al Meade y tú.

—¿Te refieres a si creo que fue ella quien sabotó el programa? -pregunté haciendo una mueca.

—¡Diablos, no! Oye, te dije que Jason era un paranoico. No, no era eso lo que quería decir. Dime qué es lo que hay entre Al Meade y tú.

Me eché a reír. Me hubiese gustado pensar que era una risa alegre y despreocupada, pero no puedo negar que tenía un matiz amargo.

—Está claro que meas fuera del tiesto -respondí.

—¿Qué fue? ¿Una noche de locura? ¿No la llamaste más y ahora te considera un bicho repugnante?

—Tienes razón a medias -dije, meneando la cabeza-. Es evidente que cree que soy repugnante. Pero de sus motivos, no tengo ni idea.

—¿Nunca le has tirado los tejos?

—Siempre un trato estrictamente profesional. Es una colega, ya sabes. ¿Quieres que me acuse de acoso sexual?

George asintió con la cabeza con gesto comprensivo.

—Creo que ya entiendo el problema.

Me quedé totalmente confuso.

—¿De qué rayos estás hablando?

Se recostó en el asiento y tomó un sorbo de vino con una enervante sonrisa de suficiencia. Estaba empezando a fastidiarme.

—Michelangelo, amigo mío, hay dos cosas que pueden hacerse a una mujer realmente imperdonables: una es tirarle los tejos cuando tus atenciones no son bienvenidas; la otra, no tirárselos cuando ella lo está deseando. Dado que hemos eliminado la primera posibilidad, sólo queda la segunda. *Quod erat demonstrandum*.

Me eché a reír de nuevo, pero casi me atraganté con los *tortellini* cuando comprendí que hablaba en serio.

—¿Has estado mirando últimamente esos programas de entrevistas? ¿Cómo se llamaba: *Oprab Winfrey habla con mujeres despreciadas* o algo así?

—Mike, Mike... -dijo George meneando la cabeza-. Es evidente. ¿Sabes? nunca supe por qué, pero la mayoría de las mujeres que conocí en la universidad parecían creer que eras atractivo. Deben de ser tus grandes e ingenuos ojos azules.

George tenía suerte de que el vino fuese excepcional; de lo contrario, se lo habría tirado a la cara.

Cuando terminamos la comida y el vino, George dijo:

—Pareces tan agotado como yo. ¿Por qué no vienes a dormir a mi apartamento? No creo que pueda soportar ir en coche a San Francisco y volver.

—Vale. Además, estás demasiado borracho para conducir.

—Es sólo fatiga, no embriaguez -replicó en tono severo.

—Quizá tengas razón. O tu resistencia ya no es lo que era. Bueno, vamos primero al SAIL, quiero comprobar una cosa.

Conduje yo. Al llegar al SAIL vimos que todavía estaban todos allí, haciendo lo mismo, lo que para una persona ajena al lugar se parecía mucho al ambiente que cabía esperar en una institución para enfermos mentales. Alex Krakowski, encorvado frente a un tablero, murmuraba para sí y se estiraba los pelos de la barba; los expertos en hardware hacían cosas típicamente inescrutables en el Tokoyo IV; los programadores aporreaban los teclados de sus terminales, y Jason Wright iba de un lado a otro a unos mil kilómetros por hora e interfería en todo lo que hacían los demás.

Acerqué una silla a la mesa donde había dejado mi portátil y me senté. George se situó encima de mi hombro. Jason apareció de inmediato al otro lado.

—No es necesario que revele ningún secreto profesional, pero ¿qué es lo que está haciendo exactamente? -preguntó.

—He infectado este sistema operativo de forma deliberada con el virus del OCR -comenté mientras trabajaba-. Quiero comprobar si ha mutado. Con este programa puedo averiguar incluso eso. Entonces tendremos más claro a qué nos estamos enfrentando.

Escribí las instrucciones para ejecutar una subrutina que explorara todo el sistema operativo en busca de cuerpos extraños.

—¡Felicidades! -dije cuando los resultados de la exploración aparecieron en el monitor de cristal líquido-. El virus ha tenido hijos. Diecisiete.

George lanzó una mirada a Jason.

—Espero que te acuerdes de los puros -comentó en tono inexpresivo. Jason no parecía muy contento.

Ejecuté otra subrutina para que creara una lista de todos los virus y los comparara con el original. Los primeros eran iguales.

—¡Caramba, Mike! -exclamó George-. Estás complicándote un poco la vida. ¿Has oído hablar de la inteligencia artificial?

En realidad, había varios programas antivirus en el mercado que incluían inteligencia artificial, incluso recomendaba algunos de ellos a mis clientes de vez en cuando, pero a mí no me gustaba utilizarlos.

—Cuando busco virus, prefiero poner yo la inteligencia y dejar que el ordenador haga el trabajo sucio -respondí.

George emitió un gruñido.

Seguí comparando las copias del virus hasta el final de la lista. Todos eran iguales al original.

Jason había rodeado la mesa para verme la cara. Al parecer, pensaba que así obtendría más información útil que de la propia pantalla. Cuando me vio arrugar el entrecejo, gritó:

—¿Qué? ¿Qué sucede?

Pensé que iba a necesitar un sedante, pero a pesar de ello le di la mala noticia.

—Este virus no muta -dije.

—¿Cómo puedes estar seguro de que no mutará si le das más tiempo? -preguntó George, rascándose la cabeza-. Al fin y al cabo, Goodknight ha estado funcionando durante meses con ese OCR.

—Todo es posible, pero lo dudo mucho. En primer lugar, la mutación suele producirse cuando se copia a sí mismo. Nunca he visto ninguno que primero se copie y después cambie. Además, ¿por qué se crean virus mutantes? Para evitar su detección, por supuesto, lo que quiere decir que tienen que transformarse de inmediato, no quedarse un rato a la espera de que venga alguien a eliminarlos. Lo siento, pero volvemos a la casilla de salida.

—Entonces, ¿qué vamos a hacer? -dijo Jason. Parecía más calmado.

—Querría probar otra cosa, pero tal vez sea mejor esperar hasta que acabe el torneo.

—¿Ah, sí?

—Me gustaría infectar a Goodknight con un virus.

Esperaba que Jason saltara como una bengala, pero sólo dijo con voz normal, aunque un poco ronca:

—¿Por qué quiere hacer eso?

—Quiero usarlo como objeto de un experimento. Sabemos que Goodknight fue expuesto a un virus, pero no resultó infectado. El virus no parece tener ninguna característica especial. Ni siquiera es lo bastante inteligente como para buscar copias de sí mismo en el disco antes de crear más. Eso sólo deja una posibilidad.

—Goodknight tiene alguna característica especial -dijo George.

—Correcto -confirmé-. Algo le ha pasado al virus después de la infección. Quiero saber qué es. Yo mismo programaré el virus de prueba, que será inofensivo. Incluiré en el programa que se borre como respuesta a una instrucción emitida desde el teclado.

—Eso suena inocuo -dijo Jason-. Entonces, ¿por qué sugiere que esperemos al final del torneo?

Ahí me pilló.

—Porque no puedo predecir con absoluta seguridad cómo responderá su programa. Existe la posibilidad de que haya problemas.



—¿Qué clase de problemas?

—No puedo preverlos ahora... -dije, encogiéndome de hombros.

—Vale, vale, ya lo he entendido -dijo Jason, y se fue murmurando en voz baja.

—No hay ninguna posibilidad de que dé su aprobación, ¿verdad? -pregunté a George.

—Ninguna.

Cuando salíamos, nos paramos a hablar con Alex, que seguía musitando mientras movía las piezas en el tablero.

—¿Todavía estás analizando la partida de hoy? -le preguntó George.

—¿Eh? -exclamó Alex, y levantó la mirada asustado al vernos junto a él- ¡Ah, si, la partida!

—¿Algo va mal? -pregunté.

—En realidad, no -respondió, y movió un peón-. Ya sabéis que el Dragón es una especie de héroe para mí. Por eso me pareció un poco triste verlo perder frente a un programa informático, aunque sea -añadió, mirando a George- nuestro programa. No tenía idea de que fuese tan bueno.

—¿Seguro que no se trata de la suerte del principiante? -comentó George, dándome un codazo en las costillas.

Sin embargo, Alex respondió completamente en serio:

—No en esta partida. Escuchad una cosa: cualquiera puede perder frente a un novato. Podría mostraros partidas en que Fischer, Alekhine, Capablanca o cualquier otro gran maestro cometieron errores estúpidos. En cambio, el Dragón no incurrió en equivocación alguna. Jugó de forma excelente, incluso brillante, pero Goodknight jugó mejor.

—¿Y el problema de la velocidad?

—No va como un caracol -explicó George, encogiéndose de hombros-, pero estamos renunciando a mucha velocidad y ya no queremos hacer más favores a nuestros rivales. En realidad, funciona más despacio de lo esperado, aunque todavía no nos ha metido en ningún lío.

—No es sólo cuestión de cuánto tardas -aclaró Alex-, sino de cuánto tiempo empleas en comparación con tu adversario. Si haces buenas jugadas, lo obligas a usar más tiempo pensando la forma de responder a ellas. Y Goodknight ha estado haciendo unas jugadas fabulosas. Pensé que el propio Dragón iba a tener problemas de tiempo.

Fuimos a casa de George, que no estaba lejos del campus. Sólo nos paramos en una tienda para comprarme un cepillo de dientes.

El apartamento de George era una especie de tugurio propio de un bohemio loco por la informática. Un rincón estaba ocupado por el ordenador y la parafernalia que suele rodear a estas máquinas. En las paredes, pintadas con un nauseabundo color

verde amarillento, tenía colgadas varias láminas de El Bosco y Escher. Los muebles eran, por decirlo con buena educación, de estilo ecléctico. Me fijé en un contrabajo que estaba apoyado en un rincón.

—¿Todavía tocas? -le pregunté.

—¡Claro! Los sábados por la noche, en clubes locales con un trío *de jazz*. A ver si vienes a escucharnos un día de éstos.

—Me gustaría.

Llamé al hotel para saber si la compañía aérea había enviado la maleta. Aún no. Luego llamé a mi contestador automático. Había un mensaje de un tal Harold Ainsworth, de Tower Bank & Trust, una empresa para la que había trabajado en el pasado. Anoté el número de teléfono.

Mientras tanto, George parecía estar desmontando uno de sus muebles. Antes de que empezase, tenía un lejano parecido con un sofá, como si alguien hubiese intentado montar uno con unos cuantos tablones de madera y un colchón viejo.

—Es un *futon* -dijo, mientras extendía el colchón en el suelo-. Muy cómodo -Al mirarme, debió de notar mi escepticismo, porque añadió:

—Yo dormiré aquí esta noche. Tú puedes hacerlo en el colchón de agua.

—No voy a sacarte de tu cama -respondí-. ¡Diablos!, en mi estado, podría dormir sobre una capa de vidrios rotos. Sólo tienes que decirme dónde está el cuarto de baño.

Me indicó la dirección, después de utilizarlo, me desplomé en el *futon*. George tenía razón, era bastante cómodo.

A la mañana siguiente me desperté con el olor de café recién hecho y una voz femenina tarareando. Este sonido me resultó bastante desorientador. Al cabo de unos segundos recordé que estaba en el apartamento de George, de modo que pensé, con una lógica nebulosa, que debía de estar aún dormido.

El tarareo cesó.

—Buenos días -dijo una voz de mujer, al parecer la misma que había estado canturreando.

Levanté la cara de la almohada lo suficiente como para abrir un solo ojo. Aquello también me desorientó, porque el suelo estaba mucho más cerca de lo que esperaba. Entonces pensé: «¡Ah, sí! El *futon*». Dentro de mi limitado campo de visión, distinguí un pie con las uñas pintadas de púrpura, un par de anillos en los dedos y una serpiente tatuada en el tobillo.

Apareció ante mis ojos una taza de café, sostenida por una mano con las uñas verdes y más anillos, entre los que se contaba una espiral de plata muy trabajada que llevaba en el pulgar.

Alargué la mano para asir la taza y me giré del costado izquierdo para ver mejor a mi misteriosa benefactora. Era alta y rubia, bastante bonita, al estilo de las chicas de California. Sólo llevaba una camisa de hombre que llegaba a media altura de sus

muslos. Me sentí aliviado al ver que no tenía ningún aro en la nariz, aunque sí que llevaba por lo menos catorce pendientes, la mayoría de ellos en la oreja izquierda.

—¡Buenos días! -exclamó con una sonrisa radiante-. George me ha dicho que te gusta el café muy cargado.

—Hum, sí, cargado...

En aquel momento, George cruzó el umbral, agitando el *San Francisco Chronicle*.

—¡El durmiente ha despertado! ¡Ah!, veo que ya os conocéis. ¿O tal vez no? Mike, Cassie; Cassie, Mike. Cuando llegamos ayer noche no sabía que estaba aquí. Menos mal que no aceptaste mi oferta de dormir en el colchón de agua.

—Podría haber sido una situación muy embarazosa -dije.

Cassie sonrió y regresó a la cocina.

—Ten, mira esto -dijo George, arrojándome el periódico.

—¿Te refieres a «Sectas apocalípticas se reúnen en Oriente Medio para esperar el fin del mundo»?

—Busca un poco más abajo.

—¡Oh!

En primera plana aparecía la noticia de la sorprendente victoria de Goodknight sobre Zivojinovic, e incluía algunos comentarios de interés humano sobre los diversos componentes del equipo informático. Era la mayor victoria de un ordenador especializado en ajedrez desde 1996, cuando Deep Blue ganó la primera partida de su enfrentamiento a seis con Kasparov.

—Ahora eres famoso -comenté-. ¿Todavía te quedará tiempo para los viejos amigos?

—Reservaré las tardes de martes alternos para mantener el contacto.

—Todo un detalle por tu parte.

—Eso creo.

Cassie volvió con dos nuevas tazas de café y le dio una a George. Yo estaba aún reclinado sobre *futon*. Ella se sentó frente a mí y tomó un sorbo de su taza.

—Así que tú eres Michael, el amigo de George. He oído hablar mucho de ti. -Me miró con aprecio-. Tienes, digamos un aura muy fuerte.

—Es porque todavía no se ha duchado -sugirió George.

—Ya basta, George. ¿Cuándo es tu cumpleaños, Michael?

—El veintinueve de septiembre.

—¡Libra! -exclamó, dándose una palmada en la rodilla-. Lo sabía. George me dijo que te mantendría muy ocupado pero quizá la próxima vez que vengas pueda hacerte la carta astral.

—No te molestes -dijo George-. Mike no cree en la astrología.

—No importa -respondí-. Tengo entendido que funciona tanto si crees como si

no.

Cassie entendió la broma y se echó a reír, lo que me indicó que, aunque tuviera ideas un tanto extravagantes, no era en absoluto una chiflada.

Lancé una mirada a mi ropa. La había dejado en el respaldo de una silla, pero a juzgar por su aspecto parecía que había hecho una bola y la había arrojado al rincón.

—George, ¿tienes algo tecnológicamente tan anticuado como una plancha?

—Lo siento -contestó con gesto de disculpa-. Sólo tengo una prensa permanente.

—Muy listo.

—En realidad, no. Cuando acabé de agujerear toda la ropa que tenía que no podía tratar con la prensa, la tiré junto con la plancha y la tabla. En el sótano hay una lavadora que funciona con monedas. -¿Por qué no te lavas la ropa? Entretanto, te dejaré algo para ponerte.

—Supongo que no iría nada mal que lavase la camisa, los calcetines y la ropa interior...

—¡No hace falta ni preguntar!

—Cállate. Pero tendría que llevar los pantalones y, por supuesto, la chaqueta a la tintorería.

—Hay una en esta misma calle. Por el momento, te prestaré unos pantalones.

—¿No crees que tus pantalones me quedarán fatal?

—Si haces un dobladillo no te quedarán tan mal. No seas tan quisquilloso.

—No soy quisquilloso, sólo cuido los detalles.

Cassie salió del dormitorio, esta vez con unos téjanos, unas zapatillas y un suéter púrpura escotado. Le dio un beso a George y dijo:

—Ahora tengo que irme. Ha sido un placer conocerte, Michael.

—El placer ha sido mío.

Cuando se marchó, comenté:

—Bonita chica.

—Sí, lo es -dijo George-. Tengo que admitir que te portaste muy bien al mantenerte impasible cuando empezó a hablar del aura.

—No quería ofenderla. ¿Cómo la conociste?

—En Stanford; se graduó como asistente social o algo parecido. Buscaba a alguien que la ayudase a desarrollar un programa informático para hacer horóscopos. Al principio, le dije que pensaba que era una pérdida de tiempo total; luego comprendí que el mercado para un programa como aquél era enorme.

—Probablemente tenías razón. Así que esta relación empezó como una colaboración comercial, ¿eh?

—Sí. Yo pongo los conocimientos en informática, y ella, la superstición, la irracionalidad y el misticismo.

—Parece una combinación bastante potente. Pero ¿qué es lo que ha visto en ti?

—Le gusta mi aura -dijo George, sonriendo de oreja a oreja.

—¿Estás seguro que es tu aura lo que ve y no el brillo de tu calva?

Se echó a reír.

—No, y la verdad, tampoco me importa.

Tomé prestados unos téjanos de George (lo que no fue mala idea porque, aunque era más alto que yo, no estaba mucho más gordo) y una camiseta, y llevé mi ropa a la lavadora del sótano. Volví a subir; el reloj marcaba las siete y decidí llamar a Harry Ainsworth, pues ya eran las diez en Nueva York.

Ainsworth me dijo que los ordenadores del banco estaban generando datos sin sentido, por lo que pensaban que volvían a tener un parásito. No era sorprendente, teniendo en cuenta el anticuado software que utilizaban y la falta general de seguridad de toda la instalación. Tal vez suene extraño que un banco tenga una seguridad deficiente, pero si eran tan descuidados con el dinero como con su sistema informático, la gente debía de salir por la puerta principal con los bolsillos llenos de billetes. Le dije que volvería a Nueva York el martes por la tarde como máximo, y que lo llamaría en cuanto llegase. Tras otra llamada al hotel, supe que mi maleta seguía perdida en el espacio exterior. Mientras hablaba por teléfono, George volvió a llenarme la taza de café. Cuando colgué, exclamó desde la cocina:

—¿Qué quieres para desayunar? ¿Supercortezas, copitos crujientes o chococereales?

Reflexioné.

—¿Te has comido todas las pasas de los copitos?

—Eh... sí, casi todas.

—Entonces tomaré las supercortezas.

Mientras desayunábamos, George me preguntó:

—Entonces, ¿qué es lo que vas a hacer hoy?

Medité unos segundos. La noche anterior estaba demasiado cansado para pensar ello.

—Bien, a menos que Jason tenga una pasión inesperada por la aventura...

—¡Ni hablar!

—... Supongo que no tengo mucho que hacer en el laboratorio. Me gustaría ir al Moscone Center e intentar descubrir qué es lo que les pasa a los otros equipos.

—Esta mañana nos enfrentamos a otro programa.

—¿Es bueno?

—Nadie lo sabe -contestó, encogiéndose de hombros-. Es nuevo, como el nuestro. Viene de Japón y se llama Koshi. Al parecer, no es muy torpe, porque hasta ahora lleva dos victorias y unas tablas.

—Vosotros tendríais que partir como favoritos: los chicos de casa contra los pérfidos neocolonizadores orientales.

—Sí, así es. No les digas que nuestro patrocinador es Tokoyo.

—¿Desde cuándo una minucia como ésta nos ha impedido levantar nuestra gloriosa bandera?

Poco después, tras recoger la colada y ponerme la ropa interior, la camisa y los calcetines, nos dirigimos al laboratorio. Paramos para dejar la chaqueta y los pantalones en la tintorería. Aunque el rótulo de la fachada rezaba «Listo en una hora», el hombre que despachaba dijo que los tendría el lunes. Cuando comenté con astucia que era bastante más que la hora prometida, me miró como si quisiera adivinar si me estaba cachondeando de él. Luego iniciamos una negociación cuyo resultado fue que intentarían tener mi ropa lista el sábado por la mañana.

Cuando salimos, George dijo:

—En serio, esos pantalones te quedan muy bien. Menos mal que ya no hay leyes contra la vagancia.

Para ser marzo, hacía bastante calor, por lo que no eché en falta la chaqueta durante el viaje al laboratorio de Stanford. El primero en verme fue Jason. Pensé que debía de haber pasado toda la noche allí. Me dijo que estudiaría mi propuesta de introducir un gusano después del torneo, pero hasta entonces no había nada que discutir. Como Alex y Harvey habían regresado a la ciudad la noche anterior, George y yo nos fuimos sin ellos. No hubo problema alguno porque George se bastaba y sobraba para armar jaleo; de hecho, deseé dejarlo inconsciente de un puñetazo.

En realidad, George no era más insoportable de lo habitual. Estaba pensando que tenía que hablar otra vez con Al Meade y preveía la misma respuesta del día anterior, lo que me ponía de muy mal humor.

Cuando llegamos, Alex ya estaba sentado frente al tablero. Esta vez nos encontrábamos en una sala grande, con varios tableros y una batería de teléfonos. Al parecer, la sala donde estuvimos el día anterior estaba reservada para las partidas del Dragón, y, en el programa del torneo, vi que tenía que enfrentarse con Mephisto. Supuse que allí encontraría a Al Meade. Estuve a punto de decirle a George adonde iba cuando vi a Al abriéndose camino entre el gentío. Como siempre, se mostraba exageradamente profesional, vestida con un traje negro sobre una blusa rosa pálido. Vino directamente hacia mí.

—Tenemos que hablar -dijo.

Había preparado a medias una respuesta sarcástica, pero observé que parecía sincera y nerviosa. Me mordí la lengua y me limité a asentir con la cabeza.

—¿Adonde vamos?

A modo de respuesta, se dio la vuelta y salió a un pasillo. Después de doblar un par de recodos, llegamos a un lugar relativamente reservado. La miré con expectación. Por lo menos, creo que tenía esa expresión. Desde luego, era como me sentía.

—Quiero que sepas que la gente que me ha contratado piensa que has introducido un virus en su programa -dijo.

—Eso no me sorprende -contesté, asintiendo-. ¿Qué es lo que piensas tú?

Me miró directamente a los ojos y dijo:

—Les he dicho que tú no eres capaz de algo así.

Aquello sí que me sorprendió.

—¿Por qué les has dicho eso?

—Porque es verdad.

—¿Cómo lo sabes?

—Porque es obvio para cualquier persona que te conozca. Eres... no sé, una especie de monaguillo, o algo así...

—¿Un monaguillo?

Ella asintió con la cabeza, mientras esbozaba una sonrisa maliciosa que me jodio de verdad.

—No te gusto mucho, ¿verdad?

Al pareció realmente sorprendida por mi pregunta.

—¿Por qué piensas así?

—Cuando se trata a alguien como si fuera un leproso, suele considerarse como una señal de rechazo... a menos que pienses de verdad que tengo la lepra.

—No, me parece que tienes buena salud -dijo ella, riendo-. Y supongo que me gustas. Bueno, quiero decir que no te conozco muy bien...

—¿Sólo lo suficiente para saber que soy inocente de una posible fechoría?

—Sí, algo así.

—Entonces, cena conmigo

—¿Qué?

—Para conocerme. Cena conmigo.

—¿Cuándo?

—Esta noche.

Asintió despacio con la cabeza.

—De acuerdo. Con dos condiciones.

—¡Condiciones! Muy bien, dímelas.

—La primera: no se habla de negocios

—Ni en sueños. ¿Y la segunda?

—¿Te pondrás, por favor, otra ropa?

Creo que conseguí no sonrojarme.

—La compañía aérea...

¿Ha perdido tu equipaje? Ya lo supuse.

Empezamos a caminar despacio de regreso a la sala del torneo.

—¿Así que piensas que soy como un monaguillo? -dije.

Ella sonrió... y cuando vi los hoyuelos de sus mejillas, me di cuenta de que nunca la había visto sonreír.

—Tal vez debería haber dicho un caballo blanco.

Esta vez sonreí yo.

—Eso te convierte en la dama negra.

Volvió a sonreír, en vez de gruñir o de darme un golpe en el brazo. Estuve a punto de añadir algo sobre un posible apareamiento, pero decidí que ya había estropeado bastante mi imagen de monaguillo por el momento.

Tras decirme dónde se hospedaba (también en el Marriott), Al regresó a la sala de la partida entre Mephisto y Zivojinovic para ver cómo respondía su paciente. Yo fui paseando tranquilamente hacia el área principal. Había una mujer de origen asiático sentada ante el tablero frente a Alex. Al parecer, Koshi había abierto con peón a cuatro rey, y Goodknight, tras echar una ojeada al manual de aperturas del Dragón, había contestado con la Defensa Siciliana.

Me acerqué a George, que levantó la mirada hacia mí y dijo:

—¿Qué pasa? Tienes un aspecto raro.

—Se ha producido un milagro -contesté-. Creo que tenías razón respecto a algo.

—¡Que paren las máquinas! Antes te vi salir con la Dama de Hielo. ¿Qué ha sucedido?

—Es la dama negra, no de hielo -le corregí-. Esta noche cenamos juntos.

George dio su aprobación asintiendo con la cabeza.

—¿Dónde?

—¿Alguna sugerencia?

—En el Hyatt Embarcadero hay un restaurante giratorio en el piso superior. Tiene excelentes vistas, y las mujeres piensan que es un sitio muy romántico. También es muy caro, pero -me dio una palmada en el hombro- con lo que te vamos a pagar, podrás permitirte.

Encontré un teléfono público y llamé al restaurante para reservar mesa. Luego regresé a la sala. Koshi había optado por el enroque largo y estaba avanzando los peones del flanco de rey. Goodknight parecía estar preparando un contraataque por el de dama. Escruté la expresión de Alex en busca de algún indicio que me indicara cuál de los dos bandos estaba ganando, pero su rostro de ajedrecista experto era tan inescrutable como el de los mejores jugadores de póquer.

Me paseé un rato por la zona. Reconocí a algunos programadores de otros equipos participantes, tomé parte en varias conversaciones e intenté llevar la charla al tema de las infecciones de virus. Nadie picó, lo que podía ser simplemente una táctica para mantener un secreto. Decidí regresar a la habitación del hotel; le expliqué mis planes a George y me marché. Dejé un mensaje a Al diciéndole cuándo la recogería para cenar. Luego fui a ver si me habían devuelto la maleta; todavía no. Subí a mi



habitación, pedí un bocadillo al servicio de comidas del hotel y me senté frente a mi ordenador portátil. Elegí un virus con el que estaba particularmente familiarizado y generé una lista del código. Dado que lo había escrito yo mismo como ejercicio, no tuve que invertir el proceso de diseño, es decir, no tuve que imaginar cómo funcionaba un programa antiguo antes de modificarlo.

No es infrecuente que los programadores tengan que invertir el proceso de diseño de sus propios programas; es lo que suele pasar cuando el programa en cuestión resulta largo y complejo, y contiene miles, y a veces millones, de líneas de código. En cambio, mi virus sólo se componía de unos centenares de líneas.

La verdad es que era un animalejo bastante inofensivo. Añadí una línea que actuara como marcador del virus, y la inserté en una docena de lugares distintos. Si este virus era devorado, podría encontrar sus restos. También inserté un activador de un proceso de autodestrucción: en respuesta al mandato *seppuku*, suprimiría todas las copias de sí mismo que hubiese en el programa anfitrión. Tras realizar un par de ajustes más, lo convertí en un virus totalmente inocuo. Al menos, eso esperaba.

En los años ochenta, el personal de una revista de informática había introducido un virus en un programa comercial. Se suponía que el virus tenía que mostrar el mensaje «Paz» en una fecha determinada para luego borrarse. ¿Qué podía ser más inofensivo? Sin embargo, el virus causó algunos problemas inesperados, como colgar todo el sistema cuando se utilizaban ciertas aplicaciones. Aquella experiencia sirvió de lección acerca del peligro de los virus a mucha gente del mundillo informático. Por desgracia, la enseñanza podía interpretarse de dos maneras muy diferentes. Una es la siguiente: «Los virus son peligrosos e imprevisibles. Tenemos que ir con mucho cuidado». El otro enfoque, en cambio, considera: «Los virus son peligrosos e imprevisibles, así que ¡vamos a crear unos cuantos! ¡Será la repera!».

Cuando acabé de jugar a pirata creador de virus, me fui de compras. Adquirí varias camisetas, calcetines, ropa interior, dos pantalones, una corbata y una chaqueta deportiva.

Al regresar, vi que había recibido dos mensajes. Uno era de Al, y me decía que estaría a la hora acordada. El otro era de George: «Mikey, le hemos dado una patada en el culo a Koshi... ¡Ja! No ha quedado de él lo suficiente ni para preparar un plato de *sushi*. ¡Ah!, y el Dragón se ha zampado a Mephisto para desayunar. Diviértete esta noche y llámame luego... Mañana por la mañana es una buena hora. Chao».

Tenía tiempo para ducharme rápidamente y afeitarme antes de recoger a mi pareja para una cena temprana. Me habría gustado salir más tarde, pero sólo quedaba una mesa libre a las seis, y porque se había cancelado una reserva anterior. Tras reflexionar, comprendí que una hora temprana nos proporcionaría la ocasión de contemplar un espléndido anochecer, si el tiempo no lo impedía.

Me puse la ropa nueva: chaqueta y pantalones de lino blanco, camisa de seda

también blanca y corbata azul con un diseño abstracto en color plateado. Siempre me he sentido un poco cohibido cuando llevo algo nuevo; por así decir, me incomoda pensar en el aspecto de mi ropa. Reprimí la tentación de rodar por el suelo y me fui a buscar a mi pareja. Reconozco que, cuando ella abrió la puerta tras mi llamada no estaba preparado para lo que vi. Al llevaba un vestido negro con un hombro al descubierto, cortado lo bastante bajo por la parte superior y lo bastante alto por la parte inferior para favorecer aún más sus notables encantos. Era la primera vez que no parecía estar en camino hacia una reunión de negocios.

Sonrió en respuesta a mi descarada mirada de admiración, y me observó de arriba abajo. Supongo que aprobé con nota, porque se apartó y me hizo una seña para que entrara.

—Estaré lista dentro de dos minutos. Ponte cómodo y tómate algo -dijo a la vez que señalaba el minibar.

—Sólo bebo los domingos por la mañana -repuse-. Y aun así únicamente un sorbo de vino de misa.

Al soltó una carcajada, franca, sana y desinhibida. Era asombroso: una mujer guapa e inteligente, que además se reía con mis chistes. Estoy seguro de que George habría considerado ambos atributos mutuamente excluyentes. Aquellos dos minutos fueron más bien diez; ella los pasó en el baño, dedicándose a lo que hacen las mujeres cuando hacen esperar a sus parejas. Por fin salió, tan impresionante como antes, y preguntó:

—¿Qué tal estoy?

—Fascinante, Majestad.

Me enseñó de nuevo los hoyuelos de sus mejillas.

—Ya veo que la compañía aérea ha encontrado tu maleta.

—No. Mi maleta sigue acumulando millas para un abono de viajero frecuente.

Resultó una cena memorable. La comida fue buena, la vista espectacular y la compañía exquisita. Pedimos un fabuloso *chardonnay* de Napa Valley para acompañar los platos. Descubrí con placer que Al conocía y sabía valorar el vino.

Durante la cena intercambiamos fragmentos de nuestras biografías, aunque cumplimos la condición principal que nos habíamos impuesto, evitando hablar de asuntos que ni remotamente estuvieran relacionados con el trabajo. Al se había criado en un barrio residencial de Filadelfia; era hija única y sus padres, profesionales liberales. Se preguntaba cómo era vivir con hermanos y hermanas. Yo crecí con tres de cada sexo.

Ya en los postres, dije:

—¿Sabes? Hay una cosa que me intriga. Antes del día de hoy, pensaba que no te gustaba. ¿Estaba equivocado?

—No -admitió-. No te soportaba.

—¿Por qué?

—Siempre eras tan asquerosamente solícito que creía que me tomabas por una incompetente.

Iba a protestar, pero ella levantó una mano para hacerme guardar silencio.

—Lo sé, ahora entiendo que eres así. La verdad es que, en el fondo, siempre lo he sabido, pero es algo que me saca de quicio. Cuando dices «Venga, Al, vamos a colaborar en este asunto», me suena como si me dijeras «Nena, déjame que te enseñe cómo se hacen las cosas». -Arrugó el entrecejo y añadió-: Espero que esto no te haga pensar que soy insegura.

—No, en absoluto -respondí; y añadí, en parte para mí mismo-: sin embargo, George se sentirá decepcionado.

—¿George?

—Mi amigo cree que estabas cabreada porque yo no te había tirado los tejos.

—Tu amigo es un cerdo.

—Es una posibilidad a tener en cuenta -confirmé.

El camarero había traído la cuenta, pero la dejé a un lado por el momento. No quería que aquella velada acabase todavía.

—¿Sabes una cosa? No tengo que volver a Nueva York hasta el martes, y ya he acabado mi trabajo aquí, al menos por el momento. Estaba pensando en pasar unos días en Napa Valley.

—Eso tiene que ser divertido. ¿Te vas solo?

—Espero que no -dije sonriendo.

Ella titubeó.

—Tengo que estar en Houston el lunes por la tarde.

—Entonces nos quedan el sábado y el domingo. Podríamos visitar algunas bodegas y disfrutar del paisaje. Dicen que es precioso.

—¿Has estado allí antes?

—No, aunque ha ocupado durante años uno de los primeros lugares de mi lista de sitios pendientes de visitar cuando tuviese un poco de tiempo libre. ¡Dios santo! ¿Realmente hace tanto que no me tomo unos días libres?

—Conozco esa sensación.

—Entonces, ¿vendrás conmigo?

—No lo sé, irme dos días con un extrañó...

—¡Oh, vamos! Tal vez no hayamos sido grandes amigos, pero no somos unos desconocidos.

—No es eso lo que quería decir al utilizar *extrañó* -repuso ella con su sonrisa maliciosa.

Por fin, aceptó. Aquello implicaba que teníamos que atar algunos cabos sueltos a fin de marchar temprano a la mañana siguiente, lo que provocó el aplazamiento de

ciertos asuntos urgentes relativos al lugar donde pernoctar aquella noche. Cenamos con calma pero, dado que habíamos empezado tan pronto, estábamos de vuelta en el hotel antes de las diez y media. Disfrutamos de un prolongado beso de buenas noches delante de la puerta de su habitación. Las piernas me llevaron a mi *suite* a pesar de las notorias protestas de otras partes de mi anatomía. Al entrar, llamé por teléfono a George.

—Mike, ¿eres tú? Mala suerte, tío; por la hora que es, ya veo que te han dado calabazas.

—Ya que tienes tanto interés -repuse-, te diré que Al y yo vamos a pasar unos días en Napa Valley.

—¡Guau! Borra lo que he dicho antes. ¿Crees que meterás gol?

—George, fuentes de toda solvencia me han confirmado que eres un cerdo.

—Tal vez sea un cerdo, pero no un coñazo.

—Escucha, quiero irme mañana temprano. He creado el virus de prueba del que hablamos. -No esperaba que lo utilizaran-. ¿Quieres que te lo deje en recepción para que puedas recogerlo mañana?

—No hay prisa; déjamelos en mi buzón. Así lo tendremos cuando haya terminado el torneo. O adjúntalo a una nota de correo electrónico.

—No, no puedo. Existe una ley federal que prohíbe el envío de virus o gusanos por módem. Forma parte de la ley sobre el delito informático de 1997.

—Lo sé, pero no es aplicable a esta situación.

—Estoy de acuerdo, pero no quiero tener que explicárselo a un tribunal.

—Vale, vale, mándalo por correo normal. Dime una cosa: ¿le gustan los árboles a tu nueva novia?

—¿Qué?

—¿Qué le parecen las secuoyas?

—George, si es una indirecta, es demasiado remota para mí.

—¿Eh? No, no es ninguna indirecta. Aunque, ahora que lo dices, se me ocurre una interpretación bastante verde...

—¡George!

—¡Venga, venga, a callar! Bueno, sólo iba a sugerirte que, si vais en coche a Napa, hagáis una parada en Muir Woods. Vale la pena desviarse un poco de la ruta principal y, de todos modos, no está demasiado lejos.

Alquilé un coche a las siete de la mañana y volví al hotel para recoger a Al. La sugerencia de George de visitar Muir Woods la entusiasmó. Cruzamos San Francisco y el Golden Gate, y al cabo de un tiempo sorprendentemente corto pudimos pasear por un bosque de gigantescas secuoyas.

He hecho bastantes excursiones por los bosques de la costa Este. En Muir Woods, lo que más me impresionó fue la casi absoluta ausencia de sotobosque y de vida

animal. El bosque parecía pertenecer en su totalidad a las inmensas secuoyas, a excepción de algunos laureles ocasionales, cuyos troncos cubiertos de musgo ascendían en extraños ángulos en zigzag en busca de los pocos rayos de luz que rebasaban a sus gigantescas vecinas. La quietud del bosque sólo se veía alterada por manadas de *Homo sapiens*, que merodeaban emitiendo extraños gritos y accionando los disparadores de sus cámaras. A Al le encantó el lugar.

—Tu amigo George ha recuperado su prestigio -reconoció.

Paseamos un rato emitiendo nuestros propios gritos extraños, sobre todo «¡oooh!» y «¡aaah!». Al había comprado una cámara de *usar y tirar* en la tienda del hotel. Pedimos a unos amables excursionistas que nos hicieran algunas fotos juntos.

A primera hora de la tarde llegamos a Napa Valley. Al había reservado unas habitaciones en una pensión del tipo *bed and breakfast*, estancias separadas, por supuesto. Nos registramos, dejamos las maletas en las habitaciones y pasamos el resto de la tarde visitando bodegas. El paisaje de Napa Valley es precioso; para un habitante de la costa Este como yo, para quien la palabra *montañas* evoca imágenes de las redondeadas y boscosas lomas de los Apalaches, parecía un lugar fantástico, como si alguien hubiese pintado los picos sobre un lienzo azul que estaba tan cerca que podía tocarse con los dedos. Las laderas más próximas, no tan escarpadas, aparecían cubiertas de viñedos divididos por cortinas de olivos de hojas plateadas.

Las bodegas Domaine Chandon y Beringer Brothers se encontraban demasiado atestadas de curiosos. Pudimos visitar y probar vinos de Freemark Abbey, Stag's Leap y otras bodegas menos conocidas.

En Freemark Abbey la breve visita incluyó un paseo entre las viñas. Nuestra guía, una chica gordezuela y con gafas, que estudiaba enología en la Universidad Cal Davis, señaló los nudos en los que las vides *cabernet* estaban injertadas en las raíces. Uno de los integrantes de nuestro grupo le preguntó la razón de los injertos.

—Es a causa de la plaga de la filoxera -explicó la guía-. Ataca las raíces. Es un piojo americano, por lo que la uva *labrusca* americana ha desarrollado una cierta inmunidad natural. Sin embargo, mata las vides *piníferas* de origen europeo. Por lo tanto, injertamos vides *viníferas* en raíces *labruscas*.

—¿Por qué no hacen vino sólo con uvas norteamericanas? -preguntó otro de los turistas.

La guía hizo una mueca.

—Porque el vino no tendría un sabor tan bueno. Las uvas norteamericanas tienen una familia de componentes químicos que les da un aroma y un sabor fuertes, lo que los expertos en vino denominan *manchado*.

—¿Y no se encuentra ese piojo en Europa?

—Ahora, sí. Alguien lo llevó por accidente en el siglo XIX y casi eliminó todas las viñas de Europa. En el presente, los cultivadores europeos tienen que hacer lo

mismo que nosotros: injertos en raíces de origen americano. -Mientras tanto, llegamos al área donde se plantaban las uvas *riesling*. -Sin embargo, no todos los parásitos son malos -dijo nuestra guía-. En Alemania, estas uvas tienen a veces un moho, el *Botrytis cinérea*, que los alemanes llaman *Edelfaule*. A los franceses les sucede lo mismo con sus uvas *sémillon*, con las que solían hacer el Sauternes; lo llaman *pourriture noble*. Ambas expresiones son sinónimas y quieren decir *podredumbre noble*. Básicamente, extrae agua de la uva, con lo que el azúcar se concentra en el interior.

Algunas personas visitan las bodegas para aprender acerca de la filoxera y el *Botrytis*; yo lo hago para probar vino. Nunca he sido capaz de escupir un sorbo de buen vino, acción que se considera de lo más prudente cuando se tasta mucho, de manera que protejo mi sobriedad bebiendo muy pequeñas cantidades. Me fijé en que Al tampoco escupía el vino; era probable que se hubiese sentido humillado por la sugerencia. No obstante, al tener una masa corporal igual a dos tercios de la mía y no sentirse condicionada por tener que conducir, cuando fuimos a cenar ya era evidente que estaba más bien alegre.

Cenamos en un pequeño restaurante al que se podía ir a pie desde nuestra pensión. Me bebí casi toda la botella de *cabernet* Stag's Leap que pedimos, pero no fue suficiente para llegar al nivel de Al, que ya tenía el alcohol en la sangre. Regresamos. Fui a darle un beso de buenas noches en el umbral de su habitación, pero ella me sujetó la mano y me obligó a entrar de un tirón. Caímos vestidos en la cama y dejamos que nuestros labios renovaran su reciente intimidad. La ropa empezó a volar en distintas direcciones y, a medida que la situación avanzaba hacia su previsible final, empecé a sentirme vagamente incómodo. Intenté librarme de aquella sensación, pero se intensificó hasta hacerse reconocible como remordimientos de conciencia. Me aparté, maldiciéndome para mis adentros y llamándome idiota.

—¿Estás segura de que quieres hacer esto? -inquirí.

—¿Por qué me lo preguntas? -dijo ella. Parecía sorprendida.

Hablando como si fuera James Stewart, expliqué:

—Bueno, porque has bebido mucho y hay unas normas que desaconsejan esta clase de prácticas.

Se echó a reír.

—¡La frase es de *Historias de Filadelfia*!. Me encanta esa película. -Se llevó una mano a la mejilla y añadió:- Pero no, noble señor, no es sólo el alcohol el que habla.

¿Noble señor? *Noble podredumbre* sería más parecido a mi estado de ánimo al pensar que me estaba aprovechando de ella.

—Eso lo dices ahora, pero ¿todavía me respetarás por la mañana?

—De modo que tengo que convencerte de que esto es premeditado y no fruto de un impulso -dijo, arrugando el entrecejo en actitud reflexiva-. En primer lugar, acepté

pasar este fin de semana contigo.

—Un indicio no concluyente -dije, meneando la cabeza.

De repente, alargó una mano hacia la mesita de noche y sacó una pequeña bolsa de viaje. De ella extrajo un paquetito y lo mostró con una sonrisa entre burlona y triunfal.

—¿Tu anticonceptivo o el mío?

Al cabo de un rato estábamos tumbados bajo las sábanas. La tenía rodeada con el brazo y ella apoyaba su cabeza en mi hombro. Fue Al quien rompió el silencio:

—¿Sabes? Me siento un poco culpable.

Me quedé sorprendido.

—Me lo temía, pero creía que esperarías a mañana por la mañana.

Se echó a reír y me dio una palmada en el pecho.

—¡No hablo de eso, tonto! Me siento culpable por la forma como me comporté cuando sugeriste que colaborásemos durante el torneo. Tenías razón, era muy sensato cooperar.

Mi sorpresa fue en aumento. Desde que acordamos no hablar de trabajo en nuestra primera cita, yo había evitado el tema. Claro que tampoco tuve que hacer un gran esfuerzo, ya que la atención estaba centrada en otras cuestiones. Al sacarlo ella a la palestra, volví a interesarme por algunas preguntas sin respuesta que habían estado acechando mi subconsciente.

Le conté lo que le había sucedido a Goodknight, así como algunos de los callejones sin salida en los que me había metido y mis últimas especulaciones. Me escuchó con interés y me hizo algunas preguntas.

—Supongo que el problema de Mephisto no aporta ninguna luz al respecto.

—Me temo que no es tan exótico -dijo ella-. Su problema era un virus que alguien debió de introducir de manera deliberada. Resultó difícil de encontrar, porque era nuevo y no hacía nada que fuese tan evidente que nos hiciera sospechar de su presencia.

—¿Qué hacía ese virus?

—No estoy del todo segura. De algún modo alteraba el algoritmo para que Mephisto cometiera un error increíblemente estúpido de vez en cuando. Le hizo perder las tres primeras partidas del torneo.

—Lástima -dije-. Me sabe mal por mis amigos de Goodknight, porque si consiguen ganar el torneo, será una victoria un tanto empañada por todo esto.

—Ese programa tiene un nombre bonito. ¿A quién se le ocurrió?

—¿Goodknight?<sup>[4]</sup> Responde al sentido del humor de George. Me preguntaba cómo se le ocurrió el nombre de Mephisto a tu cliente.

—Se lo pregunté. Era el nombre de un autómata del siglo XIX que jugaba al ajedrez.

—Espera un momento. ¿Quieres decir que hace cien años ya había máquinas que sabían jugar al ajedrez?

—Bueno, algo así. No tenían el aspecto de los ordenadores modernos. En general, consistían en una especie de maniquí sentado sobre una plataforma. El brazo del maniquí movía las piezas por el tablero.

—Esto es cada vez más fantástico. ¿De veras quieres hacerme creer que no sólo tenían complejos aparatos de cálculo, sino también sofisticados mecanismos servo-electrónicos?

—No -admitió Al-. No tenían nada de eso.

—Entonces, ¿cómo funcionaban?

—Había una persona en otra habitación que movía el brazo. No sé cómo, seguramente un sistema de palancas y poleas, o un método similar.

—¿Era un engaño?

—Sí. A veces, el jugador era un enano que estaba escondido en el interior del autómeta.

—¿Un enano?

—Sí. Algo así como un *nanus ex machina*.

—¿Eh? Había oído hablar de un *deus ex machina*, pero ¿qué es un *nanus*\*?

—Un enano.

—¡Oh!

De súbito, Al saltó de la cama y buscó en sus maletas.

—Acabo de recordar que tengo algo que quería enseñarte.

Sacó un ordenador portátil y lo encendió.

—Hace poco trabajé para Transcontinental Insurance. Esto es lo que encontré en su software de cálculos estadísticos.

—¿Un gusano?

Más bien una anaconda. Mira su tamaño. -Avanzó a lo largo de varias paginas de código hexadecimal-. Ocupó casi cuatro megas de espacio de disco. Y es solo un montón de copias de un programa pequeño.

Emití un silbido.

—Es un monstruo, desde luego. ¿Qué hace?

—Resulta sorprendente porque hace muy poca cosa. Borra algunos archivos, sobre todo para dejar espacio libre para copiarse.

—¿Cómo logró entrar?

—Jamás lo descubrí. Lo más probable es que alguien lo introdujese intencionadamente.

Como ya se había acabado la prohibición de hablar de trabajo, hice una pregunta sobre una cuestión que me tenía inquieto.

—Al, en cuanto a lo del otro día en el Moscone Center. ¿por qué me contaste las



sospechas de tus clientes sobre mí?

Mi pregunta pareció sorprenderla.

—No sé, simplemente me irritaba ver que se acusaba a alguien de forma injusta, y porque no me escucharon cuando les dije que era imposible que hicieras algo así. Quería que estuvieras avisado para que no hicieras nada que pudiese azuzar de manera inadvertida su paranoia.

Como si quisiéramos compensar la prohibición anterior, estuvimos hablando hasta la madrugada, intercambiando historias sobre distintos trabajos que habíamos hecho. Incluso le conté que una vez había infectado un sistema de forma accidental; fue un error estúpido, pero aprendí de él algunas cosas importantes. Me sentí un poco avergonzado al contárselo, pero ella se mostró divertida y comprensiva en los momentos correctos, de modo que pensé que mi sinceridad nos había aproximado. Al fin y al cabo, ¿no es la sinceridad el aspecto más importante de una relación? Como diría George, cuando puedes disimularla, lo has echado todo a perder.

A la mañana siguiente, me desperté con la agradable sensación de notar un cuerpo caliente acurrucado junto a mi espalda. Miré el reloj de la mesita de noche. Eran casi las diez, lo que quería decir que probablemente nos habíamos perdido el desayuno que iba incluido con el precio de la cama. Me levanté con sigilo y caminé de puntillas hasta el baño. Cuando acabé de hacer mis necesidades, alguien llamó con suavidad a la puerta.

—Tendrás que esperar tu turno -exclamé en tono jocosos, y abrí.

Al estar envuelta en una pieza de ropa negra de encaje, lo cual me hizo darme cuenta con bochorno que yo todavía me encontraba como mi madre me trajo al mundo.

Mi incomodidad se evaporó de súbito cuando ella dejó que su ropa se deslizara hasta el suelo.

—¿Existe alguna manera de que pueda convencerte de que me cedas tu turno?. - dijo.

La abracé y la levanté del suelo hasta poner su cara a la altura de la mía.

—¿Deseas un pago por adelantado?

A modo de respuesta, ella rodeó mi cintura con las piernas.

Esta vez usamos uno de mis condones.

Nos duchamos juntos y nos turnamos en el teléfono para escuchar nuestros mensajes. Mientras me afeitaba, Al hizo un par de llamadas. Cuando salí del baño, me miró con expresión compungida y dijo:

—Lo siento, Michael, pero me parece que tendré que marcharme antes de que pensaba. Quieren que esté en Houston a primera hora de mañana.

Asentí a regañadientes.

—¿Podrás encontrar un vuelo?

—Hay uno a las ocho y cuarto hasta Dallas-Fort Worth; luego tomaré el puente aéreo a Houston. Lo más probable es que llegue al hotel hacia las tres de la madrugada. Compareceré en la reunión como si hubiese dormido con un gato.

—Es imposible que tengas mal aspecto si te propones no tenerlo -le dije.

—¿Ah, no? -exclamó, echándose a reír-. Oye, no tienes ni idea de lo que cuesta parecer presentable. Los hombres no sabéis la suerte que tenéis.

—¿Suerte? ¿Quién acabará rascándose la cara con un pedazo de metal afilado?

Como Al tenía que marcharse, no veía ninguna razón especial para continuar en la costa Oeste, por lo que reservé una plaza en un vuelo a Nueva York para aquella misma noche. Tomamos un almuerzo ligero, visitamos algunas bodegas más y volvimos a San Francisco.

Desde que nos dimos el primer beso dos días atrás, había sentido la extraña mezcla de entusiasmo, confusión, nerviosismo y ensoñación que parece acompañar a ese estado alterado de la mente conocido como *enamorarse*. ¿O son los síntomas de una crisis nerviosa? Cuando veía a Al sentada a mi lado en el coche, notaba una sensación cálida y confusa en mi interior. Cuando ella me miraba y sonreía, aquellos sentimientos crecían como llamaradas. Y la perspectiva de separarnos al cabo de escasas horas hacía que me embargase una estúpidamente exagerada sensación de pérdida. Incluso pensé en la posibilidad de seguirla a Houston como un cachorro huérfano, pero esta imagen fue lo bastante repulsiva como para devolverme a una disposición de ánimo que guardaba cierto parecido con la sensatez.

Había reservado, a propósito, un vuelo un poco posterior al de Al para que pudiéramos despedirnos en la puerta de acceso. Mientras esperábamos a que se anunciara la salida, charlamos sobre cuestiones sin importancia. Ella se mostraba alegre y parlanchina. Me pregunté si sentía lo mismo que yo. La posibilidad de que todo lo sucedido acabase en una aventura de una sola noche era lo peor que podía concebir. No me lo podía creer, pero ella no parecía contrariada.

Entonces anunciaron su vuelo. Al se incorporó, levantó el bolso y sonrió.

—Bien, supongo que debemos despedirnos por ahora.

No me apetecía sonreír, pero conseguí formar un gesto semejante a una sonrisa.

—Espero que no por mucho tiempo.

Nos dimos un beso y ella se dio la vuelta. Me pareció oír que contenía un sollozo. "¡Bah!", pensé. Pero justo antes de que cruzase la puerta de acceso se volvió a saludar y se fue.

Me dirigí a la puerta de mi vuelo. Hasta que estuvimos ya en el aire, no me acordé de que no había ido a buscar mi ropa a la tintorería de Palo Alto.

Lunes, 15 de marzo, siete de la mañana. Entré en el apartamento con paso vacilante y arrojé mi equipaje al suelo. Había seis mensajes en el contestador. No hice caso y me fui a dormir.



## *Noche de Walpurgis en Wall Street*

*Y fue arrojado el gran Dragón,  
la Serpiente antigua, el llamado Diablo  
y Satanás, el seductor del mundo entero...*

*APOCALIPSIS 12,9*

—¡BIIIP! Mike, soy George. No se trata de ninguna emergencia, todo va bien. Somos líderes del torneo con un punto de ventaja y a falta de cuatro rondas. Llámame cuando puedas. Hasta luego... ¡BIIIP! Señor Arcangelo, soy otra vez Harold Ainsworth, de Tower Bank. Comprendo que debe de tener una agenda muy llena, pero si es posible que pueda venir antes del martes como acordamos en un principio, llámeme por favor al... ¡BIIIP! ¿Michael? Soy Al. Sé que todavía no has llegado a casa, pero quería que este mensaje te estuviera esperando, Este fin de semana pasamos unas horas inolvidables. Llámame pronto. Te... te echo de menos... ¡BIIIP! Hola, soy Evelyn Mulderig, de Gerdel Heshher Bock. Tenemos un problema relacionado con su campo de trabajo. Por favor, llámeme al 555-267410 antes posible... ¡BIIIP! Éste es un mensaje pregrabado... ¿Está cansado de pintar la fachada de su casa cada varios años? ¿Harto de picar, rascar y lijar? Tal vez sea el momento de estudiar las múltiples ventajas del vinilo. Uno de nuestros agentes comerciales estará en su vecindario la próxima semana. Le agradeceremos que le dedique unos minutos... ¡BIIIP! Hola, Michael. Soy yo otra vez. Creía que ya habrías llegado a casa, pero supongo que no es así. Espero que no hayan retrasado tu vuelo. Llámame mañana a Houston. Hasta luego... ¡BIIIP! Soy el hermano Fred Ferris, de la Iglesia del Juicio Final. Querido amigo, se avecina el día más importante de la historia. ¿Ya se ha arrepentido de sus pecados? ¿Ha encontrado la salvación? La Iglesia del Juicio Final es la única esperanza verdadera para todos nosotros pecadores en los últimos días del mundo. El tiempo se acaba... ¡BIIIP! Vale, lo admito, soy otra vez. Sólo quería oír el sonido de tu voz y, como es evidente que no estás, me apetecía volver a escuchar el mensaje de tu contestador. Me iré pronto a la reunión. Tal vez me hayas dejado un mensaje cuando regrese. Este mensaje es una indirecta...

No estaba mal: de ocho mensajes, sólo dos eran de gente que quería venderme algo. Corrección: dos mensajes de máquinas que intentaban venderme algo, tres

llamadas personales (muy personales), dos de negocios y una indefinida (George). Llamé al hotel de Al en Houston; tal como me esperaba, no estaba. Le dejé el mensaje que deseaba oír. Llamé a George pero nadie respondió; lo más probable es que hubiese salido, aunque allí eran las ocho de la mañana.

Llamé a Evelyn Mulderig y le dije que estaba ocupado con otro cliente, pero que seguramente al día siguiente podría dedicarle un poco de tiempo.

Luego llamé a Harry Ainsworth. Decir que estaba contento de oírme era poco; decir que Tower Bank tenía un problema con su software también lo era: los animalejos sólo constituían una pequeña parte del pastel.

Tower tenía uno de esos sistemas que aceptaban y almacenaban los años como números de dos cifras. Cabe pensar que esto no dice mucho en favor de la previsión de los programadores, y es cierto, pero probablemente las personas que escribieron un programa en los años setenta o principios de los ochenta no esperaban que su producto seguiría funcionando al llegar al cambio de siglo.

¡El cambio de siglo! Bastaba esta expresión para provocar terror en los corazones de los hombres de negocios de todo el mundo, y no porque todos los horóscopos de la prensa sensacionalista, ocultistas, lectores de hojas de té, vegetarianos y otros chiflados estuvieran prediciendo el fin del mundo, sino porque, cuando den las campanadas del nuevo milenio, miles de empresas con software como el de Tower se meterán en un buen lío. Supongamos que el ordenador del banco quiere calcular el interés anual de un CD (en este caso, las siglas corresponden a *certificado depósito*, no a *disco compacto*) comprado en el año en curso, 1999. En vez de calcular que adeuda al cliente un año de interés, resta noventa y nueve de cero y obtiene noventa y nueve; en este supuesto, o bien registra un error, o bien carga la cuenta del cliente el interés equivalente a casi un siglo. Imaginemos que uno Contrata un seguro de vida y que el software actuarial de la compañía de seguros no sabe calcular la bonificación porque cree que el cliente aún no ha nacido. Parece una tontería, ¿no? Basta con modificar el programa, ¿verdad? Y si esto no puede hacerse, sólo hay que comprar otro. No tan deprisa.

»Estamos hablando de grandes programas, quizá de un millón de líneas de datos. Supongamos que uno es tan afortunado que puede contar con el primer tipo que lo programó, porque aún no se ha jubilado, ni se dedica a otra profesión, o se ha metido en una secta, ni ha sido abducido por los extraterrestres, ni ha muerto. Le dices que se siente delante del programa jurásico que escribió hace veinte años y le expones lo que quieres que modifique.

No tiene ni idea.

Aquí es donde interviene la ingeniería inversa. Antes de que pueda modificar el programa, hay que imaginar cómo hace lo que hace, y cómo se puede cambiar sin echar a perder todo lo demás. Por suerte, los programadores y los técnicos de

software guardan algunas cartas en la manga: unos programas que ayudan a adivinar cómo actúa otro programa; los llaman *herramientas de ingeniería de software asistida por ordenador*. Aun así, se necesita ser un auténtico experto y dedicar muchas horas. ¿Es preciso que diga que también acaba resultando muy caro? Y eso si tienes la suerte de encontrar a alguien que tenga la capacidad necesaria y consigues que trabaje para ti; de éstos, hay muy pocos.

Por lo tanto, pasemos a la opción número dos y pidamos ese nuevo software que acepta entradas de cinco cifras por si acaso todavía se utiliza dentro de ocho mil años. Además, tiene todos los timbres, pitidos y ventanas imaginables, hasta puertas de garaje si es necesario. No tenemos más que transferir todos los archivos al nuevo sistema que, como es obvio, resulta enteramente incompatible con el antiguo, por lo que debemos introducir a mano los datos. ¡Oh!, ¿he comentado que se necesita un nuevo hardware para ejecutar este software?

Ahora, multipliquemos el dilema anterior por tantos bancos, compañías de seguros, agencias de bolsa y otros monstruos financieros que puedan imaginarse. Agreguemos a la lista las enormes estructuras burocráticas gubernamentales, como la Seguridad Social y las oficinas de tráfico de todos los estados de Estados Unidos. Se ha calculado que se han gastado ya miles de millones en este problema y todavía está lejos de ser resuelto.

A los quisquillosos les encanta puntualizar que el nuevo milenio no empieza *de verdad* hasta el año 2001, y que el 2000 es en realidad el último año del milenio actual. Esto es matemáticamente exacto, pero irrelevante, porque en este aspecto el software y la imaginación popular están en perfecto acuerdo: el nuevo milenio empieza el 1 de enero del 2000.

En Tower Bank no habían esperado hasta el último segundo para solucionar el problema del software; claro que, por otra parte, tampoco iban a ser expulsados del club de amantes de la pasividad. Para ser justos, hay que reconocer que la demora en afrontar este problema concreto era, en gran medida, el resultado de tener que encarar un montón de cuestiones más urgentes relativas a su sistema informático. Aun así, finalmente se habían visto obligados a contratar a un consultor para insuflar nueva vida a su viejo software a tiempo para el gran día. Y dicho consultor vio gato encerrado, o quizás un virus.

Harold Ainsworth era un hombre de mediana edad vestido con un traje caro y lucía un pésimo peinado. Me saludó con un apretón de manos y me indicó que pasara a su despacho.

—Michael Arcangelo, le presento a Leon Griffin.

El tipo que se levantó para estrecharme la mano tenía más o menos mi edad y la mitad de mi peso, en su mayor parte debido a los músculos. Llevaba una melena rizada que era un agradable contraste con el conservador traje de ejecutivo.

Harry nos invitó a sentarnos.

—Leon es nuestro consultor sobre la manera de modificar el software que tenemos para no tener que cerrar la empresa al final del año. -Me miró con expresión de disculpa.-. Michael, sé que nos recomendó que comprásemos un sistema nuevo y yo estuve siempre de acuerdo con usted, pero los directores pensaron que enfoque sería más sensato desde el punto de vista económico.

—Quiere decir más barato -interpreté, sonriendo.

—Correcto, pero quiero que sepa que nos está costando mucho dinero. Por suerte, Leon tiene la experiencia necesaria para realizar esta función: ya trabajó en un sistema similar en Southeastern Trust, y quedaron muy satisfechos por los resultados. De hecho, después de aquel trabajo hubo varias docenas de instituciones que se interesaron por sus servicios. Tuvimos suerte de poder contratarlo.

Miré de reojo a León, que parecía estar esforzándose por no sonrojarse, si es que esta reacción era posible en una persona con la piel más oscura que su traje gris marengo. Esperaba que cobrase mucho por sus servicios; al fin y al cabo, tendría que encontrar otra especialidad en enero.

—¿Cómo va? -pregunté.

—A las mil maravillas: como querer apartar una ballena muerta de la playa a puntapiés.

—León se ha topado con algunas dificultades inesperadas en nuestro software -dijo Harry-, y pensamos que usted podía echarle una mano. Pero será mejor que él mismo se lo explique.

León señaló un montón de archivadores apilados sobre el escritorio de Harry y contestó con un melodioso acento caribeño:

—Por suerte, Tower ha cuidado mucho la documentación. Hemos podido conseguir una copia impresa del código original del fabricante. Por desgracia, lo que está funcionando ahora no coincide con esa documentación.

»Eso, en sí mismo, no es extraño -prosiguió-. Cuando fueron escritos estos programas, era una práctica habitual modificar el programa después de imprimir la documentación. Ahora también se acostumbra a hacerlo, pero, como sabe, el fabricante suele incluir un archivo de texto llamado *Léame que* es un resumen de los cambios efectuados. No se hacía así en la Edad Media, cuando fue escrito este programa.

»El problema es que hay algunos cambios realmente importantes en este software, mucho mayores de lo que he visto en otros casos. El aspecto externo parece idéntico, pero si uno examina la estructura del programa, como los puntos de bifurcación y cosas así, ya no parece el mismo.

—¿Y cree que la causa es un parásito? -pregunté.

Leon se encogió de hombros.

—No entiendo como ha podido pasar, pero no se me ocurre nada mejor. Solicité al señor Ainsworth una lista de todas las personas que han trabajado con este sistema. No se ha introducido ninguna modificación relevante y, desde luego, nada que explique la clase de reestructuración que he visto. Me fijé en que le han llamado varias veces para resolver problemas de virus.

—Nunca he visto nada igual, pero eso no quiere decir que sea imposible. Lo que puede hacer un parásito está limitado sólo por la imaginación y la capacidad técnica del programador. Aun así, hacer eso que propone requiere un enorme y profundo conocimiento de este software.

—¿Quién posee esa clase de conocimientos? -preguntó Harry.

—Hace veinte años, el tipo que escribió el programa, quizás. ¿Y ahora? Nadie.

Pasé el resto de la tarde examinando el software del banco. No encontré nada lo cual no era sorprendente. Pensándolo dos veces, tal vez sí que lo era: cuando reflexioné sobre ello, comprendí que cada vez que había trabajado con este sistema, lo había encontrado infestado de animalejos. Una vez tuve que eliminar siete virus diferentes. Habían pasado varios meses desde que lo había limpiado por última vez, un tiempo más que suficiente para que entrase una nueva plaga de bichos y reordenasen las cosas a su gusto.

Siguiendo una intuición, obtuve permiso de Harry Ainsworth para infectar el software de Tower con una versión modificada del virus de sonda que había escrito para Goodknight. Si Harry hubiese entendido más de ordenadores, quizás habría protestado, pero confiaba en mí para que hiciera todo lo posible. A diferencia de Goodknight, conocía este sistema muy bien, sobre todo en lo referente a cómo funcionaba cuando se hallaba infectado, por lo que estaba seguro de que mi programa no causaría problemas. También le expliqué a Leon Griffin lo que pensaba hacer. Arqueó las cejas, pero cuando le describí lo que estaba pasando, se limitó a asentir con la cabeza y decir:

—Parece una buena idea.

Por fin llegó la hora de volver a casa, y no me apetecía ir a entrenarme. Sin embargo, ya habían pasado más de dos semanas desde que estuve en el *dojo* por última vez, y sabía que, cuanto más tiempo tardase, peor. En estos momentos podía sufrir de agujetas sólo un par de días.

Pasé por mi apartamento para recoger mi *gi*, y todavía me quedó tiempo para llegar al *dojo* unos veinte minutos antes de la hora programada. Ya me iba bien, porque suponía que tenía que dedicar el tiempo extra para hacer estiramientos. Por desgracia, Jamaal también llegó temprano y tenía otra idea.

Yo estaba sentado en el suelo, estirándome, cuando se acercó.

—Me alegro de volver a verte, Mike. ¿Quieres entrenar un poco?

Jamaal es una de esas personas para las que practicar kárate es absolutamente

superfluo. De hecho, debería haber una ley que prohibiese enseñar kárate a los tipos corpulentos y musculosos como Jamaal. En cierto modo, traiciona el mismo espíritu de las artes marciales, al menos desde mi punto de vista.

Jamaal no estaba acostumbrado a que fueran rechazadas sus invitaciones a entrenar, de manera educada o no, así que me incorporé despacio, hice una reverencia y adopté una postura de combate.

—¿Dónde está el *sensei* -pregunté. Hiro Shimomura, el instructor jefe, solía dirigir la tabla de ejercicios los lunes por la tarde.

Jamaal lanzó una perezosa patada circular hacia mi cabeza.

—En Japón, durante las seis próximas semanas -respondió.

Me había apartado lo suficiente para estar fuera del radio de su patada. Entonces intenté golpearlo con otra, pero levantó de nuevo la pierna, aunque ahora de manera mucho más rápida. Apenas conseguí alzar el brazo a tiempo para pararla.

—¿De modo que, mientras tanto, estamos en tus manos, ¿no?

Sonrió y lanzó una patada frontal, seguida de una andanada de golpes con las manos que hice todo lo posible por bloquear.

Continuamos entrenando hasta la hora de la tabla de ejercicios. Fue casi tan bueno como hacer los estiramientos, porque me sirvió de calentamiento y me hizo sudar. Jamaal dirigió la tabla, que resultó bastante dura. Después del calentamiento, se acercó a mí otra vez. Sonreí, aunque mi sonrisa quizá pareció una mueca de dolor.

—No me digas que quieres seguir con el entrenamiento.

—No, a menos que tú lo desees. Sólo quería preguntarte cuándo piensas realizar la prueba del *shodan*.

—Ojalá lo supiera -contesté, encogiéndome de hombros.

Tenía que practicar las tablas seis meses seguidos para ser candidato al examen de cinturón negro, y 1999 no parecía que fuese a ser un buen año para las propias aficiones.

—No vuelvas a ponerme todas esas excusas sobre tu trabajo -dijo Jamaal con gesto de desaprobación-. Si alguien puede entrenar conmigo de esta manera, quiero que sea cinturón negro. ¿Intentas avergonzarme?

—Sí, lo intento, pero no lo consigo.

Jamaal se echó a reír entre dientes.

—Este fin de semana hay un festival de películas de Bruce Lee. Algunos vamos a ir. ¿Te interesa?

—Sí, me interesa, pero no podré ir. ¿Tal vez en otra ocasión?

—En otra ocasión.

Volví a mi apartamento poco después de las seis y fui directo al contestador. Al había vuelto a llamar y se había limitado a decir: «Eres el no va más». George me había dejado otro mensaje, en el que me pedía que lo llamara después de las siete,



hora del Pacífico.

Llamé al hotel de Al en Houston. Todavía no había llegado a su habitación, por lo que le dejé un mensaje: «¿Te refieres a la famosa familia Novamás? Somos parientes lejanos».

Dirigí la atención hacia un montón de revistas que habían llegado por correo durante la última semana. Empecé a hojearlas para pasar el rato mientras esperaba la llamada de Al o llegaba la hora de telefonar a George.

Despertó mi interés una entrevista con Marión Oz en la revista *Hologram*. Oz era un personaje conocido en el ámbito de la inteligencia artificial, y también un poco raro, como cabía imaginar por el titular de *Hologram*, que anunciaba a bombo y platillo: «Un experto en inteligencia artificial dice que no existe tal cosa». También decía de Oz que no soportaba a los imbéciles, siendo *imbécil* un sinónimo de cualquiera que supiera menos sobre inteligencia artificial que él, lo que era igual a todos, por lo menos en su humilde opinión. Además de ser famoso en el mundillo de los científicos informáticos, Oz era uno de aquellos raros académicos que habían alcanzado una cierta celebridad al combinar éxito en su campo de trabajo y debilidad por la fama. Por supuesto, esto no lo convertía necesariamente en el tipo más popular entre sus colegas, como la propia revista indicaba en la introducción:

Marión Oz, casi tan conocido por su irascibilidad como por su brillantez, es aficionado a citar el famoso juicio derogatorio del físico Wolfgang Pauli, con el que describía algunas ideas de sus rivales: no eran «ni siquiera falsas». Cuando se le pide su opinión sobre Oz, el investigador de inteligencia artificial Dennis Daniels dice lo siguiente: «Marión no es un científico propiamente dicho; es más bien como un poeta loco. Tiene algunas cosas interesantes que decir, pero no puedes tomarlo demasiado en serio». Eric Stadthoffer era aún más franco: «¿Recuerda la famosa frase de Buckminster Fuller: "Parezco un verbo" Pues bien, si Bucky Fuller era un verbo, Marión Oz es una imprecación».

Una parte del talento de Oz para llamar la atención era su afición a decir barbaridades. En su primer libro, *La serpiente en el jardín*, argumentaba que la conciencia no era una propiedad intrínseca del organismo humano, sino que podía entenderse mejor como una especie de parásito. Presentaba una reinterpretación del relato del Génesis en el que describía la *infección* de Adán y Eva por parte de la serpiente, la cual representaba el «parásito de la conciencia».

Pasé las páginas hasta la entrevista. Esperaba que Oz hiciera picadillo al entrevistador, pero parecía casi simpático (teniendo en cuenta su actitud habitual). Al parecer, la cordialidad se debía a que estaba interesado en promocionar su nuevo libro, *El gusano en la manzana*, en el que defendía su idea de que no existía la inteligencia artificial.

**HOLOGRAM:** Doctor Oz, ¿durante cuánto tiempo han estado los científicos luchando por crear la inteligencia artificial?

**OZ:** Eso depende de lo que quiera decir con *inteligencia*. De hecho, ya mucho antes del inicio de la informática existía la idea de crear una máquina a imagen de la mente humana. Ramón Hull, un pensador cristiano del siglo XIII, afirmaba tener una máquina, a la que llamaba Ars Magna, que podía dar respuesta a las cuestiones teológicas. Es irónico que buena parte del pensamiento moderno sobre inteligencia artificial tenga que ver más con la religión que con la ciencia. Además, resulta un auténtico misterio que alguien quiera tomarse la molestia de replicar algo que funciona tan mal como la mente humana.

**HOLOGRAM:** ¿Cree que la mente humana funciona mal?

**OZ:** Salvo contadas excepciones, funciona fatal. Es ridículo que necesite tanto tiempo para realizar tareas relativamente sencillas y, cuando consigue terminarlas, los resultados suelen estar plagados de errores.

Estaba bastante seguro de saber quién se encontraba al principio de su lista de *excepciones*. No entendía por completo su argumento, pero parecía que quería demostrar que la inteligencia artificial, en el sentido de crear un organismo con capacidad intuitiva no sólo era improbable, sino imposible en lo fundamental por alguna teórica totalmente inconcebible. Además, afirmaba que el test Turing era una chapuza.

Este test fue propuesto como una especie de banco de pruebas de la inteligencia artificial por Alan Turing, considerado como el padre de la informática digital. Lo que hace es, más o menos, declarar lo siguiente: «Bien, no sabemos en realidad qué es la inteligencia, pero si puedes engañar a Orson Bean y a Kitty Carlisle, ya os vale». El equipo de Turing (parece el nombre de un club de fútbol) mantenía una especie de conversación telefónica con la supuesta máquina de inteligencia artificial; se le hacían preguntas hasta que el entrevistador creía que podía afirmar si el sujeto pensaba con proteínas o con silicona. Si se escogía como respuesta una persona y, en realidad, se trataba de un ordenador, se consideraba que la máquina disponía de inteligencia artificial.

Es de suponer que si una persona fallaba la prueba, se la tacharía de ser un ente

falto de inteligencia natural. A decir verdad, creo haber conocido a un par de ellos. En cuanto al razonamiento de Oz acerca de la imposibilidad de crear inteligencia artificial, era, siendo generoso, bastante retorcido:

**OZ:** La inteligencia artificial se va a pique si estudiamos dos problemas fundamentales: el de autorreferencia y el de referencia ajena.

**HOLOGRAM:** ¿Referencia ajena?

**OZ:** Sí. Para ser inteligente, un organismo debe ser capaz de manejar símbolos, pero esto no es todo. Lo que no es valorado, en general, es que uno debe *saber que* lo que manipula son símbolos. En otras palabras, que los símbolos tienen referentes.

**HOLOGRAM:** ¿Podría... ?

**OZ:** ¿Aclararlo? Lo intentaré. Recuerde que un símbolo es, por definición, algo que está en lugar de otra cosa. Los símbolos que usamos con más frecuencia son las palabras. Por ejemplo, hay dos maneras de utilizar la palabra *perro*: la primera es usarla para aludir a una especie determinada de mamíferos domesticados; la segunda consiste en referirse a la propia palabra. Si pregunto «¿cuántas veces aparece el termino *perro* en esta frase?», es obvio que estoy usando la segunda posibilidad. El problema de la inteligencia artificial es que sabemos cómo programar un ordenador para que utilice las palabras sólo de la segunda manera. En mi libro demuestro que no hay ninguna forma de codificar una instrucción que transmita la relación entre símbolo y referente a algo que no está operando ya a nivel simbólico.

**HOLOGRAM:** Lo que quiere decir...

**OZ:** la inteligencia consciente y volitiva no es algorítmica y, por tanto, no puede ser programada. Y aunque este argumento ya es suficiente de por sí, he descubierto otro obstáculo, independiente del anterior e igualmente insuperable, para Programar una inteligencia consciente.

**HOLOGRAM:** ¿Tiene que ver con la autorreferencia.

**OZ:** En efecto. Al llegar a este punto, mi razonamiento parte de reconsiderar el teorema de la indefinición de

Godel.

**HOLOGRAM:** Doctor Oz, en atención a aquellos de nuestros lectores que no estén familiarizados con él, ¿puede explicar ese teorema?

¡Oh, sí! Como si realmente lo supiera.

**HOLOGRAM:** Explíquelo para ilustrar a nuestros suscriptores, profesor.

**OZ:** La prueba de Godel demuestra que es imposible definir un conjunto de reglas de forma completa para un sistema matemático. No importa hasta qué punto se intente completarlo: siempre será posible construir ciertas proposiciones acerca del sistema que no pueden probarse como verdaderas o falsas dentro de los límites de ese sistema específico. Hay excepciones, pero carecen de relevancia. El problema básico es el de la autorreferencia. Como el sistema puede referirse a sí mismo, siempre es posible formular declaraciones paradójicas para las que no hay soluciones satisfactorias desde el interior del propio sistema. Russell y Whitehead ya habían intentado eludir este problema construyendo reglas y categorías jerárquicas que se suponía que evitaban la aparición de las paradojas de autorreferencia. Kurt Godel demostró que estas dificultades acaban surgiendo en cualquier caso y son, en realidad, inherentes a la naturaleza de estos sistemas.

**HOLOGRAM:** Pero ¿qué tiene esto que ver con la inteligencia artificial?

**OZ:** Dos cosas. En primer lugar, la autorreferencia es un componente esencial de lo que podríamos considerar como inteligencia, ya que está relacionada con la idea de conciencia. Para que algo sea sensible, tal como lo entendemos nosotros, debe ser capaz de afirmar: «Yo soy esto, no soy aquello».

**HOLOGRAM:** Así pues, ¿algo que se da cuenta de su propia existencia es, por lo tanto, también consciente?

**OZ:** No. Darse cuenta de la propia existencia es un factor necesario para que haya conciencia. Por sí mismo no

basta, pero es muy importante. Recordará que, cuando Adán y Eva comieron el fruto del Árbol del Conocimiento, lo primero que hicieron fue cubrir su desnudez. Se habían vuelto conscientes, lo que es una manera de decir que se daban cuenta de su propia existencia. Existe otro nexo con la cuestión de la inteligencia artificial que es crucial para mi argumentación. Varias personas han afirmado que la prueba de Godel implica que la inteligencia informática es imposible, o por lo menos debería ser fundamentalmente distinta de la humana, porque la mente humana es capaz de trascender las limitaciones de esa prueba, mientras que un ordenador no puede.

**HOLOGRAM:** Desde luego, parece posible.

**OZ:** Es una auténtica estupidez, pero no voy a entrar en eso ahora. La prueba de Godel es un límite inherente a ciertas operaciones formales de cualquier tipo de inteligencia, sea humana o no. Precisamente estas operaciones formales deben aplicarse cuando un ser humano escribe un programa de ordenador. También es la clase de razonamiento preciso para investigar cuestiones como la que sigue: ¿que es exactamente la inteligencia humana? Por este motivo, la naturaleza de la conciencia será siempre inescrutable: porque el propio fenómeno, y la única herramienta que tenemos para investigarlo, son fundamentalmente inconmensurables.

**HOLOGRAM:** No estoy seguro de haberlo entendido.

**OZ:** Si, sucede lo mismo que a la mayoría de mis colegas en el campo de la inteligencia artificial.. Piense en esto: ¿puede agarrarse el puño derecho con la mano derecha, es obvio que no, la mano no puede sujetarse a sí misma. Pero hay otra razón menos evidente, por la que no puede hacerlo: cuando abre la mano para sujetar algo, ya no tiene un puño.

Aquello ya me sonaba demasiado a Zen. Pero fue su siguiente argumento que me dejó anonadado.

**HOLOGRAM:** Entonces, ¿cree que jamás habrá una

máquina verdaderamente inteligente?

**OZ:** Yo no he dicho eso.

**HOLOGRAM:** Pero, ¿no acaba de decir...? Lo tengo grabado.

**OZ:** No, no rebobine la cinta. No me ha entendido. Lo que he dicho es que la inteligencia artificial, es decir, la inteligencia creada por seres humanos de forma deliberada, es imposible. No hay ninguna razón teórica para que la inteligencia de las máquinas no pueda evolucionar del mismo modo que la humana.

**HOLOGRAM:** ¿Evolucionar? Creo que no sé cómo puede pasar algo así.

**OZ:** ¿De verdad? Me parece que es obvio. Todo lo que hace falta para que se produzca la evolución es que algo sea capaz de reproducirse y mutar, y someterse a un proceso de selección. Si piensa en ello, verá que los tres criterios son aplicables a los programas informáticos.

Hace poco, leí en algún sitio que hay más de doscientos millones de ordenadores con acceso a Internet. Ahora imagínese el número de ordenadores, la cantidad de memoria y la potencia de proceso que están interconectados. Es nada más y nada menos que una biosfera electrónica.

**HOLOGRAM:** Lo presenta como si los programas estuvieran vivos.

**OZ:** Según cualquier definición de lo que es vida, salvo las más provincianas, están vivos. Los seres vivos comen, excretan y se reproducen. Algunos pueden desplazarse y la mayoría tiene maneras de sentir el entorno. En el mundo informático existe una analogía para cada una de estas funciones.

**HOLOGRAM:** La clase de programas informáticos de los que habla, ¿no son realmente más análogos a los virus o a otros parásitos, ya que necesitan de un host para existir?

**OZ:** Es una manera de analizar la cuestión, pero según ese mismo ejemplo, podría filarse que el planeta Tierra es un host del que todos somos parásitos. No, creo que tiene más sentido considerar el hardware como el sustrato físico de estas formas la de la misma manera que los compuestos

químicos son nuestro sustrato.

**HOLOGRAM:** Pero, si un programa de inteligencia artificial evolucionase, ¿no tendría que hacerlo de forma algorítmica?

**OZ:** No necesariamente. Una vez que un sistema alcanza cierto grado de complejidad empieza a mostrar algunas características que no son algorítmicas.

**HOLOGRAM:** ¿Se refiere a la teoría del caos?

**OZ:** No, a la teoría de la complejidad.

**HOLOGRAM:** ¿Cuál es la diferencia?

**OZ:** Nadie lo sabe. El caos y la complejidad son como dos serpientes que se muerden mutuamente las colas. Al nivel en que estamos, no puede saberse con seguridad cuándo termina una teoría y empieza la otra.

**HOLOGRAM:** Si usted está en lo cierto, quizás en unos millones de años...

**OZ:** ¿Millones? No lo creo. Los sistemas biológicos necesitan mucho tiempo para reproducirse. ¿Cuál es la duración media de una generación humana? ¿Unos veinte o veinticinco años? El genoma humano contiene unos seis mil millones de pares básicos, con cuatro posibilidades en cada posición, es decir, más o menos un gigabyte y medio. Es probable que el microprocesador de su ordenador de sobremesa pueda gestionar el mismo volumen de información en menos de un segundo. La diferencia entre nosotros y los chimpancés sólo es de un dos por ciento. En algunos casos, tal vez menos.

Por suerte, el entrevistador no pareció tomarse el último comentario a título personal.

**HOLOGRAM:** ¿De manera que es posible esperar una evolución de la inteligencia informática en un futuro próximo?

**OZ:** Haga los cálculos. Las cifras que he aportado sugieren un porcentaje de mil millones a uno en términos de velocidad de evolución. Aunque, si me equivoco en un orden de magnitud, todavía tendríamos que comprimir

algunos miles de millones de años de evolución en apenas un par de décadas. Y también podría equivocarme por defecto.

La conversación derivó hacia otro tema. Dejé la revista a un lado. Lo más probable era que la mayoría de los lectores creyeran que este último párrafo era divertido, otro ejemplo de Oz para llamar la atención diciendo barbaridades. ¡Diablos!, por lo que sabía, eso era exactamente lo que estaba haciendo, pero no podía apresurarme a descartar lo que decía porque tenía demasiado sentido para mí.

En los últimos años había visto cómo los virus y los gusanos eran cada vez más complejos. Sí, la mayor parte reflejaba la creciente sofisticación de los seres humanos que los escribían, pero no todos los animalejos han sido creados por el hombre. En ocasiones, se genera uno por accidente, como el virus de datos que circuló por Internet en 1980. A veces, puede crearse un virus a partir de un fragmento de un programa mayor que haya sido mal copiado en un disquete. Y, por cierto, la mutación de la que hablaba Oz podía explicarse muy bien por una degradación de soporte magnético.

No es ningún secreto que a veces la información guardada en disquetes se pierda a causa de su exposición a un campo magnético o simplemente por el paso del tiempo. Lo más probable es que el usuario lo note cuando inserte el disquete en unidad de lectura y reciba un mensaje de error del tipo "Disquete no formatea" o similar, cuando sabe a ciencia cierta que el disquete estaba formateado y contenía archivos importantes. Pero ¿cuál era la frecuencia real de errores de escasa importancia, un problemilla aquí o allá, ninguno de ellos lo bastante relevante para causar un daño grave? Además, la mutación accidental sólo era una parte del problema. También era posible escribir un programa para que mutase, como los virus que escribí a George y Jason.

¿Y la selección? Es mi trabajo. Yo, y las pocas personas que comparten mi profesión nos dedicamos a *matar* esas cosas, pero sólo eliminamos los que conseguimos localizar; los que se escapan pueden clonarse al día siguiente. Es la supervivencia de los más aptos.

No estaba realmente preocupado por los animalejos sensibles... todavía. Incluso el monstruo que me había enseñado Al era demasiado pequeño, por orden de magnitud, para que pudiera tomarse por una señal de inteligencia. No, estaba asombrado porque la dificultad de mi trabajo no iba a estar determinada de forma elusiva por el ingenio de otros seres humanos que intentaban ser más listos que yo. Ahora tenía a Charles Darwin alineado con el equipo contrario y las perspectivas no eran optimistas.

Esta deprimente cadena de pensamientos se vino abajo al sonar el teléfono.



Olvidé de inmediato a Oz y a Darwin cuando imaginé la identidad de la persona que estaba al otro lado del cable.

—¿Sí?

—¡Michael! ¿O es el señor Novamás?

—¡Ah! Me imaginaba que eras tú. Por fin te han dejado descansar, ¿eh?

—¡Por fin! Esta noche volveré para echar un último vistazo, pero casi he terminado.

—¿Cuándo podré verte?

—Me temo que, por ahora, no. Mañana tengo que irme a Dallas y luego volveré a la costa Oeste.

—¿Otra vez a San Francisco?

—Los Ángeles.

Silbé.

—¡Vaya! Desde luego, tu carrera está despegando. Te envidio.

—¿Envidiarme? ¡Qué huevos! Si no acaparases todos los buenos clientes de Nueva York, no me tocaría pasarme la vida en un avión cargando con la maleta. ¿Qué estás haciendo?

—Nada especial. Leía una entrevista a Marión Oz.

—¿El de la inteligencia artificial?

—Sí, aunque ahora será más conocido como el de la antiinteligencia artificial. Asegura que la inteligencia sólo puede producirse como resultado de la evolución y selección natural.

—Interesante. ¿Y qué dice de Dios?

—Hummm... Supongo que Él también podría hacerlo, en el caso de que todavía quisiera, visto el resultado de su primer intento.

—¿Cómo sabes que Dios es Él?

—Porque he visto el techo de la Capilla Sixtina.

—¿Y?

—Si lo que crea a Adán es una mujer, tiene un grave problema hormonal.

Seguimos charlando durante casi una hora, dejando que creciera una exorbitante factura telefónica.

Quería colgar y devolverle la llamada para que no tuviera que pagarlo todo, pero no quiso ni oír hablar de ello. Incluso me recordó que yo había pagado la cena en San Francisco y ella no había discutido entonces. Le subrayé que ahora sí que discutía, pero no cedió. ¡Tozuda!

Me prometió llamarme desde Dallas al día siguiente y nos despedimos. Como faltaban todavía un par de horas hasta el momento de telefonar a George, decidí trabajar en otras cosas. No toda mi labor se realiza en el local de quien me contrata; también me ocupo de mantener informados a algunos clientes de las amenazas más

novedosas para sus sistemas informáticos y les proporciono software para luchar contra esas amenazas. Esto implica que debo estar siempre al corriente de los últimos desarrollos, y lo hago de distintas maneras: poniéndome en contacto con mis colegas, yendo a conferencias y simposios como el de Londres, y haciendo otras cosas un poco más misteriosas. Ahora iba a hacer algo que estaba claramente en esta última categoría.

Los piratas tienen su propia sociedad subterránea, e incluso su propia y extraña cultura. Organizan encuentros y convenciones, a los que asisto de forma habitual para establecer y mantener contactos en su comunidad y estar informado. Sin embargo, el instrumento principal de relación social de los piratas son las redes informáticas, lo cual no resulta nada sorprendente. Mantienen muchos sistemas de comunicación electrónica (más conocidos por las siglas BBS). Los BBS son gestionados por los operadores de sistema (llamados *sysops* en la jerga informática). Algunos BBS son legales, mientras que otros son completamente *underground*. Éstos suelen atraer a los piratas implicados en distintos tipos de delitos informáticos, incluido el de escribir virus.

Hacia algún tiempo que oía rumores acerca de un BBS gestionado por una banda de piratas que se hacían llamar Hordas del Infierno o, a veces, Piratas del Hades. Mi interés en este BBS en particular se debía a su reputación como fuente de producción de virus, un lugar en el que los piratas intercambian consejos para crear animalejos e incluso se envían mutuamente los que han programado. El primer BBS de este tipo apareció en Bulgaria en 1990 y desde entonces se han extendido a otros países, entre ellos Estados Unidos. Durante cierto tiempo, pareció que estos BBS de cultivo desaparecerían, ya que tanto el FBI como otras instituciones habían conseguido infiltrarse en ellos y utilizaban la información obtenida para detener a los participantes. Sin embargo, los piratas seguían inventando nuevos trucos para llevar ventaja a los federales.

En la conferencia de Londres, conocí a un investigador de virus, procedente de Bulgaria, que tenía información sobre el BBS llamado HfH. La creación de virus había sido una especialidad búlgara desde, por lo menos, principios de los ochenta. Durante algunos años, Sofía fue la capital del mundo en lo relativo a los virus, pero rusos y los tailandeses han intentado sacar también la cabeza en fechas recientes pero los búlgaros siguen ahí. Se sabía que los piratas de Bulgaria tenían relaciones muy estrechas con ciertos grupos norteamericanos, y ahora parecía que HfH uno de ellos. Mi informador me dio un número de teléfono que había obtenido un BBS de piratas de ese estado europeo, que él creía que correspondía a un nodo del BBS HfH. Esperaba que este número fuese el último dato que necesitara para acceder a él.

Pero llamé a otro número que había conseguido antes y lo usé para infiltrarme en un ordenador regional de conmutación de teléfonos. En el mismo intercambio obtuve

también el número de un teléfono público. Manipulando el número del equipo del teléfono público, pude enviar instrucciones al ordenador desviara a mi número privado las llamadas hechas al teléfono público. El siguiente paso era usar el mismo ordenador de conmutación para desviar mi llamada a un segundo número, de tal modo que pareciera haberse originado en el teléfono público. Seguramente, las llamadas que no procedieran de esta estación de conmutación se desconectarían en cuanto establecieran comunicación con el BBS. Era la primera línea de defensa del HfH, pero no la última. Me conecté a un BBS, pero mis sospechas eran correctas, se trataba de un sistema ficticio. No es que no fuese un auténtico BBS, sino que los mensajes que aparecían resultaban totalmente correctos y dentro de la legalidad, sin tufillo de que se realizase la más mínima actividad fuera de la ley. Eso ya era sospechoso, porque no había motivos para que un BBS legal estuviese tan bien protegido. Pulsé la tecla escape, y un mensaje me solicitó un número de teléfono. Hasta entonces sólo había podido llegar hasta allí, porque no sabía el siguiente número de la secuencia. Esta vez entré el número que me dio mi amigo búlgaro y, en efecto, se me otorgó acceso a otro BBS.

Solicitaban una contraseña. Escribí «Dis», que era la primera de una corta lista de palabras clave que sabía que se usaban en HfH. Lo siguiente que ocurrió fue que se cortó la conexión. Este hecho no me desanimó. Tenía motivos para creer que el HfH también usaba un procedimiento de devolución de llamada como parte de su sistema de seguridad. Esperé unos diez minutos. Entonces pensé que había entrado una contraseña incorrecta y repetí todo el proceso. Esta vez usé la contraseña «Gehenna».

Sin suerte. En intentos posteriores probé con «Hellwell», «Pandemónium», «Phlegethon» y «Styx», con resultados similares. Por último, lo intenté con «Inferno». La primera señal de que había acertado fue una pantalla con el siguiente mensaje: «Todos los que entréis aquí, abandonad toda esperanza»<sup>[5]</sup>. Esto ya era otra cosa: unos piratas que citaban a Dante en lugar de la letra de alguna canción de un grupo de *heavy metal*. A continuación me pidieron un nombre o, para usar una mayor precisión, un apodo. Escribí «HURÓN». Apareció otra pantalla en la que me preguntaban si tenía un número de código de HfH. Seleccioné la opción «No». Un minuto después, me saludó un *sysop* llamado Maligno:

«Hola, Hurón. ¿Eres novato en HfH?».

Escribí: «Sí, Maligno. He oído hablar mucho de vosotros».

»Nos estamos haciendo bastante famosos. <S>

La S entre antilambdas quiere decir «sonrisa», una especie de abreviatura de la expresión «Lo digo en broma», que es habitual en Internet. Detesto que la gente se crea en la obligación de aclarar que estaba bromeando. Esta especie de lenguaje de que es conocido en algunos círculos como *jerga del modo de charla*, de la que elogiarse que ahorra tiempo y es menos repugnante que los *smileys*.

Estos símbolos, también llamados *iconos emocionales*, son otra manera de expresiones o matices mediante signos de puntuación que dibujan caritas como, por ejemplo, :). Si el lector todavía no lo ha entendido, pruebe a girar la página noventa grados en el sentido contrario a las agujas del reloj.

«Cómo puedo hacerme miembro», pregunté a Maligno.

»Bueno, ya que te has infiltrado en nuestro BBS, supongo que tendremos que hacerte miembro o liquidarte. <S>

Los piratas no son famosos por ser violentos, pero en cierta forma me alegré de que añadiese la <S> al final.

«¿He sido aceptado?»

«Sí. ¡Enhorabuena! Tu código de acceso será siete-tres-nueve-N-V. Visita libremente cualquier foro del BBS. La única excepción es el foro de virus. Si deseas acceder a él, debes subirnos primero un virus nuevo.»

Todo era bastante típico. Los grupos de piratas ilegales funcionan de acuerdo con códigos de conducta reconocibles por cualquier miembro de una banda. Por ejemplo, si uno quiere integrarse en una banda, debe mostrar su valía cometiendo un delito. Yo ya había trasgredido la ley varias veces al conectarme a su BBS. Ahora me pedían que transmitiera un virus a través de las líneas telefónicas, lo que era una clara violación de la ley sobre el delito informático. Como ya lo había previsto tenía una cosa lista para subirla a la red, pero antes decidí echar un vistazo por los mensajes enviados y ver cuánta información podía reunir.

El HfH era prácticamente una enciclopedia sobre el delito informático. Los usuarios se intercambiaban notas sobre cómo usar tarjetas de crédito de forma fraudulenta, intervenir teléfonos, penetrar en sistemas de seguridad y, por supuesto, cómo escribir virus. Empezaba a pensar que HfH quería decir en realidad «Hoy fraguamos Horrores».

Tenía un interés especial una conversación entre varios miembros de HfH y mi viejo amigo Beelzebub. Este parecía estar metido en una discusión constante con HfH respecto a si debía dignarse a unirse a ellos. El hecho de que tuviese un identificador de HfH y pudiera acceder a su BBS era irrelevante para él, ya que los piratas casi dedican su vida a tener identificadores y disfrutar de acceso a todas las cosas que no les importan. Estaba claro que Beelzebub se regodeaba en su fama y los piratas de HfH le rodeaban como *fans* de una estrella de rock. Era repugnante. Uno de los mensajes me llamó especialmente la atención:

**BEELZEBUB:** Pensaba que os gustaría saber que también sois famosos en Inglaterra. La semana pasada estuve en una conferencia en Londres y allí había un tío que hablaba sobre vuestros virus y cómo defenderse de

ellos. Supongo que ahora os tendréis que buscar un nuevo hobby <RPSR>.-Slubgob

RPSR son las iniciales de «rodando por el suelo de risa». Un tipo impresionante, ¿no? Además había una respuesta de Belcebú en persona:

**SLUBGOB:** Sí, yo también estaba por allí y estoy muerto de miedo <RPSRHI><sup>[6]</sup>

**BEELZEBUB:** En serio, voy a por ese mamón. Hace un par de años que me sigue la pista. Claro que no es lo bastante listo para causarme más que algún problemilla. Ya es hora de que aprenda lo que les pasa a quienes se meten con Belz.-Beelzebub<ROFLMAO >»

Por si se lo estaban preguntando, sí, hablaban de mí. La amenaza de Beelzebub no me preocupaba en demasía.. Aunque no fuese una bravuconada, suponía que su forma de atacarme sería a través de un virus informático; no iba a esperar en un callejón oscuro con una barra de hierro. Y aunque era posible diseñar un virus destinado a un usuario concreto, pensé que si no era lo bastante bueno para vencer cualquier cosa que lanzara contra mí, debía buscarme otro trabajo.

Cuando me cansé de leer la basura de HfH, subí el virus que me exigían. El cual transmití bajo el nombre de Tigre, parecía realmente fiero. En concreto, muy semejante, aparentemente, a los que causan grandes pérdidas de datos en los sistemas afectados. Lo que no dije a HfH era que el nombre completo del virus debería ser Tigre de Papel. No sólo era benigno, sino que no era un virus en sentido estricto, ya que requería una instrucción del usuario antes de activarse. Además, quedaba almacenado de tal modo que se borraba automáticamente cada vez que se guardaba otra cosa en el disco. Por supuesto, no era probable que un rápido examen del código ensamblador revelase estos *despistes*.

Al cabo de unos minutos, durante los cuales supuse que Maligno estaba asegurándose de que no les había enviado un virus que ya tenían, recibí el mensaje de admisión.

«Gracias por el virus, colega. Ahora tienes acceso con seguridad de alto nivel a este BBS. ¡Que lo pases bien!»

Me lo iba a pasar fenomenal. Pensaba bajar todos los jodidos virus que había en el BBS. Probablemente, esto no despertaría sospechas; cualquier pirata interesado en virus haría lo mismo. Sin duda, hubieran estado bastante menos entusiasmados de haber sabido lo que pensaba hacer con sus virus. Después de descargar toda la

mierda, quería ver si tenían novedades en el lote. En tal caso, mi siguiente acción sería analizar los nuevos virus y preparar defensas.

Ya eran las diez. Llamé al número de George, que descolgó al primer timbrazo.

—¿Mike?

—Hola, George. ¿Qué pasa?

—El argumento se está complicando. ¡Dios santo, casi es un laberinto!

—¿Qué?

—El virus del software de OCR. No sé por qué, se me ocurrió comprobar la copia de trabajo. ¿Recuerdas que encontramos la bestezuela en el disco original, que estaba?

—Casi me da miedo saber a dónde quieres ir a parar.

—Más bien adonde fue a parar. Mike, no hay ningún virus en el disco de trabajo.

El asunto era cada vez más extraño. Cuando se usa software comercial, a menudo es necesario realizar una copia del disco original, que está protegido contra grabación. Así, se mantiene protegido el original para evitar la pérdida de datos, y se utiliza una copia desprotegida en el sistema. Su copia de trabajo del programa de OCR era claramente un duplicado exacto del original. Éste tenía un virus, ergo el duplicada debía tenerlo también. Pro no era así.

—¿Sabes? Ya es bastante difícil hacer mi trabajo con toda esa gente que se dedica a meter animalejos en el software de otros. ¿Ahora tengo que enfrentarme a uno que se dedica a quitarlos?

—Tal vez tengas que empezar una nueva línea de trabajo.

—Y que lo digas. ¿Cómo va el torneo?

—Hoy hemos vuelto a ganar. Esto se está volviendo monótono.

—Te entiendo. ¿Crees que Jason nos dejará meter el virus sonda?

—Estoy en ello. E.s duro de pelar, pero al final cederá.

—Sí, claro. Cuando el infierno se congele. ¿Has echado un vistazo a la sonda?

—Por supuesto.

—¿Qué opinas?

—¿Mi sincera opinión?

—No necesariamente.

—Te la daré de todos modos: es como poesía vogona, pero debería funcionar.

—Muy listo.

Nunca había oído la expresión «poesía vogona» como descripción de un programa, pero era fácil adivinar que no se trataba de ningún piropo.<sup>[7]</sup>

—Entonces, ¿qué crees que pasa?

—Si te lo dijera, me tomarías por loco.

—¿Te ayuda que te diga que ya te tomo?

—Muchísimo, gracias. Estoy trabajando en una idea bastante extravagante. Te la

explicaré dentro de un par de días, si es que cuaja.

—Y si la curiosidad no me mata mientras tanto. Muy bien, esperaré con el aliento contenido.

—Hasta pronto.

Como mi ordenador todavía estaba bajando virus de HfH, puse el canal de dibujos animados, pero habían quitado la serie de Rocky y Bullwinkle de su franja horaria habitual y, en su lugar, daban *Bebáis y Butt-head*. En el canal de ciencia ficción, reponían *Espacio 1999* y, en el de espectáculos, hacían un especial de *Beattht Clock*. A la vista de ello, apagué el televisor y me fui a dormir.

A la mañana siguiente, antes de ir a Tower, comprobé la mercancía que me había enviado HfH. Como esperaba, la mayor parte eran cosas anticuadas, pero había suficiente material nuevo como para despertar mi interés. Tendría que dedicarle algún tiempo para examinarlo con más atención.

Fui a Tower. Podría haberme quedado en casa y acceder a su sistema a través del módem, pero también quería hablar con Leon Griffin, de modo que me dejé caer por allí.

Me senté ante el terminal que habían destinado provisionalmente para mi y cargué un programa que debía buscar el virus de prueba que había insertad día anterior. Mientras se ejecutaba, fui en busca de Leon Griffin.

Lo encontré frente a otro terminal, sorbiendo café de un vaso de cartón y mirando una pantalla que mostraba un diagrama que parecía como si un extraterrestre de ochenta dedos hubiera estado jugando al juego de la cuna. Cuando me acerqué, se volvió hacia mí.

—Buenos días -dijo-. Si tiene el estómago fuerte, el café está allí.

Con un movimiento de cabeza me indicó una vieja cafetera situada sobre una mesa, en un rincón de la sala.

—Paso, gracias. ¿Cómo va?

—Está chupado, como querer clavar un trozo de membrillo en un árbol.

—¿Qué es? -pregunté, señalando el monitor.

—Una de las herramientas más importantes de CASE.<sup>[8]</sup> Este programa analiza el software residente y muestra un esquema en el que se indican cómo están relacionadas entre sí las distintas partes del programa. Resulta muy útil cuando tienes que averiguar cómo modificar algo sin estropear otra cosa.

Asentí con la cabeza y dije:

—Yo uso una utilidad similar para buscar vectores de interrupción cuando estoy cazando virus. Esto -señalé un punto de la pantalla- parece bastante complicado.

—En realidad no está tan mal. Lo raro es que todo resulta mucho más sencillo de lo que debería ser; en el pasado trabajé en una versión ligeramente distinta del mismo software y era un auténtico follón comparado con esto.

—¿Y funciona bien?

—Hace todo lo que debería hacer.

—León, ¿cree posible que alguien consiga un programa antiguo como éste, lo analice y luego haga cambios importantes en él de tal manera que todavía funcione exactamente igual que el original, y que lo haga sin que nadie se entere de lo ocurrido?

—¿Por qué diablos querría alguien hacer algo así?

—Buena pregunta. Pero, aparte de eso, ¿podría hacerse?

Reflexionó y luego negó con la cabeza.

—Sería algo increíblemente difícil. No conozco a nadie capaz de hacerlo. Quizá Roger Dworkin.

—Estaba pensando lo mismo -dije.

Roger Dworkin era una leyenda entre los piratas. La primera vez que consiguió notoriedad fue a principios de los ochenta, cuando se infiltró en un sistema ordenadores del Ejército. Alrededor de 1980, la gente comenzó a darse cuenta de lo que representaban los piratas que conseguían accesos no autorizados, y más los informáticos gubernamentales, en particular los de defensa e inteligencia. Habían tomado medidas de seguridad muy sofisticadas. A primera vista, no parece que sea para tanto; al fin y al cabo, el Departamento de Estado detecta unos doscientos cincuenta mil intentos anuales de infiltración ilegal en sus ordenadores y, al menos, la mitad consigue su objetivo. A pesar de ello, hay diferentes grados de éxito en esta cuestión. Una cosa es llegar a la puerta principal y otra muy distinta alcanzar el *sancta sanctorum*. Dworkin tenía la reputación de haberse adentrado tanto en el sistema que podía decirte la talla de la ropa interior de toda la Junta de Jefes de Estado Mayor. Lo consiguió con un Apple y un módem de trescientos baudios, que equivale a decir que alguien entró en Fort Knox con un cortaplumas oxidado y una lata de WD-40. ¡Ah!, por cierto, cuando lo hizo sólo tenía nueve años. Como Roger no había causado ningún daño, aseguró que no había leído ningún archivo secreto y, de todos modos, sólo era un chiquillo, se libró con una regañina. Por lo menos, nadie podía demostrar que hubiera leído archivos secretos. Los rumores en sentido contrario nunca habían dejado de correr en los círculos de piratas.

Al hacerse mayor, Roger pudo dominar su talento para usarlo de maneras socialmente más aceptables. Se convirtió en un programador de programadores, y los entendidos definían su trabajo como el de un genio innovador con una elegancia sin igual. También ganó mucho dinero e incluso recibió un galardón a la Brillantez de la Prince Foundation por valor de un millón de dólares aproximadamente.

Todo esto viene a cuento de que, cuando León Griffin dijo que quizá Roger Dworkin podía hacer aquello de lo que estábamos hablando, no sugería que hubiese la más remota posibilidad de que algo así hubiera ocurrido en realidad. Era como si



alguien preguntase «¿Quién puede haber arrojado el ladrillo por la ventana desde aquel extremo de la habitación?», y otro contestase: «Quizá Nolan Ryan»<sup>[9]</sup>.

Me quedé un rato por allí, mirando por encima del hombro de León mientras dejaba que acabara de ejecutarse mi programa. Cuando pensé que el tiempo transcurrido era suficiente, volví al terminal para comprobar lo que tenía.

Nada.

Cero, nulo, nada. Conjunto vacío. El virus sonda que había introducido en el software de Tower el día anterior había desaparecido sin dejar rastro, ni siquiera un fragmento identificable. No sólo no había conseguido reproducirse, sino que también faltaba la copia original. Volví junto a León Griffin para explicarle el resultado del proceso. Cuando vio que me acercaba, me preguntó.

—¿Qué? ¿Pican, pican?

—Se han quedado con el cebo, la caña y el bote. Supongo que debería estar contento de seguir aquí.

—¿Quieres decir que la sonda...?

—Ha desaparecido sin dejar rastro. Si averiguas algo sobre este sistema que sea relevante acerca de su capacidad de destruir virus, me interesa mucho saberlo.

Otro elemento en la lista. Quien cambió el programa no sólo lo hizo más rápido, lo simplificó y preservó todas las funciones originales, sino que realizó todo eso sin interrumpir las actividades normales del sistema, hasta el extremo de que nadie notó que también había añadido un sistema de inmunidad condenadamente bueno.

Me detuve en el despacho de Harry Ainsworth y le dije que su software estaba infectado con ningún gusano o virus conocido.

—Y no parece probable que lo esté en un futuro próximo -dije. Y que hiciera lo que quisiera con esta información.

Pensé que había llegado el momento de charlar con Marión Oz.

Llamé al Instituto de Tecnología de Massachussets, el famoso MIT, donde Oz llevaba ahora su birrete en una cátedra financiada. Cambiaba de trabajo a menudo y había estado ya en las cátedras de al menos media docena de instituciones en ese mismo número de años, entre ellas las universidades de Michigan, Indiana, Stanford, Yale y Berkeley.

Hablé con una secretaria que, al parecer, estaba acostumbrada a recibir toda clase de llamadas de chiflados que querían comunicarse con el Gran Hombre. Como yo no llamaba para comentar un libro o una película, proponer una próxima aparición en el programa de David Letterman u ofrecer una cátedra, fui clasificado de inmediato en la categoría de los chiflados. La secretaria era cortés, pero me di cuenta de que llegar hasta Oz por medio de ella era como convencer al Servicio Secreto para que me dejaran ver al presidente llevando un bazuka en cada mano.

Como no iba a ninguna parte, le di las gracias, colgué y llamé al número del

departamento de informática.

—Estoy tratando de ponerme en contacto con un graduado del departamento - dije-. No sé cómo se llama, pero sé que trabaja con Marión Oz.

—¡Ah, sí! Debe de ser Daniel Morgan. Tengo el número de su despacho. ¿Quiere que le pase?

—Sí, gracias.

Ahora sí que iba a alguna parte.

—¿Diga?

—Hola, ¿hablo con Daniel Morgan?

—Al aparato. ¿Quién llama?

—Usted no me conoce. Me llamo Mike Arcangelo...

—Sí que lo conozco.

—¿Cómo?

—Bueno, quiero decir que he oído hablar de usted. Usted es un investigador de virus, ¿verdad?.

—Más bien soy consultor autónomo sobre seguridad de los sistemas informáticos.

—Estaba en Caltech a principios de los noventa, ¿no?

—Sí, ¿cómo lo sabe?

—Barry Malkowitz es amigo mío. Su hermano mayor...

—¿Steve?

—Solía explicarnos historias fascinantes sobre lo que ustedes hacían en la universidad.

—Por desgracia, lo más probable es que todas sean ciertas.

Se echó a reír. Una risa profunda, como un trueno.

—Me alivia oírle decir eso. ¿Qué sucede?

—Tengo que hablar con su jefe -dije-. Y como acabo de hablar con la cabeza dura de su secretaria, pensé en enfocar el problema de otra manera.

—¿Quiere hablar con el profesor Marvel? ¿Por qué?

—¿El profesor Marvel?

—Sí, así lo llamamos los graduados. Los del primer ciclo lo llaman Psycho

—No parece muy prometedor. Pero sí, me gustaría hablar con él. -Le expliqué a grandes rasgos lo que quería comentar con el eminente profesor.

—No hay problema... o sólo uno. ¿Puede venir a Boston?

—Claro, ¿por qué? ¿No le gusta hablar por teléfono?

—Está sordo como una tapia. Se niega a ponerse un audífono o a instalarse un teléfono con control de volumen. Creo que compensa la sordera leyendo un poco los labios de la gente. Me parece que ni siquiera se da cuenta de ello.

—¿No podría charlar con él en línea?

—Oh... jamás se acerca a un teclado.

—¿Qué? ¿Me está diciendo que la máxima autoridad mundial en inteligencia artificial no trabaja con ordenadores?

—No los toca jamás. Dice que es un teórico y no quiere ensuciarse las manos, o algo así.

—¿Qué me dice de sus libros? Por lo menos, utilizará un procesador de textos.

—Los dicta.

—Vale, me rindo. ¿Cuándo puedo verlo?

—¿Cuándo puede venir?

Tenía que resolver el problema de Gerdel Heshher Bock y un par de trabajos más que habían llegado desde el lunes por la mañana. Sugerí el miércoles por la tarde y le pareció bien.

Había acordado verme con Evelyn Mulderig en las oficinas de Gerdel Heshher Bock en Wall Street. Reconozco que esperaba a una mujer pelirroja y pecosa, por lo que me sorprendió ver que era alta y rubia. No me sorprendió, en cambio, que llevase un vestido de corte impecable y evidentemente muy caro. Me presenté y nos estrechamos las manos. Enseguida fuimos al grano.

—¿Cómo supo de mis servicios? -le pregunté.

—Gracias a un amigo suyo que trabaja aquí.

Me quedé perplejo.

—¿Tengo un amigo que trabaja aquí?

En aquel momento, se abrió una puerta y entró un hombre. Cuando vi su cara, me sentí confuso durante unos momentos al ver un rostro conocido en un ambiente totalmente inesperado. Henry Douglas era un físico que había sido adjunto de la facultad de Caltech cuando yo estudiaba allí. Había hecho el curso de termodinámica que él impartía y, a consecuencia, de ello nos hicimos amigos, en parte porque le ayudé a resolver algunos problemas que tenía con su ordenador.

—¡Michael! -exclamó, y me dio una palmada en el hombro-. Me alegro de verte.

—Y yo también -dije, todavía un poco desorientado-. ¿Qué haces aquí?

—Trabajo aquí.

—¿Qué interés tiene un sitio como éste para un físico? ¿O ahora se negocia también la entropía en el mercado de futuros?

Soltó una risa corta, como un ladrido.

—Mi título dice «analista técnico principal», pero la expresión más habitual es «genio de los derivados».

—¿Genio de los derivados?

—Déjame que te enseñe una cosa.

Sacó un ordenador de bolsillo de la chaqueta y utilizó el lápiz electrónico para escribir una ecuación en la pantalla.

—¿Te suena?

—Hum, vagamente.

Me lanzó una mirada severa.

—Deberías conocerla, es la ecuación que describe la difusión de calor.

Sentí la tentación de decirle que me habría parecido más reconocible si fuese legible, pero la termodinámica no era mi fuerte de todos modos. Henry ya estaba garabateando la segunda ecuación debajo de la anterior.

—Mira esto -dijo, y me enseñó la pantalla del ordenador.

—Parece bastante similar -comenté, comparando ambas ecuaciones-. ¿Cuál es la segunda?

—Es la ecuación de Black-Scholes. Da la relación entre el precio de una acción y su opción. Hay variantes de esta ecuación básica que describen la relación entre cualquier clase de derivado y la seguridad subyacente.

—¿Funciona en la realidad?

—Bueno, hay una escuela de pensamiento que dice que la única razón de que funcione es que la gente cree que funciona.

—Sí, claro.

—Lo digo en serio. Piensa en ello: si tenemos, digamos, una opción con un precio mayor que el resultado previsto por la ecuación, les digo a mis colegas de la asa que está sobrevalorada. Entretanto, todas las demás compañías de inversión de Wall Street reciben idénticos informes de sus propios genios, que pasan a sus clientes. La gente empieza a vender esos valores y bajan el precio al nivel de la ecuación de Black-Scholes dice que debería estar. Si tienes un derivado infravalorado, la situación es la inversa, y la gente empieza a subir el precio.

—¿De modo que la compañía de inversiones te necesita para calcular los precios de las opciones?

—Bueno no sólo a mí. Hay cientos de físicos que trabajan actualmente en Wall Street.

—¿Qué te aporta?

—Básicamente, dinero -dijo, encogiéndose de hombros-. Me quedaban varios años más antes de ser elegible como profesor numerario en la escuela técnica, y el sueldo de los adjuntos es ridículo. Pensé que había llegado el día de estrenar la física para pagar la matrícula de la universidad de mis hijos.

Evelyn sugirió a Henry que me mostrase el problema que tenían. Me condujo a un despacho.

—Tal vez no sea gran cosa -comentó él-, pero me da mala espina.

Interrumpió y reanudó la alimentación del ordenador para que se rearrancara. Tras la pantalla de arranque normal, apareció otra con el siguiente mensaje: «¡A llegado la hora de fatigar a los de Wall Street!».

Tenía muy mal aspecto, la verdad. La FAT, o tabla de asignación de archivos contiene la información que necesita un ordenador para encontrar archivos específicos en el disco duro. Si se pierde, el ordenador se convierte en un pisapapeles exageradamente caro.

—¿Tienes una copia de seguridad de la FAT? -pregunté a Henry.

—Claro. La hice esta misma mañana.

No me sorprendió. Henry siempre fue de los cuidadosos. Un examen más detenido del virus me reveló que era una nueva versión de uno de los virus de Astaroth, un animalejo conocido como Deep Space. Por lo que sabía, se trataba de la última edición, la novena. Astaroth era famoso por someter un virus a docenas de revisiones, cada una de ellas más dañina o difícil de eliminar que la anterior. Me pasé una hora trabajando con el virus; intentaba adivinar en qué aspecto era mejor que Deep Space 8. Entonces se me ocurrió algo inquietante. DS8 y sus predecesores habían sido virus de acción rápida: causaban los daños poco después de infectar el sistema. Comprendí que, en aquella situación, un virus lento era mucho más peligroso en potencia.

—Tengo que examinar tus copias de seguridad de la FAT -dije a Henry. Me dio una pila de disquetes. Tomé uno de ellos y lo introduje en la disquetera de mi portátil. Pocos minutos después, les di la mala noticia:

—El virus también está en las copias de seguridad. Si cargas cualquiera de ellas, estoy seguro de que la destruirá.

Era el nuevo truco. El virus demoraba su aparición para copiarse en el disquete de seguridad de la FAT cuando se actualizara.

—¿Hay alguna manera de que pueda salvarse el sistema? -preguntó Henry.

Parecía alarmado.

—Es lo que voy a intentar ahora.

Volví a examinar el código del virus y, teniendo ya una idea de lo que buscaba, lo encontré con bastante rapidez. En cuanto alguien intentaba cargar un archivo del disquete de seguridad, el virus enviaba un mandato de formateo que destruía todos los datos del disco. Sencillo, pero mortífero.

En primer lugar, eliminé los virus de los discos duros. A continuación, apagué el ordenador y volví a encenderlo para eliminar todos los virus que estuviesen acechando en la RAM. Decidí eludir el problema de las copias de seguridad, alteraría algunas líneas del sistema operativo para que se hiciera caso omiso del mandato de formateo, con lo que se preservarían los datos del disquete de seguridad, la vez no fuese la solución más elegante, pero funcionó. Tras cargar la FAT y eliminar virus del disquete, pude restaurar el DOS a su estado original.

Mi programa antivirus para los antiguos virus DS también fue eficaz con DS9, por lo que hice una copia del mismo y les di instrucciones sobre la manera de

eliminar los virus del resto del sistema.

—Volveré a finales de esta semana para ver cómo os va -dijo a Evelyn y Henry mientras guardaba mis cosas.



## *El giro del gusano*

*¡Aquí está la sabiduría!  
Que el inteligente calcule la cifra de la Bestia:  
pues es la cifra de un hombre. Su cifra es 666.*

*APOCALIPSIS 13,18*

Al y yo mantuvimos otra larga conversación telefónica. Decidí no confesarle mis pensamientos más recientes, por si acaso ella creía que debía apartarme de objetos punzantes. «Al, se me ha ocurrido la idea loca de que hay gusanos inteligentes y mañana subiré a un tren hacia Boston para hablar de ello con un tipo al que llaman Psycho.» ¡Nooooo!

Ni siquiera yo estaba seguro de mis razones para emprender viaje al día siguiente y hablar con Oz. Al fin y al cabo, las palabras de Daniel Morgan no habían sido muy prometedoras. Pero se trataba de una cuestión muy compleja -desde luego mucho más de lo que me sentía capaz de abarcar-, y Oz, a pesar de los epítetos burlones de algunos rivales, era considerado por la mayoría como uno de los cerebros más aventajados en este campo y fuera de él.

A la mañana siguiente sentí una fuerte tentación de subir el coche y conducir hasta el MIT. El trayecto en tren de Nueva York a Boston era espantosamente largo y la idea de ir a toda velocidad por la autopista interestatal era atractiva, pero tenía que trabajar un poco, y el hombre del tiempo había anunciado lluvias, de modo que recogí el portátil y fui a la estación Penn para tomar el tren. La lluvia prevista llegó en forma de tormenta que estropeó los cambios automáticos de agujas, que en circunstancias normales están controlados por ordenador, de modo que alguien tenía que ir por delante y ajustarlos a mano, lo que hizo el viaje aún más largo. Tuve tiempo de hacer mucho trabajo.

Por suerte, había salido lo bastante pronto como para permitir un par de intervenciones divinas, suponiendo que Él no estuviera de especial mala leche, y llegué con tiempo de sobras. Me paseé un rato por Cambridge, visité varias librerías y tomé un almuerzo ligero en un cibercafé de Harvard Square. Luego fui al MIT para reunirme con Daniel Morgan a las dos, como habíamos quedado.

Dan, como prefería que lo llamasen, era un hombre corpulento y con aspecto de

oso, tan alto como George y unas dos veces y media más grueso, con cabellos oscuros y rizados, y un poblado bigote. Me estrechó la mano tan fuerte que casi me rompió los dedos.

—Es fantástico conocerte por fin, Mike. Ahora puedo poner una cara en las historias de Steve.

—¿Coincide con la que te imaginabas?

—No, Steve dijo que eras bien parecido.

—Bueno, no te puedes fiar de todo lo que dice. ¿Sabe el doctor Oz que vengo a verlo?

—¡Rayos, no! Si supiera que alguien como tú viene de otra ciudad para verlo, nunca conseguirías acercarte a menos de un kilómetro de él. Si le digo que eres un amigo mío que ha venido de visita, es probable que te preste atención durante una hora. Recuerda: cuando hables con él, tienes que decírselo todo tres veces. La primera no te oirá, la segunda no te entenderá y la tercera no te creará.

—Entonces, ¿por qué molestarme?

—Buena pregunta.

Encontramos al entrañable profesor en su despacho, que tenía la puerta abierta. Podía oírse su voz desde la mitad del largo pasillo. Cuando llegamos, estaba hablando por teléfono. No había nadie más a la vista. Tal vez la gente externa a la institución se daba de bofetadas por entrevistarle, pero aquí todos parecían evitarlo.

Dan fue a la puerta y dijo en voz muy alta:

—Doctor Oz, me gustaría presentarle a un amigo mío.

—Espera un momento. ¿No ves que estoy hablando por el jodido teléfono. -Se concentró de nuevo en el teléfono y gritó:- ¿Qué es lo que ha dicho?... ¿Eh?

Mientras esperábamos en el pasillo, le di un codazo en las costillas a Dan; susurré:

—Creía que lo llamabais profesor Marvel.

—¡No en su cara! -respondió, levantando los ojos al cielo-. Tal vez sea irreverente, pero no suicida.

Unos momentos después, Oz dejó de gritarle al teléfono, lo colgó con un fuerte golpe y se acercó a la puerta. Era un viejo y escuálido gruñón, de rasgos marcados y cabellos canos y retorcidos como alambres, aunque la mayor parte del cabello parecía crecer del interior de sus gigantescas orejas. De sus huesudos hombros colgaba un cárdigan de color verde como la bilis, y llevaba una corbata de un tono verdoso igualmente ofensivo y del todo incompatible, sujeta con un lazo alrededor de su peludo cuello. Además, la corbata exhibía una serie de manchas de comida. Dan hizo las presentaciones y el Gran Hombre nos invitó a sentarnos.

Sus ojos azules, húmedos e inyectados en sangre, me escrutaron por encima de las gafas de lectura.



—¿Usted trabaja en el campo de la inteligencia artificial? -preguntó. Su voz fue el restallido de una metralleta.

—Nunca se me había ocurrido, pero ahora ya no estoy tan seguro -respondí.

—¿Eh?

—He dicho que nunca se me había...

—¡Ya lo he oído! Tengo orejas, ¿sabe? ¿Qué quiere decir eso?

—Leí en el *Hologram* la entrevista que le hicieron. Me sorprendió de manera especial su idea sobre la evolución de la inteligencia informática.

Agitó una mano, como si tratara de dispersar un mal olor.

—Ésa no era la cuestión principal en absoluto. Lo principal es que nunca se conseguirá crear inteligencia artificial. Eso es lo importante. Lo otro sólo es una posibilidad teórica. Dudo que tenga ninguna relevancia práctica.

¿Cómo? ¿Ninguna relevancia práctica? Estaba convencido de que él mismo no podía creerse eso. Recordaba una cita de Marvin Minsky (posiblemente era una cita apócrifa) que decía que, algún día, los seres con inteligencia artificial serían más inteligentes que los humanos, que quizá nos convertiríamos en sus mascotas. La prensa lo torturó durante años al respecto. Es posible que Oz tuviera miedo de que le pasara algo parecido en relación con su idea de la inteligencia evolutiva. De todas formas, no dije nada sobre ello, sonreí y comenté:

—Me resulta extraño que un teórico tan eminente menosprecie la teoría.

—¿Qué?

—Digo que me resulta extraño...

—¡Ya sé lo que ha dicho! -Lanzó una mirada a Dan-. ¿Qué pasa? ¿Le has dicho que estoy sordo o qué?

Dan mostró una expresión de inocencia tan absoluta que yo mismo estuve a punto de creerle.

Oz me miró con recelo, mientras las gafas resbalaban por su nariz, y me dedicó una sonrisa torcida y extrañamente fascinante.

—No sé si acaba de besarme el culo o de darme una patada en los huevos. ¿A dedica usted que puede estar relacionado con la inteligencia artificial?

—Soy consultor de seguridad de sistemas informáticos. Mi especialidad son los virus.

—Un cazador de virus, ¿eh? ¿Cree que son un buen caldo de cultivo para la inteligencia informática?

q-Creo que es una posibilidad, sobre todo los virus TSR.

—¿TSR?;Ah!, los del tipo «terminar y permanecer residentes».

—Si. Son unos virus que permanecen en la RAM mientras está funcionando el ordenador.

—Como un *daemon* de procesos en segundo plano -explicó Dan.

Oz asintió con la cabeza. Las gafas casi habían llegado a la punta de la nariz. Pensé que tendría que levantárselas pronto.

—En mis tiempos de estudiante en el MIT, solíamos llamar a esa clase de programa *dragón*. En ITS, un programa dragón muestra una lista de todos los usuarios conectados y los programas que están ejecutando.

ITS, o «compartimiento de tiempo incompatible», era un sistema utilizado para conectar sistemas PDP-6 y PDP-10 en red en los primeros tiempos del laboratorio de inteligencia artificial del MIT. El último sistema ITS se desconectó alrededor de 1990, lo que fue motivo de pesar para los piratas más veteranos de todo el mundo.

—Nunca había oído hablar antes de ese tipo de utilización. En Caltech lo llamábamos sólo *daemon*. Pero, en cualquier caso, creo que su analogía con la evolución biológica era muy sugerente. E incluso iría más allá.

—¿Más allá?

—Se me han ocurrido un par de cuestiones adicionales. En primer lugar, los sistemas biológicos dependen por completo de las mutaciones aleatorias. En el caso de los ordenadores, la situación se parece más a un mundo en que hay muchos dioscellos o semidioses que crean cosas y las introducen en el sistema.

—Los programadores.

—Exacto. Sobre todo, los programadores de inteligencia artificial. No puedo afirmar que entiendo todo su argumento sobre la imposibilidad de la existencia de la inteligencia artificial, pero ¿hay algún dato que permita pensar que una inteligencia evolucionada incorporaría otros elementos del sistema?

Negó con la cabeza. De forma milagrosa, las gafas, que ya habían llegado a la punta de la nariz, no saltaron por los aires.

—No. Nada en absoluto. Continúe.

—La segunda cuestión es que los sistemas biológicos, además de ser considerablemente más lentos, tal como usted señalaba, funcionan bajo unas limitaciones mucho más definidas. No sólo se reproducen, tienen que comer, respirar, excretar, sobrevivir en condiciones meteorológicas extremas, etc. Su capacidad de evolucionar está limitada por todos esos factores. No sería posible desarrollar un cerebro humano sin desarrollar primero los sistemas digestivo y respiratorio, entre otros, que han de ser lo bastante fuertes para mantenerlo. Básicamente, éste es otro argumento que nos hace pensar que la evolución podría producirse de forma mucho más rápida de lo esperado.

—Probablemente es cierto -intervino Oz, quien no parecía impresionado- pero es bastante equivalente a lo que ya dije respecto a la diferencia entre el genoma humano y el del chimpancé, que sólo es del dos por ciento.

—Supongo que es verdad -repuse, encogiéndome de hombros-. pero un corolario: para sobrevivir y reproducirse, un programa intruso tiene una misión fundamental:

evitar ser detectado. Sólo se me ocurren dos estrategias evolutivas básicas que potencien esa capacidad: mantener un tamaño reducido, lo que será una especie de callejón sin salida evolutivo...

—¿Y la estrategia alternativa?

—Adquirir inteligencia.

Asintió; pensé que a pesar suyo.

—Parece una teoría bastante plausible -admitió.

—De hecho, creo que puede tener un interés más que teórico.

—¿Qué propone? ¿Buscar virus informáticos inteligentes? Si encuentra uno, me gustaría verlo, pero no espero que suceda eso en un futuro inmediato.

Entonces, lo que le dijo al periodista de *Hologram* sobre la posible existencia de mas inteligentes era una bravuconada. Pues bien, yo le traía noticias frescas.

—¿Y si le digo que vi uno anteayer?

Dan y él se miraron. A Dan no le había explicado esta parte de la historia.

—¿Cree haber encontrado pruebas de una inteligencia informática evolucionada?- preguntó Oz.

—Si. Déjeme que le explique lo que he encontrado.

Le expliqué lo que estaba sucediendo en Tower. Mi hipótesis era que un gusano inteligente era el responsable de la alteración del software. Oz permanecía escéptico.

—¿Insinúa que ese gusano tiene capacidad sensorial?

—No sensorial -dije-. Es inteligente en el sentido tradicionalmente utilizado en el campo de la inteligencia artificial, es decir, puede realizar ciertas tareas de tipo cognitivo a un nivel relativamente alto.

—Estoy de acuerdo. Pero eso significa también que ha alcanzado el punto en que la inteligencia es útil para sobrevivir y, por lo tanto, será seleccionada. Una vez que haya sucedido esto, el avance hacia la sensorialidad podría ser inevitable.

—Pero ¿por qué molestarse en rediseñar el software? -preguntó Dan.

—A fin de disponer de más espacio para sí mismo -dije-. Los gusanos informáticos no tienen que comer, dormir, respirar o cagar; sin embargo, necesitan tener suficiente memoria disponible para almacenarse y reproducirse. Al mejorar el antiguo software de Tower, apuesto a que dejó libres varias docenas de megas de la memoria.

Oz asintió con la cabeza. De algún modo, las gafas se mantuvieron aferradas a su solitaria atalaya en la punta de la nariz.

—Por consiguiente, el efecto antivirus que ha encontrado tendría esa misma ventaja.

Pensé en las secuoyas gigantes de Muir Woods y la relativa falta de otros tipos de vida vegetal y animal.

—Si, más espacio para el gusano inteligente. Además, si evita que otros

animalejos causen problemas importantes, reduce la probabilidad de que un tipo como yo meta a la nariz en su territorio. Entonces, recordé lo que había dicho George acerca de Goodknight: lo definió como un organismo que devora programas de ajedrez.

—¿Sabe? Podría haber una tercera razón del efecto antivirus relacionada con lo que dije antes acerca de asimilar fragmentos útiles de otros programas.

—¿Quiere decir que el gusano en cuestión devora otros gusanos.

—Exacto.

—Muy bien. Estoy impresionado. Es un asunto muy interesante. Sin embargo no creo que haya venido desde Nueva York sólo para impresionar a un viejo cascarrabias.

—La verdad es que no -dije, con mi mejor sonrisa.

—¿Y bien?

—Quiero que me ayude a descubrir lo que se puede hacer al respecto.

—¿Por qué hay que hacer algo?

Ahora no sabía adonde quería ir a parar.

—Bueno, es mi trabajo -dije.

—Su trabajo consiste en solucionar problemas. ¿Está causando algún problema este gusano inteligente? En todo caso, los está resolviendo. Y, según su propio razonamiento, sería en realidad un recurso al servicio del sistema principal: un simbiote, más que un parásito.

Me quedé estupefacto. Tenía razón.

Realicé el viaje de vuelta a Nueva York en estado catatónico. Había hecho mi trabajo, tratar de liberar al mundo de todos los parásitos informáticos conocidos, y de pronto, el gusano se había revuelto. La cosa con la que debía trabajar estaba haciendo mi labor. Y lo hacía condenadamente bien.

A lo largo de varios años me había labrado un hueco muy lucrativo en la esfera de la consultoría contra virus informáticos. En los últimos tiempos, aunque se incorporaba cada vez más gente, había trabajo más que suficiente; de hecho, cada día había más.

Espero que no se malinterpreten mis palabras. No me preocupaba el dinero. Sabía que podía encontrar otro trabajo en la industria informática, no tendría que ir a la casa de caridad, pero me gustaba mi trabajo, maldita sea. Llevaba tanto tiempo haciéndolo que había llegado a definirme, o por lo menos a definir aquella parte de mi personalidad que responde a la pregunta «¿Y usted cómo se gana la vida?».

Durante el último medio siglo se había repetido el tópico de que el ordenador acabaría sustituyendo al individuo, pero se trataba de una idea ridícula. Era como si al exterminador de plagas lo reemplazase una cucaracha, como si el fontanero fuese sustituido por el goteo, o como si el tipógrafo fuese la errata.

Resultaba humillante.

Llegué a mi apartamento alrededor de las siete. Había un mensaje de Al. Pensé que sería mejor llamarla y darle la mala noticia. Estábamos a punto de sufrir el mismo destino que el pájaro dodo y el pterodáctilo. Antes de que pudiese descolgar sonó el teléfono. Era George.

—Muy bien, Mike, ¿vas a contarme qué es lo que sucede? ¿O tengo que ir a Nueva York y meterte chips de RAM en las uñas hasta que hables?

—Tu programa ha sido infectado por un gusano.

—¡Mierda!

—Pero no te preocupes. Es un gusano inteligente.

—¿Inteligente?

—Más que yo, desde luego. Está haciendo mi trabajo.

Se produjo una larga pausa.

—¿De qué puñetas estás hablando? -preguntó por fin.

—Hoy he hablado con Marión Oz.

—¿Oué? ¿Tú has hablado con Marión Oz?

Había olvidado que Oz era, por alguna razón que jamás había logrado entender, uno de los héroes de George. Imaginé que su siguiente cuestión sería preguntarme si le había pedido un autógrafo.

—Si he hablado con él en persona.

—¿Es tan alucinante?

—Parecía bastante listo... para tratarse de un analfabeto informático, por lo menos.

—¿Qué? -vociferó. Su tono de voz indicaba a las claras que acababa de blasfemar contra lo más sagrado.

—Su ayudante dice que nunca pone las manos sobre un teclado.

—Mike -dijo, muy alterado-, detesto tener que decirte esto, pero no sabes lo que estás diciendo.

—Es extraño, porque hasta ahora nunca odiaste decírmelo.

—Es que esta vez lo digo en serio. Marión Oz fue uno de los piratas de Lisp mis geniales de la historia de la inteligencia artificial. Es casi el santo patrón de los Caballeros de Lambda Calculus.

—Vale, vale.

Los Caballeros de Lambda Calculus era un grupo casi mítico, al parecer compuesto por los piratas de Lisp y Scheme más brillantes que habían navegado los mares cibernéticos.

—¿Qué quieres decir con eso?

—¿Se supone que debería estar impresionado porque ese tío es objeto de veneración por una organización que lo más probable es que ni siquiera exista

—Existen, te lo garantizo.

—¿Has hablado con alguno de ellos?

—Bueno, no estoy muy seguro...

—¡Ajá!

—Ah, hombre de poca fe... Oye, ¿cómo hemos llegado hasta aquí? Me ibas a contar tu conversación con Oz.

Le conté hasta el último detalle. Al principio era incrédulo; después, a medida que se extinguía su enfado por haber menospreciado a Oz, fue cada vez más cordial. No estaba seguro de qué era peor.

—Mala suerte, tío -dijo-. ¿Cuánto tiempo crees que pasará hasta que se resienta el negocio?

—Es difícil de decir. Depende de la rapidez con que se propague. Ahora que pienso en ello, un gusano tan grande como éste podría tardar bastante en multiplicarse. De todos modos, dudo que pasen muchos meses.

—Puedes dar por sentado que sólo hay un tipo de gusanos.

—¿Qué quieres decir?

—¿Y si hay más de uno? Si un gusano puede evolucionar hacia la inteligencia, ¿por qué no dos, diez o cien?

—¿Qué importancia tiene? Parece como si tuvieran que adaptarse a unas mismas características: hagas nada que pueda joder el sistema principal, protégelo de parásitos y cosas así.

—Claro, siempre y cuando tengas uno en el programa. ¿Qué ocurrirá cuando dos de ellos compitan por el mismo sistema?

Tenía razón. Hasta ahora había pensado que lo único por lo que debía preocuparse un gusano era que alguien como yo lo encontrase y pulsase la tecla de borrado. Sin embargo, la competencia con otros gusanos inteligentes podía ser una amenaza aún mayor, sobre todo ahora que los tipos como yo eran una especie en peligro de extinción.

—Puedes haber dado en la diana -dijo-. Tendré que reflexionar sobre ello.

—Si va a haber una gigantesca partida de Core War, tal vez puedas participar al menos como arbitro.

—Muy tranquilizador.

Core War era un juego inventado por Víctor Vissotsky, Robert T. Morris padr y Dennis Ritchie en los laboratorios Bell a principios de los sesenta. Lo popularizó A. K. Dewdney en su columna «Computer Recreations» del *Scientific American*. En resumen, es un juego en el que dos programas informáticos tratan de matarse el uno al otro. Por desgracia, resultó ser también un campo de pruebas para toda clase de ideas nefastas para atacar sistemas informáticos: una especie de caldo de cultivo de virus.

Parecía que George tenía cierta razón sobre el peligro de tener más de un gusano inteligente en el mismo sistema. Intenté imaginar los posibles efectos de dos parásitos inteligentes tratando desesperadamente de borrarse el uno al otro. Podía montarse un follón de mucho cuidado.

Se me ocurrió otra idea. Si los gusanos inteligentes eran realmente recursos de sus sistemas principales -o simbioses, como había dicho el doctor Oz-, serían programas bastante valiosos. Sin embargo, un gusano inteligente, al tratarse de un programa, también podía sufrir, en teoría, el ataque de un parásito, «...y a su vez hay pulgas más diminutas que los morderán, y así *ad infinitum*. Aquí podía haber una nueva oportunidad de negocio: pasar de cazador de gusanos a *veterinario* informático.

Llamé a Al, pero opté por no contárselo, ya que había algunas cuestiones nuevas que quería resolver primero y no deseaba causarle un pánico innecesario. Tuvimos otra larga conversación. Me contó que vendría a Nueva York a pasar el fin de semana. Yo estaba en el séptimo cielo. Me sentía como si hubiese pasado un desde la última vez que la había visto.

A la mañana siguiente, llamé a Tower Bank amp; Trust y pedí que me pasaran a Harry Ainsworth.

—¿Va algo mal, Michael? -me preguntó-. Pensaba que nos habías dado de alta.

—Tengo información nueva que me hace pensar lo contrario.

—¿Y bien?

—Creo que su software contiene un gusano de un tipo desconocido de momento. No parece causar ningún daño, e incluso podría ser beneficioso hay que investigar mucho al respecto.

—Por supuesto, si usted cree que es un asunto importante.

—Si, lo creo. También necesitaré a Leon Griffin, u otra persona con conocimientos semejantes.

—Eso será un problema. En la actualidad, existe una demanda increíble de las pocas personas que tienen sus conocimientos, como sabe. Le dije que tuvimos conseguir sus servicios. Y no puedo sacarle ahora del proyecto en el que está trabajando porque tiene máxima prioridad.

—Si podemos analizar el parásito que hay en su software, cabe la posibilidad de que contremos la manera de resolver el problema del formato de los años. Si no lo hacemos, tal vez ya no tenga importancia.

—¿Cree que puede ser tan grave?

—Me temo que sí.

Ainsworth aún dudaba.

—Bien, pase por aquí. Quiero hablar con usted y quizás oír también lo que tenga que decir León al respecto.

—Iré enseguida.

Media hora después llegué al despacho de Harry, que me hizo pasar con un gesto. Me saludó y dijo a través del interfono:

—Diga a Leon Griffin que venga a verme de inmediato, gracias.

Leon llegó escasos minutos después y dijo al verme:

—Hola, ¿qué sucede?

Nos sentamos a petición de Harry. Puse mis cartas sobre la mesa; al menos, unas cuantas.

—Leon, he llamado a Harry esta mañana para decirle que creo que el problema puede ser más grave de lo que pensaba. Me parece que el causante de las modificaciones que descubriste es un gusano que existe en el software. Quiero que me ayudes a descubrir qué es lo que está haciendo y cómo.

—He dicho a Michael que le necesitamos para la labor que está realizando ahora -dijo Harry-. Tal vez pueda dedicarle una pequeña parte de su tiempo, pero no quiero que interfiera en su encargo inicial.

Leon paseó la mirada de uno a otro por unos momentos y comentó:

—Creo que el señor Arcangelo tiene razón. Hemos de entender el sistema en su totalidad para realizar los cambios que ustedes desean, y ahora este gusano forma parte efectiva del sistema. Ya he tenido que empezar a trabajar al respecto y, sin duda alguna, agradeceré toda la ayuda que provenga de alguien con sus conocimientos en este tema.

Harry se encogió de hombros.

—No me había fijado en ese aspecto del problema. Muy bien, caballeros: ustedes son los expertos. Si creen que debemos hacerlo así, ¡adelante!

Mientras Leon y yo nos dirigíamos al terminal en el que él estaba trabajando comenté:

—¿De veras has empezado a trabajar en el gusano?

—¡Diablos, no! -respondió, sonriendo-. Pero observé que no iba a dejarnos hacerlo a menos que yo me mostrase a favor. Y lo que usted ha dicho me intriga. Quiero averiguar qué es lo que está pasando aquí.

Me reí entre dientes.

—Gracias, Leon. Y, por favor, tutéame y llámame Mike, ¿quieres? Cada vez que oigo hablar del señor Arcangelo empiezo a buscar a mi abuelo a mi alrededor.

Cuando llegamos al terminal, le expliqué algunos detalles más a León, incluí la conversación que mantuve con Marión Oz. Estaba impresionado.

—Es casi increíble -dijo-. Sin embargo, me veo obligado a admitir que es la única explicación que he oído hasta ahora que se ajusta a los hechos.

León y yo trabajamos hasta tarde y volvimos a la trinchera a primera hora de la mañana siguiente. A media mañana estábamos a punto de arrojar la toalla.

León tenía la mirada clavada en el monitor. Meneó negativamente la cabeza



—Aquí hay algo gordo, de acuerdo. Pero no lo bastante para hacer lo que creemos que está haciendo. Se mire como se mire, sólo hay unos diez megabytes de memoria no justificados por el software original y sus archivos.

Yo había estado pensando en ello todo el día. Por fin, noté los primeros atisbos de una idea.

—Oye, ¿cómo sabemos que todo el gusano está en este software?

—¿Quieres decir que tal vez una parte del mismo fue borrada?

—No. Lo que quiero decir es lo siguiente: supongamos que esta cosa es tan grande que no dispone de espacio suficiente con el que hay en cualquier programa, incluso en un sistema de tamaño considerable como éste. Podría ocultar partes de sí mismo en varios programas diferentes. Mientras haya comunicación entre los diferentes programas principales, existiría, en realidad, un único parásito en varios sistemas.

—Una idea interesante -comentó, asintiendo con la cabeza-. ¿Cómo llamarías a una cosa así?

—Es obvio: un gusano segmentado.

Dado que no estábamos haciendo muchos progresos con el gusano, decidí pasarme por Gerdel Heshher Bock para ver cómo iban las cosas por allí.

Quería asegurarme de que no había indicios de una nueva infección del DS9. En efecto, no los había; pero, mientras realizaba unas comprobaciones, me llamó la atención otra cosa: un archivo que había creado yo durante el proceso de eliminación del virus estaba alterado, y no conseguía ver cómo ni por qué. Estudié el problema con un programa depurador, pero no encontré su origen. Llamé a Henry le pregunté si le había ocurrido antes algo parecido.

—Sí, hemos tenido algunos problemas de ese tipo; aparecen y desaparecen, ¿tus virus también lo ha hecho?

—No este virus. Maldición...

El software mostraba ahora un *bug* llamado *heisenbug*, que puede desaparecer cuando uno intenta encontrarlo. Se llama así por una especie de broma basada el principio de incertidumbre de Heisenberg, de mecánica cuántica.

—¿Qué sucede?

—Tienen que parar el sistema -dije. El problema era que uno de los últimos virus de Beelzebub incluía un *heisenbug* como parte de su carga. El *heisenbug* era sólo una burla; la carga real podía causar daños mucho más graves.

—Apaga todo el sistema, enseguida. Desconéctalo.

—Vamos a hablar con Evelyn.

Evelyn se quedó estupefacta.

—No puedo... Quiero decir que no tengo autorización para hacer eso.

—Entonces lléveme ante alguien que la tenga.

Durante unos momentos, pareció dispuesta a discutirlo. Entonces, al observar la expresión de mi cara, palideció un poco, cerró la boca y descolgó el teléfono.

Marcó una extensión y preguntó:

—Carla, ¿dónde está ahora Reed Burroughs? Gracias. -Colgó y me dijo-: Sígueme.

Mientras la seguía, le iba explicando la situación:

—Existe una probabilidad muy alta de que su sistema esté infectado por un segundo virus. Si es lo que creo que es, han de pararlo hasta que podamos librarnos de él, o podrían perder todos los datos que tienen almacenados.

Llegamos a la puerta de una sala de reuniones. Cuando Evelyn asomó la cabeza al interior, atisbé un grupo de trajes sentados alrededor de una larga mesa.

—Señor Burroughs, es una emergencia -dijo ella.

El traje que estaba en la cabecera de la mesa salió al pasillo. Era un hombre rechoncho, de cabeza más bien cuadrada y ojos azules y fríos. No parecía muy complacido por aquella interrupción. Evelyn no hizo el menor intento de justificar por qué era necesaria: se limitó a mirarme de forma expectante.

—Creo que su sistema informático está infectado por un parásito muy destructivo -dije-. Si no lo paran de inmediato, puede destruir todo el sistema.

. El efecto de mi noticia estuvo lleno de colorido; el rostro del hombre adquirió un tono colorado brillante, en contraste chocante con el azul de sus ojos.

—¿Pararlo? ¿Y cómo se supone que podemos seguir en el negocio? ¿Sabe qué día es hoy? ¿Sabe qué es lo que pasa a medianoche? ¡Es la Triple Hora Bruja, eso es! ¿Sabe lo que le pasaría a esta empresa si hoy no pudiésemos realizar ninguna transacción?

—¿Y qué le pasaría si perdieran todos los datos almacenados en el sistema?

Cuando su mente procesó esta cuestión, parte del color se desvaneció de sus mejillas.

—Mire -añadí-, sé lo que es la Triple Hora Bruja. También sé cómo piensa de este virus: lo más probable es que lo haya programado para que se active en un día como este.

—¿Está seguro de ello?

—No. No puedo estar seguro hasta haber aislado el virus. Pero la posibilidad...

—¿Me está pidiendo que detenga la marcha de toda la empresa, precisamente hoy, solo por una posibilidad? No. Olvídelo.

—Si detiene ahora el sistema, es probable que pueda volver a ponerlo en poco más de una hora. Si esperan hasta que el virus actúe...

—Si necesita trabajar con el sistema parado, vuelva después de medianoche. - Apoyó una mano en el pomo de la puerta- Ahora me gustaría volver a la reunión.

Cuando hubo cerrado la puerta, me volví hacia Evelyn.

—¿Qué es la Triple Hora Bruja? -le pregunté.

—Creía haberle oído decir que ya lo sabía -dijo ella, entornando los ojos.

—Bueno, lo sé en términos generales. Quiero decir que sé que no estábamos hablando de una escena de *Macbeth*. Son tres tipos distintos de opciones que expiran al mismo tiempo, ¿verdad?

—En efecto. Las opciones de acciones, de índice y de futuros, el tercer viernes de marzo, junio, septiembre y diciembre.

—¿Podemos acudir a una instancia superior? -pregunté, haciendo un ademán hacia la puerta tras la que había desaparecido Burroughs.

—No, la decisión le corresponde a él. Veamos: ¿no puede eliminar el virus sin desconectar el sistema?

—El problema es que el programa explorador va a funcionar mucho más despacio si tiene que hacerlo en segundo plano respecto a la actividad normal. -expliqué.

—¿Con cuánta lentitud?

—Si el virus está programado para ejecutarse hoy, no podremos examinar todo el sistema a tiempo.

—¿Qué sugiere?

—Carguemos el explorador de todos modos; tal vez tengamos suerte; si no, volveré después de medianoche. En el caso de que tengan problemas antes de esa hora, llámeme.

Le di el número de mi teléfono móvil.

—Gracias -dijo, en un tono que sonó a sincero.

Volví a Tower para trabajar un poco más en el gusano. Estaba planteándome empezar pronto el fin de semana, cuando sonó mi teléfono móvil. Eran casi las tres.

—¿Diga?

—¿Michael Arcangelo? Soy Evelyn Mulderig.

Por su tono de voz, parecía estar al borde del pánico.

—¿Qué pasa?

—El sistema acaba de colgarse. ¿Puede venir?

—Enseguida.

En Gerdel Heshher Bock había histeria generalizada. La gente corría por los pasillos, gritaba a los teléfonos, unos discutían con otros y, en general, habían perdido el control de la situación. Incluso vi a un hombre que literalmente se arrancaba los cabellos.

El epicentro de la conmoción se hallaba en el área del ordenador principal. La gente gritaba y maldecía aquellas máquinas que, de súbito, se habían vuelto testarudas. Tuvieron que evitar que uno de ellos aporrease un teclado con los puños. Me dirigí a la estación de trabajo que había usado anteriormente. Un hombre en mangas de camisa la estaba rearrancando en un fútil esfuerzo por poner en funcionamiento el sistema. Le di una palmada en el hombro, y el hombre pareció

aliviado de pasa el problema a otro.

Arranqué el sistema desde un disquete y me puse a trabajar. Tras cargar un programa de búsqueda y definirlo para que explorase el disco duro, no me quedaba más que recostarme en el asiento y esperar. Ya se había reunido una muchedumbre a mi alrededor. Todos me miraban con expectación.

Al cabo de un cuarto de hora más o menos, el explorador encontró el animalejo. Como sospechaba, era una criatura de Beelzebub. Después de un minuto logré eliminarlo del disco duro local y empezaba a limpiar las unidades de la red.

Hice copias del antivirus y se las di a Evelyn Mulderig.

—Introduzca estas copias del programa en todas las máquinas que tengan disco una unidad *zip* de compresión de archivos o un lector de CD grabable.

Evelyn asintió con la cabeza.

—Y luego, ¿qué?

—Buena pregunta. El virus había desaparecido, pero ya había causado estragos. La única pregunta que quedaba era: ¿cuántos?

—Ahora veremos si el sistema tiene base suficiente para arrancar por sí solo.

Arranqué el sistema desde el disco duro y crucé los dedos. Durante unos momentos, pensé que iba a funcionar. La gente que rodeaba la estación de trabajo pueda dispuesta a lanzar vítores de alegría y sacarme a hombros. Entonces, la realidad nos dio una patada en el culo: el programa vaciló, dio como un brinco y se quedó colgado.

—¿Hay algo más que pueda hacer? -dijo Evelyn, que se mostró desolada.

Negué pesaroso con la cabeza y me mordí la lengua para no articular las palabras «ya se lo dije», que se esforzaban por salir entre los dientes.

—El virus ha desaparecido. Por desgracia, ha inutilizado el sistema antes de que pudiésemos librarnos de él. Tendrán que hablar con su proveedor de software, para ver si puede ayudarles a repararlo y quizá salvar algunos archivos.

Me sentí incapaz de decir lo que ambos sabíamos: estaban jodidos.

Leon tenía que irse de la ciudad durante el fin de semana. Como yo también tenía que ir al aeropuerto, me ofrecí a llevarlo. Tomé el metro hasta el garaje donde guardaba mi orgullo y mi alegría: un Ferrari 348 Spyder plateado que había comprado de segunda mano aunque ni siquiera así podía permitírmelo. Sólo el seguro ya era tan caro como la deuda nacional.

Olvidé todo aquel gasto en cuanto me senté en el asiento del conductor y encendí el motor. León me esperaba a la puerta de su hotel. Cuando llegué, silbó con admiración.

—¡Menudas ruedas! -comentó.

—Me lo compré para impresionar a las mujeres -bromeé-. Lo hago las raras veces que puedo conducirlo.

—¿Planeas impresionar a alguien esta noche?

—Eso espero.

Me miró sonriendo. Entonces, su sonrisa se difuminó y agregó.

—Pues no parece estar muy feliz, pese a tener una cita muy especial un viernes por la noche.

Le expliqué lo que había ocurrido en Gerdel Heshher Bock.

—Mal rollo, tío -dijo, meneando la cabeza.

Acompañé a León hasta la terminal del aeropuerto y fui a aparcar. No suelo dejar el coche desatendido en un aparcamiento; antes preferiría pasearme Manhattan con un montón de billetes grapados en la chaqueta. Incluso pensé en la posibilidad de esperar en el coche a la salida de la terminal. Luego me reproché dar prioridad a lo que no debía. ¿Qué pensaría Al si no fuera a su encuentro en la salida de pasajeros únicamente porque no quería dejar el coche solo? Aunque podía decirle que el tráfico me había retrasado y había llegado demasiado tarde para... ¡No! ¡Apártate de mí, Satanás!

Por suerte, su vuelo llegó a tiempo. Vino corriendo hacia mí. La abracé y, tras un intenso beso de bienvenida, le dije:

—Creo que no podía esperar ni un minuto más.

—Ni yo tampoco.

—Dame tu equipaje.

—Lo tengo aquí.

Llevaba una maleta con ruedas del tipo que combinan el estilo tradicional con el de una bolsa, y todavía era lo bastante reducida como para poder facturarla en el avión.

—Muy buena idea.

—Lo sé. Perdí varias bolsas antes de que me comprase ésta. Lo malo es que en un viaje largo sueles hacer corto en ropa.

Fuimos al aparcamiento.

—¿Éste es tu coche? -preguntó ella.

—No, se lo he pedido prestado a un amigo increíblemente rico.

—Nunca he ido en un coche igual -comentó, y me miró de reojo-. No conducirás rápido, ¿verdad?

—Tendrías que ver el seguro de este bicho. Si no conduzco rápido, ¿cómo puedo conseguir que me devuelvan el dinero?

—Michael, en serio...

—Vale, vale, estaba bromeando. De todos modos, me parece que la Long Island Expressway está después del próximo aparcamiento.

Bajé la capota para ir a Manhattan. El tráfico no era tan intenso, pero mantuve lo que consideraba una velocidad prudente, aunque noté que Al tenía blancos lo nudillos

de la mano con la que sujetaba la maleta.

—¿Has comido en el avión? -le pregunté.

—Intenté no fijarme -comentó ella con una mueca-. Si veo una cosa más en un plato rectangular de plástico, creo que voy a vomitar.

—¿Te gusta la comida india?

—¡Me encanta!

—Entonces vamos a un restaurante.

La llevé al Bombay Carden. A pesar de no haber hecho una reserva y ser viernes por la noche, nos condujeron a una mesa sin tener que esperar. Por alguna razón que no acabo de imaginar, la comida india nunca ha sido muy popular en Nueva York. No es que la coma aquí a menudo, pero durante mi reciente estancia en Londres, donde parece haber buenos restaurantes indios en cada calle, la comí casi cada noche.

Mientras leímos el menú, dije:

—¿Te gustaría un poco de vino con la cena?

—Sería estupendo, pero ¿sabes?, lo que de verdad me apetece es una cerveza.

—Cerveza, pues...

Al pidió el pollo *tandoori* y yo opté por las gambas grandes al estilo Bhuna. Cada uno probó la comida del otro, y ambos platos nos parecieron excelentes.

Aunque me sentía muy feliz por volver a ver a Al, estaba un poco preocupado a causa de los hechos recientes. Supongo que se reflejó en mi cara.

—¿Algo va mal?

—Sí. En realidad, varias cosas -dije.

Todavía estaba dándole vueltas a lo sucedido en Gerdel Heshher Bock. Se lo expliqué.

—¡Oh, no! Es realmente terrible. Pero les diste el consejo correcto. Fueron ellos quienes no te escucharon.

—Sí, pero podría haberlos llevado a mi terreno -dije, encogiéndome de hombros.

—Tampoco sabías lo de ese *heisenbugen* en los virus de Beelzebub.

—Es bastante reciente. Esperemos que no averigüe la manera de meter un *schridinbugen* la carga.

Un *schridinbugen*, en la mitología informática, un tipo de error de programación que no causa problemas hasta que alguien nota que existe y que el programa jamás debería haber funcionado. En ese momento, el programa se cuelga y no vuelve a funcionar hasta que se elimina el *bug*.

—¡Un *schridinbugen*! No creerás que eso exista, ¿verdad?

—Lo intento con todas mis fuerzas.

—¿Lo intentas?

—Sí. He oído que sólo existen si crees en ellos.

—Como las hadas, ¿eh? -dijo ella, sonriendo.

—Algo así.

Mientras devoraba un helado indio con sabor a coco, dije:

—Todavía es bastante pronto. ¿Quieres ir al cine?

—Sería divertido. Hace siglos que no voy al cine. ¿Qué hay en cartel?

—La verdad es que no lo sé, pero hay un multicines a la vuelta de la esquina. Podríamos ir a ver qué hacen y a qué hora.

El camarero trajo la cuenta. Le eché una ojeada y comenté:

—¿Setenta y cinco centavos? ¡Qué vergüenza! En su lugar, no la pagaría.

—Imitas bastante bien a James Stewart, pero tienes que elaborar más tu Groucho -dijo Al.

—Todo el mundo se cree un crítico.

Era una noche espléndida para pasear. Incluso en pleno Manhattan resultaban evidentes los indicios de la primavera: había diminutos brotes de hojas en los árboles y flores de azafrán púrpuras y amarillas en las macetas. Casi podía notarse un leve aroma a verde en el aire, entre los gases despedidos por diez millones de automóviles.

Supongo que al complejo de salas se le podía llamar el *dodecicine* había doce películas en cartel. Por desgracia, once eran secuelas de otros filmes anteriores y, aunque Al y yo habíamos visto algunos de los originales, no coincidimos en ninguno.

Por lo tanto, nos quedamos con la película que quedaba, una llamada *El año de las ratas*, pese a que ni ella ni yo teníamos la menor idea del argumento. El cartel de la película no ayudaba mucho a averiguarlo, aunque tenía fragmentos de crítica muy favorables. Resultó ser la historia de un hombre y una mujer que se enamoraban en una aldea medieval europea. Al final se contagiaban de peste bubónica morían. Pero antes de eso, morían los padres del chico, luego los de la chica, todo sus hermanos y hermanas, el herrero y el sacerdote. Todos morían de peste excepto el médico, que era acusado de brujería y lapidado. No es necesario aclarar que las analogías con la epidemia de sida eran frecuentes y bastante obvias. Toda aquella catástrofe duró unas tres horas.

—Ahora recuerdo por qué ya no voy al cine -dijo Al cuando salimos.- Creo que no he visto un final feliz desde 1997.

—Al parecer, a la gente ya no le gusta. Supongo que prefieren deprimirse.

—No lo creo. Me parece que ya están deprimidos. Por eso oyes siempre a quienes se quejan de que los finales felices «no son realistas»; porque, como ellos no son felices, les gusta pensar que el resto de la gente también es tan desgraciada.

—Tengo que admitir que lo que dices tiene mucho sentido. De una película como ésta podrías salir diciendo: «Al menos yo estoy mejor que todos esos pobres diablos».

—Es verdad. Pero si tuvieras que ver una película en que los protagonistas se lo pasaran siempre muy bien, sería como si te restregarán por la cara lo mal que te sientes.

—Según tu teoría, supongo que los críticos de cine se encuentran entre los más deprimidos de la sociedad.

—¡Dios mío, sí! Aunque tienen que sentirse así a la fuerza, ¿no crees?

Después de la película, la llevé a mi apartamento.

—Bonito lugar -comentó-. Aunque esperaba algo un poco más...

—¿Grande?

Sonrió con cierta timidez; luego, su sonrisa se volvió maliciosa. ..

—Sí. Parece como uno de esos sitios que tienen los hombres casados para llevar a sus amantes.

Me eché a reír.

—Ya sé que es un poco estrecho, pero cuando era pequeño tuve que compartir la habitación con tres hermanos más. Para mí, este apartamento es como un estadio de fútbol. Además, me gasto todo el dinero en viajes.

Mientras hablábamos, puse un disco de Mantovani en el equipo de

—¿Qué es eso? -preguntó Al después de algunos compases.

—Un disco de un lote de música de los años setenta.

—¿Vamos a escuchar todo el lote?

—¿Y si nos damos el lote?

Nos lo dimos. Tal vez no sobreviva después de decir esto, pero la verdad es que, bueno, digamos que me gusta Mantovani.

Cuando me desperté a la mañana siguiente, estaba solo en la cama. Busqué mi bata, pero no se encontraba allí. Me puse el pantalón del chándal y me levanté. Al estaba haciendo café. Llevaba puesta mi bata y buscaba en los rincones de la nevera. Cuando salí del dormitorio, levantó la mirada y dijo:

—¿Quieres decir qué es comestible de todo esto, o debo enviarlo todo a que le hagan la prueba del carbono 14?

—Dame diez minutos e iré a buscar algo especial.

Empleé cinco de los diez minutos en cepillarme los dientes, peinarme y ponerme un suéter y unas zapatillas deportivas, y los cinco restantes en ir y volver corriendo hasta la esquina. Regresé con un periódico y una gran bolsa de papel, que Al observó con interés.

—¿Qué llevas ahí?

—Comida judía -dije mientras desdoblaba el periódico. Entonces exclamé:- ¡Oh, Dios mío!

—¿Qué pasa?

Levanté en alto la portada del *New York Times*. El virus de Beelzebub había atacado a otras cinco empresas, además de Gerdel Heshher Bock. Como resultado de ello, todas estaban en graves condiciones económicas y era probable que varias



quebraran.

—Espero que tengas hambre. Acabo de perder el apetito -dijo, mientras sacaba de la bolsa panecillos recién hechos, *lox*,<sup>[10]</sup> crema de queso y pescado ahumado.

Después de desayunar, mientras recogíamos la mesa, dijo:

—Tengo que explicarte una cosa.

Al se quedó paralizada.

—Estás casado. ¿Eres *gay*? ¡Tienes el sida!

—No, ¡diablos, no! Cálmate, no es nada de eso. Es sobre el trabajo.

—¿Qué pasa con el trabajo? -dijo ella, sentándose.

Le expliqué toda la historia: lo relativo a Goodknight, Marión Oz, los gusanos Tower Bank amp; Trust, León Griffin y mis últimas conjeturas sobre lo que estaba pasando.

—¿Por qué no me lo contaste antes?

—No quería preocuparte.

Frunció el entrecejo y apretó los labios con fuerza.

—Creo que vamos a tener nuestra primera pelea.

—¿Por qué? ¿Qué he hecho?

—No es nada que hayas hecho. ¿Por qué crees que tenías que ocultarme todo? ¡Pobrecita Alice!, mejor no contárselo, no vaya a ser que se desmorone.» ¿Era eso lo que pensabas?

—No, en absoluto. Simplemente no estaba seguro de lo que estaba ocurriendo y no quería preocuparte de forma innecesaria.

—Tú estabas preocupado, ¿verdad?

—Bueno... sí. Te lo dije.

—Michael, si entonces me lo hubieras dicho, podría haberte apoyado. No tenías por qué pasar por todo esto tú solo.

—Pero yo estoy bien. No tenía la intención de tirarme a la vía del metro ni nada parecido.

—¿Y creías que yo sí que lo haría?

—¡Claro que no!

—Entonces, ¿qué? No soy de piedra. Y no soy ninguna niña. Y no permitiré que ni tú ni nadie me trate como si lo fuese.

Tras decir estas palabras, se levantó y fue al dormitorio. Aunque no dio exactamente un portazo, supongo que cerró con cierto énfasis.

Muy bien, se estaba comportando de una manera muy poco razonable. En realidad, no me importaba. Lo que más me molestaba era que tenía razón: no la había tratado de igual a igual. Aunque mi intención no había sido tratarla como a una niña, ella lo sentía así y ahora entendía por qué. Tras reflexionar mientras me tomaba otra taza de café, fui al dormitorio y llamé a la puerta con suavidad.

Al abrió la puerta. Estaba vestida y llevaba la maleta en la mano. Su boca era una línea fina y enojada.

—¿Qué? -dijo.

—Tienes razón. Lo siento.

—¿Yo tengo razón? Tú lo... Un momento, ¿puedes repetir eso?

—Te he dicho que tienes razón. Me equivoqué al ocultártelo. Tenías todo el derecho del mundo a saberlo.

Ella asintió con la cabeza. Todavía tenía la mandíbula rígida, pero noté que se estaba tranquilizando.

—Y tienes razón sobre otra cuestión -añadí-. Me habría ayudado mucho confiar en ti, sobre todo el miércoles por la noche, cuando todo este asunto me tenía muy preocupado. La verdad es que, cuando estoy tan molesto, no suelo sentirme mejor si hablo con alguien.

—Se lo contaste a George.

—Sí, pero con George es como si hicieras un poco de broma todo el rato. Sabía que no iba a ser muy duro. Además, debía decirle que tenía un gusano en el programa. Te prometo que la próxima vez haré mejor las cosas.

Dejó la maleta en el suelo y me miró fijamente a los ojos.

—Entonces, ¿vamos a ser un equipo?

—Socios -dije, tendiéndole la mano-. ¿Hecho?

Me tomó de la mano y me hizo entrar en el dormitorio.

—Se me acaba de ocurrir una forma mejor de cerrar el trato -apuntó.

Más tarde, retomamos el tema que había iniciado los fuegos artificiales.

—Ni siquiera estoy seguro del nombre que hay que dar a esa cosa. -dije-. Parece un gusano, pero es mucho mayor y más complicado que cualquier otro que haya visto. ¿Qué es un animal que parece un gusano, actúa como un gusano, pero no es un gusano?

Ella reflexionó unos momentos.

—Una Cecilia -dijo por fin, sonriendo.

—Nada de alusiones personales, por favor.

—¡No me refiero a ninguna persona! Oh, lo siento, ¿conoces a alguien que se llama...?

—No, no conozco a ninguna Cecilia. Pero decías que...

—Una Cecilia, con minúsculas es un anfibio tropical que se parece a un gusano y excava túneles en la tierra.

—Cómo sabes todo eso?

—Me especialicé en biología.

—Me gusta: Cecil la cecilia.

—Creía que Cecil era una serpiente marina. ¿O era Beany?

—No, Beany era el niño que llevaba un ventilador en la gorra.

—Michael, hay una cosa que no cuadra -dijo, en tono reflexivo.

—De hecho, supongo que casi todo esto parece una fantasía.

—No, no lo creo. Las ideas que se te han ocurrido tienen mucho sentido. De hecho, resultan brillantes.

—Bueno, no todas son ideas mías...

—No te hagas el modesto conmigo. Sé que hablaste con varias personas mientras te ocupabas de esto, pero es tu trabajo. Estoy muy impresionada. Lo que me preocupa es que, si este gusano monstruoso ha evolucionado, ¿por qué no tenemos pruebas del proceso? Hasta el pasado sábado, el gusano más grande que habíamos visco era la anaconda que te enseñé en Napa Valley. Es como pasar del trilobites a los dinosaurios de un salto evolutivo.

—Tal vez tengas razón -dije-. Pero también es posible que no lo hayamos hecho porque era demasiado hábil en evitar ser detectado.

—Quizá. Pero recuerda lo que dijiste sobre los gusanos inteligentes capaces de asimilar otros programas. Lo que, según tu explicación, hizo en el software de Tower implica una capacidad técnica increíblemente sofisticada. ¿Afirmas que esa capacidad simplemente la ha desarrollado, o podría haberla tomado de otro sitio.

—No lo sé; tal vez sí. Te conté lo que dijo Oz sobre la rapidez que podía tener la evolución de estas cosas.

—Espera un momento -dijo Al.

Me volví hacia ella. Supongo que se me escapó por un pelo el ver la bombilla encendida sobre su cabeza.

—Hasta ahora hemos hablado de evolución en términos puramente darwinianos, es decir, selección natural. Pero ¿qué me dices de la evolución lamarckiana?

—¿Qué es eso?

—Lamar pensaba que las características adquiridas podían pasarse a la siguiente generación. O sea, si unos animales estiraban el cuello para llegar a las ramas más altas, sus crías nacían con cuellos más largos, hasta llegar a las jirafas.

Aunque yo no me había especializado en biología, aquella historia de las jirafas me resultaba familiar.

—Vale. Pero creía que esa controversia se había resuelto. ¿No era Darwin el que tenía razón?

—Sí, en el caso de los seres vivos. Las características adquiridas no quedan registradas en los genes. Pero en el caso de los programas informáticos...

—¡Maldita sea! Tienes razón. Una característica adquirida se codificaría con cualquier otra.

—Y podría transmitirse.

Pensé en lo que había dicho León Griffin: que tal vez Roger Dworkin podría

haber conseguido hacer lo de Tower. Entonces empezaron a girar los engranajes de mi cabeza.

—Al, ¿quién es el autor de MABUS/2K? -pregunté.

MABUS/2K se había convertido en el sistema operativo estándar de la industria desde que lo habían presentado en 1995.

—Supongo que Macrobyte dedicó un equipo completo de programadores a su creación, pero el nombre que suele mencionarse es el de Roger Dworkin.

—Correcto. ¿Y quién escribió el paquete de utilidades que permite ejecutar aplicaciones antiguas en un entorno MABUS/2K?

—¿Roger Dworkin?

—Correcto. ¿Y quién escribió el programa que permite a los sistemas operativos antiguos utilizar algunas aplicaciones de MABUS/2K?

—Hummm, ¿se acerca una pregunta con trampa? También fue Dworkin.

—¿De modo que casi todos los sistemas de este país funcionan con software programado por Roger Dworkin?

—Sí, sí, ¡sí! ¿Adónde quieres ir a parar?

—Creo que tenemos que hablar con ese tipo.

—A ver si lo entiendo -dijo Al-. ¿Crees que MABUS/2K es un caballo de Troya?

Era una idea totalmente descabellada. Pensar que Macrobyte, el fabricante de software más grande y de más éxito de la industria, pudiese poner en circulación un producto que contuviese archivos ocultos con un objetivo desconocido era casi inconcebible.

—Sin embargo, no tiene por qué saberlo nadie de Macrobyte, salvo Roger Dworkin. .

—Pero es muy respetado, por no hablar de su riqueza. ¿Por qué iba a poner todo en peligro con un truco así?

Me encogí de hombros.

—Supongo que si una vez fuiste pirata, lo eres siempre. Además -añadí-, yo no me fiaría demasiado de las grandes compañías de software. Al fin y al cabo ¿quiénes son los más beneficiados de una crisis producida por virus? En los setenta y a principios de los ochenta se pasaban la vida lloriqueando por el pirateo de software. Ahora que todo el mundo tiene miedo de utilizar un disco que no venga envuelto en celofán, los gigantes del software no han de preocuparse tanto por los piratas.

Usar sólo discos nuevos envueltos en papel de celofán, conocido también como el *condón informático*, estaba considerado el modo más seguro que tenía el usuario medio de protegerse de posibles infecciones. Esto se describía incluso como «SExo Seguro» («SEguridad del Software»), por lo menos entre quienes eran aficionados a estirar la metáfora hasta lo imposible. Se daba por supuesto que cualquier disco al que se le había quitado el envoltorio antes de llegar al usuario estaba infectado por un

virus.

—Además, sabes que algunos de los primeros virus fueron escritos por compañías de software como mecanismos de protección contra copias. Incluso el virus Palustan Brain fue escrito para perjudicar a los piratas de software.

—¿Qué estás diciendo? ¿De verdad crees que las grandes compañías de software están detrás de la crisis de los virus?

Al me miraba como si acabase de descubrir que era un paranoico y ahora intentase averiguar si también podía ser peligroso.

—No, no creo que hayan esparcido virus de forma deliberada, aunque tampoco han hecho gran cosa para proteger al usuario medio. MABUS/2K podría haber tenido mucha mayor resistencia antivírica, pero tiene una protección que no es precisamente de vanguardia tecnológica. ¡Diablos!, si Macrobyte hubiera hecho las cosas bien, tal vez tendríamos que dedicarnos a otro trabajo. Me parece que redujeron las defensas del sistema intencionadamente porque sabían que, cuando Pepe Pérez dejase de preocuparse por posibles infecciones de virus, circularía mucho más software pirateado del que hay ahora.

Saqué uno de los programas de Macrobyte de mi biblioteca de programas, encontré un número telefónico en la documentación y llamé; estaba comunicando. Puse el teléfono en modo de marcado automático durante las dos horas siguientes, hasta que por fin conseguí línea. La verdad es que no sirvió de mucho porque resultó que era el número de la sede principal de la empresa en New Castle (Delaware), mientras que las instalaciones de desarrollo de software estaban en Oakland (California).

Llamé al centro de desarrollo, y me dijeron que no había nadie durante el fin de semana y que volviese a llamar el lunes. El señor Dworkin no estaba. No, no podía darme su número de teléfono. Probé a llamar al teléfono de información de la bahía de San Francisco, pero no pudieron localizarlo. Mientras tanto, Al fue a la biblioteca local para consultar un CD que contenía las guías telefónicas de todo el país. Su búsqueda no obtuvo ningún éxito. El número de Dworkin no debía aparecer en las guías públicas.

A continuación, buscamos en artículos antiguos de informática. Estábamos de que encontraríamos algo a causa del amplio tratamiento informativo que habían tenido las primeras andanzas de Dworkin como pirata. Sin embargo descubrimos que su nombre y su foto no habían sido publicados en los medios comunicación debido a su tierna edad. Su nombre sólo fue conocido más tarde, pero nadie tenía una foto suya.

Nuestro siguiente intento consistió en llamar a varios amigos del ámbito informático para tratar de encontrar a alguien que conociera a otro que, a su vez conociera Dworkin. Llamamos a amigos de todo el país. Incluso me puse en contacto con gente a la que no había visto desde los tiempos de la universidad.

Todo el mundo sabía quién era Roger Dworkin, pero nadie conocía a nadie que lo conociera. Algunos creían conocer a alguien que conocía a otro que lo conocía, pero cuando hablábamos con aquella persona, siempre resultaba que en realidad no lo conocía, aunque sí conocía a alguien que conocía a otro que... Es fácil de entender, ¿verdad? Todo aquello era un poco raro, como si fuese un persona de una leyenda urbana; todo el mundo cree que es una historia verdadera pero realidad nunca existió. En un momento dado, me sorprendí a mí mismo tarareando la música de *The Twilight Zone*.

Al anoecer del sábado, tuvimos que admitir que estábamos en un callejón sin salida. Fui al *dojo* a hacer una tabla de ejercicios, aunque no me apetecía nada. Por si necesitaba alguna otra prueba de que La Vida No Es Justa (que, por supuesto, no la necesitaba), descubrí que Al, que tiene el cuerpo de una instructora de aeróbic, abominaba todo tipo de ejercicio.

El domingo fue un día de descanso. Pasamos la mayor parte de la mañana con el *New York Times*, intercambiamos secciones y colaboramos para resolver el crucigrama. Claro que yo no pude meter mucha baza. Como cabía esperar de una enciclopedia andante, Al era un genio resolviendo crucigramas; incluso los rellenaba a tinta. No se le pasaba por la cabeza que pudiese cometer un error. Después, mientras leía las reseñas de libros, dijo:

—Escucha la lista de los más vendidos: *El fin de la civilización*, *Las profecías actualizadas de Nostradamus*, *El Anticristo está entre nosotros*, *Cómo beneficiarse del inminente colapso del sistema financiero mundial*, *Diez tareas a realizar para prepara la Segunda Venida*, *Siete hábitos de personas con grandes defectos...* En realidad, no se muy bien por qué han incluido este último título en la lista.

—Parecen cosas muy divertidas. ¿Cuáles son los más vendidos de ficción?

—*No sin un disparo*, de Rex Crown; *El quinto jinete*, de Mitchell Creighton, *Conversaciones con la Bestia*, de Enya Wheaton...

—Por lo menos, parece que el fin del mundo favorece a las editoriales.

—Sí. ¡Eh!, escucha esto:

*¿Quién me escuchará?*

*La cortesía ha desaparecido  
y la violencia ha descendido sobre nosotros.*

*¿Quién me escuchará?*

*Los corazones de los hombres son rapaces  
y todo el mundo roba a su vecino.*

*¿Quién me escuchará?*

*Los hombres se gozan en el mal*

*y la bondad es abandonada.*

—Vaya. Ya veo que hoy te esfuerzas por darme ánimos. ¿Qué me vas a leer a continuación? ¿Las esquelas?

—Habías oído antes este poema?

—No, ¿porqué?

—¿Cuándo crees que fue escrito?

—No lo sé, parece bastante reciente.

—¿Me creerías si te dijera que fue escrito alrededor de 1990...

—Si.

—... antes de Cristo?

—Claro. ¿Qué?

—Fue escrito alrededor de 1990 antes de nuestra era en el antiguo Egipto. Se titula: *El hombre que estaba cansado de vivir*.

—Hummm... Caramba, me imagino que tienen un archivo, pero ¿crees que el Times hizo una reseña de ese poema cuando lo publicaron?

—Es una nueva traducción, listo -replicó ella, golpeándome con el periódico.

—¡Ah, eso lo explica todo! El texto pierde si uno no lee los jeroglíficos originales.

—No me extrañaría. ¡Eh!, ¿vamos a quedarnos aquí tumbados todo el día, o salimos a hacer algo?

Me gustaba el plan A, pero dado que ella parecía tener ganas de salir, sugerí una visita al Metropolitan, en el que había una exposición de arte italiano del Renacimiento. Al propuso a su vez el museo de arte moderno, el MOMA. No soy un gran admirador del arte contemporáneo, pero pensé: «¡Qué diablos!, podré ampliar mis horizontes». Fuimos al MOMA. Al principio tuve la impresión de que habíamos llegado en un intermedio entre dos exposiciones porque había muchas paredes desnudas con clavos, como si esperasen a que alguien viniera a colgar cuadros de ellos. Eso pensaba yo. Entonces leí el rótulo y descubrí que, en realidad, estaba viendo una exposición, bueno, perdón, una «instalación de escultura minimalista posposmoderna».

—Si no salimos de aquí dentro de cinco minutos, voy a empezar a correr gritando «¡El emperador no tiene arte!». No quiero hacerlo, pero creo que no podré contenerme. Podría ser una situación muy embarazosa.

Ella hizo una mueca, miró el siguiente objeto artístico y lanzó una carcajada.

—Muy bien, tú ganas.

—¿Los maestros del Renacimiento?

—Lo siento, Michael, pero el arte religioso me deprime. ¿Y si vamos al museo la natural? Me gustaría ver huesos de dinosaurio.

—Vamos. Sin embargo, tengo que admitir que me ha conmovido profundamente

el tornillo de cruz de la izquierda...

—¡Oh, cállate!

De modo que pasamos la tarde paseando entre los restos petrificados de los antiguos lagartos. No había estado allí desde que era un niño y, en aquel lapso de tiempo, resultaba evidente que el lugar había sufrido una amplia renovación.

—¿Sabes dónde descubrieron los primeros huesos de *Tyrannosaurus Rex*? -preguntó Al mientras contemplábamos un enorme esqueleto de aquel animal.

—No, ¿por qué? ¿Hay un parque temático ahora?

—No, que yo sepa -dijo ella, riendo-. Pero el primer esqueleto de tiranosario fue descubierto por Barnum Brown en 1902 en Hell Creek, (Wyoming).

—¿De dónde sacas tanta información? No puedo creerme que también estudiases paleontología en la universidad.

—No. Sólo he leído el rótulo.

—¡Vaya, eso es trampa! Se supone que debes contarme lo que ya sepas.

—¿Y si tú me cuentas algo a mí?

—Muy bien. Veamos, *Tyrannosaurus Rex*, el rey de los lagartos tiránicos: vivió durante el período Cretácico, alcanzó una longitud de cuatro metros y medio pesaba unas ocho toneladas.

—¿De verdad? ¿Cómo sabes todo eso? No me habías dicho que estudiaste paleontología.

—Me especialicé cuando tenía seis años de edad. *Adoraba* los dinosaurios. Me aprendí de memoria todos sus datos fundamentales cuando los otros niños se aprendían las estadísticas de los jugadores de béisbol.

Después, mientras admirábamos un enorme esqueleto de pterosaurio, Al me dijo:

—Michael, no me entiendas mal, pero caminar contigo por Manhattan me pone nerviosa.

—¿Por qué?

—Porque miras a la gente: a la gente de la calle, a los chiflados, a los que dan miedo... Los miras directamente a los ojos. ¿Por qué lo haces?

—Nunca había pensado en ello.

—¿Nadie te ha dicho que precisamente en Nueva York no debes establecer jamás contacto visual con otras personas por la calle?

—¿Es ésa la razón de que lleves gafas de sol?

—Pues la verdad es que sí. Las gafas de sol son perfectas porque nadie puede mirarte a los ojos, nadie sabe si los miras o no, y nadie puede pensar que tratas de no mirarlos.

—A ver si lo entiendo: ¿se supone que debes evitar la mirada de la gente sin que parezca que evitas mirarlos?

—¡Por supuesto! Aparentar que evitas mirarlos es aún peor que hacerlo, por que



entonces pueden pensar que tienes miedo de mirarlos.

—Todo esto es demasiado complicado para mí. Ya que todavía no me ha ocurrido ninguna cosa terrible, ¿te importa si sigo haciendo lo mismo? ¡No me mires así!

El domingo por la noche, Al me invitó a su apartamento.

—¿Te gustan los gatos? -preguntó, como por casualidad.

—¿Gatos?

—Sí, gatos. Ya sabes, carnívoros domesticados de cuatro patas.

—¡Ah, gatos! ¿Una especie de perros que no son lo bastante inteligentes para aprender que deben apartarse de los muebles?

Ella emitió un grito escandalizado.

—¿Que no son lo bastante inteligentes? ¡Lo son mucho más que los perros! Demasiado, para dejar que alguien les enseñe un montón de trucos estúpidos.

Se me ocurrió que podía afirmarse lo mismo de los peces de colores, pero decidí no insistir en el tema.

—¿Cómo puedes tener un gato? Te pasas la vida viajando.

Tengo un vecino que lo alimenta cuando estoy fuera.

—¿Cómo se llama?

—Efe.

—¿Efe? ¡Que nombre más raro!

—Es una abreviatura de Félix el Felino más Famoso de la Finca.

El apartamento de Al era mucho más grande que el mío y la decoración indicaba su buen gusto; aunque, tal vez, debería hablar del apartamento de Efe, que resultó ser un gato común, de gran tamaño y color rojizo, y con un fuerte sentido del territorio. Cuando Al nos presentó, alargué una mano para rascarle la oreja (me habían hecho creer que aquel gesto era un elemento normal del protocolo entre felinos y humanos), pero él intentó extraerme una muestra del tejido epidérmico con sus garras, que parecían prestadas por el propio Freddy Krueger.

—Le has caído bien -dijo Al, sonriendo.

—¿Ah, sí? ¿Cómo lo sabes?

—Está jugando contigo.

—Ya entiendo. También juega con los ratones, ¿verdad? Pedimos una pizza y planificamos nuestra estrategia.

—¿Cómo puedo ayudar? -preguntó Al.

—Me gustaría que vinieras a Tower, pero Ainsworth no lo permitiría. Se está poniendo nervioso por el coste de todo este proyecto.

—¿Hay algo más?

—Sí, lo hay. Me concentraré exclusivamente en este trabajo todo el tiempo que haga falta. Entretanto, llegarán otros trabajos y tendré que derivarlos hacia otro profesional. ¿Quieres encargarte de ellos?

Desde luego, pero también me gustaría participar en la acción.

—Si lo deseas, te iré informando cada hora.

—Si lo haces cada día, me conformo.

—¡Ah!, y recuerda una cosa: ¿te gustaría echar un vistazo a los virus nuevos de HfH?

—¿'HfH? ¿Cómo los has conseguido?

—Pirateé su BBS de intercambio de virus. Hay media docena que son nuevos. ¿Quieres empezar a trabajar con ellos?

—Déjalos en mis manos -dijo. Casi babeaba.

—Y llama mañana a Macrobyte e intenta localizar a Roger Dvorkin.

A la mañana siguiente llegué a Tower temprano y lleno de optimismo. Sin embargo Leon ya estaba sentado ante el terminal. Me saludó y me preguntó:

—¿Has tenido más ideas brillantes durante el fin de semana?

—A una amiga mía se le ocurrió una interesante. Cree que es improbable que otro gusano haya desarrollado su increíble capacidad de ingeniería de software en lo que parece un corto plazo de tiempo. Piensa que debe de haberlo absorbido de un programa escrito por una persona.

Todavía no estaba dispuesto a compartir mis ideas sobre Macrobyte, Roger Dworkin y MABUS/2K.

León asintió con gesto reflexivo.

—Eso tiene mucho sentido -comentó.

—¿Y tú? ¿Algún rasgo de genialidad?

—No diría tanto. Pero pensé bastante en tu idea del gusano segmentado. Me parece que, si está dividido en fragmentos, debe tener una manera de reconocerse .

Enseguida entendí lo que insinuaba.

—¿Códigos de autoidentificación?

—Tendría sentido. Además, esta cosa borra los bichos que considera como «no yo». ¿De qué otra manera podría saberlo?

El uso de códigos de autoidentificación era una defensa contra infecciones otros tipos de ataques. Se trataba de un desarrollo relativamente nuevo, inventado por Macrobyte Software. Los sistemas estándar de inmunidad utilizan códigos de identificación de treinta y dos bits, colocados a intervalos regulares a lo largo del código del programa y en cualquier archivo que genere. Un subprograma explora habitualmente la memoria en busca de estos códigos intercalados. Cuando descubre que uno de ellos falta o ha sido alterado, sabe que algo va mal. Como se utilizan códigos de treinta y dos bits, hay disponibles unos cinco mil millones de posibilidades diferentes. Sin embargo, por razones técnicas, es usual el empleo de códigos palindrómicos, es decir, que se leen igual en un sentido que en otro. Esto limita la lista de posibilidades a unas sesenta y cinco mil, lo que es más que suficiente

a efectos de seguridad. Al fin y al cabo, el código PIN de cuatro cifras que se utiliza en un cajero automático solamente tiene diez mil combinaciones posibles.

—Tardaré un poco -dijo León-, pero voy a buscar un fragmento de treinta y dos bits que se repita a intervalos regulares. Si lo encontramos, podremos localizar el bicho en cualquier parte.

Parecía una idea brillante, por lo que colaboré con León para llevarla a cabo. Hicimos una pausa para almorzar poco después del mediodía. Llamé a Al para ponerla al corriente.

—¿Has conseguido hablar con Roger Dworkin?

—No.

—¡Maldición!, me lo temía. ¿Qué hacen, guardarlo bajo siete llaves?

—No, iban a pasármelo, pero no estaba.

—¿Se ha ido de viaje o algo así?

—No, que se sepa. Al parecer, entra y sale a su gusto.

—¿Le has dejado un mensaje? ,

—Dicen que jamás devuelve una llamada, pero se lo dejé de todos modos. Seguiré intentándolo y espero encontrarlo más tarde. ¡Ah!, y ha habido una llamada de un trabajo en Midlantic Financial. Les dije que era tu socia. El tipo parecía no creérselo, pero me pasaré por allí esta tarde.

—Gracias. Si intentan torearle, dímelo enseguida. Los tacharé de mi lista.'

—Deja de protegerme, Michael.

—¡Oh, lo siento! Lo estaba haciendo otra vez, ¿verdad?

—Si -dijo ella, y se echó a reír, lo cual me sorprendió-. Supongo que no puedes evitar comportarte como un caballero andante, pero procura recordar que yo no soy una damisela en peligro, ¿vale?

Me mantuve en contacto con Al a lo largo del día. Se encargó del trabajo en Midilantic pero no tuvo suerte con la localización de Roger Dworkin.

Leon y yo tampoco teníamos mucho éxito en nuestra caza. No había ninguna cadena de 32 bits que se repitiese.

—Oye, no hay ningún motivo de que deba ser de treinta y dos bits -dije.

Comenzamos a buscar un código repetitivo de dieciséis bits. Cuando esta búsqueda también fracasó, intentamos localizar longitudes menos convencionales.

Al comprobar las cadenas de doce bits, las piezas empezaron a encajar. Una cadena en particular iba apareciendo en aquellas secciones del software de Tower que creíamos que estaban invadidas por el gusano. León sonrió y exclamó con su acento característico:

—¡Aquí lo tienes, colega!

Me mostró la pantalla:

011001100110

—Lo tenemos: un palíndromo de doce bits -añadió.

Se me ocurrió convertir mentalmente la cadena a la notación hexadecimal y escribí el resultado en mi portátil. Me quedé con la mirada fija en la pantalla.

—¿Algo va mal? -preguntó León.

—Bueno... para empezar, también es un palíndromo en hexadecimal.

Le enseñé la pantalla.

El resultado era:

666



## *Selección antinatural*

*La estrella se llama Ajenjo.  
La tercera parte de las aguas se convirtió en ajenjo,  
y mucha gente murió por las aguas,  
que se habían vuelto amargas*

*APOCALIPSIS 8,11*

Lo irónico era que, armados con el código de autoidentificación del gusano, sería muy sencillo buscarlo y borrarlo allí donde se hallase. Sencillo, pero catastrófico en potencia.

Ahora sabíamos que este gusano había causado grandes cambios en los sistemas que ocupaba y, en general, aquellas modificaciones eran beneficiosas. Por desgracia, eliminar el gusano que realizaba este trabajo podía ocasionar la caída todo el sistema rediseñado. No sabíamos qué podía pasar.

Por eso teníamos la absoluta necesidad de hablar con Roger Dworkin. Aunque Dworkin no fuese el creador del gusano, como yo sospechaba, era el único que sabía lo suficiente acerca de MABUS/2K para echar un poco de luz en lo estaba sucediendo. Sin embargo, Roger Dworkin parecía haberse esfumado. Como nunca estaba presente cuando llamábamos y no devolvía las llamadas, Al y yo fuimos a la costa Oeste para verlo.

Antes de irnos, me acordé de examinar la unidad de disco duro que había infectado con el virus de Goodknight. Aunque mi programa detector de virus se había mantenido en silencio, descubrí que unos tres kilobytes de espacio de disco estaban ocupados ahora por algo que contenía el marcador 666. Entonces se me ocurrió otra idea.

Desde que en 1997 se había aprobado la ley federal sobre el delito informático, la Computer Crimes Act, era ilegal jugar a Core War, o a cualquier variante de este través de una red conectada por líneas telefónicas. De hecho, algunas personas creían que era posible interpretar la ley en el sentido de que no podía jugarse a Core War bajo ninguna circunstancia, ni siquiera en el propio PC. En cualquier caso, jugar a Core War a través de Internet era ilegal; por supuesto, también el tráfico de drogas, los casinos y la prostitución.

Encendí mi ordenador y me conecté por mediación de telnet con cierta dirección del ciberespacio. Apareció una pantalla que decía: «Bienvenido a Armageddon». Armageddon era un juego *underground*, similar a Core War; sin embargo, mientras que Core War consistía en un duelo entre dos programas y tenía un período de tiempo limitado, Armageddon era continuo y se adaptaba a tantos jugadores como se conectaran para participar. Además, los programas de Armageddon no sólo procuraban sobrevivir y destruir otros programas, sino que intentaban replicarse. En algunos aspectos, este juego era una respuesta al juego original de Vissotsky, Morris y Ritchie, llamado Darwin. En Armageddon se calculaban dos tipos de resultados, que reflejaban dos enfoques distintos del juego: *insectos* y *dinosaurios*. Un marcador, *población*, hacía un seguimiento del número de copias que cada programa tenía en el sistema. Aquí es donde los insectos -programas relativamente pequeños que se propagaban con rapidez llevaban ventaja. El otro marcador se denominaba *cibermasa* y reflejaba el total de espacio de disco ocupado por un grupo de clones. Este indicaba el reino de los dinosaurios, ya que, como en la vida real, un dinosaurio podía ser más grande que billones de insectos. Ambos tipos de marcadores se actualizaban de forma constante. Elegí el resumen de resultados de población y vi lo siguiente:

<b>Programa</b>	<b>Población</b>
Belial .....	16.238
Flattop .....	7.887
Grendel IV .....	7.185
Bad Gnus .....	2.517
Comm Rad .....	912
Elvis .....	228
Prog .....	5203
Anthrax .....	91
Headcheese .....	61
Hotrod .....	50

Había varias páginas más de programas con menos de cincuenta copias en el juego y un mensaje que informaba a los jugadores que los programas que tenían un contador igual a cero serían borrados de la lista al cabo de cuarenta y ocho horas.

El resumen de resultados de cibermasa era éste:

<b>Programa</b>	<b>% Cibermasa</b>
Nessie .....	4,71
Gog .....	9,22

Belial .....	6,85
Fruit Loop .....	5,43
Psychlops .....	5,41
Cronus .....	3,08
Flattop .....	2,40
Chimaera .....	1,97
Doogie .....	0,88
Wild1 .....	0,43

Subí el animalejo de Goodknight y, tras reflexionar unos momentos, le puse por nombre Cecil.

Esperaba que en Macrobyte nos mandarían a hacer gárgaras, pero resultaron ser bastante corteses. Josh Spector, jefe de desarrollo de software, vino a saludarnos y nos invitó a entrar en su despacho y a sentarnos.

—Tengo entendido que desean hablar con Roger -dijo-. Puede ser más sencillo decirlo que hacerlo, pero quizá pueda ayudarlos.

—¿Sabe si está trabajando en algún proyecto relacionado con ingeniería invasiva de software? -preguntó Al.

—Creen que, como soy jefe de desarrollo de software, debería saberlo, ¿verdad? -dijo Spector, sonriendo con timidez-. En realidad, me temo que no tengo ni idea. Roger hace todo lo que quiere y cuando quiere. Y de vez en cuando, viene; nos entrega un producto terminado, que siempre es brillante y proporciona a Macrobyte un montón de dinero. Así que el presidente de esta corporación lo considera como la gallina de los huevos de oro. Como quizá recordarán, la moraleja de ese cuento es que no hay que joder a la gallina. Perdonen mi lenguaje.

—No lo entiendo -dijo Al-. Sé que formaba parte del equipo de programadores de MABUS/2K. ¿Cómo podía trabajar dentro de un equipo?

—No trabajaba. Roger sólo hacía lo que le daba la gana. Luego, nosotros nos ocupábamos de lo que nos entregaba y se lo dábamos a los demás programadores del proyecto, que se ponían a trabajar en ello.

—Me gustaría hablar con él -dijo-. Es muy importante, se lo aseguro, ¿estará por aquí hoy?

—¿Quién sabe? -dijo, extendiendo los brazos-. La única manera de averiguarlo es ir y verlo con nuestros propios ojos. Vengan por aquí. .

Spector nos guió por el edificio. Llegamos a un pasillo que tenía una serie de pequeños despachos, o más bien cubículos. Cuando nos acercábamos al siguiente pasillo, vi algo en el suelo, frente a una puerta. Parecía un calcetín.

Era un calcetín. Había más amontonados al otro lado de la puerta, junto a

pantalones cortos y largos, ropa interior, libros, disquetes, discos compactos, y una pila de cajas de pizza en un rincón que casi llegaba al techo. También podía verse un saco de dormir desenrollado en el estrecho espacio que quedaba entre el ordenador y la puerta. Habían apartado una silla con ruedas a un rincón para dejar sitio al saco de dormir, que parecía que podía estar ocupado.

Al examinar el saco más de cerca, resultó que los bultos eran más ropa, la cual, a juzgar por el olor que imperaba de la habitación, tenía una visita pendiente con la lavandería. Era evidente que Josh ya había estado allí, porque se detuvo unos metros antes, en el pasillo, cerca de un aparato de aire acondicionado. Al salió con rapidez.

—¿Alguien entra ahí alguna vez a limpiar? -la oí preguntar a Josh.

—Una vez lo hicimos. Roger amenazó con largarse si volvía a suceder. No lo hicimos más.

Entretanto, eché un vistazo a mi alrededor mientras contenía el aliento. El ordenador era vulgar; el único elemento extraordinario del equipo era un teclado hexadecimal, que permite introducir con rapidez números de base 16. Miré el software pero no vi nada especial, por lo que centré la atención en los libros. Además de los volúmenes que cabe esperar en el despacho de un programador, había algunos textos inesperados: *Beowulfila Volsunga Saga*, el *Rig-Veday* una edición clásica de la Biblia, entre otros. El Apocalipsis estaba marcado con un palo de caramelo Popsicle, de uva, a juzgar por los residuos. Parecía que lo había consultado a menudo y especialmente un pasaje concreto, ya que estaba subrayado muchas veces: «La estrella se llama Ajenjo. La tercera parte de las aguas se convirtió en ajenjo».

Al salir, oí a Al que preguntaba:

—¿Por qué tiene un cubículo tan pequeño? Esperaba algo...

—¿Mayor? -terminó Spector, sonriendo-. ¿Sabe el chiste del gorila de cuatrocientos kilos que duerme donde le da la gana? Bueno, pues es ahí donde Roger quiere trabajar... y, al parecer, también dormir. Ha tenido el mismo cubículo desde la primera vez que vino a trabajar para Macrobyte. Le hemos ofrecido despachos más grandes muchas veces. ¡Qué diablos!, podría tener el despacho del presidente si lo quisiera, pero sólo quiere un sitio donde pueda trabajar.

—¿Tiene amigos aquí? ¿Alguien que quizá sepa dónde se encuentra, o por lo menos qué está preparando?

—Roger es muy solitario. No quiero decir que sea por completo antisocial, pero... Bueno, la verdad es que es totalmente antisocial. Por lo que sé, no tiene amigos. Y ahora -consultó su reloj- he de asistir a una reunión importante. ¿Desean algo más?

—Por favor, no llegue tarde por culpa nuestra -dijo Al-. Ya encontraremos la salida.

—¿Están seguros?



—De verdad, no es ningún problema.

Le seguimos por el pasillo, aunque quedando cada vez más rezagados, hasta que él dobló un recodo y nos detuvimos.

—¿Qué te parece?-me preguntó Al.

—Creo que habría sido una buena idea traer una máscara antigás. Pero volvamos y echemos un vistazo.

Cuando nos acercábamos al despacho de Dworkin, salió un hombre de la penúltima puerta. Pensé que nos iba a echar de allí; en cambio, se aproximó y dijo:

—Les he oído hablar sobre Roger. Yo lo conozco.

Era un hombre bajo y bastante calvo, de unos cincuenta y tantos años, con la postura de hombros encorvados típica de quienes se han pasado treinta años sobre un teclado.

—No puedo decir que sea mi amigo, pero a veces voy a hablar con él. De vez en cuando me deja quedarme un rato y ver lo que hace, que de todos modos casi nunca entiendo lo más mínimo.

—¿Dónde está? -le pregunté.

—No lo sé. Hace semanas que no lo veo. -Al percatarse de nuestras expresiones de alarma, añadió:- ¡Oh!, ya lo ha hecho varias veces. Se pasa semanas sin venir. Hace un par de años no apareció en todo el invierno. No obstante, esta vez es un poco distinto, porque parecía llevar algo entre manos; cuando eso sucede, normalmente se queda aquí durante semanas trabajando día y noche hasta que acaba.

—¿En que estaba trabajando?

—Me dijo que se trataba un juego.

Nos disponíamos a seguir nuestro camino hacia el despacho de Roger cuando apareció un guardia de seguridad en el otro extremo del pasillo. Se comportaba de manera muy amable, como si sólo estuviera haciendo una ronda, pero sospecho que Josh Spector lo había enviado para asegurarse de que no nos perdiéramos mientras íbamos hacia la salida.

No importaba. Si había algo en el ordenador de Dworkin que quisiera mantener en secreto, seguramente necesitaríamos unos dos mil años para quebrar su sistema de seguridad.

—¿Qué quiere decir con que no sabe dónde vive? -exclamó Al, que parecía tan exasperada como me sentía yo-. Debe de tener un registro de nóminas o algo parecido.

El jefe de personal negó con la cabeza.

—Lo siento, pero todo lo que consta del señor Dworkin es un apartado de correos, teníamos una dirección suya hace unos diez años, pero cuando se mudó no quiso darnos su nuevo domicilio. Hace un par de años dejamos de preguntárselo.

Nos fuimos meneando la cabeza de frustración

—¿Quién es ese tipo? ¿John Galt o alguien así? -dije.

¿Quién es John Galt? -preguntó Al.

—Ya veo que has leído el libro.

—¿Qué libro?

*Atlas Shrugged* de Ann Kand es una novela en la que todos los personajes buscan a ese tipo, John Galt. Siguen preguntando: «¿Quién es John Galt?». Todo el mundo conoce su nombre, pero nadie sabe dónde está o ni siquiera quién es.

—Eso me suena.

—Volvamos al despacho de Spector -sugerí.

—¿Por qué?

—Quiero preguntarle si me deja examinar los archivos del ordenador de Dworkin.

—¿De verdad crees que lo hará?

—No. Pero ahora no se me ocurre nada más.

Spector tuvo la amabilidad de recibirnos otra vez, aunque tuve la impresión de que su paciencia se estaba agotando.

—¿Creen que tenemos un problema de seguridad? -preguntó.

—Es posible -dije.

Por supuesto, lo que realmente pensaba era que Dworkin y Macrobyte eran la causa del problema de seguridad que padecían todos los demás, pero allí no iba a conseguir nada con ese razonamiento.

—Entonces será mejor que llame al director de seguridad -dijo Spector, y pulsó el botón del interfolio-. Carol, ¿puede ir a ver si Bob Beales no está muy ocupado y pedirle que venga?

Beales era un hombre bajo y rechoncho, con una perilla negra pulcramente recortada y profundas ojeras bajo sus ojos de color azul claro. Este rasgo me hizo pensar que tenía un trabajo en el que estaba sometido, sin duda, a grandes presiones. Cuando nos presentaron, creí notar un brillo especial -¿estaba sorprendido?, ¿me había reconocido?- en sus ojos, pero no estaba seguro de ello. Él, en cambio, no me resultaba familiar en absoluto.

—Al parecer, la señorita Meade y el señor Arcangelo piensan que podemos tener un problema de seguridad a causa de Roger Dworkin -dijo Spector.

—¿Ah, sí? -dijo Beales-. ¿De qué tipo?

—En realidad, no estoy seguro... -empecé. ¿Y por qué tenía que estarlo? Improvisaba-. Puede estar relacionado con un caballo de Troya, o quizás un virus...

Beales pareció hacer una mueca de dolor al oír las últimas palabras, y con razón: los virus eran un auténtico dolor de cabeza para los encargados de la seguridad. Sin embargo, meneó negativamente la cabeza.

—Si hubiese algún problema, lo sabría. Créanme, nuestro sistema está limpio.

Si me hubiera dicho eso cualquier otra persona, me habría parecido una afirmación arrogante, ignorante, o ambas cosas a la vez. Sin embargo, había algo en Beales que me hacía pensar que sabía muy bien de lo que estaba hablando.

Al conducía el Toyota que habíamos alquilado por el Bay Bridge de San Francisco. Es una experiencia un poco angustiosa para cualquiera que haya visto las imágenes del terremoto de 1989, cuando se abrieron grietas en el puente por las que se precipitaron varios vehículos y sus ocupantes a la bahía de Oakland; especialmente impresionantes resultaban las de unos coches balanceándose al borde del vacío pero sin llegar a caer.

Sin embargo, el viaje también daba miedo por otra razón. Como he dicho, conducía Al. Mientras trazaba eses en medio de un tráfico bastante denso (a pesar de las señales que advertían a los conductores que se mantuvieran en sus carriles respectivos), la miré e intenté imaginar cómo era posible que fuese la misma persona que tenía los nudillos blancos cuando íbamos a gran velocidad por la Long Island Expressway en mi Ferrari. Bastante angustiado, era yo en ese momento quien me hubiera aferrado a la maleta de mi portátil de no ser porque la había guardado debajo del asiento con la esperanza de reducir el riesgo de sufrir heridas graves cuando se hinchase el *airbag*.

Mientras apretaba los frenos a fondo para no chocar contra el camión que teníamos delante, Al dijo con total indiferencia:

—He oído que este año va a celebrarse la sexta edición de la DEF CON en Filadelfia.

—Sí, mala suerte -dije, riendo entre dientes.

Al rodeó el camión y estuvo a punto de incrustarse contra el tubo de escape de un Bronco que circulaba por el otro carril.

—¿Mala suerte? ¿Por qué?

—Porque preferirían estar en Las Vegas.

La DEL CON era probablemente la mayor reunión de piratas, *cracken*, *whackers*, *phreakers*, *cryppies*, *ciberpunks*, *cipherpunks* y demás chiflados por la tecnología de todo tipo y condición, que pululaban por el planeta. La última vez que se celebró fue en un área en que el juego era legal, se produjo una conmoción cuando se supo que unos cuantos empleaban su tiempo en manipular las máquinas tragaperras. Al parecer algunos lo consiguieron, porque la DEF CON no ha vuelto a celebrarse en Nevada.

—Deben de pensar que Filadelfia está cerca de Atlantic City por carretera.

—¡Ay! ¿Por qué el carril del que has salido siempre empieza a ir más rápido que el que escoges para seguir circulando? -exclamo, apoyándose en el claxon-. ;Vas a ir?

—¿Adónde?

—¡A la DEF CON!

«Tal vez, si sobrevivo», pensé.

—Suelo hacerlo, pero este año estaba pensando en pasar de ella, con todo ese follón que tenemos entre manos. ¿Tú piensas ir?

—Me gustaría, tengo que admitir que nunca he asistido a ninguna. Sé que puedo conseguir mucha información, pero siempre me he sentido un poco incómoda; es como aventurarse en territorio enemigo. O, por lo menos, creo que me sentiría desplazada.

—Desde luego, te sentirías muy desplazada, pero podrías usar esta circunstancia en beneficio propio.

—¿Qué quieres decir? -pregunto, dando un golpe de volante a la derecha para realizar otro centelleante cambio de carril.

Me imaginé el equipo de rescate sacando nuestros cuerpos de entre los hierros retorcidos del Toyota.

—No me gusta utilizar tópicos, pero existe una subcategoría de piratas que, digamos, tienen algunas dificultades de socialización.

—Sí. ¿Y bien?

—Muchos de esos chicos son como púberos en lo referente a las mujeres. Piensan en féminas todo el tiempo, pero no tienen la menor idea de cómo comportarse con ellas.

—¿Quieres decir que tienen problemas de desarrollo psicológico

—Digámoslo así. En definitiva, que si una mujer atractiva -mejorando lo presente, que quede claro- fuera amable con uno de esos chicos, éste haría cuanto ella quisiera.

—¿Exactamente qué es lo que quieres decir con ser amable? -preguntó con expresión fiera.

La miré, sorprendido por su reacción. Cuando me di cuenta de lo que estaba pensando, solté una carcajada.

—¡Oh, Dios mío, no! Cuando digo amable, quiero decir justo eso: sonreír, hablar con educación, aparentar interés...

Pareció serenarse un poco.

—¡Ah, vale! Entonces debería actuar como una tontita: «Oh, por favor, explícame lo que haces con tu ordenador. ¡Es muy interesante! Me cuesta tanto entenderlo con este cerebro tan pequeñito que tengo...».

Tampoco parecía muy contenta.

—Podrías enfocarlo de ese modo, pero creo que muchos de ellos estarían más dispuestos a colaborar si les demostrases que conoces el tema. Entonces serías realmente la chica de sus sueños eróticos.

Al soltó un chillido y me dio un golpe en el hombro derecho, lo que nos hizo aproximarnos de forma muy peligrosa a un viejo Chevy Nova que circulaba por el

carril de la derecha. En el momento en que ambos coches estuvieron más cerca, vi el blanco de los ojos del otro conductor, lo cual no era difícil, ya que casi le saltaban de la cara. Los míos, probablemente, tenían el mismo aspecto.

—Es una idea repugnante -continuó Al, como si no fuese consciente de que habíamos estado a punto de chocar-. Creo que has estado hablando demasiado con George estos últimos días. Es evidente que tendría que, digamos, encubrir la verdadera naturaleza de mi trabajo en el campo informático.

—Creo que muchos de ellos te contarían cualquier cosa que quisieras saber aunque supieran que eres consultora de seguridad de sistemas. Pero, sí, deberías ir de incógnito.

—¿Porqué?

—Porque si supieran quién eres en realidad, los piratas más vengativos podrían perseguirte. ¡Qué diablos!, ni siquiera es necesario que quieran desquitarse; algunos quizá sólo querrían llamar tu atención. Pero pueden causarte muchos problemas si quieren: manipular tu crédito, armar un caos en tus teléfonos, escuchar tus conversaciones y todo tipo de putadas.

—Casi me has convencido para no ir. Y es una lástima porque se me acaba de ocurrir una razón para que vayamos los dos.

—¿Cuál?

—¿No crees que es posible que Roger Dworkin vaya a Filadelfia?

—¡Maldición! Es verdad, incluso es posible que esté incluido en el programa. Al fin y al cabo, se encuentra en lo más alto del panteón de los piratas.

—Crees que deberíamos ir?

—Me has convencido.

Nuestra siguiente parada era Palo Alto para ver a George y comprobar el estado Goodknight, que había ganado el Pacific Open, y, aunque tenía que ganar un duelo a doce partidas con Mephisro para ser considerado oficialmente campeón, casi todo el mundo pensaba que no iba a tener mayores problemas.

George nos estaba esperando en el SAIL. No sé cómo había convencido a Jason para que aceptara que Al viniera conmigo, pero debió de hacer un buen trabajo porque Jason fue cortés y parecía esforzarse mucho por no mirarla con recelo cada vez que pensaba que ella no lo estaba mirando.

—George me ha explicado lo que le dijo acerca del gusano. ¿Todavía quiere realizar aquella prueba que nos propuso?

—No, ya no es necesario -dije-. El gusano se zamparía mi sonda y la escupiría. Además, ya sé cómo localizarlo.

—¿Y podremos librarnos de él?

—Sí, aunque tal vez no quieran.

—¿Cómo dice?

Le expliqué de qué manera había afectado el gusano a los otros sistemas donde lo habíamos encontrado. Ya habíamos identificado media docena de casos.

—Por consiguiente -concluí-, es posible que los beneficie en vez de perjudicarlos. El intento de eliminarlo podría causar daños.

—Quiero que lo saque -dijo Jason, furibundo-. Nosotros creamos este programa y nos gustaría pensar que su posible éxito se debe a nuestros esfuerzos y no al resultado accidental de la acción de un gusano informático. Sáquelo. Podremos reparar cualquier daño que haya causado.

Entendía esta actitud; de hecho, en su lugar posiblemente pensaría lo mismo.

—Usted es el jefe; lo sacaremos.

Exploramos todo el programa en busca del código de identificación que Leon Griffin y yo habíamos descubierto. Así podíamos saber con precisión qué segmentos pertenecían al gusano y cuáles no. Después lo borraríamos y juntaríamos los pedazos restantes.

Hojas y hojas de papel continuo salían de la impresora a medida que ejecutábamos la exploración. Al y yo nos alternábamos ante el monitor y hojeando la impresión. Cuando estábamos en la mitad del proceso, nos miramos. Ella tenía los ojos abiertos como platos.

—Es increíble -murmuró.

—Vaya mierda... -comenté yo.

Jason se acercó cuando terminábamos la exploración.

—Muy bien, ¿qué porcentaje del sistema ha sido ocupado por ese gusano?

Tragué saliva y dije:

—¿Me creerá si le digo... que lo ha devorado todo?

Tras el sobresalto inicial, no fue difícil imaginar cómo había sucedido. El gusano se había limitado a asimilar Goodknight. Se lo había tragado entero. Eso, por supuesto, no nos indicaba nada sobre la razón de que hubiera hecho algo así.

Los programadores de Goodknight se hallaban en un serio apuro. Podían seguir ejecutando el programa devorado por el gusano, tratar de aprender más de él y esperar lo mejor; o bien, podían borrarlo todo y empezar de cero. Debido a la naturaleza del programa y dada su capacidad de autoaprendizaje, esta última opción tiraba por la borda casi un año de trabajo.

George sugirió entonces que Al y yo fuéramos a cenar con él. Aceptamos, aliviados por tener una excusa para salir de la atmósfera fúnebre que flotaba entre el equipo de Goodknight.

Fuimos a un restaurante pequeño que no estaba lejos del campus y ocupamos un reservado.

—George, ojalá pudiéramos ser de más ayuda -dije-. Todo este asunto es una

mierda.

—¿Sabes? -respondió, encogiéndose de hombros-, esto no puede considerarse una gran tragedia si lo comparamos con la inmensidad del universo. Mira ¿por qué no nos olvidamos del asunto por ahora? No quiero estropearle la digestión a nadie; no vale la pena que nos hagamos una úlcera por ello.

La moción de George fue aprobada por aclamación y nos limitamos a tratar temas más intrascendentes. Al final, la conversación se convirtió en un duelo entre George y yo para decidir quién de los dos contaba más historias embarazosas sobre el otro. Creo que yo debía de ir ganando porque él fue el primero en cambiar de tema.

—¡Eh!, ya que vais a pasar la noche aquí, ¿por qué no venís a verme tocar? Mike, creo que la última vez que viniste te dieron un vale porque se suspendió a causa de la lluvia. ¿Quieres canjearlo?

Como respuesta a la mirada intrigada de Al, dije:

—¿Te gusta el *jazz*? George tocaba el bajo bastante bien.

—¿Tocaba? Ahora me veo obligado a insistir en que vengáis. Después aceptaré tus rendidas disculpas.

—George, Michael no me dijo nunca que eras músico. Estoy impresionada.

—Le encanta que digas eso -dije-. Impresionar a las chicas fue su única motivación para hacerse músico.

George asintió impasible.

—Todavía me sigue pareciendo un motivo perfectamente válido. Por desgracia, nadie me explicó que el bajo nunca se lleva a las chicas.

Fuimos a ver al trío de George en un pequeño club de San Francisco. Muchas piezas eran una extraña fusión de *jazz* y *new age* típicamente californiana, pero bastante agradable de escuchar. También tocaron algunas piezas de *jazz* tradicional, que me gustaron más. En los descansos, George venía a sentarse con nosotros. Creo que tanto Al como yo nos quedamos sorprendidos cuando volvió el tema del gusano.

—¿Estás seguro de que quieres hablar de ello ahora? -preguntó Al, recordando que habíamos decidido dejar el tema al margen durante la cena a petición del propio George-. ¿No te afectará luego al tocar?

—No. En primer lugar, la verdad es que no estoy tan molesto. Y, en cualquier caso, me encuentro allí -dijo, señalando el escenario con un movimiento de la cabeza-. Ahora estoy usando el lado derecho del cerebro: no podría pensar en este otro tema aunque quisiera. ¡Pero si al final de un concierto estoy casi disléxico!

—Muy bien, tú lo has querido -dije, encogiéndome de hombros-. Si deseas hablar de ello, hablemos.

—Estaba pensando en lo que dijiste antes, Mike, de que todo este asunto es un engaño. Creo que diste en el clavo. Mi teoría es que este gusano representa una especie de apoteosis de la bogosidad. Es como un bogón viviente.

—¿Un qué? -preguntó Al.

—No le sigas el rollo... -le advertí, meneando la cabeza. Demasiado tarde.

—Un bogón -explicó George, haciendo caso omiso de mi último comentario de forma ostentosa- es la partícula fundamental de la bogosidad. El estudio de los bogones y fenómenos colaterales es conocido como *bogodinámica cuántica*.

—Continúa -le apremió Al. Creo que ella estaba intentando fastidiarme, pero George ya no necesitaba que le animasen.

—Existen algunas fuentes conocidas de bogones en el universo: políticos, burócratas, abogados, contables, la mayoría de los diversos tipos de ejecutivos, telepredicadores, vendedores de coches usados y, en general, casi cualquier persona que lleve traje. De hecho, existe la hipótesis de que son los mismos trajes los que emiten los bogones, pero esto está un poco fuera del común pensamiento científico.

—¡Vamos, vamos! -dije yo-. No queremos ser acusados de sostener teorías de ortodoxia dudosa.

En realidad, no quería que George parase. Pensé que estaba gestionando la decepción a su manera habitual: recreándose con su excéntrico sentido del humor. También sabía que disfrutaría aún más si yo discutía con él.

—Es, por supuesto -continuó, todavía sin prestarme atención-, un hecho bien documentado que los fallos de los equipos informáticos aumentan de forma espectacular cuando hay trajes cerca de una máquina. Según la teoría de la bogodinámica cuántica, es el resultado directo de que los ordenadores absorban los bogones. De hecho, se cree que los bogones también afectan de forma perjudicial los procesos mentales humanos, pero es un dato más difícil de comprobar, salvo en las áreas en que la emisión de bogones es especialmente intensa como, por ejemplo, el Congreso.

—Lo que da más miedo de todo esto es que él lo cree de verdad -dije a Al.

—Tiene cierto sentido -dijo ella.

—¡Tú también, no!

—Mike, viejo amigo, me temo que últimamente te has puesto demasiados trajes. Es posible que estés sufriendo las primeras fases de envenenamiento por bogones.

—Gracias. ¿Quieres impartir más sabiduría sobre este tema?

—No, esto es todo -cedió, encogiéndose un poco de hombros, como si diera a entender que ya había echado demasiadas margaritas a los cerdos-. Lo que quiero saber es esto: ¿hasta qué punto está extendida esa cosa y qué es lo que va a pasar.?

Nos pasamos el resto de los descansos poniendo al día a George sobre todo lo que había sucedido. Al final de la velada, después de su última actuación, llegamos a mis especulaciones sobre Macrobyte y Roger Dworkin. George emitió un largo y suave silbido.

—Mike, eso es diabólico. No puedo creerme que hayas pensado algo así.



—¿Qué diablos quieres decir?

—Bueno, ya sabes, tú eres una especie de *boy scout*, o un...

—¿Un monaguillo? -sugirió Al.

—Soy un caballero andante, ¿recuerdas? -repuse, agitando un dedo en gesto de advertencia-. Además, no sé de dónde habéis sacado la idea de que soy tan bondadoso.

George se echó a reír.

—Mike, no te he visto ni siquiera cambiar una sola vez un *bono* de aparcamiento. -Se volvió hacia Al y añadió-: Cuando estábamos en Caltech, hubo un escándalo: alguien se infiltró en el ordenador de un profesor para conseguir la copia de un examen. Había una docena de personas, Mike entre ellas, que tenían los conocimientos y la capacidad de acceso necesarios para ver aquellos archivos; sin embargo, de algún modo jamás fue considerado sospechoso. Algún tiempo después, le pregunté al *profe* si se le había ocurrido que podía haberlo hecho Mike.

—¡Menudo amigo! -dije.

George me miró como si le hubiese herido con mi comentario.

—Fue después de que atrapasen a los autores. Bueno, el caso es que pareció realmente sorprendido, como si nunca se le hubiera ocurrido algo así. Se limitó a decir: «¡Nooo!».

Al me sonrió con expresión extraña.

—No me sorprende en absoluto -dijo.

—¿Y qué me dices cuando te llamé para explicarte nuestro problema con Goodknight? -continuó George-. No habías sabido de mí durante años, pero estabas dispuesto a venir como un favor personal, aunque no pudiéramos pagarte.

—¡Oh, vamos! Sólo estaba bromeando.

—¡Claro que bromeabas! Pero habrías venido.

—Bueno... muy bien, supongo que lo habría hecho. ¿Y qué? Tú habrías hecho lo mismo.

—Es posible...

—¡Aja!

—He dicho *posible*. Ésa es la cuestión. En tu caso, no había la menor duda. Estaba empezando a enfadarme de verdad.

—Es ridículo. No soy la Madre Teresa vestida con ropa masculina, ¿sabes?

—Demuéstralo -dijo George.

—¿Qué?

—¿Has hecho algo malo últimamente?

—Bueno, ahora que lo dices, ayer quebranté una ley federal. Y ambos tendríais que cerrar la boca antes de que os entre una mosca.

George fue el primero en recuperarse.

—¿Qué hiciste? ¿Volver a utilizar un sello de correos que no tenía el matasellos?

Les hablé de Armageddon. Las posibles manchas en mi intachable reputación fueron desdeñadas debido a su curiosidad por averiguar cuál había sido el resultado de mi acción. Ni siquiera había tenido tiempo de pensar en ello, pero en ese momento yo también sentí curiosidad.

Fuimos a casa de George y utilicé su teléfono y mi portátil para conectarme a Armageddon. Seleccioné una pantalla del estado actual de la población de Cecil:

<b>Programa</b>	<b>Población</b>
Cecil .....	1

Sentí una extraña mezcla de alivio y decepción: alivio porque resultaba evidente que nuestro gusano no era tan virulento como pensaba, y decepción porque... ¡Rayos!, debía de estar volviéndome loco.

—No parece muy impresionante -comentó George.

—No -confirmé. Entonces se me ocurrió echar un vistazo a la clasificación.

<b>Programa</b>	<b>Población</b>
Belial .....	16.238
Cecil .....	1
Anthrax .....	0
Ariel .....	0
Bad Gnus .....	0
Centurión .....	0
Chill .....	0
Chimaera .....	0
Cronus .....	0

—Tal vez sí que debería estar impresionado -comentó George, riendo entre dientes-. Al fin y al cabo, estás en segundo lugar.

Apenas oí sus palabras, porque sentí como un vuelco en el estómago. Solicite la tabla de clasificación según la cibermasa, aunque ya preveía los resultados:

<b>Programa</b>	<b>Población</b>
Cecil .....	93,15
Belial .....	6,85
Anthrax .....	0,00
Ariel .....	0,00

Ayness .....	0,00
Bad Gnus .....	0,00
Centurion .....	0,00
Chill .....	0,00
Chimaera .....	0,00
Cronus .....	0,00

A Al se le cortó la respiración.

—¡Cojones! -exclamó George.

—Sí -dije yo.

Pensé que había llegado el momento de volver a charlar con Marión Oz. Esta vez, Al me acompañó. Dan Morgan nos recibió en el MIT.

—Ahora está impartiendo una conferencia a estudiantes de primer ciclo -dijo-, pero casi ha terminado. Vengan.

Dan nos condujo a una pequeña sala de conferencias. Entramos y nos sentamos cerca del fondo. En la actualidad, en la mayoría de las conferencias celebradas en el MIT se utilizan fantásticos medios audiovisuales. Oz escribía en una pizarra. También llevaba el mismo cárdigan de color verde bilis. Es posible que la corbata fuese distinta, o quizá sólo habían cambiado de posición las manchas de comida.

—Muy bien -decía Oz-, pensemos ahora, por un momento, cómo funciona el cerebro humano. Tiene entre cien y doscientos mil millones de neuronas. El modelo habitual dice que cada neurona es una unidad lógica, de tal forma que el cerebro es una red neural compuesta del orden de diez elevado a once unidades.

Oz escribió un enorme 10 en la pizarra y añadió el exponente 11.

—Pero esto es una memez -agregó-. En primer lugar, no olvidemos las células gliales. Los conocimientos tradicionales nos indican que estas células existen para proporcionar apoyo fisiológico a las neuronas, pero en realidad no forman parte de la red neural. Esto parece obvio, ya que carecen de las dendritas y los axones que permiten a las neuronas comunicarse a larga distancia. Sin embargo, ahora sabemos que las neuronas se comunican con las células gliales más próximas. Esto quiere decir que cada neurona y sus células gliales asociadas forman una red de área local, que está conectada a la red principal a través de la neurona.

»Además -continuó-, existen en el cerebro más células gliales que neuronas: diez veces más. Por consiguiente, tenemos una red de más de un billón de nodos.

Borró el 11 y lo sustituyó por un 12.

—Sin embargo, el mayor error del modelo convencional radica en considerar cada célula de la red como una unidad lógica, como si fuese un único transistor. Existen razones poderosas que nos llevan a pensar que cada célula es como un

ordenador o, más bien, un superordenador.

»Veamos una célula humana y pensemos en la configuración de su hardware. En primer lugar, tenemos el ADN; más o menos, cinco gigabytes de ROM fija. El ARN mensajero es la RAM de la célula. Fragmentos de ARNm copian porciones del ADN, igual que los datos de un CD-ROM se cargan en la RAM de un ordenador para preparar la ejecución de un programa. El microprocesador que ejecuta el programa es un microorganismo, el ribosoma. Lee el ARNm y utiliza las instrucciones codificadas para construir una proteína. Y ahora viene lo más impresionante: cada célula tiene hasta un millón de ribosomas, es decir, cada célula es un gigantesco superordenador en paralelo.

Borró el 12 y escribió 18 en su lugar.

—Pero la síntesis de proteínas no lo es todo; de hecho, sólo un dos por ciento de los códigos del genoma están destinados a crear proteínas. Al resto, créanlo o no lo llaman ADN *basura* porque los biólogos no consiguen averiguar para qué sirve. ¿Alguno de los presentes puede decirme su función?

Un hombre asiático, que parecía de más edad que el resto de estudiantes, levantó la mano titubeando y aventuró:

—¿Es el sistema operativo de la célula?

—¡Correcto! -exclamó Oz, aunque pensé que más bien parecía un poco irritado porque alguien había dado con la respuesta-. Está claro que la célula es un ordenador, que almacena y procesa información a niveles increíbles de complejidad; ha de tener un sistema operativo. ¿Hay alguien que piense que casi mil quinientos megabytes de información acumulada y conservada durante millones de años es basura? Yo tampoco lo pienso. Así que, si suponemos, en un cálculo conservador, que la cantidad de potencia de proceso dedicada a ejecutar el noventa y ocho por ciento del software es diez veces superior a la dedicada al dos por ciento restante -borró el 18 y lo reemplazó por un 19- tendremos que, dentro de nuestros cráneos, hay una red de superordenadores con diez trillones de unidades de proceso.

Un estudiante que parecía un poco más joven que los demás -una especie de versión adolescente de Jason Wright- levantó la mano y preguntó:

—¿Qué nos dice de la velocidad de proceso? Quiero decir que un ribosoma no es, ni mucho menos, tan rápido como un chip.

Oz sonrió con gesto de aprobación.

—No sea usted idiota, Logan -respondió-. La velocidad es irrelevante.

El estudiante pareció sorprendido, pero se recuperó con rapidez y miró a Oz con escepticismo autosuficiente.

—¿Acaso afirma que la velocidad es irrelevante para la potencia de proceso?

—La velocidad es relevante para cálculos numéricos. Para la verdadera inteligencia, lo que importa es la complejidad, tomemos como ejemplo el cerebro de

un perro. ¿Cuánto tendría que acelerarlo para que llegase a ser tan inteligente como usted, Logan?

Los otros estudiantes empezaron a burlarse. Logan se esforzó por mantener una expresión orgullosa, pero era evidente que estaba fastidiado.

—¡Vamos! -le provocó Oz-. ¿Diez veces? ¿Cien? Supongamos que pudiéramos acelerar la velocidad del cerebro del perro por un factor de un millón. ¿Qué obtendríamos? ¿Un Einstein canino?

Los estudiantes apenas podían contener las risas, salvo Logan, que estaba enrojando.

—Le diré exactamente lo que tendría -prosiguió Oz-. Tendría un perro que necesitaría sólo una millonésima parte del tiempo normal para decidir si quiere husmear su entrepierna.

Toda la sala rompió a reír. Tengo que admitir que también me reí por lo bajo, aunque sentía un poco de lástima por el pobre Logan.

—No malgaste su compasión -dijo Dan cuando se lo comenté-. Ese es *Logon* Logan, el estudiante favorito de Oz, probablemente porque es el único alumno del Mil que es casi tan repulsivo como él.

—¿*Logon* Logan?

—Sí. Tiene el récord del MIT en geniconexión.

*Geniconexión* era una expresión que hacía referencia a la costumbre de algunos jóvenes genios de la informática de pasarse todas las horas del día conectados a los ordenadores de la facultad.

Por fin, las risas se fueron apagando, y Oz dijo:

—Bien, si no hay más preguntas, nos vemos la semana que viene.

La gente empezó a salir y Oz nos hizo señas de que nos acercáramos. Le presente a Al, y el viejo verde sonrió de oreja a oreja, incluso pensé que iba a ronronear.

Nos sentamos en la parte delantera de la sala y le expliqué algunos de los últimos acontecimientos.

—Parece que nuestro gusano podría no ser un simbiote inofensivo, después de todo.

—Me lo temía -dijo Oz, asintiendo-. Pero ustedes son los expertos en parásitos. ¿Qué le hace pensar que yo puedo ayudarlos?

—Bien -intervino Al-, nos gustaría saber cómo puede generarse la inteligencia de manera espontánea en una red informática. ¿Hay alguna teoría que explique cómo puede pasar eso?

—Sí-dijo Oz-. La teoría del caos, o, si lo prefieren, la teoría de la complejidad.

—¿Cuál es la diferencia?

—Nadie sabe lo suficiente sobre ellas para responder a esa pregunta. Sin embargo, la cuestión es que, si tiene una red booleana aleatoria, hay cierto número de

estados que pueden ocupar la red. Una vez que la red es lo bastante complicada, el número de estados posibles se vuelve astronómico. No se necesita una red exageradamente grande para que tenga más estados posibles que átomos hay en el universo. Tal vez piensen que una red como ésta, al progresar por distintos estados, es improbable que adopte un patrón. Sin embargo, es exactamente eso lo que sucede: la red desarrolla enseguida secuencias predecibles.

—Pero una red informática no es una red aleatoria -objeté.

—¿Ah, no?

—No sé adónde quiere ir a parar -dije, por completo confundido-. ¿Cómo puede ser aleatoria una red que ha sido diseñada?

—Hay un *koan* de la inteligencia artificial que lo explica -dijo Dan-. Un estudiante estaba pirateando un viejo PDP-11 cuando llegó Marvin Minsky y le preguntó qué estaba haciendo. El estudiante le explicó que enseñaba a una red neural cableada aleatoriamente a jugar a tres en raya. Minsky preguntó por qué la red estaba cableada aleatoriamente. El estudiante respondió: «Para no tener concepciones previas sobre cómo jugar». Minsky cerró los ojos. El estudiante le pidió por qué lo hacía, y Minsky contestó: «Para que la habitación esté vacía». Entonces, el estudiante alcanzó la iluminación.

Al sonrió y asintió con gesto de admiración.

—¿Así que la aleatoriedad está en el ojo del observador?

—Exacto.

—Bien -intervine-, todavía no estoy seguro de si estamos ante una inteligencia que ha evolucionado de forma espontánea, o sólo un programa de inteligencia artificial increíblemente sofisticado que fue creado por un genio de la informática. - Aún no había mencionado quién era el genio en el que estaba pensando-. ¿Cómo podemos saber la diferencia?

—No estoy seguro de que pueda. Tendría que saber cuál era la intención del creador del programa... suponiendo que algunas partes del mismo sean artificiales.

—¿Y si lo averiguásemos?

—Busquen indicios de que hace algo imprevisto. Y con un objetivo.

—¿Por qué no se lo preguntamos al programa? -sugirió Al.

Nos volvimos hacia ella y exclamamos a coro algo parecido a «¿Eh?».

—Si pensáis que es inteligente, ¿por qué no preguntarle qué es lo que quiere?

Oz asintió con gesto pensativo.

—Vale la pena probarlo. Por supuesto, es posible que no exista una base común de comunicación con una inteligencia humana. -Se acarició la perilla y agregó-: De hecho, lo más interesante de todo esto es que es probable que se trate de una forma de inteligencia totalmente extraña. ¿Cómo ve el mundo? ¿O a sí mismo? ¿Qué clase de emociones experimenta?

—No lo entiendo -dijo Al-. ¿Cómo puede un programa experimentar emociones?

—No tengo ni idea, señorita. Pero tampoco sé cómo dos kilos de tejido adiposo entre mis orejas pueden experimentar emociones. Nadie lo sabe. Sin embargo, dado que al parecer todos las experimentamos, podemos suponer que existe una ventaja evolutiva en ello. La misma ventaja podría ser aplicable en este caso.

—Usted ha mencionado un sentido de identidad -dije-. ¿Este sentido procede del entorno?

—Sí, al menos una parte importante del mismo. En las primeras etapas de la vida, uno se identifica con la gente que le importa. Sin embargo, también se está gobernado por la herencia genética, y no sólo en la forma más obvia. Por ejemplo, si resulta que usted ha nacido con cuatro patas y cola, es más probable que se identifique con el perro de la familia que con sus padres.

Reflexioné sobre ello y pregunté:

—Entonces, ¿a quién se puede identificar un gusano?

—Querrás decir *con* quién se puede identificar -me corrigió Al.

—Creía que te habías especializado en biología -repuse.

—Eso fue después de dejar la filología.

Oz meditaba acerca de mi pregunta.

—No lo sé, pero hay mucho para escoger... perdón, donde escoger -se corrigió, lanzando una sonrisa lobuna a Al.

—Entonces, ¿qué opinas del gran Marión Oz? -pregunté a Al en el tren mientras volvíamos a Manhattan.

—Es brillante. Sólo hay una cosa...

—¿Qué?

—¿Lleva las gafas pegadas a la nariz, o qué?

El problema de tratar de comunicarse con el gusano radicaba en el hecho de que no teníamos la menor idea de cómo dirigirnos a él. El lector puede imaginarse que es una hormiga que conoce nuestra lengua y ha decidido iniciar un contacto con un ser humano, pero no sabe nada de anatomía humana. ¿Debe gritarle a la nariz? ¿O imprimir el mensaje en la uña del dedo gordo? Era una cuestión peliaguda, que nos recordaba que toda comunicación contiene la idea, generalmente de forma implícita pero a veces también explícita, de que queremos decir: «¡Eh!»-Préstame atención, intento decirte algo».

Empecé a tener un sueño repetitivo, en el que intentaba comunicarme con el gusano a través del teléfono o del ordenador, y de pronto aparecía con un aspecto muy semejante al de Robert De Niro y me decía: «¡Eh, tú! ¿Me hablas a mí?»

Una noche recibí una llamada de George. Estaba nervioso.

—Creo que tenemos una pista. Dworkin se crió en Orange County, de modo que intenté localizar a su familia, pero al parecer se mudaron hace años y no he podido averiguar dónde. Entonces, se me ocurrió consultar la biblioteca local, que tiene las copias de los anuarios de los institutos de bachillerato de la región. Y encontré el anuario en que aparece Roger.

—¡Oh, estupendo! -dije-. Ahora podremos saber si en el instituto tenía un corte de pelo peor que el tuyo.

—No he terminado, listillo. Escucha esto: no había ninguna foto suya. Lo más probable es que no aparecerá el día que las hacían. Pero había una lista de sus actividades e intereses: el club de informática, el equipo de matemáticas... las actividades típicas de un empollón.

—¿No estabas tú también en el equipo de matemáticas!

—¡Eh!, nunca he dicho que yo no fuese un empollón. El caso es que decía que Roger era un enfervorecido jugador de MM.

—¿Te refieres a *Mazmorras del Mal*?

—En efecto. De modo que busqué otros jugadores de MM y descolgué el teléfono. Uno de ellos todavía vivía en esa zona y me dijo que recordaba haber jugado con Dworkin a ese juego en el instituto.

—Todo esto es muy interesante, pero no entiendo como puede ayudarnos a encontrarlo. Quiero decir que dudo que se parezca mucho a la foto del anuario.

—Ya te he dicho que no hay ninguna foto. Sólo hay un rectángulo vacío con las palabras "reacio a las fotos". En cualquier caso, tal vez nos sirva para encontrarlo, pero podría aportar alguna luz sobre lo que está ocurriendo.

—¿Cómo?

—Este tipo con el que hablé me dijo que Dworkin estaba casi obsesionado con MM. Comentó que su gran ambición era crear la versión definitiva para ordenador de un juego de rol del tipo de MM. ¿No te dijo el tío de Macrobyte que Dworkin había dicho que trabajaba en un juego?

—Si. Muy bien, puede que hayas encontrado una pista. ¿Es eso todo? ¿Recuerda algo más que pueda sernos útil?

—¿Sabes? no tuve la impresión de que conociera a Dworkin muy bien. Era como si sólo lo conociese en el contexto del juego, pero no como persona real. Sin embargo, hay un detalle.

—¿Cuál?

—Tal vez sea totalmente irrelevante, pero dijo que, cuando jugaban al MM, los personajes favoritos de Dworkin eran siempre los enanos.

—Creo que tienes razón.

—¿Sobre qué?

—Que este último detalle es completamente irrelevante.



MM es un juego de enorme popularidad, por lo menos cabe pensarlo a juzgar por el gran volumen de libros, módulos, figuras, accesorios y demás parafernalia que puede comprarse en cualquier librería. En cambio, si uno pregunta a sus amistades si conoce a alguien que lo juegue, se llevará una impresión muy distinta. Esto indica lo que opina nuestra cultura acerca de la imaginación, ya que cualquiera que admita que disfruta con sus fantasías es considerado automáticamente un individuo alejado de la realidad. Y MM es pura fantasía. Consiste en que los jugadores imaginen que viven en un mundo fabuloso de espadas y brujería, en el que desempeñan distintos roles (de aquí el nombre *juego de rol*). Uno de los jugadores actúa como director de juego y prepara los escenarios en los que se moverán los personajes. Las versiones para ordenador de este tipo de juegos son también muy populares.

A finales de los años setenta, los juegos de rol entraron en las redes informáticas y crearon los MUD. El significado original de estas siglas es «mazmorras para múltiples usuarios», aunque otras interpretaciones posibles son «dimensión para múltiples usuarios», «dominio para múltiples usuarios» e incluso «demencia para múltiples usuarios». Según un cálculo prudente, hay centenares de MUD accesibles a través de Internet. La versión original era del estilo «avanza y mata lo que se te presente», al igual que muchos de los MUD que existen en la actualidad, con un poco de relación social en los momentos de descanso. A algunos usuarios les gustaba la charla, pero matar monstruos les parecía más bien aburrido, por lo que aparecieron otros juegos inspirados en el MUD, conocidos por las siglas MUCK, MUSH, MUSE y MOO. La mayoría de los MUD siguen siendo mundos fantásticos -poblados por magos, elfos y seres similares-, pero hay de muchos otros tipos: horror, misterio, diversos subgéneros de ciencia-ficción; en fin, puede decirse que de todos los géneros. Si una novela de ciencia-ficción o fantástica ha sido bastante popular, existen grandes posibilidades de que haya un MUD en la red basado en ella.

Al principio, los MUD eran de modo texto y la mayor parte lo sigue siendo: no muestran imágenes ni diagramas, sino que proporcionan descripciones visuales. Sin embargo, en la última década, la gente ha empezado a añadir otros elementos, como gráficos, audio digitalizado en tiempo real y cosas por el estilo, para mejorar la realidad virtual de la experiencia MUD. Por supuesto, existen puristas que afirman que no hay gráficos ni efectos de sonido comparables a los que puede crear la propia imaginación.

Si Roger Dworkin quería ofrecer otro MUD fantástico, se enfrentaba a una competencia muy numerosa, pero no dudé ni por un segundo que, si él se concentraba en ello, podía crear un programa que convertiría todos los demás en variantes del tres en raya.

Aun así, me costaba relacionar el interés de un adolescente por los juegos de rol fantásticos con lo que estaba sucediendo. En primer lugar, me sentía escéptico ante la

idea de que todavía estuviese interesado en esas cosas. Muchos jóvenes tienen proyectos grandiosos sobre lo que harán de mayores. ¡Qué diablos!, yo quería ser astronauta. Pero que Roger Dworkin programase un MUD me sonaba como si Rafael hubiera colgado la paleta para dedicarse a dibujar cómics. Desde luego, lo más probable es que fuesen cómics de calidad excepcional, pero cómics al fin y al cabo.

Además, aunque quisiera programar un MUD, ¿qué importaba? Podía crearlo en su tiempo libre, cuando no estaba ocupado haciendo ganar montañas de dinero a Macrobyte. Desde luego, no necesitaba meter un caballo de Troya en todos los ordenadores del país para llevarlo a cabo. ¿He dicho del país? ¡Los de todo el mundo civilizado!

Sin embargo, era nuestra única pista.

Más tarde, mientras hablaba del tema con Al, dije:

—Me gustaría saber dónde demonios está ese tío. ¿Y si llamamos a uno de esos programas de la tele que buscan gente?

—Me temo que ya no se estilan tanto como antes. De hecho, tu idea es mejor que alguna de las alternativas.

—Podríamos buscar en los psiquiátricos. ¿No te parece que está un poco loco?

—¿Ya ti?

—No, la verdad es que no. Sólo es una especie de genio excéntrico. Se supone que hay que darles un poco de manga ancha.

—¡Venga ya, Michael! Es un hombre que, al parecer, apenas se relaciona con otras personas, por no decir que no tiene un verdadero amigo. Sólo este dato ya sugiere una grave enfermedad mental.

—No me lo digas: también estudiaste psicología durante un tiempo, ¿verdad?

—Pues sí.

—Eres asombrosa. Tendrías que ir a un concurso de la tele.

—Es a ti a quien le gustan los juegos. ¿Por qué no vas tú? Y no me digas que no eres lo bastante listo, porque no me lo creo.

—Creo que mi base intelectual es demasiado especializada. «Eh... si, apuesto seiscientos a la pregunta sobre los virus búlgaros en el sector de arranque.

Ella se rió entre dientes.

—Bueno, tal vez ahora valorarás más los méritos de una educación humanista.

—Al, ¿por qué ninguna otra persona que conozco recuerda casi nada de lo que estudió en la universidad, mientras que tú has retenido información detallada sobre una docena de carreras?

—Media docena. Y mi teoría es que la gente que no recuerda nada es porque no prestaba atención.

—Si Roger Dworkin está trabajando en un juego, ¿dónde demonios se encuentra?

—Esperaba que usted me lo dijera.

Hablaba por teléfono con Josh Spector. Lo llamé para contarle lo habíamos averiguado sobre el juego. No dije ni una palabra sobre mis sospechas respecto a MABUS/2K; si se me escapaba algo, estaba seguro de que Macrobyte levantaría un muro a su alrededor. Al parecer, Spector había hecho sus propias pesquisas y empezaba a temer que la gallina de los huevos de oro se hubiera ido a otro gallinero.

—Roger es un tipo de trato difícil en muchos sentidos, pero en general nos permitía acceder a todo aquello en lo que trabajaba. Así, varios programadores nuestros podían trabajar en las secciones en las que él estaba menos interesado. Pero no recuerdo ningún detalle de lo que podía llevar entre manos.

—¿No había archivos ocultos en su ordenador o en la red de la empresa?

Spector suspiró.

—Estoy convencido de que, si Roger hubiese querido escondernos algo, lo habría hecho con enorme facilidad. Sin duda, es mejor ocultando cosas que cualquier otra persona encontrándolas.

—Yo también tengo cierta pericia en eso.

—¿Es un pirata?

—No, soy un cazador de parásitos. Busco virus y gusanos, pero algunos principios son comunes a cualquier persona que desea ocultar algo en la memoria de un ordenador.

Guardó silencio mientras meditaba mi oferta.

—Todavía no estoy preparado para emprender esa clase de acción -dijo, por fin-. Si viniera Roger, cosa que podría hacer en cualquier momento, y descubriese que hemos contratado a alguien para fisgonear en sus archivos, estoy casi seguro de que lo perderíamos.

—Es posible que ya lo hayan perdido.

—Sí, es posible-admitió.

—¿Conoce al programador que está en el despacho contiguo al de Roger?

—No. ¿Debería conocerlo?

—Hable con él. Yo lo hice. Parece que conocía a Roger mejor que ningún otro empleado de Macrobyte. Admito que esto no es mucho, pero está preocupado. Al parecer, cree que las circunstancias de la desaparición de Dworkin son inusuales.

En este punto estaba exagerando un poco, pero tenía que pincharle el culo a aquel tipo.

—Muy bien, hablaré con él.

—Y llámeme si decide contar con mi colaboración.

—Si no sé nada de Roger a finales de esta misma semana, lo llamaré.

—Gracias. Y, por favor, llame también si sabe algo.

—Muy bien.

Cuando Al y yo íbamos por el pasillo hacia el despacho de Oz, oímos una fuerte discusión. Al acercarnos, reconocimos las voces de George y del propio Oz. El lema fue lo último que averiguamos, ya en el umbral de la puerta. Discutían acerca de cuál era la mejor novela sobre conspiraciones: la trilogía *Illuminatus* o *El péndulo de Foucault*.

—Muy bien, entonces ¿qué cree que les sucedió a los templarios? -decía George cuando entramos.

—No sabía que ambos estuvieran tan chiflados por las conspiraciones -comenté-. Bueno, la verdad es que ya sabía que George era un chiflado.

Quería pinchar un poco a Oz con aquel comentario; para mi sorpresa, no pico mi anzuelo y se limitó a decir:

—De hecho, las conspiraciones resultan fenómenos muy interesantes, en algunos aspectos, se parecen a los virus. Los ordenadores no son las únicas cosas susceptibles de infectarse con un virus, ¿sabe?

—No hace falta que me lo jure -dije, y solté un fuerte estornudo en mi pañuelo. Me había resfriado.

—Salud. Pero no me refiero a eso.

Había decidido reunir a todos los que estábamos trabajando en el problema de Cecil a fin de comparar notas y poner ideas en común para encontrar posibles soluciones. George había venido en avión desde California, y nos había acompañado a Al y a mí en tren desde Boston para reunimos con Dan Morgan y Marión Oz. Incluso conseguí que Leon Griffin no pisara las oficinas de Tower en todo el día. Aunque era sábado, supuse que Harry Ainsworth debía de querer mi cabeza.

Por alguna razón, Oz había decidido que era una buena oportunidad de exponer algunas de sus ideas más extravagantes.

—Los virus de información no limitan su campo de acción a los ordenadores. Durante muchos miles de millones de años, los seres vivos sólo almacenaban y transferían información en forma de ADN. Cuando empezaron a desarrollar cerebros de mayor tamaño, apareció una nueva manera de guardarla y comunicarla. Siempre que se dan estos procesos, existe la capacidad potencial de una infección de virus, en el sentido general de este término.

—Escuche una cosa: ¿tenemos tiempo que perder hablando de virus cerebrales? -dije, cada vez más impaciente.

—No hablo de virus cerebrales, sino de virus mentales -respondió Oz, lanzándome una mirada despreciativa.

—Como el chiste mortal de Monty Python -comentó George.

Todos nos volvimos hacia él. Empezaba a tener la sensación de que el guión de aquella conversación había sido escrito por Monty Python, o quizá por Lewis Carroll.

La verdad era que Oz tenía un parecido sospechoso con el Sombrero Loco del País de las Maravillas.

—Hace tiempo, los Monty Python se inventaron la historia de un chiste que era tan gracioso que todos los que lo oían morían de un ataque de risa -explicó George.

Oz asintió con la cabeza.

—Sería un ejemplo de virus letal. En términos de selección natural, un virus que mata a su anfitrión se encuentra en desventaja, sobre todo si lo mata de prisa. Es como mudarse a una casa y pegarle fuego. Pero hay muchos tipos de virus mentales: pequeñas leyendas, chistes, rumores, sectas, cadenas de cartas y cosas así.

—Se refiere a epidemias de memes -dijo George.

—¿Epidemias de qué? -preguntó AJ.

—Memes. Es el equivalente mental de los genes: un fragmento de memoria codificada. Se considera una epidemia cuando la información que se divulga es falsa.

—Se parece a la falsa alarma del virus Good Times -comentó Al.

Se refería a un rumor que solía correr por Internet -y que todavía aparece de vez en cuando-. Se dice que uno puede recibir un mensaje de correo electrónico titulado *Good Times* y que, cuando se abre, activa un virus que destruye todo el disco duro. Los expertos en seguridad se han pasado miles de horas tratando de convencer a los usuarios de que esto es imposible. Hay quien ha sugerido incluso que Good Times es aún más dañino que un virus verdadero porque no puede ser atacado con las herramientas habituales. Para colmo, en 1995 alguien se inventó los virus de macro, que infectan documentos de texto, por lo que ahora sí que es posible recibir un virus a través del correo electrónico.

—En el sentido de que ese mensaje es el virus -dijo Oz-, que, en lugar de infectar el ordenador, infecta al usuario, porque se lo cree y lo sigue divulgando.

»Uno de los mejores ejemplos de virus mentales es la religión -continuó-, que posiblemente es la forma de mayor éxito de virus de información humana o, si así lo prefieren, de epidemia de memes. Veamos, por ejemplo, el judaísmo. Durante miles de años, se ha transmitido de generación en generación a todos los miembros de la familia, como el *kuru*, por así decir.

—¿Qué es el *kuru*? -pregunté.

—Es una enfermedad vírica que sólo se encuentra en un conjunto aislado de población de Nueva Guinea -explicó Al-. Se contagia al comer el cerebro de una persona ya infectada.

George y yo hicimos muecas de asco y oí que León profería un ruido ahogado. En cambio, Oz volvió a sonreír a Al.

—Exacto. Por eso, la probabilidad de contagio fuera del grupo que practica la antropofagia es nula, como es casi nula la probabilidad de hacerse judío si uno no ha nacido en el seno de una familia judía. Al fin y al cabo, en televisión no aparecen

telepredicadores judíos. Sin embargo, hace unos dos mil años el judaísmo sufrió una mutación y apareció el cristianismo. Desde el punto de vista epidemiológico, la diferencia más importante entre ambos es que el cristianismo se extiende fuera del grupo familiar o tribal; es evangélico, lo que es análogo a un virus biológico que se propaga por contacto.

»Por otra parte, está la cuestión de la susceptibilidad. Un virus es como una llave que encaja en una determinada cerradura. La interacción entre el virus y su anfitrión depende de factores específicos en el anfitrión; el virus ha sido creado para aprovecharse de ellos.

—¿Creado? -inquirí. Supongo que Oz no pensó que era otra pregunta estúpida, porque no me lanzó ninguna mirada insultante. Tal vez aún tenía alguna esperanza.

—Sí, en un sentido muy amplio. En este caso, creado por las fuerzas de la selección natural. En el caso de las religiones, la susceptibilidad consiste en vanos factores distintos: el ansia de algún tipo de misticismo o espiritualidad, la necesidad de certezas, un sentimiento de culpa y una tendencia a estados obsesivos.

A mi pesar, tenía que reconocer que la conversación me parecía interesante.

—¿Por qué obsesivos?

—Porque las religiones, por su propia naturaleza, son ritualistas. Freud las definió como sistemas obsesivos altamente elaborados. Si uno tiene tendencia a la obsesión, la religión le calará hasta los huesos.

—No quiero ofenderlo, doctor Oz -intervino George, sonriendo-, pero me resulta sorprendente que un experto en inteligencia artificial cite a Freud.

Oz lo miró con severidad.

—Joven, si está interesado en la inteligencia, hará bien en empezar a estudiar el único ejemplo conocido, o sea, la inteligencia humana. Por patética que sea menudo.

Tuve la clara impresión de que aquella última frase podía ser una alusión personal hacia mí.

—Por supuesto -continuó Oz-, la epidemia definitiva de memes podría la misma conciencia.

¡Ah, claro! Aquél era el tema de su primer libro

—Si la conciencia es un virus, ¿cómo se propaga? -pregunté.

—Por transferencia de información, que en el caso de los seres humanos se realiza mediante el lenguaje. -Lanzó una mirada siniestra por encima de sus gafas y añadió-: Por supuesto, es perfectamente posible que algunos individuos sean inmunes por naturaleza.

Por fin, parecía que podíamos centrarnos en el tema que nos había reunido.

—Muy bien -dije-, esto es lo que sabemos: hemos descubierto un gusano con determinadas características propias de la inteligencia artificial. Parece ser un parásito de múltiples anfitriones y tiene poderosas propiedades antivíricas. También tiene una

capacidad asombrosa de diseño de software. ¿Es natural o artificial?

»Si es natural, tenemos un caso especial y hemos de suponer que su objetivo solo es existir y propagarse. En cambio, si alguien lo ha escrito, la pregunta es: ¿por qué?. Desde luego, no es un simple caso de vandalismo o sabotaje. Podría haber causado muchísimos más destrozos si el programador así lo hubiera querido. Sin embargo, no tengo información de que haya causado ningún daño en absoluto.

—Si el gusano ha sido creado por un pirata -dijo George-, nuestro primer sospechoso es Roger Dworkin.

Era la primera vez que contábamos esta parte de la historia a Oz, Dan Morgan y Leon Griffin. Al, George y yo estábamos de acuerdo en que debíamos revelar toda la información de que disponíamos, para que todos los miembros del grupo estuvieran al corriente de lo que había pasado.

—¿Por qué Dworkin? -preguntó León-. Es obvio que tiene el talento suficiente para hacer algo así, pero podría haber un pirata desconocido con su misma genialidad.

—Creo que podría tratarse de un caballo de Troya -respondió George, y explicó nuestro razonamiento acerca de MABUS/2K.

—Pero ¿por qué haría Dworkin algo así? -inquirió Dan-. ¿Cuál podría ser su objetivo.

—Pensamos que quizás está trabajando en un juego -dijo George, con una sonrisa perversa.

Me preguntaba que diría Oz sobre la relación con Dworkin y Macrobyte, pero se mantenía en silencio; de hecho, toda su actitud parecía haber cambiado y semejaba a un ciervo enfocado por los faros de un camión. Entonces: como si reaccionase a mi mirada curiosa y expectante, salió de su aparente ensueño y gruñó:

—¿Un juego? Lo que está diciendo podría significar que Dworkin ha creado el sistema informático más potente de la historia. Al implantar un gusano capaz de coordinar las actividades de decenas de millones de ordenadores interconectados, tendría un único y descomunal dispositivo en paralelo que haría que cualquier superordenador, en comparación, parecía un simple ábaco.

—Tiene razón -dije-. La verdad es que esto no es nuevo. ¡Por supuesto, no a esta escala! El *gusano* original era un programa con el nombre de gusano, que fue diseñado para utilizar una red informática con el fin de realizar determinadas tareas cuando no se utilizasen los ordenadores que componían la red.

—Lo escribió John Shoch -dijo Al, asintiendo-, en el centro de investigación de Xerox en Palo Alto, aunque el término fue creado por un escritor de ciencia-ficción.

George asintió con un fuerte movimiento de cabeza.

—Fue John Brunner, ¿verdad? En *El jinete en la onda del shock*. Un libro asombroso.

—Puede que tenga que reconsiderar su opinión sobre la falta de capacidad sensorial del gusano -me dijo Oz.

Por su propia conveniencia, pasó por alto que me estaba dando la razón. Decidí no hacer ningún comentario.

—¿Por qué? -pregunté, aunque atisbaba la razón.

—Hemos estado analizando la cuestión como si fuesen millones de copias de un gusano. ¿Y si en realidad sólo es un gusano gigantesco?

—Un megagusano -comentó George.

—Si tiene capacidad sensorial -continuó Oz-, tal vez deban crear una red semántica.

—¿Una red qué? -pregunté.

—Semántica. Verá: una manera de describir la mente es como un conjunto de ideas interrelacionadas. Se puede conocer a una persona descubriendo cuáles son las ideas que hay en su mente y la forma en que están conectadas. Reúnan toda la información que tengan sobre ese gusano y todas las ideas relacionadas, y empiecen a rastrear las conexiones. ¿Qué idea cree que tendrá más interconexiones con todas las demás?

—¿Su propio yo? -sugirió Al.

—Así es.

Oz parecía animarse otra vez, como si aquello que lo había conmocionado ya no estuviera presente. Dan Morgan puso el punto final.

—Si Macrobyte está detrás de esto, es obvio que no van a admitirlo. En el caso de que alguien pudiese piratear su sistema, podríamos averiguar...

—Esta conversación ha terminado -le interrumpió Oz, de nuevo encolerizado-. Si el resto de ustedes nos perdonan, tengo que hablar en privado con mi asistente.

Todos nos quedamos muy sorprendidos por el abrupto fin de la charla, pero dejamos que nos condujera fuera de la habitación. Me volví hacia Dan, que casi tenía los ojos en blanco. Tuve la impresión de que lo último que quería era estar a solas en aquel cuarto con Marión Oz.

Al, George, León y yo continuamos con la lluvia de ideas en el tren, de vuelta a Nueva York. Empezamos con una estéril especulación sobre lo que había enojado tanto a Oz.

—Tal vez no quiere verse mezclado en ninguna actividad ilegal -aventuró León.

—Puede ser verdad, en parte -dije-, pero ya estaba alterado antes de que Dan hiciera el comentario de piratear Macrobyte. Creo que todo empezó cuando George mencionó Macrobyte por primera vez. Ya Dworkin.

Los demás estuvieron de acuerdo pero no encontramos ninguna explicación razonable para la conducta de Oz. Pasamos a hablar del verdadero problema.



—Ha de haber una manera de acceder a ese bicho -dijo George.

—Claro, de lo contrario no tiene mucho sentido lo que hacemos -contesté-. Pero, si fue Roger Dworkin quien lo escribió, lo más probable es que necesitemos un milenio para piratearlo.

—¿Insinúas que no quiere que nadie más se entere de esto? -preguntó Al.

—Sí, ¿por qué?

—¿Y si lo hace? Hacerlo público quiero decir. Al fin y al cabo, si es un MUD, no es la clase de juego al que uno quiera jugar solo ¿no? Recordad que es un juego multiusuario.

—Al tiene razón -dijo George- Por lo que sabemos, Dworkin puede estar muriéndose de ganas de que otros entren en su juego. Ahora que caigo, Dworkin también puede estar muñéndose, punto. Lo siento.

Opté por no hacer caso de sus últimas palabras.

—Si quiere que otras personas jueguen no parece que haya hecho muchos esfuerzos para conseguirlo. Tampoco sería muy difícil. Basta con una pantalla que aparezca durante el proceso de arranque que diga: «¡Juega al alucinante MUD interactivo de Roger Dworkin!».

—Eso podría ser excesivo -dijo Leon Griffin, llegado su turno de contradecirme-. Si la conexión fuese tan fácil para cualquier usuario, el sistema no tardaría en quedar colapsado. Haciéndolo de esta manera, puede que Roger Dworkin intente separar a los piratas de sus víctimas. Así su juego tendrá un grupo de jugadores de élite.

—Muy bien, me habéis convencido -dije-. Cuando lleguemos a Nueva York intentaremos piratear ese gusano.

—¿Sabes?, el problema que más me intriga es el que planteó Marión Oz sobre la personalidad del gusano -dijo Al.

George y León se mostraron alarmados, *como si* esperasen a continuación que Al sacara un arma y los tomara como rehenes. Sin embargo, yo sabía lo que insinuaba.

—Al tiene razón. Es aún más importante conocer si tiene capacidad sensorial. Tenemos que saber qué es lo que podemos esperar.

—¿Crees que sabe que es un gusano? -preguntó George.

—¿Por qué habría de saberlo?

—Ya sabes lo que pasa, por ejemplo con los animales domésticos. Los perros y los gatos parecen pensar que son miembros de la familia, como si no se diesen cuenta de las muchas diferencias entre ellos y los ejemplares humanos de la familia. Me preguntaba si el gusano piensa realmente que es una persona.

Reflexioné sobre ello.

—Vale, parece una posibilidad. ¿Qué pasa si cree que es humano? -La única manera que me parece concebible es que haya mantenido una comunicación estable con alguien. Tal vez Roger Dworkin u otra persona ha estado hablando con él, ha

representado una especie de rol parental.

León se mostraba escéptico.

—Si esa cosa es capaz de comunicarse a tal nivel, tiene que saber que es muy diferente de los seres humanos. Si se ha propagado tanto como sospechamos, puede acceder a una cantidad increíble de información: todo lo que esté en las bases de datos públicas informatizadas. Por lo tanto, debería saber algunas cosas básicas, como que un ser humano tiene cabeza, corazón, diez dedos y bazo, entre otros órganos, y que él no tiene nada de todo eso.

—Lo que dices tiene sentido -apuntó George-. De modo que sabe que no es una persona. ¿Qué cree que es? ¿Un dios?

—¿Por qué un dios? -preguntó León.

—Bien, porque dentro de los límites de su universo, tiene un poder increíble. Y, como decías, lo sabe todo gracias a las bases de datos conectadas. Y el gusano está por todas partes, imbricado en el mismo sistema. Omnipotente, omnisciente, ¿omnipresente... Me suena a dios.

—¿Qué me dices de tu pregunta inicial, George? -intervine-. Preguntaste si sabe que es un gusano. Me parece que tu planteamiento y el de León sugieren que ya lo sabe.

Al, que había permanecido callada un rato, levantó la mirada y dijo:

—Entonces, la cuestión es: ¿qué quiere decir ser un gusano? -

No estoy seguro de adonde quieres ir a parar. Sabe lo que es un gusano. Puede averiguarlo.

—Sí, pero existe más de una definición de la palabra *gusano*. Una cosa es un gusano informático, pero hay otras definiciones que encajarían mucho mejor con Cecil. Al y al cabo, la inteligencia no suele considerarse como un atributo de los gusanos de software.

—No sabía que la inteligencia fuera una característica de algún tipo de gusano -dijo George.

—Pero lo es. Por ejemplo, puede utilizarse la palabra *gusano* para referirse a una persona particularmente despreciable.

—¡Eh!, ¿por qué me miras?

—No es nada personal, George -dijo Al, sonriendo.

—Además, creía que estábamos de acuerdo con León en que sabe que no es un ser humano.

—León, ¿has examinado el gusano de Tower con tu software CASE? -le pregunté.

—Sí. A grandes rasgos, parece un enorme conjunto de bucles anidados.

Eso no me servía de gran ayuda.

—Muy bien. Entonces, ¿qué es lo que piensa como un humano, actúa como un

dios y sabe que es un gusano?

Llegué a casa bastante tarde, pero no me apetecía irme a dormir aún. Decidí probar la sugerencia de Oz de construir una red semántica. El problema era que sabían tan poco que no podía llegar muy lejos:



Nada fabuloso. Pero resaltaba el problema fundamental a que nos enfrentábamos: no sabíamos casi nada al respecto.



## *El número oculto de la Bestia*

*Y vi a un ángel poderoso  
que proclamaba con fuerte voz:  
«¿Quién es digno de abrir el libro  
y soltar sus sellos?»*

*APOCALIPSIS 5,2*

Cabe suponer que los expertos en virus somos bastante buenos infiltrándonos en los sistemas de seguridad; a la postre, conocemos los trucos del oficio. No solo sabemos mucho sobre sistemas de seguridad, sino también todos los trucos usados por los piratas para vencerlos.

Sin embargo, resulta evidente que se opone a la ética profesional. Es como pedir a un cirujano que mate al paciente en lugar de curarlo. Desde luego, sabrá por dónde debe cortar, pero ese corte es lo último que quiere hacer un médico honrado.

Empecé por la suposición de que Marión Oz tenía razón en una cosa: que Roger Dworkin había diseñado su caballo de Troya para configurar Internet como un solo y gigantesco ordenador de proceso en paralelo. E Internet no es solamente una red informática; es, en un sentido muy real, LA red. No sólo enlaza decenas de millones de ordenadores individuales, sino que conecta entre sí las demás redes de cierta importancia. La potencia de proceso involucrada, como Oz había insinuado, era alucinante.

En teoría, aunque parezca sorprendente, sería relativamente sencillo acceder a toda esta potencia sin molestar a los millones de usuarios que están conectados a Internet al mismo tiempo. Pensemos en un usuario típico, sentado ante su terminal. Escribe un poco y se para a pensar. Escribe un poco más. Se levanta y va al baño. Luego se prepara un café. Después de tomarse la taza, tiene que volver al baño. Y de todos modos, aunque el mecanógrafo más rápido del mundo estuviera sentado ante el teclado sin realizar ni una sola pausa, la cantidad de información que pudiera introducir utilizaría sólo una diminuta fracción de la capacidad de manejo de información de un módem normal. Supongamos que nuestro hipotético operador puede teclear ciento ochenta palabras por minuto. (Clark Kent podría escribir más deprisa si tuviera que entregar un artículo a tiempo, pero en tal caso, lo más probable

es que fundiese el teclado.) Esta cantidad equivale a tres palabras por segundo, o unos quince bytes, que son ciento veinte bits. Así pues, son ciento veinte bits por segundo (bps) que se transportan a través de un módem capaz de gestionar, digamos, unos sesenta y cuatro mil bps. Incluso nuestro superoperador imaginario, que jamás para, ni descansa, ni va al lavabo, sigue utilizando menos de dos décimas por ciento de la capacidad del hardware.

Desde luego, la capacidad de un módem se utiliza al máximo cuando un ordenador transfiere información a otro, pero una cosa así únicamente sucede durante un porcentaje de tiempo muy corto. De forma similar, la CPU de un ordenador normal está ociosa la mayor parte del tiempo. Nadie notaría unos cuantos millones de FLOP (acrónimo que quiere decir «operaciones de coma flotante») adicionales aquí y allá.

Por consiguiente, si tomamos la cifra (probablemente baja) de Marión Oz de doscientos millones de ordenadores con acceso a Internet y suponemos, con criterios conservadores, que un uno por ciento está conectado al mismo tiempo y, siendo de nuevo conservadores, suponemos que el gusano puede disponer del cincuenta por ciento de su capacidad, tendremos un dispositivo informático capaz de cien billones de operaciones de coma flotante por segundo como mínimo. Además, ni siquiera estaría limitado por las máquinas que se encuentren conectadas a la vez en un momento dado. Podría remitir tareas a las máquinas que se estén desconectando y recibir los resultados cuando volvieran a conectarse. Sería como si alguien tuviera la posibilidad de tomar prestada toda la potencia sobrante de los motores de los automóviles de todo el país y aplicarla a sus propios desplazamientos; en tal caso, sería capaz de viajar casi a la velocidad de la luz.

La acción más obvia era tratar de piratear el sistema del centro de desarrollo de software de Macrobyte en Oakland, pero no quería hacerlo por varias razones: porque era ilegal y no me apetecía ir a la cárcel; porque resultaba demasiado evidente y Dworkin era cualquier cosa menos eso, y porque, si se trataba de una especie de juego, tenía que haber una manera de acceder a él y jugar, y no parecía plausible que Dworkin esperase a que todos los posibles jugadores tuvieran que canalizarse a través de la pasarela de Macrobyte a Internet.

Tenía más sentido suponer que la aplicación concebida por Dworkin, tanto si era un juego o la máquina del fin del mundo, debía de ser accesible mediante Internet.

El problema consistía en saber qué tenía que hacer. Una cosa es piratear un sistema cuando uno sabe lo que quiere; pero no sólo no sabía dónde buscar: ni siquiera sabía en realidad qué tenía que buscar. Lo más seguro era que hubiese uno o varios hosts de Internet que actuaran como servidores del misterioso programa. Era como tratar de encontrar una ciberaguja en un pajar virtual.

Así pues, me limité a practicar la técnica de pirateo más primitiva, pero eficaz:

prueba y error. Examiné innumerables directorios, basándome siempre que era posible en mis escasos conocimientos sobre la persona de Roger Dworkin, como el instituto al que fue y su aparente aprecio por las pizzas y los caramelos Popsicle de uva. Entretanto, descubrí todo tipo de datos interesantes a los que podía acceder mediante Internet. Por desgracia, ninguno tenía la menor relación con lo que buscaba.

No aburriré al lector con los detalles de esta búsqueda; uno de los requisitos previos para cualquier aspirante a pirata es tener una resistencia sobrehumana al tedio. Baste con decir que probé un montón de cosas bastante obvias y unas diez veces más de otras que no lo eran tanto. Entonces recordé algo. Me costaba creer que hubiera estado tan ciego.

La verdad es que la primera vez que se me ocurrió esta idea, reaccioné con escepticismo. No parecía probable que alguien tan listo como Roger Dworkin dejase la palabra clave cerca de su ordenador. Es algo que los expertos en seguridad como yo estamos recordando de manera constante a nuestros clientes; era como dejar el coche con las puertas abiertas y la llave puesta.

Por otra parte, la palabra no estaba marcada como contraseña; de otro modo sería una verdadera catástrofe en cuestión de seguridad. Dejar un diccionario junto al ordenador apenas puede calificarse como una conducta arriesgada, aunque la contraseña esté incluida en él, lo que probablemente era cierto.

Mucha gente utiliza las mismas contraseñas sin darse cuenta siquiera. El famoso gusano de Internet de 1988 -el Gran Gusano- llevaba consigo una lista de más de doscientas contraseñas habituales, desde *aaa* hasta *zimmerman*, como ayuda para atravesar los sistemas de seguridad. Cuando vi la lista por primera vez, me sentí bastante frustrado al ver que incluía la que entonces era mi contraseña favorita, *uombat*, una palabra que creía bastante inusual.

La inspiración me llegó mientras iba en metro, un gran gusano mecánico que atraviesa el corazón de la Gran Manzana, y se apareció en forma de cierto señor mayor que lucía una larga barba, un rótulo escrito toscamente a mano y un olor como el sobaco de un orangután. Subió al metro en Wall Street; llamaba la atención tanto como cualquier abotonado corredor de bolsa o un *skinhead* cubierto de tatuajes. La verdad es que había varios *skins* en el metro; todos ellos lucían el tatuaje 666, que se estaba convirtiendo en una moda entre los miembros de aquella tribu urbana.

A mí me resultaba un poco más difícil no hacer caso al viejo pedigüeño, ya que estaba sentado enfrente y me miraba con fijeza y expresión hosca. Tras un afeitado podría haber sido el doble de Marión Oz, salvo por el hecho de que Oz tenía ese pelo en las orejas. Cuando le devolví la mirada, me enseñó su cartel y me invitó o, más bien, insistió en que lo leyera. Decía: «Cuando se terminen los mil años, se Satanás liberado de su prisión».

Asentí con la cabeza y dije:

—¿Es de la Biblia?

En ese momento, la gente empezó a apartarse de mí. Los habitantes de Manhattan pueden ser bastante tolerantes con todo tipo de lunáticos, pero alguien que hable con uno de ellos tiene que estar lo bastante chalado como para hallarse al borde de la violencia.

El anciano también pareció un poco sorprendido, pero asintió despacio y dijo:

—El Apocalipsis de San Juan.

Entonces recordé la Biblia en el despacho de Dworkin y el pasaje subrayado del Apocalipsis. Lancé una mirada al *skinhead* mis próximo, sumé dos y dos, y el total era seiscientos sesenta y seis. Me pareció el viaje en metro más largo de la historia, y no sólo porque el profeta del fin del mundo que tenía frente a mí había decidido que, estando ya en los últimos días, no tenía mucho sentido darse un baño.

Me pasé el resto del trayecto pensando en todas las razones por las que no podía ser lo que andaba buscando. Cuando llegué a mi estación, me pareció una esperanza con bastante poco fundamento. Pero, ¡qué demonios!, era la única que tenía.

Al bajar del metro, tuve que contenerme para no echar a correr, porque siempre que se ve correr a alguien por una estación de metro de Nueva York, sólo cabe suponer que está huyendo de la escena del crimen. Caminé a paso ligero hacia la escalera, lo que es aceptable porque todos los habitantes de Manhattan andan con paso ligero. Subí los escalones de tres en tres.

Abrí la puerta de mi apartamento con tanta fuerza que casi rompí la llave dentro de la cerradura. Entré a toda prisa y arranqué el ordenador sin cerrar la puerta siquiera. Los milisegundos pasaban a velocidad insoportablemente lenta para mí, mientras esperaba que apareciese el símbolo de entrada de mandatos para conectarme a mi cuenta de Internet.

Todos los hosts de Internet tienen su propia dirección exclusiva, que es un número de treinta y dos bits. Suele expresarse en formato numérico, con las cifras separadas por puntos como, por ejemplo, 123.45.67.89. Sin embargo, dado que los seres humanos recuerdan mejor las palabras que los números, la dirección numérica se correlaciona con una cosa llamada el número de dominio totalmente calificado, más conocido como FQDN. Así, si quería conectarme al MIT mediante el programa telnet, no tenía que recordar una cifra de muchos dígitos, sino que me bastaba con recordar «mit.edu», que es el FQDN del MIT

Hasta ahora sólo había explorado diversos dominios de Internet sin preocupante por sus direcciones específicas; en lo referente a las direcciones, no tenía ninguna base para probar otra cosa que extrañas suposiciones. Ahora recordaba el pasaje subrayado en la Biblia de Roger Dworkin.

Lo que hice a continuación no tenía ningún sentido: intenté conectarme con telnet a la dirección 666.666.666.666. Esto es absurdo porque, en circunstancias normales,

cada uno de los números de la dirección tiene que expresarse en un solo byte que es igual a dos elevado a la octava potencia, o sea, doscientos cincuenta y seis o menos. Se me ocurrió que era posible correlacionar una dirección falsa, incluso imposible, con otra real del mismo modo que un FQDN, sobre todo porque mi programa de comunicaciones era, ni más ni menos, un producto de Macrobyte. ¿Qué mejor manera que asegurarse de que nadie se topa con algo por accidente que darle una dirección que no puede existir? Muy bien, éstas eran todas las buenas razones para intentarlo, y no eran muchas. Si en aquel momento entraba alguien y me daba un dólar por mis posibilidades, lo más probables es que habría aceptado la cantidad y me habría sentido afortunado.

A pesar de todo, era divertido resolver aquel acertijo. Unos momentos después, apareció la siguiente pantalla:

Conectado a Ajenjo@chthonius.com  
Usuario:

Escribí "Engelbert" y la máquina me pidió una contraseña. Se me ocurrió probar con "tiburón" y me quedé sorprendido al ver que me pedía una segunda contraseña. Escribí otra, "sardina" o algo parecido, y me pidió la tercera, después la cuarta, la quinta, la sexta y la séptima. Sé que no tengo poderes paranormales, pero empezaba a sentirme un poco nervioso. Pensé en los dos estudiantes alemanes que habían pirateado un sistema supuestamente seguro de una empresa de software que realizaba tareas secretas para el gobierno alemán. Descubrieron que todo lo que tenían que hacer era entrar una identificación falsa, hacer caso omiso del mensaje de error, utilizar una contraseña inventada, pasar por alto el segundo error y ya estaban dentro del sistema.

Si al lector le resulta difícil de creer que un programador puede cometer una equivocación tan mayúscula en un sistema de seguridad, su escepticismo está justificado: no se trata de una equivocación. Es lo que en el mundillo informático se conoce como una *puerta trasera* o, en ocasiones, un agujero de *gusano*: un fallo deliberado que se ha introducido para eludir las medidas habituales de los sistemas de seguridad. Las puertas traseras de este tipo suelen utilizarse durante el proceso de desarrollo de software, pero deben eliminarse más tarde. En ocasiones, una de ellas queda en el programa, a consecuencia de un despiste o, de vez en cuando, de forma intencionada. Sin embargo, tuve la sensación de que, si Dworkin había dejado puertas traseras, serían muchísimo menos obvias que ésta, y mis sospechas no tardaron en confirmarse. Tras haber entrado las contraseñas de los siete niveles, el programa me informó de que no había introducido todas las contraseñas correctas en el orden



adecuado.

Aquello tenía una cierta lógica. Cómo la mayoría de la gente tiende a usar palabras inteligibles como contraseñas, son susceptibles de sufrir lo que en este mundillo se conoce como *ataque violento con diccionario*, que consiste simplemente en que un pirata programe un ordenador para probar todas las palabras del diccionario como posibles contraseñas de una cuenta. Este tipo de ataque es lento, fácil de contrarrestar y los auténticos piratas lo consideran tan poco elegante como comer con los dedos. No obstante, a veces da resultados.

En el presente caso, al usuario se le pedía que proporcionara siete contraseñas en el orden correcto sin recibir ningún mensaje de error durante el proceso; o todas eran correctas, o todas incorrectas. Ahora bien, si un diccionario típico encierra unas cien mil palabras, había que elevar esta cifra a la séptima potencia, o sea, cien mil quintillones de combinaciones posibles. El lector puede creerme si le digo que nadie violenta algo así.

Este enfoque de la seguridad, por eficaz que resultara, era muy poco frecuente, simplemente porque si se obligara a los usuarios legítimos del sistema a introducir siete contraseñas cada vez que desearan conectarse, cometerían un montón de errores. Es demasiado complejo y molesto. Eso me condujo a preguntarme por qué, si era una defensa contra ataques violentos, no utilizaba un método más sencillo, como una contraseña que no se encontrase en el diccionario.

En cualquier caso, estaba atascado; al menos, por el momento. Había localizado la puerta principal pero me hallaba en el umbral y sin pistas sobre la manera de entrar.

Resultado: regresar a la casilla de salida sin cobrar ni un dólar.

Informé a Al y a George de los pequeños éxitos que había conseguido; a Al en persona, y a George mediante conferencia telefónica con Palo Alto. Estaban eufóricos, lo que probablemente hizo que me sintiera mejor por todo el tiempo que estaba perdiendo en el tema.

—¿Y eso de la dirección?-preguntó Al-. ¿Cómo has dicho: *quetonius* o algo parecido?

—Chthonius.com. Es un nombre ficticio, ya lo he comprobado.

—Tal vez el nombre tenga algún significado especial -sugirió George. Su voz tenía una nasalidad inusual; al parecer le contagié el resfriado cuando fuimos a Boston.

—*Ctónico* hace referencia a lo subterráneo o infernal -aclaró Al.

—Lo subterráneo, ¿eh? Tiene sentido, la verdad. Sir embargo, chthonius.com no es el único host. Parece que accedo a uno distinto cada vez que me conecto. Los otros son echion.edu, udaeus.gov, hyperenor.org y pelorus.mil. Todos son ficticios. En cualquier caso, nada de esto ayuda a descubrir las contraseñas. Ya es un fastidio tener que adivinar una contraseña, no hablemos ya de siete. Y ni siquiera te dice si has

acertado una de ellas. O todas, o nada.

—¿Tienes alguna idea sobre las contraseñas que puedes probar? -preguntó George. Su pregunta finalizó con un fuerte bocinazo, que reconocí como el ruido que hacía al sonarse las narices.

—Bueno, parece que «ajenjo» procede de la Biblia que tenía en su despacho. Sospecho que las demás contraseñas también tienen ese mismo origen, o bien las extrajo de los otros libros que leía.

—Eso cuadra. ¿Hay alguna palabra en la Biblia que quiera decir «contraseña»? ¿Sibbólet<sup>[11]</sup> o algo parecido? -dijo George. Sonó otro bocinazo.

—Pues no lo sé. ¿Y tú, Al? ¿También te especializaste en religión?

—No, ya te dije que me deprime. Pero vamos a buscar esa palabra.

Así lo hicimos.

—Tienes razón, George. *Sibbólet* era una palabra que utilizaron los de Galaad como prueba para reconocer a los efraimitas, por su forma de pronunciar la ese.

—¿En qué libro aparece eso?

—En el de los Jueces.

—¿Y *ajenjo* se encuentra en el Apocalipsis?

—Así es.

—¡Qué mala suerte que ninguno de nosotros sea estudioso de la Biblia! ¿Hay alguna clase de contraseña en el Apocalipsis?

—No tengo ni idea. Vamos a leerlo y lo averiguaremos.

No tenía ninguna Biblia, en el sentido de tener una edición en papel y encuadernada en cartón, pero sí que guardaba un disco compacto con una biblioteca de consulta, que incluía la Biblia entre otros trescientos libros. Examiné el disco y me di cuenta de que la Biblia no aparecía en la versión clásica del rey Jacobo, que era la que tenía Dworkin en su despacho, sino en otra versión con las letras RSV, que identificaban la edición estándar revisada.

No sabíamos si habría diferencias significativas entre la edición RSV y la clásica, pero no queríamos correr ningún riesgo, de modo que me conecté a Internet y accedí a un sitio llamado St. George Directory, que contiene las listas de catálogos de bibliotecas de todo el mundo. Resultó que la edición clásica estaba disponible en línea en la biblioteca del Dartmouth College. Por lo tanto, me conecté mediante telnet a [library.dartmouth.edu](http://library.dartmouth.edu) y bajé el Apocalipsis.

Por suerte, la sección que habla de los siete sellos está cerca del principio.

—Creo que hemos encontrado algo -dijo Al.

Me conecté mediante telnet a Ajenjo y apareció de nuevo la pantalla de la contraseña. Entré de manera sucesiva: corona, espada, balanza, muerte, venganza, ira y silencio.

Al miraba por encima de mi hombro.

—¿Y bien? -dijo George-. ¿Qué pasa? ¡Que alguien me diga algo!

—Hemos entrado.

›Te encuentras en un pequeño claro de un bosque oscuro y misterioso, en el centro de un anillo de siete mojones. El claro está cubierto por las ramas de los árboles que lo rodeaban y cercado por un sotobosque impenetrable. Estrechos haces de luz solar atraviesan el techo de hojas y, entre los gigantescos nudos de los ancianos robles, iluminan apenas la negra espesura. El aire arrastra los olores del bosque: madera, hongos y hojas en putrefacción... y algo más: un tenue olor a almizcle característico de los reptiles. Un sinuoso camino se aleja hacia el oeste.

Salida(s): oeste

En efecto, era un juego. El programador más brillante que había existido había creado la máquina informática más potente de la historia y la utilizaba para desarrollar un juego. Al menos eso parecía. Al y yo nos miramos.

—Y ahora, ¿qué?

—Supongo que tenemos que jugar.

—¿Tú quieres jugar?

—Es la mejor manera de averiguar más cosas. Todavía pienso que aquí hay mucho más de lo que parece, pero ¿qué otra cosa podemos hacer para descubrirlo?

—Ella tiene razón, Mike -dijo George a través del teléfono-. Si vas a piratearlo, tienes que hacerlo desde el interior. ¿Cómo es posible que algo tenga sentido y, al mismo tiempo, parezca totalmente ridículo?

Resultó un juego en equipo. Hombre, podía jugarse en solitario si uno quería. Mi record fué de unos cuatro minutos; después mi personaje murió y tuve que volver a empezar. Si uno quería mejorar sus posibilidades, necesitaba unos cuantos amigos.

Era un juego extraño. En algunos aspectos se parecía muchísimo a cualquier juego de rol por ordenador vulgar y corriente. En cambio, en otros, tenía diferencias un poco extravagante. Por ejemplo, en la mayoría de los juegos de rol de fantasía, los personajes pertenecen a una clase de especialización: guerrero, mago, ladrón y cosas así. En un juego colectivo sobre todo, suele ser la sinergia de las habilidades de los distintos especialistas la que conduce a la victoria. Este juego también tenía tipos de personajes, pero no estábamos muy seguros de sus significados.

—Quizá deberíamos procurarnos un manual -sugirió George, lo que no nos sirvió de mucho.

Los tipos de personaje en Ajenjo eran: caminante de sueños, acechador en las sombras, portador de luz, cantor de las tormentas y danzarín de las espadas. Estupendo. Obviamente, Dworkin sufría la clase de demencia que era peculiar de los escritores de novelas de fantasía y de los promotores de bienes raíces, y que hace que hablen con grandes hipérbolos y metáforas creyendo que quedan muy bien. ¿Qué se suponía que quería decir todo aquello? Muy bien, danzarín de las espadas parecía una especie de guerrero y acechador en las sombras era probablemente un ladrón. Pero ¿qué rayos era un caminante de sueños? Además, en un juego de rol típico, cada especialidad tiene ciertas limitaciones, como las armas y protecciones que se pueden usar, la variedad de magia aceptable, etcétera. No teníamos ni idea de las restricciones que afectaban a estos personajes.

También descubrimos que el orden de las contraseñas no era el único que podía utilizarse para entrar. Habría sido demasiado bonito para ser cierto. Resultó que servía así cualquier interpretación razonable que pudiera hacerse de los siete sellos del Apocalipsis. Por ejemplo, "eclipse" o "terremoto" eran tan válidas como "ira" para el sexto sello. Era evidente que Dworkin esperaba que otras personas accedieran al juego. En cierto sentido, resolver el acertijo de las contraseñas ya formaba parte del juego.

Durante varias semanas, Al, George y yo, y en ocasiones Leon Griffin, hicimos repetidas incursiones en el juego, tanto de forma individual como colectiva. En grupo llegamos un poco más lejos, pero no mucho. Una noche que estábamos los cuatro, sentados y velando a nuestros aventureros recién masacrados, dije:

—¿Sabéis una cosa? Creo que necesitamos la ayuda de un experto.

—¿En quién estás pensando? ¿Indiana Jones, quizá? -preguntó George, que había venido de California para pasar un intenso fin de semana de *ajenjamiento*.

—Creo que Mike tiene razón -intervino León-. Yo solía jugar a este tipo de juegos en el instituto, y un poco también en la universidad, pero ahora hace años que no juego. Las últimas innovaciones son muy distintas a lo que yo conocí. ¿Por qué no pedir ayuda a gente que sea aficionado a estos juegos?

—Puedo mejorar eso -dije yo-. Puedo encontrar a alguien que se gana la vida con esto.

Llamé a Arthur Solomon, un antiguo alumno de Caltech para quien había trabajado en el pasado. Arthur había creado su propia empresa de software cuando aún estaba estudiando y lo había hecho muy bien. Comenzó con una serie muy popular de juegos de rol por ordenador; después diversificó la producción. Por suerte, conservaba su número de teléfono.

—¡Mike! Me alegro de oírte. ¿Quieres un trabajo?

—Ya tengo uno, gracias.

—¡Lástima! Podría sacar provecho de un tipo con tu talento.

—Lo tendré en cuenta. De hecho, mi seguridad laboral podría no ser tan estable como creía. Quizá tenga que recordarte tu oferta un día de éstos.

—¿En serio? ¿Qué sucede?

Le expliqué parte de la historia; me concentré en Roger Dworkin, Ajenjo y el supuesto caballo de Troya de MABUS/2K. Decidí no hacer todavía ninguna mención sobre gusanos inteligentes.

—Te diré lo que necesitas, Mike: necesitas un grupo de jugadores expertos y una configuración en la que puedan jugar juntos en la misma sala con un conjunto de terminales; de esta manera podrán comunicarse entre sí sin necesidad de estar conectados. Y necesitas a alguien que pueda supervisar los resultados en otro terminal para averiguar qué es lo que está sucediendo mientras el equipo juega.

—Todo eso suena fabuloso. ¿Dónde puedo conseguirlo?

—Yo puedo proporcionarte las instalaciones y el personal, con una condición.

—Dímela.

—Quiero formar parte del equipo de jugadores.

El fin de semana siguiente, George, Al y yo fuimos a la sede central de Cepheus Software en Marin County (California). La barba pulcramente recortada de Art tenía un color bastante más grisáceo que la última vez que lo había visto; debía de haber pasado más tiempo del que creía. Vino a recibirnos a la entrada. Iba vestido de manera informal, con téjanos y una camiseta con la imagen del Doctor Extraño. Mientras hacíamos las presentaciones, nos entregó a cada uno una tarjeta amarilla de plástico con la palabra *visitante* impresa en grandes letras azules.

—Esto es un edificio inteligente -explicó Art-. Fue construido el año pasado y tiene la tecnología más avanzada. Llevad siempre estas tarjetas y un ordenador central sabrá en todo momento dónde os encontráis. (Os abrirá las puertas, encenderá las luces, ajustará el aire acondicionado... en fin, todo. Vuestras tarjetas de visitante han sido previamente programadas con valoréis por defecto pero podéis insertarlas en cualquier terminal del edificio y ajustar los valores de parámetros tales como la temperatura, el nivel de iluminación e incluso el canal de música ambiental que sonará cuando entréis en el ascensor.

Art nos condujo a un recinto de seguridad con una hilera de terminales.

—Ahora podéis personalizar los valores de las tarjetas. De hecho os lo recomiendo: la música ambiental por defecto es Mantovaní.

Al me dio un codazo en las costillas.

—¿Y si en el ascensor hay más de una persona? -preguntó George.

—Compara las listas de preferencias e intenta llegar a un compromiso. Si son del todo incompatibles: -por ejemplo, Brahms, Anthrax y Yannti-, solo emite un sonido

uniforme.

—¿Qué sucede si alguien pierde la tarjeta? -quiso saber George-. ¿El edificio no nos hará caso?

—No, se dispararán las alarmas. Forma parte del sistema de seguridad, que también está diseñado con la tecnología más reciente.

—No quiero ofender a nadie, pero suena muy exagerado para una compañía de software lúdico. ¿Tenéis de verdad algo valioso aquí, o teméis que alguien os robe la idea de un juego?

—No somos sólo una compañía de juegos por ordenador. Hacemos otras cosas, algunas de ellas para el Departamento de Defensa que son altamente confidenciales. - Se encogió de hombros y añadió-: En realidad, son los hombres de Defensa los que insistieron en estas extremas medidas *de* seguridad, que, la verdad, son un coñazo.

Art nos condujo al segundo piso, a una sala grande, llena de estaciones de trabajo.

—A este lugar lo llamamos *el pozo de las serpientes*. Aquí es *donde* jugaremos. Os presento a Krishna Cópala, mi jefe de programadores de Mitos del Poder, nuestro juego de rol por Internet. Trabajó para mí en la India y resultó tener un talento tan prodigioso que lo traje aquí a él y a toda su familia.

»Robin Feng-Huang -prosiguió- es mi testadora principal de juegos y una jugadora impenitente, como yo. También es la mejor en este negocio. Robin jugará con nosotros. Krish supervisará los resultados en un terminal independiente y tratará de descifrar el programa.

Robin era una mujer treintañera, más o menos de la misma altura que Al, de cabellos rizados y oscuros, aunque con un matiz pelirrojo, que hacían un extraño contraste con sus rasgos asiáticos.

—Tramposo -dijo, sacándole la lengua a Krishna.

Krishna no podía tener más de catorce años. Al verlo, no estaba seguro de si ya había empezado a afeitarse. Me llegaba a la altura de la nariz, tenía la piel muy oscura y su atractivo eran tan especial que casi me pareció guapo. Mostró una hilera de dientes perfectos y respondió:

—Sólo haré trampas si os digo lo que he descubierto. Tal vez tengáis que sobornarme. -Se volvió hacia mí y añadió-: ¿De qué se trata? ¿Hay un gusano en Internet?

—En líneas generales, pues sí.

—¿Cuál es el problema? Ya hubo un gusano antes, ¿no?

—Sí, el Gran Gusano de 1988... cuando eras pequeñito, supongo.

Prácticamente antes de que naciera. Robert T. Morris Jr., el pirata responsable de introducir el gusano en Internet, aseguró que su intención sólo era gastar una broma inocente, pero un error de programación fue la causa de que la situación se le escapara de las manos.

—Infectó a más de seis mil ordenadores -dijo Al-, y el tiempo que se empleó en eliminarlo se ha valorado en decenas de millones de dólares. Y eso sucedió cuando Internet era sólo una pequeña parte de lo que es ahora.

—Esto es un asunto muy serio -confirmó Arthur, aunque pensé que parecía más entusiasmado por la perspectiva de jugar al MUD de Roger Dworkin que preocupado por sus posibles consecuencias.

—Ahora, para jugar a un juego de rol por Internet, suele instalarse también un programa en el terminal -continuó-; ahorra tiempo porque reduce al mínimo imprescindible el volumen de tráfico de datos a través del módem. Incluso con un MUD sólo de texto, la mayoría de los usuarios utilizan un programa cliente para disponer de funciones como el ajuste de líneas o la ordenación de las entradas y salidas a fin de evitar que se solapen en la pantalla. ¿Este juego no requiere ninguna instalación?

—Por lo que sé, no, aunque puede que el caballo de Troya de MABUS/2K tenga algo que ver en esto -dije.

—Tiene sentido. Apuesto a que hay un programa cliente. ¿Habéis probado a guardar la partida y luego acceder desde otra máquina?

—No. La verdad es que nunca hemos llegado lo bastante lejos para que valiese la pena guardar la partida. Nos matan demasiado pronto.

—Los monstruos son duros de pelar, ¿eh? -dijo Robin, sonriendo.

—Muy duros -confirmó George.

—Bien, aquí es donde intervenimos nosotros -dijo Arthur-. ¿Empezamos? Empezamos, aunque después de informarles de lo que habíamos aprendido sobre el juego, que no era mucho porque nunca habíamos podido llegar muy lejos. Nos conectamos y enseguida observamos una característica muy distinta.

—¡Gráficos! -exclamó Al-. Nunca los vimos en las partidas anteriores.

—¿Qué clase de hardware de comunicaciones estamos usando, Art? -pregunte.

—Estos pequeñines están conectados a módems de cinco mil kilobaudios por segundo. -contestó Art, sonriendo.

—Esa debe de ser la razón -dije, mientras observaba la imagen de la pantalla. El texto descriptivo, que era lo único que habíamos visto en el pasado, aparecía en una ventana en un rincón de la pantalla-. Estos gráficos son muy detallados. Si se carece de un enlace de gran capacidad, el juego se desarrolla de manera muy lenta, por lo que a baja velocidad se limita a mostrar el texto.

—¿Qué usabais? -preguntó Krishna.

—Un módem RDSI de cinco mil doce kilobaudios por segundo -conteste.

Un módem para RDSI, o Red Digital de Servicios Integrados, funciona a través de las líneas telefónicas, pero a una velocidad mucho más rápida que los módems convencionales. Aunque no tanto como el cable.

Nuestro grupo había aparecido en el centro del anillo de siete mojones que ya conocíamos por las anteriores incursiones. Sin embargo, por primera vez podíamos ver la escena.

—Hay letras grabadas en las piedras -comentó Robin.

—¡Eh, eso no es justo! -exclamó George-. No lo sabíamos cuando jugábamos en modo de texto.

—Tienes que escribir "mirar piedra" -le dijo Robin.

—Oh...

Robin tenía razón. Un carácter angular estaba profundamente grabado en cada menhir. Las letras no podían leerse en la visualización inicial, pero se podían ver más de cerca, escribiendo «mirar piedra» en el indicador de entrada de texto, como sugirió Robin, o con una interfaz que admitiese el uso de un ratón. En la parte inferior de la pantalla aparecía una barra de herramientas con una hilera de iconos, entre los que había uno parecido a un ojo. Si se hacía clic con el ratón en aquel icono, el cursor se convertía en un ojo; si a continuación se hacía clic en un objeto de la pantalla, se obtenía una imagen ampliada del mismo.

—Hummm... Hay tres *O*, dos *P*, una *F* y una *B*. ¿Qué se supone que significan?- preguntó Robin.

—¿Puede componerse alguna palabra con ellas? -se preguntó Al en voz alta.

—No lo sé. «Bopo», «popo»... no me suena nada.

Escribí las letras en una hoja de papel.

—Si empiezas por la *P* y sigues en el sentido de las agujas del reloj, casi tienes un palíndromo: Y- P-O-B-O-P-O.

—No parece muy prometedor -comentó Art-. «Casi un palíndromo» es como decir que una mujer está «casi embarazada». Bueno, sigamos adelante. Tal vez debamos conseguir información en otra parte del juego para entender esto.

Nos adentramos en el bosque... y nos mataron. Volvimos a empezar varias veces. Nos quemaron, nos congelaron, nos cortaron en rodajas, nos devoraron las ratas, nos succionaron la sangre unas sanguijuelas gigantes y nos empalaron en atacas en el fondo de un pozo. Cuando fue eliminado nuestro sexto grupo, Robin apartó la mirada de la pantalla y dijo:

—No os desaniméis. Cuando pruebo un juego, al principio, siempre me matan varios personajes. Eso me da una idea de la dificultad de sobrevivir en el juego y de si hay algo relativo a «vida después de la muerte» en él.

—¡Vaya, qué alivio! -dijo George-. No me daba cuenta de que estábamos intentando que nos mataran.

—Esperad un momento -dijo Krishna-. Antes de que volváis a empezar, quiero que probéis una cosa.

—¿Una cosa que nos mantendrá vivos? -preguntó George, esperanzado.



—No, pero creo que también os gustará. Pulsad la tecla F2.

Todos pulsamos aquella tecla de función en nuestras máquinas. El programa pidió que seleccionáramos un dispositivo de audio de una larga lista.

—¿Este bicho tiene audio en tiempo real? -dijo George, riendo entre dientes-. ¡Genial! ¿Qué programa tenemos instalado, Art?

—Synwave, versión tres -contestó Art.

Todos seleccionamos ese programa en la lista, y la sala se llenó de efectos sonoros: el rumor de las hojas, el bufido del viento, el graznido lejano de un cuervo...

—Es mejor usar auriculares -sugirió Art.

—Tal vez deberíamos desactivar el sonido, o dejarlo en un solo ordenador -propuso Robin-; de lo contrario, será difícil hablar entre nosotros.

—No os preocupéis -dijo Krishna-. Tengo otra sorpresa para vosotros. Activad los micrófonos.

Así lo hicimos. Parecía que el creador de Ajenjo había diseñado el programa para permitir, además de los efectos de sonido, la comunicación en tiempo real a través de la voz.

—¿Necesitamos el módem de la conexión por cable? -pregunté. Krishna miró su pantalla por unos instantes y respondió: -No, creo que vuestro módem RDSI puede gestionar los datos de audio. Volvimos a empezar. Y volvimos a morir. Fuimos envenenados, estrangulados, aplastados, desintegrados, disueltos en ácido y engullidos sin masticar. Esta vez, las respectivas defunciones fueron acompañadas de horripilantes efectos sonoros. Esto continuó durante una hora más o menos.

—¿Podríamos probar ahora a no morir? Sólo para variar un poco -dijo George.

—Ya llevo un rato intentando evitar que nos maten -dijo Robin-. Pero, al final, la seguimos palmando.

Meneé la cabeza, frustrado.

—Arthur, me gustaría decirte esto con delicadeza. Pensaba que vosotros erais expertos en este tema.

—Yo también lo creía. Es un juego difícil, pero... Robin, ¿no crees que estamos cometiendo un montón de errores estúpidos?

—Sí. Es una vergüenza.

George paseó la mirada por nuestros tristes rostros y preguntó:

—¿Alguien se lo está pasando bien?

—¡George, tienes razón! -exclamó Al, incorporándose de forma tan brusca que la silla estuvo a punto de caer al suelo.

George se quedó perplejo por unos momentos, pero fue recuperando la calma.

—Por supuesto que tengo razón. Diles a ellos en qué.

—Aprendizaje dependiente del estado. Debí pensar en ello antes.

—¿Y eso qué quiere decir? -pregunté.

—Robin, Arthur: vosotros habéis estado jugando a este tipo de juegos durante mucho tiempo, ¿verdad?

Ambos asintieron con la cabeza.

—¿Y lo hacéis para pasar un buen rato? ¿Jugar a estos juegos os parece divertido.

—Es una manera de ganarse la vida, pero sí, es muy divertido -contestó Robin.

—Pero ahora no parece que os lo estéis pasando muy bien.

—Hombre, según Mike, éste es un asunto muy serio... -respondió Arthur.

—¡Exacto! Veréis: todo lo que sabéis sobre la manera de jugar a juegos de rol lo aprendisteis pasando un buen rato. Lo nuevo resulta más accesible cuando está en el mismo estado emocional en que se encontraba cuando aprendió algo parecido la primera vez. Ambos estáis muy serios y tenéis problemas para utilizar las habilidades que aprendisteis cuando os lo pasabais muy bien.

Arthur y Robin se miraron por unos instantes y sonrieron.

—Muy bien, ¿a qué estamos esperando? -dijo Arthur-. ¡Vamos a repartir unas cuantas tortas!

—Lo primero que debemos hacer es crear unos personajes reales -dijo Robin

Al y George parecían tan confundidos como yo.

—¿Reales? ¿Qué quieres decir?

—En vez de utilizar números aleatorios, vamos a poner un poco de interés. Usad la imaginación. Pensad en el aspecto de vuestro personaje, como va vestido cómo se comporta...

—Suenan como preparar una obra de teatro -comentó George.

—Exacto. Es un juego de rol, por lo tanto se supone que debéis adoptar una personalidad distinta. Esto es lo que lo hace interesante.

Un grupo variopinto de cinco aventureros avanzaba por un oscuro sendero del bosque. Uno de ellos era una mujer pálida y esbelta, vestida con una capa de color verde oscuro y mallas de cuero, que se apartaba de vez en cuando del grupo, adelantándose, retrasándose o escrutando el terreno a los lados, y luego regresaba para comunicarles los resultados de su exploración. Sus ojos tenían un aspecto extraño y, cuando asomaban sus orejas entre sus largos cabellos oscuros, parecían puntiagudas. De su cinto colgaba una espada corta, y un ojo penetrante habría distinguido, el brillo de la afilada daga que llevaba oculta en una manga.

La segunda mujer del grupo era alta y fuerte, aunque la pesada coraza con la que cargaba aumentaba su volumen de forma exagerada. Llevaba, sus largos rubios cabellos recogidos en dos gruesas trenzas que caían desde el interior de un casco alado. A pesar del tamaño, sus movimientos tenían una elegancia felina y la mano izquierda se desviaba en ocasiones hacia la empuñadura de la ancha espada que pendía de la cintura.

Los tres varones del grupo tenían un aspecto tan extraño como las mujeres. La

que parecía una valquiria sacaba toda la cabeza al más alto de los tres hombres, que mostraba un cierto parentesco racial con la exploradora, aunque su aspecto era más semejante a los humanos. La bolsa de cuero que llevaba colgada al hombro parecía hecha para transportar algún instrumento musical. Empuñaba un arco con una flecha con plumas rojas presta para ser disparada. Uno de sus compañeros masculinos iba tan embozado que sus rasgos, salvo la punta de su larga y blanca barba quedaban ocultos. Se aferraba a un largo cayado de madera oscura, nudosa y retorcida, engastado en hierro; sin embargo, no se apoyaba en él para caminar. El último miembro del grupo era posiblemente el menos llamativo de los cinco; llevaba la cabeza rapada y los pies descalzos, e iba vestido con vulgar ropa de lino. No cargaba con ninguna arma, al menos a simple vista, y no parecía más que un monje mendicante que se había mezclado con unos rufianes que sólo buscaban tentarlo para apartarlo de la senda de la iluminación.

Un aullido fantasmagórico resonó en lo más profundo del bosque. Fue un sonido apenas lo bastante humano como para evocar ese horror tan especial que los hombres reservan para los de su misma especie. El grupo se detuvo y todos empuñaron sus armas, mas no surgió ningún peligro ante ellos.

—¿Qué demonios pasa, Robin? -preguntó el arquero.

—Llámame Zerika. Se supone que estamos encarnando unos personajes, ¿recuerdas? Y no estoy segura de querer saberlo, Ragnar. Tal vez el jefe quiera poner en práctica sus habilidades para averiguarlo. ¿Qué dices, Tahmurath?

El hombre embozado se encogió de hombros y se echó atrás la capucha. Al hacerlo, mostró un rostro que destacaba por no indicar una edad determinada, a pesar de los cabellos y la barba de color cano. Levantó el bastón sobre la cabeza con ambas manos; lo sostuvo en paralelo al suelo y en la dirección de la que procedía aquel aullido. Unos momentos después, bajó el bastón y meneó negativamente la cabeza.

—Su origen parece estar fuera de mi alcance. Si hay algo allí, claro está.

—Puede que tengas razón -dijo Zerika-. Quizá sea otro truco para que nos apartemos del sendero.

El grupo de aventureros o, para ser más exactos, sus difuntos predecesores, gracias a una dura y, en definitiva, mortal experiencia, habían aprendido que alejarse del camino era muy poco saludable en aquella zona del bosque. En esta ocasión, decidieron mantenerse firmes a pesar de todo.

—¿Creéis que este bosque tiene nombre? -preguntó Ragnar.

—¿Por qué habría de tenerlo, George? -inquirió el hombre calvo.

—Los bosques encantados suelen tenerlo, Mike... Oh, lo siento... quiero decir Malakh. Arden, Mirkwood, Fangorn, Garroting Deep... Es una tradición.

—No veo ningún letrero -comentó la corpulenta mujer-. ¿Por qué no lo bautizamos nosotros?

—Buena idea, Megaera -dijo Zerika-. ¿Alguna propuesta?

—Ya sé -dijo Malakh-. Lo llamaremos bosque del Gusano.

—Bosque del Gusano... -repitió Ragnar-. Supongo que tiene unos 666 árboles más o menos.

El grupo siguió avanzando. Mientras tanto, el aullido sonaba un poco más fuerte. Zerika hizo un gesto a los demás para que se detuviesen y levantó una de sus puntiagudas orejas.

—Creo que el sendero traza una curva hacia el origen de ese sonido—dijo. Megaera desenvainó su ancha espada, que produjo el tintineo del mejor acero.

Ragnar agarró su arco con más fuerza, y Tahmurath empezó a murmurar mientras trazaba unos gestos misteriosos con la mano libre. Malakh se mantuvo impassible.

Zerika no sacó la espada, pero la daga que llevaba en la daga descendió hasta su mano como si tuviera voluntad propia.

—Voy a echar un vistazo por allí-dijo-. Si grito, venid corriendo.

Al cabo de unos minutos llenos de tensión, Zerika regresó e hizo señas al grupo para que siguieran adelante en tanto reía con una risita burlona.

—Creo que podéis bajar las armas por el momento -les dijo.

La siguieron por el camino hasta un pequeño claro. En el centro había una cabaña, que quizás era propiedad de algún leñador. Frente a la puerta podía observarse un tocón de un árbol sobre el que se hallaba una jarra de barro de aspecto vulgar. Todos comprendieron entonces que el aullido lo provocaba el viento que soplaba a través de la jarra.

Tahmurath observó la cabaña.

—Zerika, vamos a examinar este sitio -dijo.

La exploradora se acercó a la puerta mientras el resto del grupo la rodeaba. Se arrodilló para examinar el pomo de la puerta, que no parecía tener cerradura. Sopló sobre la punta de sus dedos alargó una mano hacia el pomo, titubeó y, de súbito, se incorporó y llamó a la puerta. Esta se abrió con un ruido, pero no había nadie en el umbral. Un olor a rancio salió del interior, junto con un rumor seco.

—Entrad -dijo una voz suave entre las sombras.

Zerika miró a los demás sin decir nada y asintió con la cabeza. Abrió la puerta y se deslizó con sigilo hacia el . Los otros la siguieron. Al principio, era difícil ver algo, pero a medida que los ojos se acostumbraron a la oscuridad, pudieron distinguir una figura encapuchada y envuelta en una rúnica que estaba sentada frente a un escritorio en el otro extremo de la única habitación de la cabaña. Aquella persona, que aún no sabían si era hombre o mujer, se había vuelto hacia ellos. El olor a rancio resultaba muy intenso.

De pronto, un sonido áspero y agudo resonó en la chabola. Como respuesta, las armas salieron de sus vainas y el afilado acero rodeó la figura encapuchada. Parecía

que la tensión podía cortarse en el aire, y cada figura, formar parte de una escena congelada. Por fin, una risa seca brotó del interior de la capucha del personaje que estaba sentado junto al escritorio. Encendió un cirio que sujetaba en su mano enguantada, y la luz mostró el origen de aquel sonido: un enorme cuervo que se había posado sobre el escritorio. Los aventureros bajaron sus armas, entre aliviados y abochornados.

La rasposa voz que se había reídos de su inquietud dijo:

—Bienvenidos, viajeros. Veo que sois nuevos. Sin duda, os estáis familiarizando con la región. ¿Qué os trae Uno?

—¿Es Uno el nombre de ese mundo? -preguntó Ragnar.

—¡Oh, no! -dijo, y volvió a resonar aquella risa-. Sólo es el nombre de esta parte del bosque.

—Hablando del bosque, ¿tiene algún nombre?

—Buena cuestión. Pero, antes de que os conteste, mi amigo córvido quiere haceros una pregunta: deseo saber si alguno puede decirle en qué se parece a este mueble -y señaló el escritorio.

Aquello curiosa pregunta sorprendió al grupo.

—Es una adivinanza de Lewis Carroll -susurró Malakh-: «¿Por qué un cuervo es semejante a un escritorio?».

—¡Estupendo! -exclamó Tahmurath-. ¿Cuál es la respuesta?

—No me acuerdo.

—Vale, intenta perder el tiempo mientras lo buscamos.

Malakh asintió y dijo:

—Nos encantaría responder el acertijo de tu amigo, pero ¿podemos ver antes el rostro de nuestro noble anfitrión?

—Te gustaría ver, ¿verdad?

—Sí.

—Entonces ves ir en busca de Eltanin.

Y con estas últimas palabras, el cuervo, el escritorio y el hombre desaparecieron.

No encontraron nada que fuese interesante ni útil en la pequeña cabaña. El grupo salió y se preparó para seguir su camino por el bosque.

—Bueno, parece que nos han asignado la primera misión -comentó Zerika.

—¿Misión? ¿De qué estás hablando? -preguntó Malakh.

—Las misiones son una característica habitual de los MUD. Suelen consistir en la búsqueda de algo importante.

—¿Cómo el Santo Grial? -sugirió Ragnar.

—Sí, u otra cosa que encaje en el ambiente específico del juego. A veces hay que encontrar muchos objetos y la partida se convierte en una búsqueda incesante.

—Oh... ¿Qué crees que es Eltanin?

—Es difícil de decir -respondió Zerika, encogiéndose de hombros-. Podría ser una persona, o un lugar, pero lo más probable es que sea un objeto.

—¿Un objeto?

—Sí. Los objetos especiales tienen nombre propio, sobre todo los que poseen algún tipo de propiedad mágica, como espadas y cosas así.

—¿Quieres decir como Excalibur? -preguntó Ragnar.

—Exacto.

—Entonces, ¿cómo vamos a encontrarlo?

—Manteniendo los ojos y las orejas bien abiertos.

—Ah, vale. ¿Qué vas a hacer con la jarra?

—La voy a guardar en un saco.

—¡Ya lo veo! ¿Por qué?

—Porque, en juegos como éste, siempre es recomendable guardar los objetos especiales que encuentres; suelen ser importantes más tarde. Al final, sufres limitaciones respecto a la cantidad de objetos que puedes llevar. Pero ahora tenemos pocas pertenencias, de modo que debemos recoger todo lo que aparente poseer alguna utilidad, aunque sea remota. Siempre podremos tirar lo que nos sobre.

—¿Qué te hace pensar que esta jarra tiene algo especial?

—Una jarra que puede ponérselos por corbata a cinco intrépidos aventureros me parece un objeto bastante especial.

Siguieron por el mismo camino, que salía del claro en dirección al este.

Unas horas después, al regresar de una de sus exploraciones, Zerika hizo gestos de que guardaran silencio y avanzaran. El resto de aventureros intentaron emular el sigilo de Zerika con éxito diverso. Al cabo de unos minutos, los matorrales que se encontraban al lado del sendero. Servían como una especie de valla natural que rodeaba un claro en cuyo centro había un estanque. Cuando miraron entre el follaje, vieron lo que Zerika quería enseñarles: una criatura que estaba bebiendo. Era de forma equina y tenía un pelaje blanco y brillante y pezuñas partidas, claramente distintas a las de un caballo; del centro de su frente sobresalía un cuerno en espiral.

Ragnar empuñó su arco, pero Megaera y Malakh le tocaron en el hombro para disuadirle de su intención. De pronto, un enorme perro irrumpió en el claro y se abalanzó sobre el unicornio. Este se defendió con su afilado cuerno. Parecía estar a salvo, cuando apareció otro perro más pequeño por el otro lado y atacó al unicornio en sus cuartos traseros para tratar de desjarretarlo. El unicornio saltó al agua y se revolvió ante los canes, aprovechando el estanque para proteger sus flancos vulnerables. La estrategia funcionó hasta que el cazador entró en el claro con un gran estruendo.

El tremendo ruido que hizo al acercarse se debía a su tamaño: era un gigante que iba vestido con pieles raídas y empuñaba una enorme porra. Sólo tuvo que dar unos

pocos pasos para llegar al borde del estanque. Levantó la porra para asestar el golpe. No había duda de que un solo impacto de aquella gigantesca arma, impulsada por los brazos del titán, bastaba para poner fin de inmediato al combate.

De pronto, una de las flechas rojas de Ragnar se clavó en el antebrazo que sostenía Ja porra, lo que distrajo por unos momentos al gigante cazador. El grupo aprovechó la ocasión para salir de entre los matorrales y correr en defensa del unicornio

—¡Buen disparo! -exclamó Zerika.

—En realidad, no. Apuntaba al ojo.

El unicornio retrocedió a una zona más profunda, lo que pareció frenar a los perros, al menos por el momento. Sin embargo, el agua, que al unicornio le llegaba al vientre, no alcanzaba a cubrir las rodillas del gigante. La flecha que tenía clavada en el brazo apenas suponía una molestia, lo único que le impedía avanzar para asestar el golpe mortal era que unos humanos armados se le acercaban en dos direcciones distintas. Se volvió primero hacia Megaera, que debió de parecerle la mayor amenaza. A pesar de su considerable tamaño, la mujer aparentaba ser una niña pequeña comparada con aquel coloso. Cuando descendió su enorme porra, ella levantó el escudo para contener el golpe. El impacto empujó el escudo contra su cuerpo y la derribó.

Mientras tanto, los perros intentaban defender a su amo de aquellos entrometidos. El más grande, del tamaño de un mastín, se abalanzó sobre la garganta de Ragnar. Este lo detuvo metiéndole el arco en la boca. Ragnar siguió sujetando su arco, y, agarrando las fauces del animal, logró mantenerlo a raya; por desgracia le era imposible desenvainar la espada. Tahmurath se encontraba en una situación similar con el otro can; intentaba contenerlo con el bastón, pero no podía realizar ningún ataque con éxito.

El gigante volvió a levantar la porra, aparentemente con la intención de rematar a Megaera, que gemía en el suelo. Malakh se lanzó hacia él para distraerlo; el gigante le hizo caso y mostró la determinación de convertirlo en comida para perros con un golpe de su arma. Malakh calculó un salto que le permitiera eludir el porrazo en el último momento, pero lo inició demasiado pronto, y el gigante, que pudo cambiar la dirección del golpe a tiempo, le acertó de lado en la cadera izquierda. Un simple roce con aquella enorme porra bastó para dejarle la pierna entumecida. Malakh intentó levantarse apoyándose en la pierna derecha, pero resbaló y cayó. El gigante alzó su porra para asestar un nuevo golpe a su paralizada víctima.

Zerika pareció materializarse en el aire, aunque en realidad venía corriendo desde las sombras del borde del claro, y hundió su corta espada en la parte posterior de la rodilla izquierda del gigante. Este hincó la rodilla y emitió un grito terrible que paralizó a todos los presentes.

A todos, claro está, menos al unicornio, que eligió aquel momento para atacar, y hundió todo el cuerno en el vientre del gigante, justo debajo del esternón. El coloso abrió la boca como si fuese a aullar de nuevo, pero se desplomó en silencio sobre su costado izquierdo. El unicornio pudo sacar el cuerno justo a tiempo de no verse arrastrado por la caída del cazador.

Los perros fueron lo bastante inteligentes como para comprender que las tornas se habían vuelto contra ellos. Soltaron a sus enemigos y huyeron hacia el interior del bosque.

Zerika, Ragnar y Tahmurath se acercaron a Megaera y Malakh, que yacían a un par de pasos el uno del otro. Malakh se estaba esforzando por sentarse y parecía el herido menos grave. Megaera sonrió débilmente en respuesta a las ansiosas preguntas de sus compañeros.

—Creo que me he fracturado el brazo que sostenía el escudo -dijo, pero una espuma rosada asomó por su boca.

—¿Guardas algún truco en la manga? -preguntó Zerika a Tahmurath. Este frunció el entrecejo y negó con la cabeza.

—Puedo hacer trucos, no milagros. Sus heridas son demasiado graves. Creo que tiene los pulmones perforados. No hay nada que pueda hacer.

Una sombra se proyectó sobre los miembros del grupo que estaban reunidos alrededor de sus compañeros caídos. Era el unicornio. Incluyó el cuerno hacia abajo con la punta justo encima del rostro de Megaera. Una gota de un líquido transparente cayó del cuerno y fue a parar dentro de la boca. La mujer abrió desmesuradamente los ojos y se sentó.

—Me encuentro mejor -dijo, doblando con cautela el brazo que unos segundos antes no podía mover.

Tahmurath se volvió hacia el unicornio.

—El agua del estanque... ¿tiene propiedades curativas?

La criatura osciló la cabeza y pifó con su pezuña partida.

Tahmurath puso las manos en forma de copa, recogió un poco de agua del estanque y la llevó al lugar donde yacía Malakh.

—Malakh, bebe de esta agua.

Malakh bebió y se incorporó con cautela. Tras tomar unos tragos más, Megaera también se levantó y parecía totalmente recuperada. El unicornio fue al borde del claro y volvió la cabeza para mirar al grupo.

—¿Sabéis una cosa? -dijo Ragnar-. Tal vez he visto *Lassie* demasiadas veces, pero creo que quiere que le sigamos.

—Creo que tienes razón -dijo Zerika-, pero espera un momento. Quiero recoger un poco de agua y, casualmente, tengo una jarra.

—Buena idea -comentó Tahmurath-. Tal vez pierda sus propiedades lejos del



estanque, pero vale la pena intentarlo. Y, desde luego, parece muy potente.  
—Es más potente de lo que crees -dijo Megaera, señalando el estanque.  
El gigante, que había caído de bruces sobre el agua, empezaba a agitarse.



*Variantes del Dragón*



## Wyrm en anillo

*La Bestia que has visto, era y ya no es...  
era y ya no es...*

*APOCALIPSIS 17,8*

Echaron a correr por el sendero del bosque. Zerika intentaba no perder de vista al unicornio ni a ningún miembro del grupo. Un lejano alarido, seguido de fuertes ladridos, les indicó que el gigante se había recuperado de lo que parecía una herida mortal y que, tras reagrupar a sus perros de caza, había empezado a perseguirlos.

—Si no llegamos pronto al lugar adonde vamos -dijo Tahmurath jadeando- tendremos que pararnos y enfrentarnos al gigante.

—A menos que el unicornio se detenga y luche a nuestro lado, creo que no tenemos muchas posibilidades -sentenció Zerika.

El sendero terminaba de forma imprevista a orillas de un río. El unicornio cruzó la ribera y, sin titubear, se arrojó al agua y nadó hacia la orilla contraria.

Zerika se detuvo al borde del agua y esperó la llegada de sus compañeros. Por fin se reunieron, y Megaera, que fue la última a causa de su pesada coraza de combate, miró al unicornio que nadaba por el río y dijo:

—Si me meto en el agua con esta armadura, me hundiré como una piedra.

Un potente alarido les indicó que el gigante se acercaba:

—¡BIM, BAM, MITO, MATO! ¡YA HUELO LA SANGRE DE NOVATO! -bramó.

—Tal vez sería mejor que te quitaras la coraza -sugirió Malakh.

—No, no hay tiempo -siseó Zerika-. Megaera, aunque no puedas nadar con la armadura, sí que puedes seguirme.

Zerika entró en el agua y empezó a andar a contracorriente.

Los otros cuatro la siguieron y enlazaron las manos para formar una cadena humana. Así se ayudaban mutuamente a mantener el equilibrio en medio de la corriente.

Los alaridos y los ladridos aumentaron durante un rato y luego empezaron a alejarse, lo que les indicó que la estrategia de Zerika había dado resultado. Al cabo de unos centenares de metros, subieron a la ribera y siguieron un sendero que corría

paralelo al río, pero no encontraron ningún vado que les permitiera pasar al otro lado.

Transcurrido un rato, Megaera dijo:

—Mirad, puedo quitarme la coraza ahora y nadar con vosotros. La ataré con una cuerda, que utilizaré para arrastrarla cuando haya cruzado a la otra orilla.

—No es una mala idea -admitió Zerika-. Pero, antes de intentarlo, vamos a seguir un poco más allá.

No tuvieron que ir mucho más lejos: tras un recodo del río pudieron ver un puente de madera burda. Estaba desvencijado y lo más probable es que no fuese nada seguro, pero cruzaba el río. Varias cabras pacían con sosiego en un pequeño claro que se abría al otro lado del puente. Y allí, entre ellas, se encontraba el unicornio.

—¡Vaya, qué os parece! -dijo Zerika-. El tópico más trillado de los juegos de rol de fantasía: un puente con un troll.

En efecto, cuando el grupo se acercó al puente, una criatura humanoide de aspecto grotesco, rechoncha y peluda, estrábico y de piernas torcidas, salió de debajo de la deteriorada estructura y se plantó en medio del puente para impedirles el paso.

—No pasaréis -gruñó.

—¿No pasaremos? -preguntó Zerika.

—No... pasaréis... -repitió el troll, aunque esta vez con un matiz de inseguridad en la voz.

—¿No se supone que deberías pedirnos algo a cambio de franquearnos el paso? ¿Qué sentido tiene no dejarnos pasar en ningún aso?

El troll la miró bizqueando y se rascó su mata de pelo con sus uñas rotas y sucias. Aquel gesto pareció despertar un recuerdo que había estado dormido en su cerebro porque, de pronto, empezó a sacudirse los harapos que llevaba a guisa de ropa en un obvio intento de encontrar algo. Al cabo de unos segundos de búsqueda, dio un gritito triunfal y sacó un rollo de pergamino del interior de su roñoso taparrabos. Desenrolló el legajo con manos topes, y los observó con su mirada bizca, se irguió, carraspeó y dijo:

*Quienes deseen el puente atravesar,  
Tres preguntas deberán contestar.  
Quienes acierten, al otro lado llegarán.  
Y el resto de mi estómago acabará.*

Antes de que los demás pudiesen reaccionar, Ragnar se adelantó y anunció con fuerte voz:

—Yo pasaré la prueba.

El troll sonrió, mostrando su mellada dentadura.

—Primer acertijo: ¿cómo te llamas?

—Ragnar Golbasto Momaren Evlame Gurdilo Shefin Mully Ully Gue. Pero mis amigos me llaman sólo Ragnar.

El troll frunció sus peludas cejas y movió los labios mientras asimilaba la respuesta. Después volvió a sonreír.

—¿Cuál es vuestra misión?

—Buscar a Eltanin.

La sonrisa del troll se ensanchó.

—¿Y cuál -hizo una pausa para dar más dramatismo al momento- es tu color favorito?

—¿El color favorito de quién?

—Tu color favorito.

—Sí, pero ¿quién soy yo?

—Ragnar Mobrín Ephraim... no, Ragnar Morón Evelyn... no, ¿cómo era...?

En ese momento, el unicornio trotó hasta el puente y empezó a cruzarlo. A pesar del estrépito que hacía con los cascos sobre las planchas de madera, el troll no se dio cuenta de su llegada, pues sus escasos recursos mentales estaban totalmente dedicados a tratar de recordar el nombre completo de Ragnar. El unicornio aceleró su marcha y bajó la cabeza mientras se acercaba; entonces, en vez de empalar al troll, utilizó el cuerno para levantarlo en vilo y lo arrojó a las aguas del río. Ni siquiera en ese momento pareció darse cuenta el troll de su cambio de situación, sino que se alejó arrastrado por la corriente, gritando:

—Ragnar Memphis Engram... no, Ragnar Melón Abraham... no, Ragnar Madison Egbert...

Ragnar se volvió hacia sus compañeros y dijo con un gesto grandilocuente:

—Con vuestro permiso.

—Pasemos, pues -dijo Zerika-, pero echemos antes un vistazo en la guarida del troll, debajo del puente.

Era evidente que el troll había construido su guarida en una de las riberas del río, resguardada por el puente. Estaba llena de todo tipo de objetos, incluso huesos (al parecer, humanos), montones de harapos, manojos de cabellos y varios nidos vacíos. En un rincón también había una pila de cajas de pizza.

—¿De veras crees que puede haber algo útil aquí? -preguntó Megaera mientras inspeccionaba toda aquella basura con recelo y movía los objetos con el extremo de la vaina de la espada.

—Es una posibilidad que no podemos despreciar -contestó Tahmurath-. Ragnar, ¿de dónde has sacado ese nombre tan ridículo?

—De Jonathan Swift -respondió-. Es el nombre del rey de Lilibut.

—Me preguntaba por qué eres tan bajito -comentó Megaera, sonriendo.

—Busca a alguien de tu tamaño.

—Mirad aquí -los llamó Malakh.

Tras registrar un montón de harapos y huesos, había descubierto un pequeño cofre de madera.

—Deja que le eche un vistazo -dijo Zerika.

Se puso en cuclillas y examinó con atención el cofre, que tenía el tamaño de una hogaza de pan. Estaba hecho de una extraña madera granulada y tenía bisagras y una cerradura de latón.

—¿No vas a forzar la cerradura? -quiso saber Ragnar.

—Primero quiero asegurarme de que no hay ninguna trampa.

—¡Ah, vale? ¿Estás segura ya?

—No, pero tendré que abrirlo de todos modos.

Se sacó una pequeña pieza metálica del pelo y la insertó en la cerradura. Tras hacer varias pruebas, le dio media vuelta a la izquierda. Sin resultado.

—¡Vaya! Supongo que tendremos que romperlo en pedazos.

—¿No puedes seguir intentándolo? -preguntó Megaera.

—Podría, pero como he fallado, no es probable que lo consiga en posteriores intentos; sólo conseguiremos perder mucho tiempo. A medida que vayamos avanzando y ganando experiencia, todo lo iremos haciendo cada vez mejor. Por el momento, somos bastante ineptos. Por eso aquel gigante pudo vencerte con tanta facilidad y Malakh no logró eludir su porra.

—¿Crees que la próxima vez podría derrotarlo?

—Es probable que la próxima vez, no, pero sí más adelante.

Como si la mera mención del gigante fuese una especie de invocación mágica, de improviso se oyó su voz. Era imposible entender lo que decía, pero parecía acercarse cada vez más.

—¡Rápido, huyamos! -exclamó Zerika-. Tendremos que llevarnos esto y abrirlo más tarde. Parece que es todo lo que sacaremos de aquí.

—No todo. He encontrado esta gallina muerta -dijo Tahmurath, sosteniendo por su escuálido cuello al animal, que ya estaba desplumado.

—¡Uf! -exclamó Megaera-. ¿Para qué la quieres?

—Las gallinas muertas son un elemento de enorme importancia en la magia profunda -declaró Tahmurath en tono misterioso.

El grupo trepó por la orilla hasta el puente para cruzarlo. Un perro ladró, aparentemente muy cerca de ellos. Cuando iban a atravesarlo, encabezados por Zerika, se detuvieron de pronto. El unicornio se había plantado en medio del puente y no parecía dispuesto a apartarse.

Ragnar llevó una mano a su arco.

—¡No! -exclamó Malakh.

Se adelantó, y se plantó sobre las planchas de madera del puente con la cabeza a

la misma altura que la del unicornio.

—No intenta detenernos -dijo-. Nos agradece que le hayamos ayudado distrayendo al troll y quiere mostrarnos su gratitud ayudándonos de algún modo.

—Ahora podría ayudarnos mucho si se apartara de nuestro camino.

—Se lo diré.

Malakh se volvió de nuevo hacia el unicornio y, al cabo de unos momentos, dio la vuelta y regresó a la orilla.

—¿Quiere que lo sigamos.

—¡Oh, no! -dijo Ragnar, suspirando-. ¿Todavía tenemos que seguir a este estúpido animal?

—Tal vez te gustaría guiarnos tú mismo -dijo Malakh-. ¿Tienes alguna idea mejor sobre la dirección que debemos seguir?

Entonces volvieron a oír los ladridos de los perros. Estaban cada vez más cerca.

—Me parece bien hacerle caso -dijo Ragnar, señalando con un gesto al unicornio, que había empezado a retroceder.

—No me gusta avanzar tan deprisa -protestó Zerika-. Es imposible trazar un mapa de nuestra ruta.

Hasta ahora, no tiene mucho sentido dibujar mapas -comentó Tahmurath.

—¿Por qué no?

—Piensa en ello. No hay bifurcaciones. Antes recorrimos un sendero sin desvíos. Siempre que nos apartamos de él, nos mataban, así que no teníamos más opción que permanecer en el camino. Luego seguimos al unicornio para escapar del gigante. ¿Cuáles habrían sido nuestras posibilidades de sobrevivir si no lo hubiéramos hecho?

—¿Ninguna?

—Eso pienso yo. Y ahora volvemos a encontrarnos en la situación de huir con un guía. No estamos tomando ninguna decisión sobre la dirección que debemos tomar.

—Entonces, ¿qué crees que debemos hacer?

—Ahora, seguir al unicornio. Lo más probable es que, si optamos por cualquier otra opción, nos liquiden.

El unicornio los condujo a lo que no parecía más que un pequeño sendero fácil de recorrer. Al cabo de unos minutos, el camino empezó a subir con una fuerte pendiente; algunos claros en el espeso follaje le indicaban que estaban ascendiendo por la falta de una cordillera. Las montañas acababan en picos escarpados, que no eran lo bastante altos para tener las cimas nevadas, pero que resultaban bastante impresionantes. Mientras seguían el sendero, el viento resultaba cada vez más fresco, el cielo empezaba a oscurecerse y se oían truenos a lo lejos. Era evidente que no tardaría en estallar una tormenta.

—Tendremos que buscar refugio -exclamó Tahmurath-. Malakh, ¿puedes hacer que el unicornio lo entienda?

—Nos está llevando a un lugar que describe como "agujero-muy-grande-en-colina". Supongo que se refiere a una cueva.

—Estoy seguro de que tienes razón. ¿Llegaremos pronto?

Las primeras y grandes gotas de la tormenta empezaron a caer a su alrededor.

—Piensa que está después del próximo recodo.

—¡Piensa! ¿Quieres decir que no está seguro?

—¡Oh, lo siento! Está seguro. Quería decir que el unicornio no lo decía, sólo lo pensaba, ¿sabes?

En efecto, unos momentos después, el unicornio se detuvo y giró la cabeza hacia una grieta en la pared de la colina. Era exactamente igual que una docena de formaciones similares que el grupo ya había dejado atrás. Sólo tras examinarla de cerca se veía que la hendidura se extendía unos metros hacia el interior de la roca.

—Bueno, ahora que hemos llegado aquí, ¿vamos a quedarnos fuera para mojarnos? -se preguntó en voz alta Ragnar.

—Piensa... bueno, dice..., lo que sea, que ahí dentro hay... ciertas cosas -dijo Malakh al grupo.

—¿Qué tipo de cosas? -preguntó Megaera, que ya estaba desenvainando la espada.

—Son «cosas-sin-patas-que-huelen-mal-al-respirar-como-si-comieran-cosas-de-dos-patas-muertas». Así las llama.

—Muy bien, tenemos que tomar una decisión rápida -dijo Zerika-. Nos ha conducido hasta aquí y sospecho que, haya lo que haya ahí dentro, será un enemigo asequible.

Los demás asintieron con distintos grados de entusiasmo. Zerika los organizó.

—Megaera, tú irás delante. Yo estaré a tu espalda, pero a distancia suficiente para ver la disposición del terreno; luego intentaré dar la vuelta con sigilo y atacar a nuestros enemigos por la retaguardia. Malakh, debes estar preparado para ayudar a Megaera. Ragnar, dispara tus flechas si ves un blanco claro, siempre y cuando no puedas herir a alguno de los nuestros por la espalda, y luego desenvaina la espada y prepárate para luchar cuerpo a cuerpo. En cuanto a ti, Tahmurath...

—Me quedaré atrás, como corresponde a alguien de mi noble profesión. Sin embargo, puedo proporcionaros un poco de luz -la interrumpió. Levantó con ambas manos el bastón en posición vertical y entonó un breve encantamiento. La punta del bastón se iluminó y proyectó una luz brillante en todas direcciones.

—¡Ahora! -exclamó Zerika, y el grupo avanzó. Unos pasos más allá de la entrada, la cueva se convertía en una amplia cámara.

Al principio parecía vacía; entonces, Megaera vio unos pares de lucecitas anaranjadas que se precipitaban sobre ellos desde más allá del círculo de luz proyectado por el bastón de Tahmurath.



—¡Ojos! -gritó-. ¡Algo viene hacia aquí!

Megaera, más que ver u oír, sintió que una flecha pasaba junto a su oreja izquierda y se clavaba en un objeto sólido en la oscuridad con un ruido sordo, seguido de inmediato por un siseo de irritación.

La primera de las criaturas que se acercaban entró dentro del alcance de la luz mágica de Tahmurath. Entonces pudieron ver que se trataba de una criatura de aspecto humanoide de la cintura para arriba, pero la parte inferior del cuerpo era semejante a una serpiente. Al mantener una postura erguida del torso y de la cabeza, su imagen recordaba la de una cobra preparada para atacar.

Megaera blandió la espada hacia el hombre-serpiente más próximo, que eludió el golpe y se lanzó hacia su garganta, abriendo la boca y mostrando unos largos colmillos. La guerrera no pudo recuperarse a tiempo de asestar otro mandoble, pero pudo golpear a la criatura en la cara con la protuberancia central del escudo, el monstruo retrocedió, aturdido. Megaera avanzó para sacar partido de su ventaja y observó que Malakh y Ragnar, que se hallaban uno a cada lado, se enfrentaban a criaturas similares. Ragnar descargaba feroces mandobles con su larga espada, con lo que mantenía a raya al monstruo sin causarle ningún daño. Malakh parecía bailar una extraña danza con el ofidio, pues por una parte eludía sus intenciones de abalanzarse sobre él para morderlo, pero tampoco conseguía asestarle a su vez ningún golpe eficaz.

Zerika había intentado ocultarse en las sombras más allá de la luz mágica de Tahmurath, pero había llamado la atención de dos hombres-serpientes. Luchaba con desesperación, con la espada corta en la zurda y la daga en la diestra, pero parecía poco probable que pudiese sobrevivir durante mucho más tiempo.

Megaera vio todo esto sin detenerse; se abalanzó sobre su oponente y le arrojó la espada contra el vientre. La hundió hasta la empuñadura, y la criatura, retorciéndose, se desplomó en el suelo de la caverna. Megaera liberó la espada y corrió en ayuda de Zerika. Como era imposible desjarretar a un ser carente de piernas, asestó un fuerte mandoble al cuello del más próximo de ellos y sintió la satisfacción de ver que su cabeza salía volando por la caverna.

—¡Que le corten la cabeza! -exclamó.

El segundo hombre-serpiente se revolvió contra la nueva amenaza. Zerika aprovechó la ocasión y clavó sus dos hojas en los flancos de la criatura. Tanto si allí estaban los riñones, en el caso de un hombre normal, como otro tipo de órgano vital, su ataque fue mortífero.

Ambas mujeres acudieron en ayuda de sus compañeros. Malakh había conseguido sujetar a su enemigo por el cuello y lo estaba estrangulando, pero había sufrido una grave herida en el antebrazo derecho Ragnar, por su parte, aunque había logrado herir a su adversario, si un leve rasguño podía considerarse una herida, seguía a la

defensiva. Zerika aceleró la muerte del contrincante ofidio de Malakh con una certera puñalada. Megaera se interpuso en la lucha entre Ragnar y su enemigo y cambió la suerte del enfrenamiento con una serie de golpes y mandobles que resultó mortal.

El grupo se reunió de nuevo para descansar. Cinco hombres-serpientes yacían en el suelo, pero, por el momento el premio de aquella difícil victoria parecía no ser más que tener un lugar seco para esperar el fin de la tormenta. El único detalle relevante de aquel lugar era un megalito que se alzaba en el centro de la cueva. Aparentemente estaba menos desgastado que los mojones del círculo donde habían iniciado el juego. No sabían sí esto se debía a que su antigüedad era distinta o a que la cueva había protegido la piedra de los elementos.

En la superficie estaba grabada una imagen bastante burda de una serpiente enroscada de tal forma que parecía comerse su propia cola. Todos la miraron y se pusieron a hablar al mismo tiempo.

Zerika miró el bajorrelieve con gesto receloso y dijo:

—Jormungandr.

—Círculo recursivo -dijo Ragnar.

—El sueño de Kekulé -dijo Megaera.

—El gusano Ouroboros -dijo Tahmurath.

—Parece Jormungandr -la serpiente de Midgard -explicó Zerika-. En la mitología nórdica, era la serpiente que rodeaba todo el mundo. Tenía la cola metida en la boca. ¿Qué es un círculo recursivo?

—Un tipo de repetición en el que algo se refiere a sí mismo -contestó Ragnar-. Por ejemplo, imagínate que buscas *círculo recursivo* en el diccionario y la definición es «véase *círculo recursivo*». ¿Qué es el sueño de Kekulé?

—Kekulé era un químico que descubrió la estructura molecular del benceno, después de haber tenido un sueño sobre serpientes que se mordían la cola con la boca -explicó Megaera.

—¿Qué tienen que ver las serpientes con la estructura del...? ¿Qué era?... ¿El benceno?

—Es circular.

—Podría ser Jormungandr, o un círculo recursivo, o el sueño de Kekulé -recapituló Tahmurath-. O podría relacionarse también con *El gusano Ouroboros*.

—¿Qué es eso? -preguntó Megaera.

—El título de una novela clásica de fantasía de E. R. Edgerton. Creo que intentaba simbolizar la historia que se repite a sí misma, o algo parecido.

—Todo esto me suena. ¿Puedes deletrear ese nombre?

Tahmurath empezó a deletrearlo, pero cuando iba por la mitad, la mujer dio un grito de entusiasmo.

—¡Ya lo tengo! -exclamó.

—¿Qué?

—Las letras del círculo de piedras. Suponíamos que eran letras latinas, pero en realidad eran griegas: ípsilon, rho, omicron, beta, omicron, rho, omicron.

—Pues a mí me suena a chino -dijo Ragnar-. ¿Qué quiere decir?

—Bueno, casi se puede componer la palabra «ouroboros».

—¿Casi? -dijo Tahmurath, un poco escéptico-. Me temo que es casi un palíndromo.

—Sin embargo, existe un motivo de que no se deletree por completo -dijo Megaera, sonriendo.

—¿Un motivo?

—Sí. Las letras estaban dispuestas en círculo, ¿verdad? Como esto. -Siguió con el dedo el grabado de la serpiente enroscada-. La razón de que falten algunas letras es que la serpiente se ha tragado su propia cola. Tahmurath asintió con gesto reflexivo.

—¡Madre mía! Creo que lo has adivinado. Tiene sentido. Por supuesto, todavía tenemos que averiguar lo que significa. No estoy seguro de que la repetición de la historia sea muy relevante en este caso.

—Podría representar otras cosas -sugirió Malakh-, como, por ejemplo, la reiteración.

—Supongo que puede significar muchísimas cosas -replicó Tahmurath-. pero sigo pensando que debemos reunir más información para que todo esto empiece a encajar.

—Y para ello, tenemos que explorar esta cueva -dijo Zerika-. Primero, vamos a ver qué se puede hacer con vuestras heridas. ¿Alguno está herido, aparte de Malakh - Los demás movieron la cabeza en sentido negativo. -Malakh, ¿cómo te ha hecho esto? ¿Te ha mordido?

—Me ha desgarrado la carne con los colmillos. Me parece que no es una herida muy profunda, pero duele una barbaridad.

—No me gustaba el aspecto de aquellos colmillos. Espero que no contuvieran veneno. Vamos a echar un vistazo a esa herida. -Zerika se sentó en el suelo y sacó la jarra de agua que llevaba en una de sus bolsas-. Es una ocasión tan buena como cualquier otra de comprobar si este líquido todavía sirve.

Malakh sorbió un poco de agua y Zerika, por añadidura, vertió unas cuantas gotas sobre la herida. El resultado no fue tan espectacular como en el estanque, pero la herida dejó de sangrar y enseguida pareció estar menos inflamada.

—Ahora no duele tanto -dijo Malakh.

—Parece menos potente, pero ha retenido algunas propiedades curativas -dijo Tahmurath-. Ahora, descansemos un poco. Ese hechizo de luz ha agotado casi todo mi poder, y supongo que a Malakh también le conviene un poco de reposo.

—Buena idea -dijo Zerika-. Podemos analizar lo que ha sucedido hasta ahora.

—Os diré lo que me preocupa -intervino Ragnar-. Dijimos de hacer este grupo lo

más fuerte posible, pero me parece que Megaera y Zerika son las únicas que valen para luchar. Con esta espada no me cargo ni a una mosca, y nuestro Kung Fu particular tampoco ha ganado muchos puntos de combate que digamos.

—Y el mago casi se quema las manos para lograr lo que podía hacerse con una simple antorcha -subrayó Tahmurath.

—Bueno... sí. ¿Y si empezamos otra vez desde el principio con mejores personajes?

—Ni hablar. Mira, soy el miembro más torpe de este grupo, y lo más probable es que siga siéndolo durante mucho tiempo. Los hechiceros suelen ser vergonzosamente débiles al principio de esta clase de juegos, pero compensa el hecho de que, cuando alcanzan niveles más altos de experiencia, se vuelven increíblemente poderosos y adquieren hechizos y habilidades que son esenciales para el éxito de la misión del grupo. Del mismo modo, Malakh y tú estáis desarrollando aptitudes especiales que os harán mucho más valiosos para el grupo y peligrosos para nuestros enemigos. Es probable que ninguno de los dos llegue a ser tan bueno como Megaera en el combate, pero seréis muy buenos, mucho mejores de lo que ella es ahora, y además conseguiréis otras destrezas.

—Tahmurath tiene razón -dijo Zerika-. Recordad que nos habríamos metido en un lío en el puente de no ser por la capacidad de Malakh de comunicarse con los animales. Y creo recordar que cierto deslenguado se cargó un troll sin tener que dar ni un puñetazo.

—Supongo que todo eso tiene sentido -contestó Ragnar, intentando aparentar modestia ante el comentario de Zerika sobre su encuentro con el troll, pero sin conseguirlo del todo-. De todos modos, me gustaría ser capaz de hacer algo más.

—Se me ocurre una cosa -replicó Tahmurath-. Canta una canción.

—¿Qué?

—Eres arpista, ¿no? Pues toca algo.

Ragnar estaba perplejo. Había olvidado por completo la bolsa de cuero que llevaba.

—Ni siquiera sé cómo funciona este trasto -se excusó.

—En efecto. Esta es una buena oportunidad de que lo averigües. Más tarde, tal vez no tengas tiempo.

—Tahmurath tiene razón -dijo Zerika-. Una vez probé un juego en que era necesario preparar los poderes especiales del arpista interpretando una composición original con su instrumento. Vale la pena intentarlo.

Ragnar abrió la bolsa con cuidado y sacó un instrumento semejante a un arpa céltica. La asió con la zurda, la apoyó con firmeza en el hombro y empezó a rasgar suavemente las cuerdas con la mano derecha.

—¿Qué se supone que debo hacer? ¿Inventarme una canción?

—Desde luego, improvisa -dijo Zerika, sonriendo-. Eso es lo que solían hacer los bardos celtas.

—Vale, vamos a ver qué se me ocurre:

*Me gustan las flores,  
las chicas y el pollo,  
los trolls me cargan  
y esta canción es un rollo.*

Mientras Ragnar cantaba, una tenue aura parpadeó alrededor del arpa. Luego desapareció.

—Por unos instantes pareció que pasaba algo.

—Tal vez si hubieses cantado algo más poético, la magia habría tenido mayor potencia -sugirió Zerika.

—Perdonad, pero creo que me confundís con otro tipo; me parece que se llama Shakespeare -repuso Ragnar.

—No te preocupes -dijo Megaera-. Después de escuchar tu poema, nadie cometerá ese error.

—Tal vez se te ocurra algo en tu tiempo libre -sugirió Tahmurath-. Ahora ha llegado el momento de echar un vistazo al cofre que encontramos en la guarida del troll.

—Tahmurath tiene razón -dijo Zerika, y sacó el cofre de su mochila.

Después de otro intento, de puro trámite, de forzar la cerradura, se lo entregó a Megaera.

—¿Qué quieres que haga con esto? -preguntó.

—Eres la más fuerte del grupo. Rompe la cerradura.

Megaera lo intentó y, en efecto, lo consiguió, aunque estuvo a punto de reducir el cofre a astillas.

—¡Hay un libro! -exclamó Tahmurath-. Pásamelo, quiero echarle un vistazo.

Era un libro de tamaño medio, encuadernado con tapas que parecían de pie. En la cubierta estaba impreso el título, *Ars Magna*, con letras doradas, también había una estrella de siete puntas inscrita en un círculo. Las letras Y, P, O, B, O, P, O, estaban en las puntas de la estrella, que aparecía rodeada por una criatura serpentina que se mordía la cola con la boca.

—*Ars Magna* -murmuró Tahmurath-. Estoy bastante seguro de que refiere a la alquimia. Megaera, es obvio que tenías razón en lo del ouroboros. Por desgracia -añadió mientras hojeaba las páginas-, el texto es una auténtica jerigonza.

—Puede que esté cifrado -sugirió Ragnar, mirando el texto por encima del hombro de Tahmurath.

—Buena idea -dijo Zerika-. Ahora no tenemos tiempo de descifrarlo, de modo

que, si todo el mundo ha descansado ya, creo que será mejor que empecemos a explorar este lugar.

—¿Te refieres a la cueva? -preguntó Malakh.

—Sí. En los juegos de este tipo pasas mucho tiempo haciendo dos cosas: vagando por los bosques y merodeando por la oscuridad. Creo que ha llegado el momento de practicar la espeleología. ¿Qué opinas, Tahmurath?

—Es difícil de decir. En algunos juegos, las mazmorras subterráneas son las zonas más peligrosas y tienes que mejorar bastante tu personaje antes de entrar si quieres sobrevivir. Pero nos han conducido hasta aquí, por lo que debe de ser el mejor sitio para empezar. Sugiero que emprendamos una búsqueda meticulosa del área más próxima.

Descubrieron que la cueva no era más que una especie de antesala de lo que parecía ser una red de cavernas interconectadas. Varios pasadizos se adentraban en la montaña. Encontraron un pequeño tesoro: varias antorchas parcialmente quemadas. Sin embargo, el hallazgo más sorprendente fue el cadáver de otro hombre-serpiente con una flecha de plumas rojas clavada en un ojo.

—No está mal, Ragnar -comentó Malakh-. Manejas ese arco mejor de lo que pensaba.

—Sí, pero yo apunté al vientre -respondió Ragnar.

—Ha llegado el momento de dibujar un mapa -declaró Tahmurath-. Zerika, ¿quieres que haga los honores?

—Por favor. Yo tomaré alguna notas y las compararemos más tarde. Los dos primeros túneles que examinaron no tenían salida.

Los dos primeros túneles que examinaron no tenían salida.

—Es posible que haya una puerta secreta en alguna parte -dijo Zerika-, pero no la encuentro. Vamos a probar en el último pasadizo.

El túnel era muy largo, sin bifurcaciones ni desvíos. Ascendía en uno de los tramos y luego se nivelaba. Terminaba bruscamente al borde de un precipicio de profundidad imposible de calcular. Al menos, la luz de las antorchas no mostraba el fondo. Malakh recogió un guijarro y avanzó hacia el borde, pero Zerika lo sujetó por la muñeca y meneó la cabeza negativamente.

—¿No has leído *El Señor de los Anillos*? No sabes lo que puede estar dormido allá abajo que es mejor no molestar.

—¿Qué hacemos, entonces? ¿Regresar?

—Todavía no. Vamos por aquí.

Zerika condujo a Malakh y a los demás a un estrecho saliente que parecía haber sido excavado en la pared del abismo. Unos centenares de metros más adelante se ensanchaba hasta convertirse en una especie de plataforma que tenía un puente que cruzaba el precipicio. En realidad, *puente* era una descripción muy generosa de lo que

no resultaba más que una burda construcción; consistía en dos pares de sogas con tablones cruzados que unían las cuerdas inferiores para soportar el peso de quienes lo atravesaran. Como era evidente, las sogas superiores servían para sujetarse con las manos.

Zerika les hizo señas de que siguieran adelante. Cuando se aproximaron al puente, apareció una mano peluda en el borde de la plataforma, seguida de un rostro de hoscas rasgos, bizco y al que le faltaban unos cuantos dientes.

—¡Estupendo! -rezongó Zerika-. Otro troll en un puente.

La criatura trepó al saliente sin hacerle caso y señaló a Ragnar con un velludo dedo.

—Ragnar Golbasto Momaren Evlame Gurdilo Shefin Mully Ully Gue -dijo.

Ragnar asintió con la cabeza.

—Rojo -replicó.

La criatura pareció quedarse satisfecha con la respuesta, porque volvió a bajar de la plataforma.

—¿Rojo? -preguntó Zerika, intrigada.

—Sí, ¿cuál es tu color favorito?

Zerika meneó la cabeza y se volvió hacia el puente.

—¡Espera! -exclamó Tahmurath, viniendo de detrás. El grupo se detuvo-. Antes de cruzar, no queréis averiguar qué le ha pasado al troll? No me gustaría verlo en este lado con un machete cuando estemos a mitad del camino.

—Tienes razón -dijo Zerika, que ya estaba en la zona donde había desaparecido el troll-. ¡Maldición!

—¿Qué pasa? -preguntó Megaera.

—No sé dónde se ha metido, pero debe de tener algo de mariposa.

—Tal vez se haya caído -sugirió Tahmurath.

—Sí, tal vez-dijo Malakh-. Cuando lo vi, se estaba encaramando por este mismo lugar, de modo que debe ser capaz de trepar por esta pared. ¿Son buenos escaladores los trolls?

—Depende del tipo de troll. Entre todas las criaturas fantásticas que habitan los juegos de rol, los trolls son probablemente los más diversos. Pueden ser gigantes, enanos, peludos, calvos, escamosos, astutos, estúpidos, buenos, malos y cabe cualquier otra posibilidad.

—Éste parece más inteligente de lo que pensábamos. Se acordó del nombre de Ragnar.

Ragnar se mostró sorprendido.

—¿Quieres decir que era el mismo nombre que yo le dije?

—¿Cómo podía saberlo, si no?

—Tal vez come rabos de pasas.

—Estoy segura de que tiene algún significado especial -dijo Zerika- Siempre lo tienen las cosas que se repiten así. Pero ahora tenemos que decidir cruzamos este puente y, a juzgar por su aspecto, un troll con un machete no es lo peor que puede pasarnos.

Las cuerdas que sostenían el puente parecían peligrosamente gastadas y muchos tablones estaban podridos, resquebrajados, o no se encontraban en el lugar correspondiente.

—Quien gobierne este lugar tiene que dedicar más dinero del presupuesto a infraestructuras -comentó Ragnar.

—Tendremos que pasar de uno en uno -dijo Malakh-. ¿Quién es el que pesa menos? Podemos cruzar por orden de peso, del más ligero al más pesado.

—No -dijo Megaera-. La persona más pesada debe ser la primera en cruzar.

Era obvio que se refería a sí misma; aun sin su coraza, debía de pesar el cincuenta por ciento más que el siguiente miembro del grupo.

—Pero, si el puente se derrumba bajo tu pies, nadie podrá pasar.

—Cierto, pero si yo paso, nadie debería tener problemas. Si no paso, al menos los que quedéis estaréis juntos en el mismo lado. Si lo hacemos como decís, podríamos encontrarnos con dos personas a cada lado y sin ninguna posibilidad de volver a reunimos.

—Tengo que admitirlo: lo que dice es razonable -dijo Zerika a Malakh.

—Además -prosiguió Megaera-, la primera persona que cruce podría tener que defenderse en el otro extremo antes de que hayan pasado los demás. Suena como el tipo de misión para una guerrera grande y estúpida, como yo.

Malakh no parecía estar satisfecho con el plan, pero no tenía mejores argumentos. Megaera envainó su arma, se colgó el escudo a la espalda y metió la punta de una antorcha encendida en un anillo de su coraza, para que el extremo ardiente sobresaliera por encima del hombro izquierdo. Así tenía ambas manos libres.

—Malakh, tú serás el siguiente -dijo Zerika-. Luego Tahmurath y después Ragnar. Yo seré la última.

El puente tenía una extensión de unos quince metros. Oscilaba de manera peligrosa y las secciones de los extremos se inclinaban de forma muy acentuada hacia el centro. Megaera avanzó poco a poco, sujetándose con fuerza a las cuerdas; si los guanteletes hubieran sido transparentes, se habrían visto sus blancos nudillos. Con cada paso que daba, todo el puente se balanceaba y se estremecía, y caían al abismo escombros y algunos de los tablones que pisaba Megaera.

Malakh miró de reojo a Zerika y dijo:

—De modo que no teníamos que despertar a nadie allá abajo, ¿eh?

No se oyó el ruido de los objetos al llegar al fondo.

Megaera había recorrido tres cuartas partes del puente y se esforzaba por trepar



por el último tramo, cuando de improvviso se cortó una de las cuerdas de las manos. Estuvo a punto de caer hacia atrás, pero se aferró a la otra soga. Se inclinó hacia aquel lado y, por unos momentos, pareció que iba a pasar por entre las cuerdas y precipitarse al abismo. Con una agilidad que habría sido impresionante en alguien con la mitad de su peso, soltó la soga y se arrojó sobre las tablas del puente; luego subió el último tramo como si fuese una escalera de cuerda. Después trepó por el borde del saliente, desenvainó la espada y empuñó la antorcha con la mano.

—Tal vez no sea tan buena idea que crucéis -dijo al resto del grupo.

—¿Quieres decir que prefieres volver? -pregunto Zerika. Era evidente que se trataba de una pregunta retórica-. ¿Qué tal está aquello?

—Es una plataforma pequeña, más o menos como la de vuestro lado. Hay un camino a la izquierda.

Entonces, Tahmurath señaló hacia el otro lado del abismo y dijo:

—¡Mirad! ¿Lo habéis visto? ¡Allí está otra vez!

Malakh miró en aquella dirección, a la izquierda de donde se encontraba Megaera.

—No veo nada. Zerika, ¿distingues alguna cosa?

Zerika observó con sus ojos élficos el otro lado del precipicio y gritó:

—¡Megaera! Creo que vas a tener compañía. Quédate en el lugar en que el saliente se une a la plataforma para que tengan que acercarse de uno en uno. Intentaremos ayudarte lo antes posible. Ragnar, prepara el arco. Malakh, ¿qué haces?

—Dijiste que sería el siguiente en cruzar -contestó, mientras se dirigía a la precaria estructura.

—¡Eso era antes de que empezara a caerse en pedazos! ¿Te has vuelto loco?

—Volveré enseguida.

Avanzó con rapidez sobre los vetustos tablones sin molestarse en sujetarse a la única soga. Al acercarse al segundo tercio del puente tuvo que reducir la marcha; con las prisas, se había olvidado de llevar una antorcha y la tenue luz proyectada por las teas de sus compañeros a cada lado del puente no servía de mucho para iluminar el centro. Tuvo que avanzar casi a tientas y paso a paso. Entretanto, oyó que Zerika gritaba:

—¡Megaera! ¡Vienen más a tu espalda! ¡Ponte junto a una pared!

Malakh no se atrevió a levantar la mirada para ver lo que estaba sucediendo; el brillo de la antorcha de Megaera anularía la escasa visibilidad que tenía. Siguió avanzando con desesperante lentitud. Podía oír de vez en cuando la vibración de la cuerda de un arco -esperaba que fuese el de Ragnar- y ruido de combate cuerpo a cuerpo que sonaba más cerca a medida que se aproximaba al otro saliente.

Los últimos metros los recorrió en una oscuridad casi total; el borde del precipicio tapaba la luminosidad de la antorcha de Megaera, y las teas del otro lado parecían

simples chispas. Bajó las manos para tocar los tablones y avanzó con cautela hasta que distinguió lo que había más allá del borde del saliente.

Megaera había hecho caso de la sugerencia de Zerika y estaba luchando con la espalda contra la pared. Intentaba contener a una docena de criaturas mediante amplios mandobles de su espada. Las criaturas eran pequeñas, grotescas y estaban cubiertas de escamas; tenían un aspecto vagamente humanoide, llevaban fragmentos de distintos tipos de armadura y empuñaban unas lanzas que medían el doble de su tamaño. La longitud de aquellas picas era el mayor peligro al que se enfrentaba Megaera, porque las criaturas podían atacarla sin ponerse al alcance de la espada. La guerrera tenía que mantenerse completamente a la defensiva, apartando una y otra vez las lanzas con su arma. Como sostenía la antorcha con la zurda, ni siquiera podía cubrirse con el escudo. Ragnar había dejado de disparar flechas, al parecer porque temía herir accidentalmente a Megaera.

Malakh trepó a la plataforma y con un par de zancadas se plantó junto al duende que estaba más atrasado. Golpeó el cuello desnudo de la criatura con el canto la mano. El duende cayó al suelo, pero el ruido quedó acallado por el fragor de la batalla. Malakh pudo repetir el golpe tres veces más antes de que el resto de la banda se diera cuenta de que estaban siendo atacados por la retaguardia.

Cuando los duendes repararon en ello, sucedió algo aún más espectacular la súbita irrupción de Malakh: quedaron embargados por un ataque de pánico. Las largas lanzas que les habían dado ventaja contra Megaera fueron su perdición, porque eran demasiado difíciles de manejar para darse la vuelta con rapidez y enfrentarse al segundo atacante. Algunos arrojaron las armas y huyeron. Los que consiguieron darse la vuelta perdieron literalmente la cabeza, ya que Megaera pasó de la defensiva a la ofensiva.

Uno consiguió arrojar sobre Malakh con la esperanza de atravesarlo con su lanza o quizá de empujarlo al abismo. Malakh se apartó, hincó la rodilla y golpeó el asta de la lanza con el borde de la mano para romperla o arrancársela. No consiguió ninguna de ambas cosas, pero el golpe hizo bajar la punta, que se clavó en una grieta del suelo y arrojó al infortunado duende hacia el precipicio.

Mientras se apagaban en la oscuridad los aullidos de terror de los demás duendes, Malakh se volvió y vio que Megaera y él se habían quedado solos. Ocho duendes yacían sin vida, varios de ellos decapitados.

—Gracias -dijo Megaera-. Pero si eres la caballería, ¿dónde está el caballo?

—Decidió probar suerte con otro trabajo.

—Lo entiendo.

Tras conversar a gritos, los miembros restantes del grupo decidieron arriesgarse a cruzar. Primero Tahmurath, luego Ragnar y, por último, Zerika pasaron sin problemas, como si el puente fuese de piedra maciza.

—Lo que me gustaría saber -dijo Zerika cuando llegó al otro lado- es de dónde vino el segundo grupo de duendes. Tiene que haber una puerta secreta en alguna parte.

—Si es una puerta secreta, ¿cómo vamos a encontrarla? -preguntó Ragnar.

—No es tan difícil si sabes dónde buscar. Ésta es una plataforma pequeña. El segundo grupo atacó a Megaera por la espalda mientras ella miraba hacia el saliente, de manera que la puerta debe de estar por aquí.

Mientras hablaba, Zerika examinaba la pared con la mirada y la punta de los dedos.

—¡Aja! -exclamó.

Sacó la daga del interior de la manga y apretó la pared con la punta. Fuera lo que fuese lo que vio y lo que la hizo decidirse por aquel punto en concreto, era un misterio para los demás; parecía una zona de la pared de roca exactamente igual a cualquier otra. Sin embargo, cuando apoyó la punta de la daga, una sección de la pared giró lentamente y mostró un estrecho pasadizo que descendía.

—¿Qué es lo que ves? -preguntó Ragnar, impaciente, mientras Zerika se asomaba al umbral.

—No mucho. Parece un largo pasadizo. Tendremos que ir en fila india: yo, Megaera, Tahmurath, Ragnar y Malakh. Vamos.

Mientras cruzaban el portal oculto, Ragnar murmuraba, sin dirigirse a nadie en particular.

—Soñábamos con vivir en un pasillo. Habría sido como un palacio para nosotros. Tras dar una docena de pasos, Zerika les indicó que se detuvieran.

—Hay algo ahí delante -dijo.

—No veo nada -dijo Megaera, entornando los ojos.

—Es difícil de ver. Observad esto.

Recogió un pedrusco del suelo y lo arrojó unos metros más adelante. Rebotó como si hubiera topado con una barrera, aunque parecía no haber nada.

—¿Lo has visto, Tahmurath?

—Sí. El viejo cubo gelatinoso, ¿eh?

—¿El viejo qué? -preguntó Ragnar.

—Es un tipo de monstruo común en los juegos de rol de mazmorras. No suele ser muy peligroso, porque no se mueve muy deprisa. Pero es difícil de ver; puedes chocar contra uno, con lo que te metes en un buen lío.

—No tiene aspecto cúbico -comentó Malakh.

—Se adapta a la forma del pasadizo -explicó Tahmurath-. Los primeros juegos tenían un aspecto muy geométrico; no eran bonitas escenas generadas con fractales como éstas.

—¿Me lo cargo? -inquirió Megaera.

—No es una buena idea; algunas especies disuelven el metal. Déjame ver si puedo hacer algo.

Tahmurath pasó al lado de Megaera y Zerika y se colocó frente al cubo. Giró el bastón y murmuró un encantamiento. Unos instantes después, el extremo de acero del bastón brillaba con un intenso tono rojizo. Avanzó y tocó el cubo gelatinoso con el bastón. Hizo un ruido siseante y creó un área ennegrecida en la superficie del cubo. Era la primera vez que ellos, salvo Zerika, podían ver la criatura.

El cubo no respondió de inmediato, pero al cabo de unos segundos empezó a retroceder para apartarse del bastón del mago. Tahmurath avanzó de nuevo, acosándolo. El cubo aceleró su retirada, pero el hechicero siguió persiguiéndolo hasta que, de súbito, la criatura se convirtió en una masa amorfa, fluyó por el suelo del túnel y se alejó de ellos.

—Bien hecho -comentó Ragnar-. Pero ¿no dijiste que devoraba el metal?

—No cuando el metal está incandescente.

—¿Lo has matado? -quiso saber Megaera.

—No. Al menos, no lo creo. Pero debe de estar bastante escarmentado.

Unos metros más adelante, el pasadizo desembocaba en un amplio saliente. No había indicios del cubo gelatinoso. Un musgo fosforescente iluminaba con luz tenue una caverna natural, que parecía lo bastante grande como para albergar una aldea. El techo estaba festoneado de estalactitas y podían verse algunos murciélagos revoloteando entre ellas. El saliente se encontraba a poco más de treinta metros por encima del suelo de la caverna y parecía descender por la izquierda y subir por la derecha. Mientras contemplaban los alrededores, fueron atacados desde ambas direcciones por otros duendes. Era un grupo más numeroso que el que había atacado a Megaera, pero como ellos estaban juntos, los duendes tenían menos posibilidades de triunfar. Megaera, Zerika y Ragnar unieron sus espadas con efectos mortíferos, y Malakh asestaba golpes letales con manos y pies. Incluso Tahmurath arrojó al fragor de la batalla y empleó la brillante punta del bastón para causar terribles heridas. Algunos duendes saltaron al abismo para evitar el bastón incandescente del mago. La batalla terminó en cuestión de escasos minutos.

—¡Vaya! -exclamó Ragnar mientras envainaba la espada-. Estamos mejorando más deprisa de lo que pensaba; incluso he acertado a algunos de esos bichos.

—Me temo que no es por culpa nuestra -dijo Zerika-. Es el nivel de competición. Los duendes son la chusma de los juegos de rol fantásticos. El hecho de aparecieran aquí es la mejor señal que hemos visto hasta ahora de que es aquí donde debemos estar: es obvio que es un nivel para principiantes.

—Zerika tiene razón -confirmó Tahmurath-. Aquí tendríamos que ganar experiencia sin que nos maten. Y tal vez encontremos unos cuantos objetos útiles.

Varias bandas más de duendes les salieron al paso mientras descendían hacia el

fondo de la caverna, pero los dispersaron siempre con facilidad. Cuando llegaron, Zerika señaló hacia uno de los lados y dijo:

—Allí parece haber algo interesante; son construcciones semejantes a edificios. Avanzaron con cautela. Podían oír una corriente de agua, pero los numerosos ecos hacían imposible averiguar con exactitud de dónde procedía aquel sonido. Los edificios que había visto Zerika resultaron ser pequeñas chabolas construidas con los escombros que cubrían el suelo de la caverna. Por su aspecto descuidado, daban la impresión de llevar mucho tiempo abandonadas. Varios tejados se habían hundido.

—Me pregunto por qué se molestaron en construir los tejados -reflexionó Megaera en voz alta-. No creo que tuvieran que resguardarse de la lluvia.

—Tal vez querían protegerse de los murciélagos -sugirió Malakh.

—¡Uf! Puede que tengas razón.

Zerika los hizo callar a ambos y susurró:

—Los moradores de estas construcciones las abandonaron, pero apuesto a que aquí se oculta algo peligroso. Estad vigilantes.

Se aproximaron, armas en mano, a la primera estructura y comprendieron de inmediato que no eran viviendas, sino que al menos tres de ellas, las que estaban construidas de forma más cuidadosa que los edificios, más decrepitos, parecían mausoleos. Las piedras de las paredes estaban encajadas de manera meticulosa y los tejados, que también eran de piedra, se encontraban intactos. Además, las puertas tenían marcas con el signo del ouroboros.

—¡Maldición! -exclamó Zerika-. Detesto a los no-muertos.

—¿No-muertos? -preguntó Megaera, mirándola con recelo-. ¿Qué quieres decir con eso?

—Son monstruos, como los fantasmas, esqueletos y zombis. Cosas que estuvieron vivas en el pasado, que murieron, pero que no han tenido el detalle de seguir muertas.

—¡Oh!

—Por ejemplo, ahora hemos de abrir la puerta de esta tumba. Cuando lo haga es probable que una momia o algo así se abalance sobre nosotros.

—Entonces, ¿por qué no la dejamos sin abrir?

—Porque podría contener cualquier cosa importante. Además, como ya te he dicho, es probable que algo salte sobre nosotros. Si no vamos a repartir unas cuantas tortas en esta aventura, ¿a qué hemos venido?

Megaera sonrió y levantó su espada. Zerika examinó la puerta metálica y vio estaba cerrada con llave. Se apartó e hizo una seña a Megaera, que la abrió patada mientras los demás se mantenían en guardia. A pesar de la considerable fuerza de su golpe, la puerta se abrió despacio, como si fuese de un material extraordinariamente pesado.

—¡Miau!

Los aventureros, alarmados, se apartaron de un salto, pero sonrieron con cierto bochorno al ver que un gatito gris salía corriendo y desaparecía entre los escombros.

—¡Pobrecito! -dijo Ragnar-. Me pregunto cuánto tiempo ha estado atrapado aquí.

—No lo sé, pero creo que tendríamos que haberlo matado -dijo Zerika.

—¡Matarlo! -exclamó Megaera, estupefacta-. ¿Por qué?

—Probablemente es el familiar de una bruja, un demonio mutante u otro monstruo de esta clase -explicó.

—Pero ¿y si era sólo un inocente gatito? -preguntó Ragnar.

Zerika prefirió no contestar y escrutó el interior de la tumba mientras murmuraba algo sobre chafar unos huevos.

—Esto es bastante poco común -anunció.

Dentro de la estancia encontraron un aparato peculiar. Sobre una mesa situada junto a una pared, había un cacharro que guardaba cierta semejanza con un proyector de diapositivas. Estaba orientado hacia una caja negra que ocupaba una mesa similar junto a la pared opuesta. De esta caja sobresalía una larga palanca a la que estaba sujeto un martillo, que a su vez pendía sobre un pequeño frasco de vidrio que contenía un líquido verdoso.

—Parece una trampa mecánica -comentó-. El martillo cae sobre el frasco, que se rompe y vierte el líquido, que probablemente es un explosivo o un tipo de gas venenoso.

—Sí -asintió Tahmurath-, pero ¿por qué no la hemos disparado al abrir la puerta?

Zerika se encogió de hombros.

—O funciona mal, o está diseñada para activarse cuando entremos.

—Quizá sea un sensor eléctrico -sugirió Ragnar-. Si se interrumpe el rayo, ¡zas! -concluyó, pasando un dedo de un lado al otro del cuello.

—Es absolutamente obvio que se trata de un sensor -comentó Malakh-. ¿Tenemos que ser tan tontos para picar?

—Bueno, al fin y al cabo, el nivel del juego es para principiantes -dijo Zerika, encogiéndose de hombros otra vez-. Aunque es raro que no haya nada que obligue a atravesar el rayo. Probemos otra puerta.

Esta vez, el grupo se quedó atrás y abrieron la puerta con un palo largo. Al hacerlo, se oyó el ruido inconfundible del cristal al romperse. Retrocedieron diez pasos más. Al cabo de unos segundos pudieron distinguir un gas verdoso que salía por la puerta muy cerca del suelo.

—Otro detalle extraño -señaló Tahmurath-. Si diseñan una trampa para envenenar a alguien, no será muy eficaz si el gas es tan pesado que no se alza un palmo del suelo, a menos que pienses gasear cucarachas. Vamos a echar un vistazo.

Se acercaron a la puerta con cierto nerviosismo, sobre todo al ver que el gas

envolvía sus tobillos. Zerika se asomó al interior.

—La misma situación -anunció-.salvo que el frasco está roto y hay un gato muerto.

—¿Debemos abrir la última?

—Esperad un momento -dijo Malakh-. Creo que sé a quién pertenecen estos gatos.

—¿No será la Bruja Mala del Oeste?

—¿Y qué me dices de Erwin Schrödinger?

—¿Quién?

—El gato de Schrödinger. Es un famoso experimento teórico de mecánica cuántica. Si se dispara una partícula en un detector que realice una medida de un estado cuántico determinado, según el resultado de la medida, el aparato rompe el frasco o no lo rompe. Sin embargo, de acuerdo con la interpretación de Copenhague de la mecánica cuántica, hasta que alguien efectúa una observación, el estado cuántico es indeterminado; no sólo desconocido, sino realmente indeterminado. La partícula, por así decir, *semiexiste* como una función de onda deslocalizada que no vuelve a fundirse en una partícula hasta que aparece un observador.

—Eso suena muy extraño -comentó Zerika.

—Y todavía lo es más. Veréis: dado que el hecho de que el gato viva o muera depende del resultado de la medida, según la interpretación de Copenhague, el gato no está realmente vivo o muerto hasta que aparece el observador.

—Espera un momento, ¿el gato no cuenta como observador? -objetó Megaera.

—Buena pregunta. Ya ha sido formulada en el pasado. La respuesta es: nadie lo sabe.

—Es ridículo.

—Así es la mecánica cuántica – concluyó Malakh, encogiéndose de hombros.

—Muy bien, tenemos un gato vivo y otro muerto -resumió Ragnar- ¿Qué hacemos ahora? ¿Desempatar?

—Nos queda una puerta por abrir -contestó Zerika-, y no se me ocurre ninguna manera de descubrir lo que hay en el interior sin abrirla.

—No vayamos tan deprisa -advirtió Tahmurath-. Creo que Malakh puede haber encontrado algo con ese experimento del gato de Schrödinger.

—No sé si contaréis mi voto -dijo una voz encima de sus cabezas, pero preferiría que no abrierais la puerta.

Los aventureros retrocedieron, levantaron las armas y miraron en la dirección de la que procedía la voz. Zerika fue la primera en verlo.

—¡Allí, en lo alto del mausoleo!

Encima del mausoleo había una boca. Eso era todo, sólo una boca, y de formas claramente felinas. Parecía estar sonriendo.

—¿Quién eres? -quiso saber Zerika.

—Oh, sólo soy el gato que está dentro del mausoleo.

—Te dije que era una especie de demonio -susurró Zerika.

—En absoluto -dijo la hoca, que parecía oír muy bien a pesar de no tener orejas.

—Entonces, ¿cómo has hecho eso?

—¿Esto? ¡Oh!, sólo es una parte de mi forma de onda deslocalizada, puesto que no estoy vivo ni muerto.

—Debes de estar vivo -señaló Megaera-. Los gatos muertos no hablan.

—A decir verdad, los gatos vivos tampoco.

—Ahí te ha pillado, Megaera -dijo Malakh.

—¿Por qué no quieres que abramos la puerta? -preguntó Tahmurath.

—Por una razón. Si lo hacéis, quizá muera. Además, este modo de existencia me parece bastante interesante. Aunque sobreviviera después de que abrieseis la puerta, ¿qué sucedería? Volvería a la misma vieja rutina de siempre: cazar ratones de caverna. Quiero decir que tienen un sabor malísimo. De esta manera, quizá pueda ayudaros.

—¿Cómo puedes ayudarnos si ni siquiera sabes si estás vivo o muerto? -preguntó Zerika, escéptica.

—No es una cuestión de indecisión; no estoy vivo ni muerto hasta que alguien abra esa puerta. En cuanto a mi manera de ayudar... un consejo para principiantes: ¿por qué no miráis debajo de esa roca de basalto? ¡Ah!, otra cosa: id con cuidado con los *boojums*.

Con estas últimas palabras, la sonrisa desapareció.

Megaera, Ragnar y Malakh colaboraron para apartar un par de metros la roca de basalto. Vieron un receptáculo poco profundo que había sido excavado en el suelo de la cueva. A primera vista, parecía estar lleno de fragmentos de huesos antiguos.

—Mira, Malakh -dijo Megaera-. Esto parece más viejo que la comida que guardas en la nevera.

—¿De qué dijo esa cosa que teníamos que ir con cuidado? -preguntó Ragnar-. ¿El *boojumí*?

—Es un tipo de *snark* -contestó Malakh-. De la clase que te hacen «desaparecer de forma suave y súbita». ¿No has leído a Lewis Carroll?

Entretanto, Zerika examinaba los escombros. Al cabo de poco tiempo, encontró un rollo de pergamino amarillento, envuelto alrededor de una flecha negra. Observó la flecha por unos instantes y se la entregó a Ragnar.

—Guarda esto para algún bicho grande -dijo.

—¿Qué nos dices del pergamino? ¿Qué dice? -preguntó Tahmurath.

—Permitidme unos segundos... hum, parece una lista de la compra.

Todos se agruparon junto a ella para ver el pergamino. Era antiguo, descolorido y



desgarrado en algunos puntos. Tenía unas zonas desprovistas de color que mostraban un inquietante parecido con manchas de sangre. El dibujo de una gran serpiente que se mordía la cola rodeaba el borde. El texto decía:

*Junto a Borbetomagus, la espada del padre.  
En el castillo de Drácula, la espada del hijo.  
El anillo del rey en el corazón del dragón,  
allí ganará el gorro de las tinieblas del dios.  
En la torre de Abbadon un transporte mágico,  
el siervo de Aladino en la cueva de Baba.  
El mayor de todos es el gran Eltanin,  
del jardín del matador del wyrm a la tumba del avatar.*

—¿Qué os dije? -comentó Zerika-. Es la hora de los carroñeros.



## Wyrm en la mente

*No se convirtieron de sus asesinatos  
ni de sus hechicerías ni de sus fornicaciones ni de sus rapiñas.*

*APOCALIPSIS 9,21*

En plena noche del sábado, decidimos hacer una pausa.

—Parece que nos quedan muchas horas de juego -dijo Arthur-. Apenas hemos empezado a rascar la superficie.

—Entonces, ¿qué hacemos? -preguntó George-. Es evidente que, si limitamos las horas de juego a los días que Al y Mike estén aquí, necesitaremos un montón de tiempo.

—Por suerte, no creo que eso sea necesario -comentó Krishna, asustando a casi todos los presentes. Había pasado tanto rato desde la última vez que dijo algo, que nos habíamos olvidado de su presencia-. Por lo que he visto, el sistema no guarda localmente la información sobre los personajes. Por tanto, en principio, se puede jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento. Sólo necesitáis un ordenador y un módem. Pero vamos a probarlo para asegurarnos.

Nos conectamos a nuestras cuentas respectivas de Internet desde otras maquilas que no habíamos usado antes y pudimos acceder al juego y a nuestros personajes particulares.

—Es una buena noticia -dijo Arthur.

—Lo que quiero saber es cuándo empezarán los personajes a subir de nivel. A este ritmo, el juego durará una eternidad -apuntó Robin.

—Eso parece ser una de las virtudes del juego -respondió Krishna-. Los personajes no mejoran en saltos cuánticos como en la mayoría de los juegos de rol. Se mejora constantemente, pero el cambio es tan gradual que el jugador no lo nota.

—¿Qué más has descubierto?

—Es bastante asombroso. Este MUD parece utilizar una manera totalmente nueva de manejar los objetos.

—¿Qué quieres decir? -inquirió Arthur, interesado.

—Uno de los mayores problemas de los MUD es que el jugador tiene muchas limitaciones en su forma de interactuar con el entorno; digamos que le separan de una

sensación realista del juego. Por ejemplo, aparece la siguiente descripción: «Te encuentras de pie sobre los guijarros del fondo de un río seco». Si se escribe «Recoger guijarro», nueve veces de cada diez la respuesta será: «No veo ningún guijarro», o algo parecido. Ello se debe a que los objetos que pueden manipular los jugadores están codificados de una manera determinada y su número es muy limitado.

—Tienes razón -dijo Robín-. Creo que no hemos recibido ni un solo mensaje de éstos en todo el día.

—En efecto, he prestado mucha atención a esta cuestión. Por eso creo que este programa maneja los objetos de una forma nueva.

—¿Alguna cosa más? -preguntó Arthur.

—Voy a necesitar un poco de tiempo para analizar lo que he encontrado hasta ahora. Aquí pasa algo muy raro y no estoy seguro de lo que debo pensar al respecto.

Los seis nos metimos en el ascensor y bajamos. No hablamos mucho; supongo que todos pensábamos en el juego, aunque cada uno desde un punto de vista diferente. Era obvio que Art había disfrutado enormemente y parecía que se esforzaba por reprimir una sonrisa. Robin también se lo había pasado muy bien, pero aquel dato era secundario en comparación con el enfoque crítico y analítico del juego, como si hubiera estado probando el producto para el fabricante y se preparase para escribir el informe. Krishna no había jugado, sino que se sumergió en los aspectos técnicos del juego de Dworkin; sin embargo, tuve la impresión de que se había divertido, por lo menos, tanto como Art o incluso más.

George y Al también parecían haber pasado un buen rato; por supuesto, George aprovechaba cualquier oportunidad para exhibir su desternillante sentido del humor. Al, por su parte, seguramente había disfrutado de la acción desbordante y del toma y daca verbal con sus compañeros de grupo.

Me pregunté si era el único al que le preocupaba lo que aquel programa iba a hacer en Internet y a todos los que acabasen enganchados a él.

No pude pasar por alto que el ascensor emitía un ruido indefinido.

Arthur nos ofreció su hospitalidad a Al y a mí, pero decidimos volver a Palo Alto y dormir en casa de George. Le conté a Al que ya había dormido en el *futon* de George.

—Aunque admito que la vez que dormí sobre él, estaba tan cansado que habría dormido de pie. Tal vez deberíamos ir a un hotel -sugerí-. El *futon* de George puede ser demasiado incómodo para ti.

—¿Qué soy? ¿Una princesa, o algo parecido? -preguntó Al-. Escucha una cosa: me paso una buena parte de mi vida durmiendo en camas de hotel que parecen estar llenas de grava. No voy a levantarme con todo el cuerpo dolorido por que haya un guisante debajo de la cama. Te aseguro que suelo dormir muy bien.

—En realidad, no me preocupan los bultos -dijo George- Es que a mi pitón le gusta el *futon*...

—¿Sabes?, creo que no deberíamos abusar de un amigo -declaró Al- ¿Y si nos vamos a un hotel?

Durante el resto del viaje a Palo Alto nos dedicamos a convencer a Al de que George bromeaba respecto a la pitón.

Era muy tarde cuando llegamos al piso de George, pero ninguno tenía ganas de ir a dormir. George preparó café descafeinado y puso un CD de Glenn Gould en el que interpretaba las *Variaciones Goldberg*. Puso el volumen bajo, pero al cabo de unos minutos, Cassie salió del dormitorio y se unió a nosotros. No parecía importarle que la hubieran despertado en plena noche. George le presentó a Al. Cassie observó a Al con gesto pensativo y dijo:

—Tienes un aura muy confusa. Nunca he visto nada igual. Me asusta un poco.

—Cassie, ¿siempre tienes que alucinar a la gente diez minutos después de conocerla? -preguntó George.

—Tienes razón -dijo ella, sonriendo con cierta timidez-. Es una costumbre. -Se volvió hacia Al de nuevo y añadió-: Lo siento, no me hagas caso.

—No importa -contestó Al-. Ya me lo habían dicho.

—¿Ya te lo habían dicho? -exclamé, sorprendido. Esta vez fue Al quien sonrió con timidez.

—Sí, una vez, hace algunos años. Una gitana echadora de esas cartas me leyó el tarot. Tiró las cartas, pero las recogió y quiso devolverme el dinero.

—Eso sí que es lo bastante raro para asustar a cualquiera -dije.

—¡Bah! -dijo George-. Lo más probable es que le parecieras lo bastante inteligente como para que ella comprendiese que no podría engañarte.

—George, eres un cínico -le regañó Cassie con voz suave. Le dio un beso y regresó a la cama. Dijo que debía levantarse temprano.

Durante un rato, estuvimos escuchando la música.

—¿No tenías un disco de vinilo de esta obra cuando estábamos en la universidad? -pregunté a George cuando acabó.

—Todavía lo guardo, pero ya no lo pongo. Es como una pieza de coleccionista.

Al sonrió; era evidente que la música le había gustado mucho.

—Te gusta Bach, ¿verdad? -preguntó a George.

Me eché a reír.

—A George le gusta Bach porque cree que, si viviese en la actualidad sería un pirata informático.

—No sería, Bach era un pirata. Lo que pasa es que programaba para órganos, clavicordios y cosas así. ¿Qué es una partitura musical, sino un algoritmo?

Pero ¿qué me dices de la interpretación de la pieza por parte del músico? -

preguntó Al-. No todos los pianistas tocarían las *Variaciones Goldberg*? como Glenn Gould.

—¿Y qué hay de la improvisación? -añadí-. Sobre todo, para un músico de jazz como tú. Incluso la música barroca permitía a los intérpretes intercalar adornos y fiorituras.

—Es una limitación de la tecnología actual -dijo George, señalándome con un dedo-. Algún día, los ordenadores interpretarán un programa, ¡e improvisarán!, como un músico. Ya lo verás.

Al asintió con gesto pensativo.

—¡Vaya, George! No me había dado cuenta de que eres un visionario.

Pensé que George se iba a ruborizar.

—A veces, la diferencia entre un visionario y un loco de atar es muy sutil -dije.

—Se rieron de Colón, de Galileo... -insistió George.

—En realidad, sometieron a Galileo a arresto domiciliario y lo amenazaron con quemarlo en la hoguera.

—Bueno, no importa -dijo George, volviéndose hacia Al-. ¿Cómo te introdujiste en este mundillo dominado por los hombres? ¿Qué fue lo que te atrajo?

—Tal vez me gustaban las probabilidades. -Al me enseñó por unos instantes su maliciosa sonrisa-. En realidad, todo empezó como una simple afición. Cuando estudiaba en Antioch, nunca hice ni un solo curso de informática. Después de graduarme, volví a mi casa en Filadelfia y tomé algunas lecciones en Drexel mientras decidía lo que iba a hacer para ganarme la vida. Por eso me siento un tanto insegura con los chiflados de los ordenadores salidos de Caltech, como Michael y tú.

George soltó una carcajada.

—¿Arcangelo, un maniático de los ordenadores? Mike, ¿hiciste algún curso de informática en la facultad?

—Tuve que hacer un par de ellos, era obligatorio en mi carrera.

—¿Qué estudiaste? -preguntó Al.

—Física. De hecho, George también la empezó. Así fue como nos conocimos.

—Sí -confirmó George-. Eso fue antes de que descubriera que la mecánica cuántica resultaba perjudicial para mi cerebro.

—En cualquier caso, la informática era ante todo mi afición -continué.

—¿Qué hiciste con la física?

—Me cansé de ir a la universidad. No iba a encontrar ningún trabajo con mi licenciatura y no estaba dispuesto a empezar un doctorado. Además, a mediados de los noventa había un montón de físicos buscando trabajo. Tenía que ganarme la vida de otra manera.

A la mañana siguiente, antes de irnos de Palo Alto, tuve la ocasión de pasar por la tintorería. En el mostrador estaba el mismo tipo genial que la otra vez. le di el

resguardo. Me sentía un poco avergonzado, porque había insistido mucho en tener la ropa lista en un día, y habían pasado más de dos meses. Buscó durante unos diez minutos por los percheros y desapareció en la trastienda durante otros diez. Por fin, regresó con las manos vacías.

—¿Y bien? -le pregunté.

—Estará lista el martes.

Era la tercera semana de junio y tanto Al como estábamos muy ocupados. El virus de la Triple Hora Bruja seguía circulando bastante y reinaba la paranoia en Nueva York, Chicago, Filadelfia y las demás ciudades que tenían algún tipo de bolsa.

El problema de la paranoia es que es un arma de doble filo. Si tienes miedo de todo el mundo, incluso de la gente que necesitas que te ayude, puede ser tu perdición. Las compañías temerosas de dejar que consultores externos intervinieran en sus sistemas informáticos, probaron diversas estrategias defensivas, desde inútiles tonterías a auténticas estupideces.

Gerdel Heshher Bock había conseguido sobrevivir al primer asalto y estaban decididos a impedir que volviera a producirse. Desde principios de mes, realizaba comprobaciones regulares. Lo primero que hice al regresar fue buscar los marcadores 666. No había ninguno. No me sorprendió, porque Gerdel Heshher Bock no utilizaba el sistema operativo de Macrobyte. Wall Street era una de las pocas áreas comerciales en que la competencia de Macrobyte había realizado progresos relevantes. La mayoría de las compañías del sector utilizaban un software creado por una empresa llamada Vekter.

Limpiar el sistema informático de Gerdel Heshher Boch era una cosa, y mantenerlo limpio, otra muy distinta. Reuní en varias ocasiones a todos los empleados para subrayar la importancia de no utilizar soportes magnéticos ajenos a la empresa. Tras la reciente catástrofe, la mayoría de los trabajadores eran receptivos a mis sugerencias, por lo que me sorprendió un poco descubrir que el sistema volvía estar infectado.

De hecho, no debería de haber pasado, porque había instalado antivirus suficientes como para evitar la contaminación aunque alguien hubiera metido un disquete infectado cada diez minutos. Fue entonces cuando comprendí que el virus de Beelzebub se introducía por las conexiones de red. Era, en efecto, un gusano. Modifiqué la configuración del programa antivirus para que examinase las conexiones de red, y con esto parecía que, por fin, había preparado un sistema totalmente seguro.

También me llamaron otras cuatro empresas de asesores bursátiles de Wall Street; mientras, Al trabajaba con dos de Nueva York y otras dos de Chicago. A menudo comparábamos nuestras anotaciones.

El viernes lo pasé en Gerdel Heshher Bock, la mayor parte del tiempo con los

brazos cruzados porque ya había hecho todo lo que estaba en mi mano. Vi muchas axilas con ropa de Armani empapada, pero todo fue bastante bien hasta media tarde cuando muchas empresas bursátiles empezaron a desconectarse de la red. Busque mis clientes y los de Al; parecían estar funcionando sin problemas, aunque era evidente que el virus seguía circulando.

Al y yo hicimos una autopsia muy particular el sábado por la mañana, mientras desayunábamos y hojeábamos el *New York Times* y el *Wall Street Journal*. Esta vez habían sido dieciocho las empresas atacadas, con unos resultados que iban desde la parálisis parcial al coma profundo.

Algunas empresas intentaron solucionar el problema del virus cambiando la fecha de sus sistemas -dijo Al-. No les salió bien.

—Si, lo sé. Me pregunto por qué.

Se me ocurrían varios recursos que tenían ciertos virus de vencer esa estrategia. Era interesante saber cuál de ellos había utilizado.

—¿Has conseguido invertir la compilación?

—He estado trabajando en ello.

—Aquí hay una información interesante -dijo Al-. ¿Sabes que ninguna de las compañías afectadas tenía instalado un sistema operativo de Macrobyte?

—¿Sabes que no me sorprende en absoluto?

Al y yo nos despedimos al día siguiente; me esperaban varios clientes en Nueva York, y ella tenía que ir a trabajar a Chicago y a Houston. La perspectiva de no volver a verla hasta dentro de dos semanas no era agradable y me dio nuevos motivos para esperar las sesiones nocturnas de juego que habíamos acordado realizar; sería la oportunidad más parecida a estar juntos que íbamos a tener.

Las semanas pasaban despacio. Nuevos clientes me iban llamando de manera bastante constante. En mi tiempo libre, estudiaba la estructura de Cecil. En un momento dado, dejamos de llamarlo Cecil y empezamos a llamarlo sólo Gusano y después, Wurm. No sé de dónde había salido este nombre; debimos de leerlo en algún sitio.

Además de jugar a Ajenjo cada noche con Al y George, mantenía un contacto bastante frecuente con ellos por teléfono. También intenté continuar la relación con Josh Spector de Macrobyte, pero dejó de devolver mis llamadas y estaba «ausente de su despacho» cada vez que lo llamaba. Un auténtico misterio, que sólo azuzó mis sospechas de que algo olía a podrido en Oakland. De todos modos, no podía hacer gran cosa al respecto, al menos por el momento.

Por fin llegó el viernes. Era el fin de semana de DEF CON 6, e iba a encontrarme con Al en Filadelfia. Dudé entre ir en coche o tomar el tren. Me decidí por este último, sobre todo porque no quería preocuparme por dónde dejaba aparcado el coche. Al tenía que venir en avión a la mañana siguiente, no sabía desde dónde. No

entendía cómo podía aclararse con su ruta de viajes; yo no podía.

Había reservado una habitación en el hotel Marriott. Sabía que allí se iban a hospedar muchos piratas porque se encontraba en un lugar idóneo, más que su homónimo de San Francisco respecto al centro de convenciones. Muy a menudo, se obtiene información más interesante por los pasillos del hotel que en la propia convención. La ceremonia de apertura estaba prevista para el sábado por la mañana, pero muchos piratas habían llegado antes y se formaron varios corros en distintos lugares del hotel. Yo iba deambulando de un lado a otro, renovando viejas amistades y haciendo otras nuevas. En un ascensor me encontré con un tipo al que reconocí de inmediato: el Dodo. Estaba en la cincuentena; era un pirata de primera o segunda generación. Alto y con los cabellos blancos de una forma un tanto prematura, tenía ojos grandes y lánguidos como un perro de caza, y la fofa complexión de quien pasaba todas las horas del día sentado frente a un monitor.

—Saludos, Engelbert -dijo al verme. Me llamó por el seudónimo que había adoptado para asistir a este tipo de reuniones, entre otras actividades-. Me alegro de verte en la fiesta de este año.

—No me la habría perdido por nada del mundo, Dodo. ¿Qué diversión nos han preparado para esta ocasión?

—Creo que hay un programa especial sobre cifrado y descifrado de códigos. También se hablará de transmisión de datos a través de fibra óptica, virus, inteligencia artificial, etcétera. Y, por supuesto, la dosis habitual de *vaporware* de los ejecutivos. Y *nohacatismo*.

*Vaporware* era una palabra del argot de los piratas que definía los productos de software que se anunciaban a bombo y platillo pero que todavía no estaban a la venta. En cambio, nunca había oído hablar de *nohacatismo*. Le pregunté el significado.

—Sí, hombre: «No Hagas Caso del Tipo». *No-Ha-Ca-Tismo*. Se aplica a charlatanes e ilusionistas.

—¿Te refieres a los que presentan *demos* trucadas?

—Exacto.

Se abrieron las puertas del ascensor y entró un hombre de mi edad. No lo reconocí, pero el Dodo y él se saludaron con un movimiento de cabeza como si se conocieran.

—Pero se dice que el plato fuerte de este año será una exhibición de un hardware de realidad virtual nuevo y muy potente -añadió el Dodo.

—¿Qué tiene de particular?

—Bueno, en realidad lo de siempre: cascos, gafas, guantes y trajes completos. Pero son más refinados y potentes. Y algunos hablan de una nueva generación de hardware: interfaces neurales directas, y ese tipo de cosas.

—Parece divertido. ¿A quién has visto por aquí?



—Aparte de a ti, he visto a Bupky, Fishhead, Shadowhacker y Graviton. También corre el rumor de que HfH ha venido este año... de forma anónima, por supuesto.

—¿Has oído si está Roger Dworkin por aquí?

—No. ¿Lo está?

—No lo sé. Esperaba que sí. Si oyes algo, dímelo, ¿vale?

—Desde luego. ¡Ah!, por cierto, ¿descubriste lo que te producía aquel error con la función de borrado?

—No, pero creo que era un *heisenhug*.

—Lo mismo pensaba yo. Toma. -Me entregó un disquete-. Es un programita que he escrito en Lisp. Quizá lo encuentres divertido.

—¿Qué hace?

—Crea siglas recursivas.

—¡Qué mono! ¿Cómo lo has llamado?

—Todavía no lo he decidido, pero él se llama a sí mismo Programa de Siglas Recursivas PSRP.

—¿Qué quiere decir PSRP?

—Quiere decir «Programa de Siglas Recursivas PSR».

—¡Uf! No me puedo creer que haya picado con algo así.

Los piratas suelen estar fascinados por la recursividad, o sea, todo aquello que nace referencia a sí mismo. Las siglas recursivas son especialmente populares. Por ejemplo, en el MIT se utilizan dos editores de texto. Uno de ellos es EINF., que supuestamente quiere decir «EINE Is Not EMACS» (EINE no es EMACS). Por cierto, EMACS era un editor más antiguo. El sucesor de EINE fue otro programa llamado ZWEI, siglas de «ZWEI Was EINE Initially» (ZWEI era antes EINE)<sup>[12]</sup>. Hay otras formas de crear siglas recursivas como, por ejemplo, STL («Sigla de Tres Letras») u OJS («Otras Jodidas Siglas»).

Al tomar el disquete, me fijé que el Dodo llevaba las manos manchadas por una sustancia blanquecina.

—¿Qué es eso? -le pregunté.

—¿Esto? ¡Oh!, en el piso trece están celebrando una fiesta de *ooblick*.

El *ooblick* es una extraña sustancia que se crea con facilidad al mezclar agua y almidón de maíz. La pasta resultante tiene extrañas propiedades, como su ambigüedad entre ser una sustancia líquida y sólida; aunque es suave y fluida, se resquebraja si recibe un golpe. A los piratas les encanta manipular este material. Me despedí del Dodo y fui al decimotercer piso. Al llegar, seguí a los que llevaban restos de sustancia blanca en las manos y la ropa. Debían de haber traído un par de maletas llenas de almidón de maíz, porque habían llenado de *ooblick* una bañera entera. No sabía cómo pensaban sacarlo de allí; lo más probable es que creyeran que era un problema del servicio de limpieza del hotel. Incluso había un tío que estaba dentro de

la bañera, chapoteando en aquel líquido viscoso. Otros habían llenado cubos de diversos tamaños. La fiesta se había organizado en grupos de piratas que conversaban alrededor de un cubo lleno de *ooblick* y que manoseaban la sustancia por turnos.

Mientras me paseaba por la habitación, oí fragmentos de las conversaciones:

—Si no eres parte de la solución, eres parte del concentrado...

—El cristal es en realidad un líquido extremadamente viscoso. Si miras los vitrales de las catedrales del siglo XIII...

—Si Dios hubiera querido que nos metiéramos en la realidad virtual, habría creado una interfaz digna...

Deambulé entre varios grupos más y recogí algunos datos dispersos, pero nada sobre Dworkin. Poco después de la una de la madrugada, decidí irme a dormir.

A primera hora de la mañana siguiente, cuando había acabado de vestirme y me disponía a bajar a desayunar, llamaron a la puerta. Era Al. Soltó las maletas y prácticamente saltó a mis brazos. Unos minutos después, cuando recuperé el uso de mis labios, dije:

—No te esperaba hasta dentro de dos horas.

—Podía tomar otro avión que salía antes y lo tomé. ¡Ah!, tengo que enseñarte algo -dijo, y sacó un papel doblado del bolsillo exterior de la maleta de su ordenador portátil-. Mira esto.

Era la fotocopia de una página de un libro. En la parte superior había una reproducción de un dibujo desgarrado de una serpiente mordiendo la cola, que rodeaba una telaraña con una enorme araña en el centro. El pie de la ilustración decía lo siguiente:

*108. Maya, tejedora eterna del ilusorio mundo de los sentidos, rodeada por el Ouroboros. Imagen deteriorada de una colección de aforismos brahmánicos.*

—¿Dónde lo has encontrado? -le pregunté.

—Es una página del libro de Jung *Psicología y alquimia*. Lo encontré mientras investigaba lo del ouroboros. Jung escribió mucho acerca de éste; al parecer, era un símbolo alquímico bastante importante.

—¿Suele representarse con una telaraña en el centro?

—Que yo sepa, no. Cuando lo vi, se me puso la carne de gallina.

—No me extraña. Yo también he leído un poco al respecto. Mitología, sobre todo. ¿Recuerdas lo que dijo Robin sobre Jormungandr?

—¿La serpiente de Midgard?

—Sí, la que rodea el mundo mordiendo la cola. Según los mitos nórdicos, hay otra manifestación de Jormungandr llamada Nidhoggr, que quiere decir «temible mordedora». Vive en la base de Yggdrasil, el árbol del mundo, y mordisquea sus raíces.

—Creo que entiendo lo que quieres decir. Las raíces del árbol son una red, como Internet.

—Exacto.

—¡Válgame Dios! -dijo, mirándome como si me viese por primera vez-. ¿Qué llevas puesto?

Llevaba unos viejos pantalones cortos de color caqui, de esos que tienen demasiados bolsillos, y unas zapatillas deportivas altas y negras. Este impresionante conjunto lo completaba una camiseta estampada, recuerdo de un concierto de un grupo de *heavy metal* de los ochenta llamado Black Silicon. Estaba cargada de esas imágenes diabólicas que molestan tanto a esos tipos susceptibles que creen que el *rock and roll* es en realidad una conspiración secreta para atraer a los niños al satanismo.

—Debería llamar la atención sobre el elemento que nos interesa, ¿no?

—¿Fuiste a ese concierto?

—¿Verdad que no llevo ningún audífono? Me la vendieron unos chicos de Long Island que vendían cosas viejas en el patio de su casa.

—No pretendo ofenderte, Michael, pero si vas a ir vestido así, no sé si quiero que me vean contigo. Crecí muy cerca de aquí y podríamos encontrarnos con algún conocido.

Me eché a reír.

—Odio tener que desvelarte este secreto, pero la mayoría de los piratas con los que te vas a mezclar este fin de semana irán vestidos así.

—Eso es distinto. Siempre puedo explicar a mis amigos más tarde lo que estoy haciendo aquí. Pero ¿cómo puedo explicar que tengo un novio con esta pinta?

—Entiendo. Lo más probable es que te despojen de tus derechos ciudadanos. ¿Tienes el valor de bajar a desayunar?

—Vamos a pedir que nos lo traigan a la habitación.

—Todo esto lo estás diciendo en serio, ¿verdad?

—No, en realidad no. Sólo se me había ocurrido lo que podríamos hacer mientras esperamos y no tiene nada que ver con la ropa.

Después de desayunar, fuimos al centro de convenciones para registrarnos en la DEF CON. Comprobamos que Roger Dworkin no estaba apuntado. Como suele suceder en la mayoría de convenciones, nos dieron carnés de identificación con nuestros nombres. En cambio, a diferencia de lo que ocurre normalmente, la mayoría de los asistentes sacaban la tarjeta de la funda de plástico, escribían su seudónimo en la otra cara y volvían a meterla del revés para enseñar el nombre ficticio y ocultar el verdadero. Esta costumbre me iba de perlas porque existía la remota posibilidad de que alguien me reconociese por mi verdadero nombre, bien por haber asistido a una de mis conferencias sobre virus o por haber leído mis artículos.

—Será mejor que no estemos juntos todo el tiempo -dije a Al, que llevaba un carné con el seudónimo Medea.

—¿Para que podamos cubrir más terreno?

—Por eso y por otra razón: si la gente nos ve juntos, supondrá que eres mi pareja y no podrás actuar porque los piratas se mantendrán lejos de ti.

—No entiendo cómo puede pensar alguien que salgo con un tipo vestido así -comentó ella, arrugando la nariz.

—Medea, un nombre muy bonito. ¿No es la que mató a sus propios hijos?

—¡No lo hizo! Los corintios sobornaron a Eurípides para que escribiera eso. Fueron ellos quienes los mataron.

—¡Bueno, cálmate! Sólo es un mito ¿recuerdas?

—¿Qué? Porque sea un mito ¿piensas que es menos real?

Echamos un vistazo al programa y decidimos a qué seminarios y talleres íbamos a asistir. Era evidente que ambos estábamos interesados en los virus, de modo que, para ser justos, nos repartimos los actos relacionados con el tema. A Al le interesó una charla sobre nuevos métodos de criptografía, mientras que yo decidí asistir a una tabla redonda sobre realidad virtual. Acordamos encontrarnos de forma periódica para estudiar cómo iban las cosas.

—Bueno, será mejor que empecemos -dije, mirando el reloj.

—Supongo que no deberíamos darnos un beso, ¿verdad? -preguntó Al, paseando su mirada por la multitud.

—No, salvo que quieras olvidarte de todo esto y volver al hotel.

—Una oferta tentadora.

Comprendí que no debía sentirme halagado por el comentario. Era evidente que Al se encontraba un tanto intimidada ante la perspectiva de mezclarse con el enemigo.

Entonces vi al Dodo a escasos metros de nosotros.

—Al, si prefieres que estemos juntos un rato, tengo una idea.

—¿Y lo que dijiste antes? Los piratas pensarán que somos pareja.

—No, si viene alguien más con nosotros.

—¿Alguien más?

—En efecto. Si vas con un chico, se supone que estás liada con él. Pero si vas con más de uno, no sales con nadie y estás disponible. No me pidas que te lo explique; no sé la razón, pero así es como pensamos los hombres.

—Ni voy a dedicar ni un segundo de mi tiempo a ello, porque probablemente me pondría furiosa. ¿Has pensado en un candidato?

—Ese tipo de allí -dije.

Cuando el Dodo me devolvió la mirada, le hice señas de que se acercara.

—¿Y si no quiere asistir a los actos que nos interesan a nosotros?

—Cuando te vea, iré donde queramos.

Fuimos a un par de actos relacionados con los virus y, tal como había predicho, el Dodo parecía estar encantado de acompañarnos. A media mañana, Al, que empezaba a sentirse más confiada, se disculpó y fue a un taller de criptografía. Como era de prever, el Dodo se fue con ella. Al acabó formando una especie de corte, que se componía de Robonerd, Hackmeister y dos adolescentes que se hacían llamar Buttis y Beave-head.<sup>[13]</sup> Antes de irse, me pasó una nota que decía lo siguiente: «Nos veremos a mediodía en el lado sur de la sala principal. Si no salimos a comer fuera de aquí, creo que me pondré a chillar».

Yo fui a un taller que trataba de los virus mutantes. Como en otros actos, era obvio que enseñaban a proteger el ordenador de estos virus, pero también se aprendían muchas cosas que podían emplearse para crearlos. Conocí a un pirata que parecía tener cuarenta y tantos años; iba vestido con pantalones de camuflaje, botas de montaña y una camiseta del grupo Megadeth. Se hacía llamar Mago. Según la tradición de los piratas, este sobrenombre era increíblemente elitista, como si un escritor adoptase el seudónimo Premio Nobel. El término *mag* tiene diversos significados para los piratas pero, en general, todos ellos implican unos conocimientos excepcionales; es un título que uno debe ganarse a pulso.

Además del apodo que había elegido, el Mago daba una sensación extraña. Decidí entablar conversación con él. Parecía estar muy interesado en los virus e insinuó que no era sólo para defenderse de ellos. Por supuesto, dejé caer pistas en el mismo sentido. Me preguntaba si era uno de los que formaban mi lista negra. Dudaba entre Beelzebub, o incluso Astaroth, pero no parecía tan inteligente. Quizá MetLhed. Intercambiamos nuestras direcciones de correo electrónico. Cuando estábamos a punto de despedirnos, dijo como de pasada:

—¿Sabes que Roger Dworkin está aquí?

Intenté no parecer tan emocionado como me sentía por dentro.

—¿En serio? ¿Lo has visto?

—No, pero he oído decir a algunos que estaba por aquí.

—¿A quiénes?

—Creo que uno se hace llamar Phlegman. Lo conocí en una charla sobre descifrado de códigos.

Fui en busca de Al. Estaba en la sala principal, tal como esperaba, y simulaba estar interesada en una máquina de reconocimiento de voz. No le pregunté cómo se había librado de su corte de admiradores.

—Oye, me he enterado de que Dworkin está aquí.

—¿De verdad? ¿Dónde?

—No lo sé. Tenemos que buscar a un pirata que usa el apodo Phlegman.

—¿Lo conoces?

—No, todo lo que sé de él es que parece interesado en el descifrado de códigos.

—¿Quieres que lo busquemos ahora?

—No, vamos a almorzar. Ya lo buscaremos esta tarde.

—¿Tienes hambre?

—No mucha.

—Yo tampoco, pero vamos a la terminal de Reading. Te compraré un *pretzel*. Mientras recorríamos Twelfth Street, Al me informó de sus actividades matutinas.

—El Dodo parece bastante inofensivo. De hecho, es incluso tierno. Me recuerda a un tío mío. ¿Cómo se llama en realidad?

—No tengo ni idea.

—¡Oh! Pensaba que era amigo tuyo.

—Lo es.

—¿Y no sabes cómo se llama? ¿Qué es, un secreto o algo así?

—No, nos conocimos en uno de estos encuentros de piratas. No sé por qué razón, nunca mencionó su verdadero nombre. Es un tipo raro.

—Bueno, pues a mí me parece muy simpático. Y me ha dado esto.

Me enseñó un disquete.

—¿Qué es? ¿Su programa de generación de siglas recursivas?

—No, dijo que escribía poemas. -

¿Poemas de informática? ¡Qué mono!

—No seas malo. Es un hombre muy tierno. Pero esos chicos están metidos en aguas muy turbias.

—¿Los terribles B?

—Sí. No parecían muy interesados en los virus, pero tuve la impresión de que son veteranos en la mayoría de formas de delito informático.

—¿No crees que decían cosas así para impresionarte?

—Tal vez. Pero sabían de lo que estaban hablando.

Le expliqué lo del Mago.

—Interesante. Podría ser uno de los malos.

—Es posible. Pero, o era muy precavido, o no sabía tanto como alardeaba.

Salvo el rumor de que me había hablado el Mago, ninguno de los dos habíamos oído ni una palabra sobre Roger Dworkin.

—Bueno, aunque no encontremos a Dworkin, el viaje no habrá sido una pérdida de tiempo -dijo Al mientras regresábamos al centro de convenciones.

—¿Qué quieres decir?

—He dicho a mis padres que iremos a cenar con ellos esta noche. Se mueren de ganas de conocerte.

Conseguí no atragantarme con el último bocado del *pretzel*. Antes de que pudiera responder, Al pasó por una puerta giratoria, me saludó moviendo la mano, me mostró

una sonrisa maliciosa y se escabulló entre la muchedumbre.

Reí para mis adentros. Sería divertido ver su cara cuando descubriera que toda la ropa que había traído para pasar el fin de semana era muy parecida a la que llevaba puesta en ese momento.

Me quedé un rato en la sala principal, jugando con unos aparatos de realidad virtual. Era un material muy popular. Había que hacer cola durante casi dos horas para jugar a Battledroid, metido en una cosa que el fabricante describía como «traje de inmersión en la realidad virtual». Pasé de largo y estuve un rato preguntando si alguien conocía a Phlegman. Fue inútil.

Me encontré con el Dodo en la sala principal a las dos y media.

—Hola -dijo-. Medea me ha dicho que todavía estás buscando a Roger Dworkin, así que pensé que podía echarle una mano.

—¿Has tenido suerte?

—No sé quién es ese Phlegman, pero también he oído el rumor de que Dworkin está aquí. Fishhead me ha dicho que un arrigo suyo conoce a alguien que lo vio ayer noche en un hotel.

—¿Qué hotel?

—No estaba seguro. Creía que podía tratarse del Marriott, de modo que llamé para preguntar si tenían a algún cliente registrada bajo el nombre de Roger Dworkin. No lo tienen. Claro que esto no quiere decir nada: podría haberse registrado con otro nombre.

—Hmmm... ¿Y si intentas hablar con ese amigo de Fishhead? Yo seguiré buscando a Phlegman.

Fui a la mesa redonda sobre realidad virtual, que era la última actividad programada por la tarde. No había actos durante la noche, seguramente para dar tiempo libre a los que querían ir a los casinos de Atlantic City a probar suerte o sus habilidades como piratas.

La mesa redonda sobre realidad virtual se estaba celebrando en una de las salas más grandes, en previsión de que hubiese una gran asistencia. Sin embargo, la sala sólo se había llenado a medias. Cuando entré, vi un rostro conocido en la última fila. Aunque me resultaba familiar, no conseguía identificarlo. Al cabo de unos minutos lo reconocí: era Bob Beales, el jefe de seguridad de Macrobyte que Al y yo habíamos conocido en Oakland. Al principio no lo reconocí porque había algo raro respecto a su pelo, pero no sabía decir exactamente qué. Me acerqué a saludarlo. Levantó la mirada y evidentemente me reconoció, aunque no parecía sentirse muy feliz de volver a verme. Supuse que todavía esta un poco enojado por mi (involuntaria) insinuación de que no realizaba bien su trabajo.

Antes de llegar a su lado, un par de piratas que conocía (poquísimo) me detuvieron para preguntarme si había visto al Dodo. Les dije dónde estaba y me volví

hacia Beales... pero ya se había ido. Tal vez había tenido que ir al lavabo o algo así.

La discusión en la mesa redonda fue más bien aburrida -los expertos en informática no suelen tener una oratoria cautivadora- – hasta el final, cuando dos de sus integrantes empezaron a discutir sobre lo que el primero de ellos llamó *interfaz de inducción neural* o sea, una especie de dispositivo que permitía conectar un ordenador directamente al sistema nervioso central de una persona. El segundo experto rechazó aquella idea como una elucubración propia de la ciencia-ficción más descabellada. El primero insinuó que sabía de ciertos experimentos secretos realizados en este campo, de los que no convenía informar a botarates como su interlocutor. Este comentario, por supuesto, enfureció aún más al segundo orador, que sugirió que la única cosa especial a la que tenía acceso el primero era a ciertas sustancias cuya ingestión producía sorprendentes desbordamientos de la fantasía.

La oportuna intervención de los demás participantes en la mesa redonda evitó que llegaran a las manos, aunque quizá fue una acción inoportuna, según el punto de vista. Yo ya había hecho una pequeña apuesta por el primero de los contendientes, que no era tan corpulento como el otro pero parecía estar en mejor forma.

Al salir me pareció ver de nuevo a Beales entre la gente que salía de la sala. Intenté acercarme, pero enseguida lo perdí de vista. Tuve la sensación de que quizás estaba evitándome de manera deliberada; sin embargo, me extrañaba que, si era tan importante para él mantenerse lejos de mí, valiese la pena regresar a la sala y arriesgarse a quedar en una situación en la que no pudiera escabullirse. Otra posibilidad era que yo me estuviese volviendo paranoico.

Cuando me reuní con Al para regresar al hotel, parecía casi arrepentida.

—No estás enfadado, ¿verdad? -me preguntó-. Fue una decisión tomada en el último momento y pensé que no te importaría.

—Me encantará conocer a tus padres.

—¡Estupendo! Cenaremos pronto y luego iremos a un concierto de música clásica.

Hmmmm... ¿Entradas para un concierto en el último momento? Vale, de acuerdo. Ella había arrojado su bomba... Era la hora de arrojar la mía.

—Espero que no vayamos a un restaurante con reglas de etiqueta.

Al dio tres pasos más, se detuvo en seco y se volvió despacio hacia mí. Creo que esperaba verme sonreír, como si le hubiera gastado una broma. Pero no.

—Michael, por favor -dijo, cerrando los ojos-, dime que lo que acabas de decir no quiere decir lo que estoy pensando.

—Si piensas que no llevo ropa que pueda considerarse digna para presentarme a tus padres, eso es exactamente lo que quiero decir.

—¿Y esto...? -preguntó, señalando mi uniforme.

—Me temo que es una buena muestra del resto.



—Vamos, hay un centro comercial al final de la calle. -Miró el reloj-. ¡Oh, Dios mío, no llegaremos a tiempo! Tendré que decir a mis padres que perdiste el equipaje en el avión.

—Vine en tren.

—No lo saben. Vamos, por lo menos tendremos tiempo de comprarte una camisa.

—¿Una camisa? ¿No has dicho que íbamos a un concierto?

—¡Cállate!

Fuimos a Strawbridge's, pero un guardia de seguridad se cruzó en nuestro camino, me miró y nos impidió el paso. Al parecía dispuesta a trepar por las paredes.

—¿Seguro que no quieres llamar a tus padres y decirles que me he muerto de repente, o algo parecido?

Me miró con una expresión que sugería que mi súbito fallecimiento no era tan improbable como podía parecer. Volvimos corriendo al hotel. Al se cambió y luego examinó todo mi vestuario en busca de algo menos impresentable.

—No me lo puedo creer. Esa camiseta es la menos repugnante de todo el lote.

—Me gusta causar buena impresión el primer día.

—Piensas que todo esto es muy divertido, ¿verdad?

—Si te parasas a pensar en ello, también te parecería divertido, créeme.

Al abrió la boca para decir algo y se quedó así unos segundos; entonces, sus hombros empezaron a temblar. Durante unos terribles instantes, pensé que iba a llorar. Sin embargo, empezó a reír sin poderse controlar. Era una risa contagiosa, que no tardé en imitar. No podía recuperar el aliento, me rodaron lágrimas por las mejillas y empezaron a dolerme los músculos del abdomen. Cada vez que Al parecía recuperarse, me miraba la camiseta, los pantalones cortos o las zapatillas y lanzaba otra carcajada. Y yo, cada vez que veía la expresión de su rostro, pensaba que iba a reír hasta sufrir una hemorragia interna. Me desplomé en una silla. Ella se sentó sobre mis rodillas, me rodeó el cuello con los brazos y siguió riendo entre mis cabellos.

Cuando por fin recobramos la compostura, Al se incorporó, se enjugó los ojos con un pañuelo de papel y dijo:

—Bueno, vamos a cenar con la familia Meade.

Nos encontramos con sus padres en el elegante restaurante de Locust Street donde habían hecho la reserva. El señor o, para hablar con propiedad, el profesor Meade, era tan alto como yo, enjuto y de cabellos canos; su imagen se correspondía mucho con la del típico profesor de filología clásica, pues ésa era su profesión. La señora o, más bien, la doctora Meade, parecía Al con unos cuantos años más; tenía el mismo fuego en la mirada. No guardaba parecido alguno con la imagen que tengo de los psiquiatras. Debo reconocer que Al me presentó con rostro impasible, sin hacer el menor comentario sobre mi extraño atuendo.

Sus padres merecieron idéntico reconocimiento. Iban vestidos con elegancia; la

madre llevaba un vestido de seda verde, y el padre un traje de sirsaca, pero no lanzaron ninguna mirada ostensible a mi ropa, y me saludaron con la mayor cortesía que uno pueda imaginar. Empezaba a sentirme como el emperador con vestido nuevo del cuento, cuando se acercó el *maitre* a estropearlo todo, pues nos informó de que bajo ninguna circunstancia iban a permitirme entrar en el restaurante vestido de tal guisa.

El profesor Meade resolvió la situación con total aplomo.

—El Cajún Café está un poco más abajo -dijo-; allí no es necesario reservar mesa y no pretenden dictar normas de vestir a sus clientes. Además, este local -añadió, levantando la voz lo suficiente para que el *maitre* pudiera oírlo- está sobrevalorado.

Lo más divertido fue que, pese a que Al se había molestado por mi indumentaria, yo no estaba en absoluto avergonzado. Admito incluso que me producía satisfacción ser motivo de un cierto escándalo para sus padres. Pero cuando a nadie, aparte del *maitre*, pareció importarle mi atuendo, me sentí abochornado.

—Quiero que sepan que normalmente no llevo este tipo de ropa -les expliqué.

—Tuve que convencerlo de que hoy se vistiera para cenar -intervino Al, riendo. Todos reímos a gusto la broma. Entonces me pareció notar un cierto alivio en la madre de Al.

Les expliqué las circunstancias que justificaban aquel vestuario propio de un típico adolescente obsesionado por los ordenadores. Se mostraron muy comprensivos.

—Si no me van a dejar entrar en la sala de conciertos, insisto en que vayan sin mí -añadí.

—No te preocupes por eso -me tranquilizó la doctora Meade-. En verano, la orquesta toca en el Mann Music Center, en Fairmount Park. Es un ambiente muy distendido.

El Cajún Café resultó ser un local excelente. Después de cenar unas gambas con palomitas de maíz, ástaco *étouffé* y pastel de nueces de pacana *a la mode*, resultaba difícil imaginar que el otro restaurante hubiese sido mejor.

La conversación fue agradable e intrascendente hasta la mitad de la cena. Entonces la doctora Meade me dijo:

—Al nos ha contado que estáis pensando en iros a vivir juntos.

¿Por qué dice la gente cosas así cuando uno está tragando un bocado? Probablemente es la principal causa de los atragantamientos.

Por suerte, conseguí no ahogarme con la comida. Hice una pausa para tomar un sorbo de vino y miré de reojo a Al, que seguía masticando imperturbable el siluro que había pedido. Me sonrió con expresión inocente. Habíamos hablado, en efecto, de la posibilidad de vivir juntos, pero yo no me sentía preparado para que sus padres estuvieran al corriente de ello. Mi madre habría tenido un ataque de histeria.

Sonreí con gesto cauteloso. Mi gesto debió de parecerse bastante a la sonrisa de

Boris Badenov cuando intenta explicar a Fearless Leader que la comadreja y la ardilla se han vuelto a escapar.

—Hemos hablado de esa posibilidad -dije.

—Me parece una idea fabulosa. En esta época hay demasiados jóvenes que se precipitan casándose, sin tomarse un tiempo para averiguar si son realmente compatibles. No es fácil convivir con otra persona -dijo la madre de Al, y miró a su marido como si quisiera subrayar que lo sabía por experiencia propia. Él pareció no darse por enterado, lo cual era bastante probable.

La madre de Al nos llevó en su Volvo al centro Mann. Entonces comprendí de quién había aprendido Al su manera de conducir. Mientras la doctora Meade se abría camino a bandazos por la autopista, miré de reojo a su marido. Parecía tener los ojos cerrados.

En el Mann me miraron fijamente algunas personas a causa de mi camiseta -había muchas otras personas en pantalones cortos-, pero eran miradas divertidas más que escandalizadas. La orquesta interpretó *Los planetas* de Holst y la transcripción para orquesta que había hecho Leopold Stokowski de la tocata y fuga en re menor de Bach. La última pieza del programa fue una cosa larga, moderna y atonal, que sonó como si la orquesta estuviera afinando, pero de forma mucho más enervante.

Hay personas que aseguran que se ha producido un declive generalizado en todas las artes creativas, en las que la forma se ha visto paulatinamente sustituida por el caos. Dicen que esta desintegración anuncia el fin de nuestra civilización. Sin embargo, como en cualquier otra época y lugar, siempre ha habido personas que se quejan de que todo está a punto de irse al infierno.

Los padres de Al nos llevaron de vuelta al hotel y nos despedimos en la acera, a la entrada del Marriott.

—Buenas noches, Margaret -me pareció oír a la madre de Al cuando se abrazó con su hija.

Cuando estábamos en el ascensor, pregunté:

—¿Tu madre te ha llamado...?

—¿Margaret? Sí. Alice es en realidad mi segundo nombre.

—¿Quieres decir que te llamas Margaret Meade?

—¿Por qué crees que uso mi segundo nombre? -dijo, haciendo una mueca de disgusto-. Bueno, por eso y porque detesto el nombre de Margaret en todas sus variantes.

—¿Incluso Maggie?

—Ese lo desprecio de manera especial. Por no hablar de Marge, Margíe, Madge, Midge, Mags, Meg, Megan, Peg, Peggy... ¡puaj!

—¡Vaya, a mí me gusta Maggie. Rod Stewart tiene una antigua canción...

—Michael, no se te ocurra llamarme por ese nombre -dijo Al, clavando su mirada

en mí-. Si lo haces, te juro que dejaré de dirigirte la palabra.

—Vale, vale. Aunque, en definitiva, una rosa llamada por otro nombre olería...

—Como los órganos sexuales de un arbusto espinoso.

—¿Qué?

—¿Lo ves? -dijo con una sonrisa de satisfacción-. Sí que importa cómo llamas una cosa.

Ya en la habitación, Al comentó:

—Todavía no me has dicho lo que opinas de mis padres.

—Son muy amables y parecen muy liberales.

—¿Liberales?

—Quiero decir que, si un quinceañero quisiera salir vestido así con una de mis hermanas, mi padre lo habría echado de nuestra casa con el primer objeto afilado que hubiese encontrado.

Al se echó a reír.

—Hubo una época en que probablemente mi padre habría hecho lo mismo.

—¿Qué ocurrió?

—Bueno, en mi adolescencia yo era un poco rebelde. Pasé por esa fase en la que uno hace todo lo posible por sorprender a sus padres: mi manera de vestir, los chicos que les presentaba, la manera de hablar... Al cabo de un tiempo, mis padres comprendieron que sólo intentaba provocarlos y me dejaron en paz.

—Mala suerte. Debe de ser duro tener una madre psiquiatra.

—¡Oh!, no es tan malo como parece. Además, mamá es psiquiatra de adultos; no es una experta en niños. Sospecho que, cuando tenían algún problema conmigo, iba a una sesión de supervisión con algún colega suyo especializado en niños y adolescentes.

—Debió de darle buenos consejos, porque pareces ser una hija ejemplar -dije, abrazándola.

Ella me rodeó la cintura con sus brazos y se restregó contra mí como si intentara acercarse más de lo que permitían nuestros vestidos y las leyes de la física. Era una sensación espléndida.

—Bueno, supongo que no soy mucho más neurótica que cualquier otra persona.

La forma en que se movía estaba empezando a producir una respuesta perceptible en aquella parte de mi anatomía que, si yo fuese un arbusto espinoso, habría sido una rosa.

—Si se supone que las mujeres neuróticas son frías, creo que podemos descartar ese diagnóstico.

Caímos juntos en la cama y Al se puso encima. Sonreía de aquella manera diabólica que empezaba a resultarme familiar.

—Tal vez no sean todas frías. Puede que algunas sean ninfómanas.

El día siguiente en la DEF CON fue muy interesante. Había rumores sobre los piratas que habían ido a los casinos de Atlantic City la noche anterior y el éxito que habían tenido con sus estrategias respecto al *blackjack*, la ruleta y otras cuestiones no tan previstas por la ley. Sin embargo, el rumor más comentado era el de Roger Dworkin. Todos sabían ya que estaba en la DEF CON, aunque de incógnito, y el efecto era el que cabía esperar si uno le dijera a un grupo de adolescentes que su músico favorito se había inscrito en secreto en el instituto. Algunos empresarios avisados ya estaban haciendo negocio vendiendo camisetas estampadas con la frase: «Estuve a punto de ver a Roger Dworkin en la DEF CON», junto con las habituales «Acabo de ver a los federales», que eran un clásico de las DEF CON.

Por la mañana conseguí jugar a Battledroid después de esperar sólo una media hora; era evidente que muchos estaban recuperándose todavía de las juergas de la noche anterior. Se trataba de un juego de ciencia-ficción en el que el jugador asumía el rol de un guerrero *cyborg* en un campo de batalla altamente tecnificado. Me pareció que habían tomado bastantes ideas de la novela *Starship Troopers*, de Robert Heinlein, con algunos elementos de los relatos de Bolo, de Keith Laumer.

Tenías que ponerte un traje con dos grupos de cámaras de aire. El hardware medía los cambios de presión en un grupo para controlar la posición del cuerpo. En el otro conjunto de cámaras, había unas válvulas controladas electrónicamente que hacían que aquéllas se inflaran o desinflaran para resistir los movimientos del jugador. El equipo se completaba con un casco con auriculares y gafas de vídeo estéreo incorporados.

Una vez que me hube vestido y empezó el juego, los efectos visuales resultaron asombrosos y no tan elementales como la mayoría de los primeros juegos de realidad virtual. Además de los efectos visuales tridimensionales, muy realistas, y el sonido estéreo, los efectos táctiles eran impresionantes. Podía recoger y tocar objetos que sólo existían en el software de la máquina, lo que estaba tocando en realidad, eran, por supuesto, una serie de cámaras de aire infladas en los guantes.

Todo el juego duraba unos cuatro minutos. Había que disparar láseres, misiles teledirigidos y armas aún más exóticas contra diversos enemigos generados por el ordenador; hasta tuve que librar una lucha cuerpo a cuerpo con una especie o robot con forma de tiranosaurio. Aquel robot habría aplastado a un ser humano en milésimas de segundo, pero yo era un *cyborg* gigante de combate, con fuerza sobrehumana y nudillos de titanio. Le di varios puñetazos en las fauces mientras procuraba evitar las garras y los vaivenes de la ola. Debi de acertar en algún punto vital, porque cuando se agotaba el tiempo, los ojos rojos y brillantes del monstruo perdieron intensidad y se apagaron mientras se desplomaba.

La gente que esperaba en la cola aplaudió. Habían estado mirando la partida en unos grandes monitores instalados a tal efecto.

—¡Guau, ha sido genial! -dijo el tipo que me ayudaba a quitarme el traje-. Eres el primero que se carga el mecosaurio. ¿Cómo lo has hecho?

—¿Qué puedo decir? Soy el producto de una juventud desperdiciada; me pasé demasiadas horas jugando a videojuegos.

Lo más probable es que se lo dijeran a todos para divulgar el juego en el mercado. De todas maneras, me pavoneé un poco cuando bajé de la plataforma.

Por la mañana asistí a un par de actividades relacionadas con los virus. Me encontré de nuevo con el Mago y reanudamos nuestra conversación en el punto en que la habíamos dejado el día anterior. Esta vez resultó un poco más abierto. Al parecer, empezaba a fiarse de mí, y quedó claro que había simulado al menos una parte de su aparente ignorancia del día anterior. También estaba muy interesado en HfH y quería saber cómo ponerse en contacto con ellos.

Le dije que había oído el rumor de que un representante suyo se encontraba en la DEF CON, pero no le di más información. Sentí la tentación de decirle cómo establecer conexión con el BBS, pero pensé que no era buena idea revelar tantos datos sobre mis actividades. Además, HfH ya me daba bastantes problemas para que yo empezase ahora a ayudarlos captando nuevos miembros.

A la hora de almorzar, fui en busca de Al a la sala principal. El Dodo seguía a su lado, pero a ella no parecía importarle; incluso sugirió que almorzáramos juntos los tres para compartir nuestra información sobre la caza de Dworkin.

Aparte de la proximidad a los casinos de Atlantic City, organizar una convención en Filadelfia tenía otra gran ventaja para el pirata común: el Pennsylvania Convention Center estaba situado justo al lado de Chinatown. La comida asiática es como leche materna para los piratas, y la cocina china ocupa el primer lugar de la lista.

Elegimos un sitio que recomendó Al. El Dodo pidió pollo al limón o, en la jerga de los piratas, pollo a la Chernobyl. Al y yo pedimos algo llamado Fénix y Dragón, que era el nombre un tanto exagerado de un plato que se componía de pollo y langosta.

—Ahora, el problema es que hay demasiados rumores -comentó Al mientras untábamos los rollitos de primavera en mostaza superpicante.

—Sí -confirmó el Dodo-. La proporción señal-ruido se está deteriorando.

—¿Alguien tiene alguna pista sobre Phlegman? -pregunté. Ambos menearon la cabeza en sentido negativo.

—He estado buscando a Fishhead -dijo el Dodo-. Pero no lo he visto desde ayer por la tarde.

—¿Por qué nos seguimos molestando en buscar a esos tíos? -preguntó Al-. ¿No es más sensato ir tras una pista más reciente?

Puede que tengas razón. El problema es decidir qué pista debemos seguir. Como ha dicho el Dodo, hay mucha estática ahí fuera. Y tengo la sospecha de que podrían

ser sólo variantes del mismo rumor inicial. Salvo, quizás, aquellos que son claramente absurdos.

—Bueno, creo que, para empezar, podemos pasar por alto el rumor que dice que ayer noche Roger Dworkin hizo saltar la banca de Trump Taj Mahal jugando a los dados.

—¿Y el que dice que fue teletransportado desde el centro de convenciones a una nave espacial en órbita? -preguntó el Dodo.

—Estoy dispuesto a creerme ése -dije-. Resulta demasiado difícil encontrar a ese tipo con los métodos convencionales.

—Parece haberse escondido en una ratonera -comentó el Dodo, riendo entre dientes.

—Puede que tengas razón -dijo Al con una risita-. Cada vez se parece menos a John Galt y más a Elvis.

Después de almorzar, regresamos al centro de convenciones y nos separamos de nuevo. Acordamos que quien averiguase algo importante fuese en busca de los otros dos. Por eso, decidimos explicarnos mutuamente nuestras rutas previstas para la tarde.

Después de pasar una media hora en una presentación particularmente aburrida sobre criptografía, levanté la mirada y vi que Al me hacía señas desde la puerta. Estaba acompañada del Dodo y ambos parecían ansiosos.

—¿Qué sucede? -les pregunté cuando me reuní con ellos en la entrada.

—El Dodo ha encontrado a Fishhead -dijo Al-. Cuéntaselo, Dodo.

—Resulta que el amigo del amigo de Fishhead es Phlegman. Tuvo que irse muy pronto de la convención, pero el amigo de Fishhead sabe como podemos ponernos en contacto con él.

—¿Qué estamos esperando? -dije. Yo también estaba nervioso.

El Dodo nos guió hasta la sala principal, donde encontramos a Fishhead y a otro pirata llamado Beauzeau, que jugueteaban con los aparatos de realidad virtual.

Beauzeau resultó ser un poco tozudo.

—No creo que Phlegman quiera que le dé su número a cualquiera. -dijo.

—Pero nosotros no somos cualquiera – dijo Al, poniendo en marcha su encanto-. Y tenemos que hablar urgentemente con él.

Sonrió, y los hoyuelos de sus mejillas estuvieron a punto de vencer la resistencia, pero no del todo.

—Lo siento -insistió Beauzeau, negando con la cabeza-. Creo que no debo hacerlo, de veras.

—Mira, no es necesario que nos des su número -dije-. Llámale tú y pásamelo. Meditó mis palabras; por fin, asintió.

—Vale. Pero sólo si quiere hablar contigo. No puedo prometerte nada.

Buscamos un teléfono público. Entonces, Beaureau encontró otro argumento al que aferrarse.

—Es una llamada de larga distancia -dijo.

—Usa esto -dijo Al, y le entregó una tarjeta telefónica.

Beauzeau la miró con mucha desconfianza.

—Si cargo la llamada a tu tarjeta, el número aparecerá en la factura.

—¡Oh, venga ya! -exclamé, y saqué un billete de veinte dólares de mi cartera-. Sólo tengo que hablar con él cinco minutos. Con esto debería bastar, salvo que esté en la Conchinchina o algo así.

Beauzeau reflexionó otra vez. Aceptó el dinero y descolgó el auricular. Mientras marcaba, todos miramos de forma ostensible hacia otro lado.

—Hola, Phleg... Sí, soy Beau... Bastante bien... Sí, quizás el año que viene... Oye, aquí hay unas personas que quieren hablar contigo... No, sobre Roger Dworkin... Sí. ¿Te va bien?

Al parecer, Phlegman dio su consentimiento, porque Beauzeau me pasó el auricular.

Me salté las presentaciones y fui al grano:

—Hola, Phlegman. Una persona me dijo que habías visto a Roger Dworkin en la DEFCON.

—No, la verdad es que no lo vi. Sólo oí que estaba por allí.

—¿Quién te lo dijo?

—No lo conozco. Sólo escuché una conversación en un ascensor del Marriott, el viernes por la noche.

—¿Qué dijo exactamente?

—No estoy seguro, pero escuché el nombre de Roger Dworkin y algo sobre su asistencia a la DEF CON.

—¿No sabes quién lo dijo?

—No. Pero creo conocer al tipo con el que estaba hablando.

—¿Quién es?

—Un tío mayor. Creo que su seudónimo es el Cuco, o algo parecido. Espera, no es el Cuco. ¿El Pingüino? La verdad es que no estoy seguro.

Empecé a tener un extraño presentimiento.

—¿El Dodo?

—¡Sí! Eso es. Estoy seguro. El Dodo.

Le devolví el auricular a Beauzeau. No podía ver mi propia cara, como es obvio, pero a juzgar por las expresiones de Fishhead y el Dodo, debía de ser como un poema.

—¿Qué? ¿Qué? -decía Al-. ¿Has averiguado quién es?

—No sé dónde está -dije-. Pero creo saber quién inició el rumor.



—¿Quién?

—Bueno... creo que fui yo.

Noté que me subían los colores a la cara. Al también estaba enrojeciendo, pero no creo que fuese de vergüenza. No sé quién de los dos empezó antes a reír, pero acabamos apoyándonos el uno en el otro y nos alejamos con paso vacilante, mientras los tres piratas nos miraban con expresión consternada.

Encontramos un lugar donde pudimos sentarnos y recuperarnos del ataque de isa.

—Muy bien -dijo Al, enjugándose las lágrimas-. Dime cómo empezaste el rumor sobre Roger Dworkin de 1999.

—Lo único que hice fue preguntar al Dodo si había oído algo sobre él. Respondió que no.

—¡Alucinante! Me alegro que no comentases nada sobre Elvis.

—Muy bien, esto es todo lo que hay sobre la presencia de Roger Dworkin en la DEFCON. ¿Crees que vale la pena que nos quedemos un día más? ¿O prefieres subir esta noche a un tren con destino Nueva York?

—Michael, lo siento, pero tengo que regresar a la costa Oeste.

—¿El deber te llama?

—Me temo que sí.

—¿Cuándo?

—Mi vuelo sale mañana por la mañana.

—Bueno, pues vamos a divertirnos esta noche.

Pasamos el resto de la tarde en la habitación del hotel y compartimos la cena que nos subieron. Después, nos dedicamos a satisfacer otras necesidades fisiológicas.

Al cabo de un rato o, mejor dicho, de varios ratos, apilamos las almohadas y nos sentamos en la cama, nos peleamos por el mando a distancia de la televisión y, en general, pasamos una velada fantástica.

—No me puedo creer que no tengan el canal de dibujos animados -protestó Al-. A esta hora suelen hacer *Reny Stimpy*.

—Veamos lo que dan en el canal de los concursos -dije, e intenté arrebatarse el mando a distancia.

Ella se lo pasó a la otra mano y extendió el brazo lo más lejos que pudo sin dejar de hacer *zapping*.

—Odio los concursos, y sobre todo a sus presentadores. ¡Oh!, tienen el canal de programas de entrevistas.

—¿Y dices que los presentadores de concursos son insoportables? Deberían destriparlos en público.

—¡Chist! Esto es interesante.

El programa en cuestión había invitado a varios representantes de diversas sectas, unidas por su convicción de que el año 2000 iba a ser el fin del mundo tal como lo

conocemos. Había miembros de algunas extrañas sectas fundamentalistas cristianas, místicos orientales y un creyente de una secta satánica que pensaba que esta vez iban a ganar los malos.

—Entiendo que este programa sea interesante para alguien que estudió psicología en la universidad. Tengo que admitir que lo que más me interesa de chiflados como éstos es mantenerme lo más lejos posible de ellos.

—¿Es eso lo que se supone que has estado haciendo este fin de semana?

—*Touché.*

Observamos cómo los participantes balbuceaban sus desquiciadas ideas, alentados por uno de esos presentadores especializados en seguir la corriente a sus invitados y que deberían ser considerados como los herederos espirituales de los que anunciaban a gritos el circo de los monstruos. La cháchara del presentador era difícil de soportar, pero tengo que admitir que aquellos chalados ejercían una extraña fascinación, más allá del obvio suspense de cuál de ellos sería el primero en escupir espuma por la boca.

—Al, ¿te acuerdas de lo que dijo Marión Oz? ¿Que las religiones eran virus de información que circulaban entre los humanos?

—Sí. ¿Por qué?

—¿Te lo creíste?

—Tengo que admitir que tenía cierto sentido.

—Yo también pensé lo mismo. ¿Sabes?, se me ha ocurrido una idea extraña.

—¿Quieres contármela ahora, o prefieres que esperemos a ver si puedes intervenir en este programa?

—Gracias, pero este fin de semana ya he satisfecho mi necesidad de ser humillado públicamente.

—Vale. En serio, ¿de qué se trata?

—Verás: hemos estado dándole vueltas a la posibilidad de que haya un virus informático inteligente; o quizás un gusano, o un caballo de Troya, o una combinación de estos tres tipos. -

¿Y bien?

—Pues que, si en teoría un virus puede volverse consciente, ¿no podría hacer lo mismo un virus de información?

—No estoy segura de entender lo que dices. Las personas ya tienen inteligencia. Bueno -lanzó una mirada al televisor-, quizá no todas.

—No estoy hablando de individuos. ¿Cómo puedo explicártelo? Nuestro hipotético gusano se ha vuelto consciente utilizando una pequeña fracción de la capacidad de millones de ordenadores, ¿verdad? Supongamos que algo como una religión pudiese, empleando parte de la capacidad de millones de cerebros, desarrollar una especie de inteligencia autónoma.

—Vale, creo que te empiezo a entender.

—¿No se ha dicho que sólo usamos un cinco por ciento de nuestras mentes? ¿Y si otra cosa está utilizando una parte de la capacidad desaprovechada?

—Ya lo dijo William James, aunque, si debo serte sincera, no creo que exista base científica para ese porcentaje que mencionas. De todos modos, Freud demostró que muchos procesos mentales son inconscientes.

—Me pregunto qué es lo que haría una religión si fuera consciente.

—No lo sé. Seguramente empezaría por eliminar el resto de religiones.

—Eso ya se ha intentado.

—Sí, ¿verdad? Creo que podrías encontrar argumentos a favor de tu idea en sucesos tales como las Cruzadas, sobre todo la llamada Cruzada de los Niños, piensa en ello: miles de pequeños decidieron espontáneamente que querían ir a liberar Tierra Santa.

—Entiendo lo que quieres decir, aunque no parece un buen ejemplo de inteligencia.

—Entonces, a ver qué te parece éste: a principios del siglo XIV se habían construido ocho grandes catedrales góticas en Francia. Todas estaban dedicadas a *Notredame*, es decir, a la Virgen. Siglos después, se ha descubierto que, si proyectas en el suelo la situación geográfica de las ocho catedrales, aparece la constelación de Virgo.

—¿Es eso cierto?

—Bueno, no lo he comprobado, pero lo leí en un libro de texto cuando estaba en la universidad.

—¿Qué estabas estudiando? ¿Astronomía o arquitectura medieval?

—Psicología -contestó sonriendo-. Era un manual sobre la conducta humana. Piénsalo: los constructores de aquellas catedrales no conocían el patrón que estaban creando. Cabe defender la idea de que debían de estar guiados por alguien o algo que sabía el patrón y tenía la influencia suficiente.

—Hablando de astronomía: ¿qué me dices de Stonehenge y otros lugares semejantes?

—¿Qué tienen de particular?

—Siempre me pareció un poco raro que aquellos pueblos primitivos tuvieran conocimientos tan precisos de cosas como los equinoccios y tal. ¿Y si las personas no los tenían, sino que eran guiadas? ¿Cómo podría llamarse algo así?

—No lo sé, una supermente o algo parecido.

—Sería como un *daemon* informático porque se estaría ejecutando todo el tiempo como un proceso en segundo plano.

—¿Qué te parece *daemon* de inteligencia en red de grupo humano?

—Está bien, pero las siglas no son fáciles de recordar. ¿Qué tal *daemon* de

individuos operativos sincronizados?

—¡Oh, qué bonito! Pero también da un poco de miedo.



## Wyrm en el pozo

*El primer Viviente, como un león; el segundo Viviente como un novillo; el tercer Viviente tiene un rostro como de hombre; el cuarto Viviente es como un águila en vuelo.*

APOCALIPSIS 4,7

A la mañana siguiente fuimos a pie a la estación de Market East y tomamos el tren del aeropuerto. Di un beso de despedida a Al y luego bajé en la estación de 30th Street para esperar el tren que debía llevarme a Nueva York. Nuestras despedidas todavía conservaban parte del dolor que había notado por vez primera en Francisco, aunque era reconfortante saber que ella sentía lo mismo que yo.

Durante nuestra asistencia a la DEF CON, Al y yo habíamos recopilado bastante *shareware subterráneo*, es decir, disquetes que se intercambiaban los participantes. Bastantes de ellos eran lo que se conoce en la jerga informática como *rudeware*, programas con imágenes pornográficas, juegos, etcétera. La probabilidad de que estos disquetes contuvieran virus, caballos de Troya y otros productos repugnantes era astronómica. Estaba convencido de que la mayoría de aquel *rudeware* aparentemente tan atractivo tenía la finalidad de seducir a algunos usuarios para infectar sus ordenadores. La mayor parte de los piratas presentes en la DEF CON lo sabían. Para ellos ejecutar estos programas era un reto a su habilidad. Para Al y para mí, suponía la oportunidad de estudiar unos virus que no tardarían en dispersarse por todas partes.

En el tren examiné en mi portátil algunos disquetes. Como los programas de *rudeware* parecían especialmente sospechosos, empecé por ellos. Por desgracia, mientras los ejecutaba no me fijé en que a mi lado estaba sentada una corpulenta señora, que miraba la pantalla por encima de mi hombro. Uno de los programas contenía un gráfico que era, digamos, muy gráfico. Mostraba de forma bastante realista un acto que, si bien no era biológicamente imposible, desde luego era improbable, claramente antinatural y, sin la menor duda, ilegal. Oí un fuerte bufido a mi izquierda y, al volverme, vi que la mujer se alejaba por el pasillo en busca de un compañero de viaje que tuviese el buen gusto de mantener sus perversiones para los momentos de intimidad.

Al cabo de un rato, me cansé de explorar el *rudeware* y empecé a probar el

programa de siglas recursivas del Dodo. Las componía en ambas direcciones; también creaba unas siglas para un conjunto de definiciones, y proponía nuevos significados para otras ya dadas. Decidí ver qué era lo que podía hacer con WYRM. Después de varios esfuerzos poco afortunados como «Washington yace risueño en Marsella» y «William yuxtapone rimas melifluas», al final propuso «WYRM ya repite matriz», que me pareció bastante interesante, puesto que *matriz* es un término que se ha utilizado a veces para hacer referencia al ciberespacio. También generó las frases «WYRM ya reitera mente», que era algo defectuosa, y «WYRM y ruptura del milenio», que sonaba como un mal presagio.

Llegué a Manhattan a tiempo de llamar a algunos clientes y de realizar varias tareas rutinarias. Recibo muchas llamadas de gente que cree tener un virus, pero que en realidad tiene problemas mucho más sencillos, como errores de programación o cosas así. La situación estaba llegando al extremo de que sólo tenía que explorar el software y buscar el código de identificación 666 para saber que no era un verdadero virus lo que estaba causando el problema... salvo que su autor fuese Beelzebub. Por algún motivo, Wyrms pasaba por alto los virus de este pirata, mientras que se cargaba todos los demás animalejos con una eficacia admirable.

Aquella noche, dormí un poco después de cenar porque preveía la posibilidad de que la sesión de Ajenjo empezase tarde.

Un día normal, comenzábamos alrededor de las diez, hora del Atlántico, como gentileza con los de la costa Oeste, y era difícil hacer verdaderos avances sin pasar unas cuantas horas seguidas jugando.

Me senté frente a mi ordenador con varias bebidas refrescantes al alcance de la mano y me conecté mediante telnet a Ajenjo.

El grupo se hallaba frente a unas grandes puertas metálicas y conversaban entre susurros.

—Estoy bastante segura de que es el lugar -dijo Zerika-. La gran *kahuna*.

—Si lo es, tenemos grandes posibilidades de que maten, como mínimo, a varios de nosotros -añadió Tahmurath en tono jocoso.

—Eso no es ningún problema, porque Malakh ha subido de nivel lo suficiente para ser capaz de resucitar a los muertos.

El último que había hablado era Alí, un elfo alto y de tez oscura que llevaba un turbante y empuñaba una enorme cimitarra. Alí era el personaje de Leon Griffin, que, a causa de su apretada agenda, sólo podía participar en el juego de forma esporádica.

—Salvo que Malakh se convierta de súbito en un simple dato estadístico -advirtió el mismo Malakh.

—No te separes de mí, calvito -dijo Megaera.

—Eso es lo que procuro.

—Muy bien, adoptaremos la táctica de combate habitual: Megaera y Malakh

realizarán el ataque frontal. Yo me confundiré entre las sombras e intentaré atacar por la retaguardia. Tahmurath y Ragnar permanecerán atrás y lucharán con sus flechas y sus hechizos. Allí protegerá a Tahmurath de todo ataque directo. En este tipo de situaciones suele encontrarse una mezcla de monstruos de tipo BHP y dios más débiles. En este caso, matad primero a los BHP.

—¿Qué quiere decir BHP?

—«Bichos hijos de puta.» Es una abreviatura habitual para referirse a los monstruos más malignos de los MUD. Ragnar, no has dicho nada todavía. ¿Tienes algún secreto que te gustaría compartir, o te lo guardas para más tarde?

—Bueno, vamos a ver... Odio decepcionaros, pero bueno, a ver qué os parece: ¿es demasiado tarde para elegir la segunda puerta?

—¡Qué simpático! Venga, cuando cuente tres. Una, dos y...

—¡Tres!

Irrumpieron en una estancia que apenas estaba iluminada. Cuando sus ojos se adaptaron a la penumbra, olieron un fuerte hedor a moho.

—¿Dónde he olido esto antes? -murmuró Malakh.

—¡Allí! -exclamó Megaera, señalando al otro extremo de la habitación. Un grupo de hombres-serpientes estaban rodeando algo mucho mayor que no podían distinguir.

Los hombres-serpientes se abalanzaron sobre ellos, trazando mortíferos arcos con sus cimitarras. Malakh se encaró con uno de ellos, se agachó para esquivar un golpe que pretendía decapitarlo y hundió sus dedos rígidos en el plexo solar de la criatura. Se abrió paso entre los hombres-serpientes, esquivando golpes y usando a sus enemigos como escudos. Más de un tajo dirigido hacia Malakh hirió en su lugar a otro hombre-serpiente.

El método de Megaera era menos sutil: blandía la espada con ambas manos, sin hacer caso de los ataques de los hombres-serpientes, que en su mayoría se estrellaban en su armadura sin causarle ningún daño.

Podía comprobarse con facilidad que el grupo había aumentado su fuerza y eficacia de forma considerable, ya que al cabo de una docena de minutos yacían en el suelo todos los monstruos con aspecto de reptil.

—Hmmm... Demasiado fácil -avisó Zerika-. No bajéis la guardia aún, vamos a echar un vistazo a lo que estaban custodiando.

Las criaturas habían estado apiñadas alrededor de una plataforma elevada que parecía haber sido labrada en la roca de basalto verde oscuro de la caverna. Tenía un Pequeño hueco circular en el centro.

Zerika lo tocó con cuidado, pero no parecía guardar ningún secreto.

—Esta cosa debe de tener algún fin, pero... ¡guau! -De súbito, se apartó de un salto y empuñó una daga con cada mano-. ¿Qué demonios es eso?

Una forma serpentina había aparecido en el borde del hueco. Tenía sólo unos

treinta centímetros de longitud y era de color anaranjado con bandas negras. Parecía oscilar adelante y atrás.

—Parece una especie de serpiente -comentó Megaera.

—¿En serio? -dijo una voz que procedía de algún lugar próximo-. ¿Cuándo habéis visto una serpiente peluda?

—¡El gato de Schrödinger! ¿Eres tú? -preguntó Zerika.

La sonrisa apareció unos palmos más allá de la cola.

—¡Qué bonito detalle! ¡Me recordáis!

—Pues yo he estado a punto de recortarte. No deberías asustar así a la gente.

—Perdonadme por no anunciar mi presencia. De todos modos, dudo que vuestras armas puedan causarme el menor daño. En cuanto a recortarme -la sonrisa se ensanchó-, es como amenazar a un pez con ahogarlo, sumergiéndolo en el agua.

Zerika no pudo evitar sonreír.

—De acuerdo. ¿A qué debemos el honor de tu visita?

—Pensé que necesitabais un buen consejo.

—¿Por ejemplo?

—Por ejemplo, qué es lo que debéis hacer con este orificio.

—¿Sabes lo que debemos hacer?

—El conocimiento es un concepto bastante problemático para un ser como yo, que permanece en un estado de semiexistencia. Digamos que me parece que tenéis que poner algo ahí.

Y con estas palabras, la sonrisa y la cola desaparecieron.

—Muy bien, ya lo habéis oído -anunció Zerika-. Vamos a hacer inventario de nuestras pertenencias y ver qué objeto podría encajar en ese orificio. Me da la impresión de que ajustará perfectamente.

—¿Estás segura de que tenemos ese objeto? -preguntó Alí.

—En absoluto. Confiamos en que sí o tendremos que emprender una larga búsqueda.

Pasaron un rato examinando sus pertenencias y descartando la mayoría de los objetos. Al cabo de unos minutos, seleccionaron unos pocos.

—Apuesto a que es esto -dijo Zetika, y levantó la jarra que habían encontrado el primer día en el claro del bosque.

—Haz la prueba -la apremió Tahmurath.

—De acuerdo. Todos, en posición de combate. El mismo plan que antes. El primer combate fue demasiado fácil; tengo el presentimiento de que esta vez las cosas se pondrán feas de verdad.

Con cautela, colocó la jarra en el hueco. En efecto, encajó a la perfección. No sucedió nada.

Por unos segundos.



Entonces, Zerika tuvo que apartarse de nuevo de un salto, pero esta vez para no caer en un pozo que se había abierto de repente mientras la jarra crecía hasta que el borde se fundió con el de la plataforma de basalto. También aumentó su profundidad, de manera que Malakh, que se había asomado al borde, ya no podía ver el fondo.

Megaera se unió a Malakh junto a lo que ahora parecía un pozo muy profundo. Zerika se recuperó del susto y también se acercó.

—Creo que allí abajo hay algo -dijo, escrutando el pozo con sus ojos inhumanos-. Algo grande...

Calló a la mitad de la frase, porque otro grupo más numeroso de hombres-serpientes había surgido de entre las sombras y los atacaban con sus cimitarras y espadas a dos manos. Transcurrido un momento, estaban luchando todos por sus vidas.

De pronto, resonó un estrépito ensordecedor que paralizó a amigos y enemigos por igual. Malakh y Megaera levantaron la mirada y vieron la cabeza de un enorme saurio que se alzaba sobre la multitud; su rugido, sin duda, se debía a la flecha de plumas rojas que sobresalía del cuello escamoso que iba saliendo del pozo.

Tahmurath fue el primero en recuperarse; apuntó a la criatura con su bastón y pronunció un breve encantamiento. Un rayo de electricidad brotó del bastón hacia la serpiente. La criatura apenas pareció notarlo; su piel comportaba como un aislante. Salió un poco más del pozo, se echó atrás y atacó a Megaera; rodeó la coraza con sus monstruosas fauces y aplastó las placas de acero como si fueran de pizarra. Zerika le clavó una daga en el cuello, pero aquella hoja tan corte apenas molestó al monstruo. Ragnar había dejado el arco a un lado y avanzaba con la espada desenvainada; sin embargo, varios hombres-serpientes se cruzaron en su camino.

Malakh, cuya forma de luchar sin armas era devastadora contra criaturas de su mismo tamaño, no podía realizar un ataque eficaz contra un enemigo de aquellas dimensiones; sus golpes más potentes parecían rebotar en el pellejo acorazado del enemigo. Se vio obligado a dejar de lanzar estos inútiles ataques cuando le atacó otro hombre-serpiente con su cimitarra. Malakh desarmó al atacante, le abrió el vientre con su espada y saltó sobre el lomo del monstruo. Seis metros más arriba, el reptil agitaba la cabeza y sacudía a Megaera como un gato a un ratón. Malakh sujetó la cimitarra con los dientes y empezó a trepar por el tronco de una palmera en medio de un huracán.

Al mirar hacia abajo, vio que Zerika y Ragnar se habían visto obligados a mantenerse a la defensiva para protegerse de los hombres-serpientes que seguían vivos. Estaban luchando bien, pero no podían acudir en socorro de Megaera. Tahmurath contemplaba la escena impotente, pues no podía usar sus poderes mágicos sin poner en peligro tanto a Megaera como a Malakh.

Malakh llegó a la cabeza y se sentó a horcajadas y se sentó a horcajadas sobre el

inicio del cuello. Agarró una oreja con la zurda y sujetó la cimitarra del revés con la diestra. Para el golpe que había pensado, una hoja estrecha y recta habría sido mucho más apropiada que la curvada y ancha que empuñaba.

—¡Qué diablos importa! -dijo, y la arrojó con todas sus fuerzas hacia el ojo derecho de la bestia.

Por desgracia, la herida no fue mortal de manera inmediata. El monstruo volvió a rugir y arrojó a Megaera por los aires, quien trazó arco en el aire que acabó sobre los dos hombres-serpientes que seguían con vida. Les sirvieron de colchón, aunque se fracturaron casi todos los huesos bajo su peso. Malakh soltó la empuñadura del arma para agarrarse con todas sus fuerzas mientras la bestia se retorció para arrojarlo lejos de sí. Al no tener éxito, probó a golpearlo contra las paredes de la caverna. El primer golpe destrozó el brazo derecho de Malakh, pero logró mantenerse sujeto con el izquierdo y las piernas. Incluso soportó el segundo y el tercer golpe. En el cuarto, se golpeó la cabeza contra la roca de granito con un sonido húmedo y cayó inerte al suelo. Allí no había hombres-serpientes que pudieran amortiguar el impacto.

Antes de que el cuerpo de Malakh chocara contra el suelo, un segundo rayo brotó del bastón de Tahmurath. Esta vez lo dirigió hacia la empuñadura de la cimitarra para que la hoja metálica sirviera de conductor de la energía eléctrica hasta el cráneo del monstruo.

La bestia abrió sus cavernosas fauces como si quisiera rugir por tercera vez; sin embargo, no emitió ningún sonido. Emitió una nube de humo negro y, por unos instantes, pareció como si la serpiente fuese a exhalar fuego. De hecho, la nube no anunciaba llamaradas, sino que era el humeante residuo de sus sesos carbonizados. Expiró y su enorme masa se desplomó sobre el suelo de la cámara con un golpe que pareció que iba a derrumbar el techo de todas las cavernas.

De súbito, resonó una carcajada procedente de la puerta por la que habían entrado. Todos se volvieron para hacer frente a la posible amenaza, pero allí no había nadie. Sólo Zerika atisbo un ser, semejante a un hombre cornudo y con extraños ojos abultados.

Cuando los supervivientes recuperaron el aliento, pudieron examinar bien al gigantesco reptil. Carecía de patas y alas y se hubiera parecido a una enorme serpiente de no ser por la cabeza, que tenía un aspecto de dragón inconfundible, cuernos en espiral y orejas puntiagudas. Mientras Tahmurath contemplaba aquella mole, observó que los pies de Malakh sobresalían por debajo.

—¡Oh, no! -exclamó-. ¿Y Megaera está...?

—Viva -dijo Zerika. Ella y Ragnar estaban en cuclillas junto a su compañera herida-, pero está muy mal.

—Mantenedla con vida. Si muere, habremos perdido a dos miembros del grupo.

—¿Quieres decir que Malakh...?

—Sólo es una mancha pastosa en el suelo.

—¿Sabes? Me duele ese comentario -dijo una voz.

—¡Malakh! ¿Estás vivo? ¿Dónde estás?

—Justo delante de ti, pero me temo que no estoy vivo. Parece que soy un fantasma. Por eso no puedes verme.

—¡Un fantasma! Es curioso, las otras veces que morimos no nos convertimos en espectros.

—Entonces teníamos un nivel muy bajo -dijo Zerika-. Tal vez es preciso superar una puntuación determinada para asumir la naturaleza fantasmal. ¿Puedes hacer algo, Malakh?

—¿Te refieres a curar a Megaera? No, ya lo he intentado. No sé si podré hacer nada más que acompañaros y observar. ¡Qué mierda!

—¿Hay alguna manera de traerle de vuelta con nosotros, Tahmurath?

—Puedo probar a agitar una gallina muerta sobre él, pero dudo que sirva de mucho.

—Bueno, no te desanimes, Malakh -le dijo Zerika-, tal vez encontremos una manera de que te reencarnes. En cualquier caso, aunque no puedas hacer nada más, serás un explorador fabuloso.

En aquel momento se abrió una sección de la pared. Apareció una estancia secreta de la que salió una figura de aspecto femenino, pero con alas como de mariposa y ataviada con una túnica diáfana. En las manos sostenía una bandeja

—Habéis matado el *quivre* -entonó- y habéis completado así la primera etapa de vuestro viaje. Aquí tenéis la recompensa.

Sobre la bandeja había un voluminoso libro y siete objetos. El título del grueso libro, grabado en las tapas de piel era *El Libro de Las Puertas*, y tenía también el símbolo de ouroboros. De los restantes objetos, seis eran seis discos de tres centímetros de diámetro y medio centímetro de grosor. Al examinarlos más de cerca, los aventureros vieron que cada objeto se componía de dos discos oscuros con una sustancia blanca entre ellos, y estaban rodeados de una tenue aura azulada. El séptimo objeto era un extraño dispositivo que parecía de oro. Los supervivientes tomaron un disco cada uno, y Ragnar puso el correspondiente a Megaera entre sus dedos casi inertes.

—¿Qué diablos es esto? -preguntó Ragnar.

Todos observaron atentamente sus premios. Entonces, Tahmurath se echó a reír.

—¿No lo entendéis? -dijo-. Es una galleta mágica.

—¿Una qué? -preguntó Zerika.

—Es una expresión de la jerga de los piratas. Es como un código para que pueda realizarse una determinada. Pero ¿qué es esa otra cosa?

—Esto es el Fróbnulo de Oro -dijo el hada-. Lo necesitaréis en vuestro viaje.

Tuhmarth se metió el Fróbnulo de Oro en el bolsillo. Cuando los aventureros sus galletas, recuperaron la salud por completo. Incluso Magaera que había estado a las puertas de la muerte, estaba ahora de pie y totalmente.

—¿Puedes recoger la tuya, Malakh? -preguntó Tahmurath.

—Me temo que no.

—Eso no tiene sentido. ¿Por qué te da una, si no puedes usarla?

Discutieron el problema por unos minutos, pero no sabían cómo devolver la vida a Malakh ni cómo usar la galleta. Por fin, zanjaron la cuestión y pasaron a examinar el siguiente problema, que era el de investigar el portal por el que había venido el hada (si lo era).

—Parece un museo -comentó Zerina asomándose a través del umbral.

La enorme sala estaba llena de pinturas y esculturas. Algunas de ellas eran conocidas, como la estatua de Cellini que mostraba a Perseo sosteniendo la cabeza de Medusa. Otras les resultaban desconocidas, pero parecían representar a una impresionante variedad de culturas.

—Matadores de dragones -dijo Ragnar.

Se había detenido frente a un óleo que mostraba a un caballero montado a caballo y con armadura, que hundía su lanza en un dragón mientras una doncella de aspecto virginal observaba la escena. El dragón del cuadro era ridículamente pequeño en relación con al leviatán con el que se acababan de enfrentar

—Creo que Ragnar tiene razón -dijo Megaera-. No reconozco a muchos de estos personajes, pero los que conozco son famosos por haber matado dragones.

—Medusa no es precisamente un dragón -repuso Malakh. Su estado etéreo no le impedía cruzar el portal con el resto del grupo.

—No, no era un dragón -confirmó Megaera-. Pero Perseo mató un dragón marino para salvar a Andrómeda. De hecho, algunos estudiosos dicen que la leyenda de san Jorge es una reinterpretación cristiana de la historia de Perseo.

—¿Y qué me decís de este tipo? -preguntó Zerika.

Se hallaba frente a una enorme estatua de un hombre con el cuerpo cubierto de ojos. La escultura llenaba un rincón de la gran sala.

—Había un personaje de la mitología griega que estaba cubierto de ojos -dijo Megaera-. Creo que era Argos. No sé si se le atribuye la muerte de algún dragón.

—Un segundo, voy a consultarlo -dijo Ragnar-. Según este libro, Argos mató a Equidna.

—Entonces, ¿Equidna era un dragón? -preguntó Zerika.

—No, es como un oso hormiguero cubierto de espinas -dijo Megaera.

—Muy divertido -prosiguió Ragnar-. Equidna tenía la parte superior de mujer y la inferior de serpiente. No parecía exactamente un dragón, pero según ciertas fuentes era madre de dragones, como Ladón y la Hidra de Lerna.

—Parece un poco pillado por los pelos -opinó Malakh-. ¿Y esa broma sobre un oso hormiguero con espinas, Megaera? No la he entendido.

—No era una broma. Equidna es el nombre de un animal insectívoro que tiene el cuerpo cubierto de espinas. Es uno de los dos mamíferos que ponen huevos. Hasta ahora no sabía el significado del nombre, que es muy bueno para una especie que comparte características de mamífero y reptil.

—No sé nada de Argos ni de osos hormigueros, pero eso es una estatua de Indra -dijo una voz.

Todo el grupo se volvió al unísono y vieron a alguien de aspecto y ropaje muy semejantes a los de Malakh.

—¿Quién eres? -quiso saber Zerika.

—Llamadme Gunnodoyak. Y parece que mi llegada ha sido muy oportuna, ya que veo que necesitáis a un nuevo caminante de sueños.

—¿Eres tú, Krishna? -preguntó Tahmurath.

—En efecto.

—¿Cómo has podido...?

—Hace tiempo creé un *bot*, en parte para probar algunas cosas, aunque también en previsión de una situación como ésta. Lo programé para que os siguiera por las cavernas, y consiguió acumular bastante experiencia limpiando vuestras sobras. Por cierto, la última galleta era para mí. Me cargué a varios hombres-serpientes mientras vosotros estabais ocupados con el *quivre*. Es evidente que todo esto bastaba para permitir que me incorporara de manera oficial al grupo. En cualquier caso, estamos ya en una fase en la que puedo averiguar más cosas jugando con vosotros.

—Así también es más divertido -dijo Zerika.

—Perdonad mi ignorancia -intervino Megaera-, pero ¿qué es un *bot*.

—Es un programa que juega en un MUD -explicó Gunnodoyak-. En principio, contiene una clase de inteligencia artificial de bajo nivel, aunque hay *bots* legendarios que, según dicen, han logrado engañar a otros jugadores haciéndose pasar por humanos.

—Ahora que estás aquí, ¿puedes resucitar a Malakh?

—Supongo que sí, pero no sé para qué, ya que tiene el cuerpo atrapado bajo ese gigantesco cadáver. Se volvería a morir enseguida.

—Tahmurath, ¿puedes hacerlo levitar y sacarlo de allí?

—Mi límite actual está en media tonelada, y esa bestia debe de pesar por lo menos cincuenta. Lo siento.

—En realidad, puede que sea una ventaja ir acompañados de un fantasma -dijo Zerika-. Puede hacer algunas cosas que nosotros no podemos hacer. Ahora, háganos un poco más de Indra.

—Es el jefe de los dioses védicos -dijo Gunnodoyak-. Y mató al dragón Vritra.

—Ya lo sabía -dijo Ragnar-. Pero no sabía que estaba cubierto de ojos.

—A veces lo llaman Indra, el de los Mil Ojos, aunque de hecho no son tal cosa - explicó Gunnodoyak.

—Entonces, ¿qué son?

—Bueno, eh... en realidad, son vaginas. ¡Eh!, no me miréis como si fuese un perverso: podéis consultarlo si no me creéis.

Tras examinar las obras expuestas en la sala, el grupo cruzó otra puerta que se hallaba en el extremo contrario. El umbral estaba enmarcado por tres gigantes megalitos. En el mayor de los tres, que descansaba en sentido horizontal sobre los otros dos, aparecía la marca del símbolo del ouroboros. Era como si hubieran añadido un antiguo dolmen a las piedras más recientes de la sala. Allí se detuvo para contemplar el ouroboros.

—Malakh me habló de esto -dijo- y me explicó vuestras ideas sobre su significado. ¿Sabéis? También existe un mito africano sobre una serpiente que rodea todo el mundo y se muerde la cola.

—Como Jormungandr -dijo Zerika.

—En efecto. Según la versión africana, hay unos monos de pelambrea anaranjada que tienen la misión de alimentar la serpiente; sin embargo, como son monos a veces se olvidan.

—¿Qué ocurre entonces?

—La serpiente tiene hambre y devora otro trozo de su propia cola. Entonces se producen los terremotos. Se supone que así es como terminará el mundo.

Cuando cruzaron el dolmen para pasar a la siguiente cámara, una figura conocida les bloqueó el paso.

—¡Cuidado! -advirtió Zerika-. Es el troll otra vez.

Sin embargo, no parecía albergar sentimientos hostiles hacia el grupo, sino que una sonrisa conciliadora, que mostraba los dientes que tenía y los que le faltaban, se extendía por su peludo rostro.

—Fuzzys -dijo-. El anillo está con los Fuzzys.

Entonces, sin más, dio media vuelta y echó a correr con una rapidez sorprendente para un ser con unas piernas tan deformes.

—¡Guau! -exclamó Ragnar suspirando mientras seguían al troll-. Esto es la Gran Mazmorra Central.

Habían llegado a una enorme sala rodeada de cinco pisos de balcones. Existían diversas puertas de salida en los cinco niveles y en todas direcciones. Sobre cada puerta brillaba una pequeña luz; casi siempre era verde, pero había bastantes rojas. No podía distinguirse el menor rastro del troll.

—¿Qué diablos significa todo esto? -preguntó la voz desencarnada de Malakh.

—Una pista -dijo Zerika-. Apuesto a que el troll se refería al anillo del rey que

mencionaba el pergamino que encontramos, el que se supone que está en el corazón del dragón.

—Entonces, ¿qué son los Fuzzys?

—No tengo ni idea -admitió-. Lo más probable es que lo descubramos más adelante.

—¿Y ahora qué? -preguntó Megaera.

—Es evidente que aquí es donde debemos usar *El Libro de las Puertas* -respondió Zerika.

—Por desgracia, no consigo entender nada -dijo Tahmurath-. Mira: hay un mapa de esta sala con un número asignado a cada puerta. El resto del libro es una lista de los números de puertas, seguidos de cuatro números de tres cifras y en algunos casos, de cuatro. Parece que Ragnar tiene razón: tendremos que hacer nuestra elección más o menos al azar. Es posible que los niveles correspondan a distintos niveles de dificultad, así que tal vez deberíamos empezar por aquí abajo. Quizá penséis que soy vidente, pero tengo el presentimiento de que deberíamos buscar las luces verdes en lugar de las rojas.

—Bien dicho, vidente -confirmó Zerika.

Gunnodoyak hizo el comentario de que, como quizás acabarían probándolas todas, era mejor que siguieran un plan sistemático, por lo que eligieron la primera puerta de la izquierda desde el lugar por donde habían entrado.

Cruzaron el umbral y se encontraron en lo que parecía el mercado de una ciudad medieval. Había una docena de personas vestidas con ropajes de aquella época. La mayoría de ellas observaban a los recién llegados. Al cabo de unos momentos, un hombre se apartó de un corrillo y se aproximó al grupo. Llevaba un tabardo rojo y gris sobre un chaleco de malla, y sostenía un escudo con un unicornio rampante.

—Tíos, tenéis que cambiar de rollo o marcharos. No estáis muy mal -añadió tras observarlos con atención-, pero aquí no tenemos elfos. Estáis fuera de juego.

—¿Fuera? Pero, tío, si acabamos de entrar -dijo Ragnar.

—Quiere decir que nuestros personajes están fuera de contexto -explico Zerika-. Algunos MUD tienen reglas muy estrictas sobre este tipo de situaciones.

—Dime una cosa -continuó, dirigiéndose al nuevo interlocutor-, ¿eres el administrador? Llevamos semanas jugando a este MUD y nunca nos habíamos encontrado con nadie. Ni siquiera sabíamos si había un tema.

—¿Hace semanas que jugáis a Ars Mágica? ¡Imposible! Me habría dado cuenta de vuestra presencia.

—Regresemos, Zerika -dijo Gunnodoyak- Al menos por un minuto.

Zerika parecía confusa, pero aceptó.

—Tenemos que volver de todos modos -dijo-. Malakh no pudo pasar.

Cuando volvieron a cruzar la puerta, preguntó:

—¿Qué sucede?

—¡Es increíble! -dijo Gunnodoyak-. ¿Te das cuenta de lo que está pasando? ¿Que lugar es éste? -preguntó, mirando a todos con expectación.

—¿Y bien? ¿Qué esperas, un redoble de tambor? -le apremió Ragnar- ¡Cuéntalo!

—Ars Mágica es un MUD -dijo.

—¡Caramba, eso es obvio! -exclamó Zerika-. Es a lo que hemos estado jugando, ¿no? Lo que pasa es que no sabíamos su nombre.

—¡No! No hemos estado jugando a eso. Se trata de un MUD vulgar y corriente. Lo he visto en las listas de juegos, aunque no lo he jugado nunca. En esta sala hay un conjunto de ciberportales. ¡Apuesto a que todas estas puertas conducen a todos los MUD que hay en Internet!

—Espera un momento -dijo Tahmurath-. ¿Tratas de decirnos que Ars Mágica es un MUD de texto normal?

—Sí.

—¡Pero eso es imposible! ¿Y los gráficos?

—¡Eso es lo que quiero decir! ¡Es increíble!

—¿De qué estáis hablando?

—El programa de Dworkin debe de ser capaz de generar gráficos basándose en las descripciones verbales de un MUD de texto. ¡Cielo santo! ¿Qué potencia informática debe de utilizar? Se necesita un programa de inteligencia artificial realmente potente sólo para comprender el texto lo suficiente como para diseñar los gráficos.

—Para entender tan bien el texto es necesario haber encontrado la solución al Problema de los lenguajes naturales -dijo Ragnar.

¿Qué? -exclamó Zerika.

—En el mundillo de la inteligencia artificial -explicó Ragnar- existe un conjunto de problemas que a veces reciben el nombre de *inteligencia artificial completa*. Eso quiere decir que si uno resuelve uno de estos problemas, ha conseguido crear inteligencia artificial. Un ejemplo es el problema de los lenguajes naturales, o escribir un programa que pueda leer y hablar un lenguaje humano

—En otras palabras- Dijo Gunnodoyak -, sí esta cosa hace lo que parece que parece que hace nos enfrentamos a una inteligencia artificial auténtica, ¿no?

—Bueno, al menos se puede apostar a que pasaría el test de Turing con bastantes garantías de éxito.

—Tahmurath, déjame ver *El Libro de Las Puertas* - dijo Gunnodoyak- ¡Ajá! Apuesto a que son direcciones de Internet, aunque no están en el formato habitual. En lugar de escribir un número con puntos intercalados, se han eliminado puntos y se han extendido los números.

—Entonces los número de cuatro cifras son números de puerto -dijo Megaera.



—¡Correcto! Un buen truco, pero no lo bastante bueno para engañar a tipos como nosotros.

—Muy bien, supongamos que Gunnodoyak tiene razón -dijo Tahmurath-, y yo creo que la tiene: estas puertas conducen a todos los MUD de Internet. ¿Os dais cuenta de lo que esto significa? Podríamos tardar años.

—Y probablemente no tenemos tanto tiempo -agregó Malakh.

—No olvidéis la pista del troll -les recordó Gunnodoyak.

—¡Es cierto! -exclamó Tahmurath-. Ahora sabemos lo que quiso decir con Fuzzys.

—¿Qué quieres decir? -preguntó Megaera.

—¡Oh, rayos! Créeme, es mejor que no lo sepas -respondió Zerika.

Era once de agosto, miércoles, cuando descubrí que teníamos más motivos para preocuparnos de lo que había temido.

Llegué a casa a las seis y media, a tiempo para ver las noticias. Conecté el televisor. Había muchas noticias y todas malas.

Al parecer, un eclipse solar pudo verse en casi toda Europa. Si era excesivo definir los sucesos del día como histeria colectiva, por lo menos había bastante alboroto en los bordes de la psique global de la humanidad.

El caso más grave, representado por aquellos sujetos que suelen recibir el nombre de *lunáticos*, era el de los miembros de tres sectas apocalípticas que habían elegido aquel eclipse para organizar sendos suicidios masivos. Además de la locura organizada de las sectas, había una oleada de suicidios, incendios y otros delitos violentos. Era la respuesta más dramática a un eclipse en Europa desde Luis el Piadoso, emperador del Sacro Imperio Romano, que había muerto literalmente de miedo a causa de uno en el año 840.

De todos modos, los sucesos del día, por trágicos que fuesen, no eran mi mayor preocupación. Empecé a pensar de nuevo en el Dios, el *daemon* de individuos operativos sincronizados. Me preguntaba si estaba detrás de toda aquella locura. Si Al y yo teníamos razón, el DIOS podía ser especialmente sensible al simbolismo religioso y, en tal caso, estar preparándose para la crisis del milenio. Me sentía tan preocupado que llamé a Marión Oz para explicarle mi idea; sin embargo, no estaba, y Dan Morgan se encontraba de vacaciones. Le dejé un mensaje.

Al regresó a Nueva York el sábado por la mañana. Fui con el coche al aeropuerto de La Guardia a recogerla. Quería mostrarle la red semántica que había diseñado y que evolucionaba de la siguiente manera:



Sin embargo, cuando llegó la vi tan alterada que me olvidé de mi red por completo.

—Este asunto me destroza los nervios, Michael -dijo-. Encuentro a Wyrms en casi todos los sistemas que examino.

—Yo también.!

—Lo peor es no saber qué debo decir a mis clientes. Es obvio que tenemos que darles alguna explicación, y también es evidente que no podemos contárselo todo.

—Eso seguro. Sobre todo lo referente al caballo de Troya de Macrobyte. Una sola palabra sobre esa cuestión y seremos denunciados ante los tribunales por una compañía con dinero más que suficiente para contratar a los mejores abogados.

—Sin duda. Pero no es sólo eso. Ni siquiera podemos explicarles lo del juego. Al menos, yo no me atrevo. Pensarían que he perdido la chaveta.

—Sí. En realidad, lo que me parece más aterrador es la manera en que esa cosa interfiere en mi trabajo. Y supongo que también en el tuyo.

—Bueno, no ha habido mucho trabajo, pero no sé si es tan terrible como dices.

—¿Ah, no? ¿Sabes qué día era ayer?

—Trece de agosto. ¿Por qué?

—Viernes trece. Y fue el viernes trece más lento que he vivido desde que me dedico a esto.

—¿Sabes que tienes razón? Bueno, tampoco podemos quejarnos si presta un servicio tan valioso.

—Supongo que tienes razón. Pero, por alguna razón, todo esto me produce inquietud. Tal vez sólo sea una manifestación de mi espíritu mercenario.

—Conociéndote, no me parece probable -comentó, sonriendo-. De todos modos, tiene que haber alguna causa de tu preocupación.

—Hombre, no es precisamente tranquilizador el que no sepamos qué está pasando ni por qué. Por no hablar de aquel pasaje del Apocalipsis que había subrayado Dworkin. ¿Y si está metido en alguna secta satánica?

—No sé si deberíamos preocuparnos tanto por eso, Michael. Sabes que hay muchos piratas a los que les gusta el *heavymetal*, sobre todo los más jóvenes, y utilizan toda esa imaginería satánica. Sin embargo, dudo que alguno de ellos se dedique a sacrificar vírgenes.

—Además, quedan pocas vírgenes en esta época; lo más probable es que tuvieran que sacrificarse a sí mismos. Tienes razón respecto a los piratas. Pero recuerda que

este ser no tiene inteligencia humana. Los piratas que juegan a adorar al diablo saben que sólo hacen tonterías. Quizá Wyrn no sepa que sólo es una gigantesca broma.

—Entonces, ¿qué es lo que crees que haría?

No lo sabía, pero se me empezaban a ocurrir ideas. Y no me gustaban nada.

—Supongamos que no está destruyendo realmente los virus que encuentra. ¿Y si solo los altera para activarlos todos al mismo tiempo?

Al reflexionó sobre ello.

—Por lo que hemos visto hasta ahora, tengo que admitir que es capaz de hacer eso.

—Pero ¿por qué?

—Porque hay una fecha concreta en que debería armarse el gran follón. Una fecha muy especial, como...

—¿El cambio de milenio?

—En efecto.

—Hmmm... ¿Has leído un relato de Robert Heinlein llamado *El año del jackpot*?

—Me suena.

—Narra cómo toda una serie de improbables desastres se van produciendo en un año concreto.

—¿Qué año?

—No me acuerdo, pero un *jackpotes* una jugada en la que salen tres números, limones o lo que sea, en una máquina tragaperras, ¿no?

—¿Cómo 2000?

—O bien 1999.

—O 666.

—Si mi madre nos oyera, seguramente nos haría encerrar en un manicomio -dijo Al con una risita.

—Sí. Y mi padre querría que nos tumbáramos en su diván.

—¡Un momento! ¿Su diván? ¿Quieres decir que tu padre es...?

—Psicoanalista, sí.

—¡No me habías dicho que tu padre era psicoanalista!

En su aseveración podía entenderse bastante más que un matiz acusatorio. Pensé que había cierta justicia poética en su decepción, teniendo en cuenta cómo había montado aquella encerrona para presentarme a sus padres. Claro que yo sabía muy bien que no debía decir nada de todo esto.

—Supongo que nunca salió el tema -dije. Mi hermana Remi iba a casarse pronto y Al sería mi acompañante en la ceremonia, una buena ocasión de presentarla a mis padres.

—¿Nunca salió el tema? ¿Y cuando me diste tus condolencias porque mi madre es psiquiatra?

—¿Seguro que nunca te lo dije? Creía que lo había mencionado hace un rato.

Se me quedó mirando durante un tiempo, hasta que se dio una palmada en la frente.

—¡Un analista! Dijiste que era analista. ¡Creía que te referías a un analista de sistemas!

—¿Cuál es el problema? De todo el mundo, tú deberías sentirte cómoda entre loqueros.

—¡Loqueros! ¿Sabe tu padre que utilizas esta palabra? En general, me siento cómoda entre psiquiatras, incluso entre psicoanalistas. Pero las cosas son muy distintas cuando se trata del padre de mi novio.

—Lo comprendo. Supongo que estaba un poco nervioso cuando conocí a tus padres.

—En cualquier caso, no es grave. Sólo un poco de ansiedad.

—¡Oh! Mala señal...

—¿Qué? ¿Qué es mala señal? -preguntó Al, abriendo desmesuradamente los ojos.

—Bueno, ya sabes que los analistas notan enseguida el miedo.

Esquivé el primer cojín, pero me dio un buen golpe con el segundo. Se lo devolví con creces.

La ceremonia nupcial y la consiguiente recepción siguieron la exquisita tradición de Long Island de hacerlo todo con una lamentable exageración. La novia tenía siete doncellas, entre ellas sus dos hermanas, y habían formado un grupo equivalente de acompañantes masculinos, entre ellos su seguro servidor. Los votos que ella y el novio habían escrito de puño y letra, eran apenas más breves que *Guerra y paz*, aunque no tuvimos esa impresión los que permanecemos de pie toda la ceremonia tratando de movernos lo menos posible.

Durante la recepción, Al y yo compartimos mesa con mis padres, que se esforzaron al máximo para que Al se sintiera cómoda. En concreto, era mi padre quien llevaba el peso de la conversación, a diferencia del tópico de que un psicoanalista es tan parlanchín como la Esfinge. Claro que un trabajo que te obliga a permanecer sentado y escuchar todo el día a otras personas quizá te produce la incontenible necesidad de oír el sonido de tu propia voz. En cualquier caso, papá nunca me pareció un hombre especialmente tímido, y tampoco lo fue en esta ocasión. Desconozco por completo por qué la charla derivó hacia el tema de los epítetos en *yiddish*.

Mi padre decía:

—*Schlemiel* es una variante de Shelumiel, un nombre que aparece en el Antiguo Testamento y quiere decir «amigo de Dios». En cambio, *schtimazeles* un compuesto de dos palabras en alemán y en hebreo, y quiere decir, aproximadamente, «jodida suerte». *Schmendnck*, por su parte, es un nombre cuyo origen se remonta a una opera

del siglo xix.

»En concreto -continuó-, *schlemiel* y *schlimazel* tienen significados muy similares, aunque *schlenuel* aporta un matiz de tosquedad o torpeza. Un *schmendrick* es un poro distinto, porque hace referencia a una persona despreciable. Un ejemplo clásico de este es: un camarero, el *schlemiel*, lleva un tazón de sopa, pero un *schmendrick* le nace la zancadilla y tira toda la sopa sobre los pantalones del *schlimazel* más próximo.

—Vale, ya lo he entendido -dijo Al-. Entonces, ¿qué es un *schmuck*?

—Un pene.

Durante un segundo, pensé que Al se iba a ruborizar. Me recordó a una chica muy pija y refinada que conocí en el Instituto y que siempre decía "ene pe i" cuando no sabía algo. Un día le pregunté si sabía lo que quería decir. Me contestó que no. "Ene pe i", dijo una vez más. Y añadió: "No quiere decir nada". Le dije que se equivocaba y que eran las iniciales de cierta locución. "¿Cuál?" me preguntó. Cuando se la dije, la expresión de su cara fue inolvidable. Ojalá la hubiese podido grabar en video.

Tengo que reconocer que Al ni siquiera pestañeó al saber que la palabra que repitiendo una y otra vez con toda tranquilidad era en realidad un sinónimo bastante «ante grosero del órgano genital masculino.

—Creía que quería decir «joya» en alemán -repuso-. Siempre pensé que llamar a alguien *schmuckera* un sarcasmo, como si le dijeras que está hecho un figurín o algo así.

—Sí, en alemán *schmuck* quiere decir «joya» -dijo papá-, pero en *yiddish* es «pene». Un viejo chiste dice que dos hombres iban hablando sobre un viaje que uno de ellos acababa de hacer a Israel.

»-¿Te lo has pasado bien? -pregunta uno.

»-De fábula -contesta el otro-. Hice una visita turística a Jerusalén, vi los sitios más interesantes e incluso monté en un camello macho.

»-¿Un camello macho? ¿Cómo sabes que era macho?

»-Bueno, en realidad no me fijé, pero allá donde íbamos, la gente nos señalaba y decía: «¡Mirad el *schmuck* que lleva el camello!».

Había oído aquel chiste una docena de veces (era un o de los favoritos de papá), por lo que me reí con Al por cortesía. Mamá, que debía de haberlo oído al menos el doble de veces que yo, sólo entornó los ojos.

—Michael -me dijo-, pregúntale a Alice si desea bailar.

Al no hizo ni un gesto al oír su segundo nombre entero, que, según me había contado, apenas era menos repugnante que el intolerable Margaret. Al contrario: sonrió y me miró asintiendo con la cabeza, de modo que no tuve más remedio que sacarla a bailar a la pista, pese a que casi no sentía las piernas. Lancé una mirada de reproche a mi madre, pero ella no se dio cuenta, probablemente porque estaba

demasiado ocupada sermoneando a mi padre para que dejara de avergonzarse a mi última novia.

—Creía que era tu madre la que era judía -dijo Al cuando entramos a la pista.

—Así es.

—Entonces, ¿por qué conoce tu padre todas esas palabras *en yiddish*?

—Papá dice que, como es psicoanalista, es una especie de judío *ex officio*.

Bailamos varias piezas, unas lentas y otras rápidas. La última fue una frenética *tarantella*. Después volvimos a la mesa, justo cuando mis padres se sentaban también, un poco jadeantes.

—¿Estabais bailando? -les pregunté. ¿Por qué me sentía ligeramente fastidiado por ello?-. No os he visto.

En realidad, la pista se encontraba tan abarrotada que apenas se podía reconocer a nadie.

—Cuando ponen esa pieza, casi siempre saco a bailar a tu padre -dijo mamá.

—Eso es porque sé que tengo una excusa para volver a sentarnos cuando termina -explicó papá, sonriendo-. Es una de las ventajas de ser un viejo achacoso.

—Esta danza me encanta -dijo Al-. ¿Cómo se llama?

—Es una *tarantella*-respondí-. Es de rigor en todas las bodas italianas.

—¿Has dicho *tarantella*'?

—Quiere decir «tarántula» -dijo papá-. Su origen se remonta a una epidemia de histeria colectiva que se produjo durante la Edad Media. Todos pensaban que los había mordido una tarántula, y se creía que la única forma de curarse era bailar hasta que uno se desplomara exhausto.

Al asintió con expresión reflexiva.

—Una histeria colectiva. Otro tipo de virus de información humana.

—¿Qué clase de virus has dicho?

Mi padre parecía interesado, por lo que le explicamos algunas de las ideas de Marión Oz sobre los virus informáticos y sus correlatos humanos.

—Es interesante -dijo-. Y creo que tiene cierto sentido. De hecho, hay un modelo de conciencia que es básicamente darwiniano: ideas diferentes que compiten entre sí.

—Salvo que, si es cierto, no tendría que ser darwiniano -repuse-. Podría ser también lamarekiano.

Le expliqué la idea de Al de que los programas informáticos podían evolucionar según los patrones de Lamarck además de la selección natural. Se me ocurrió que podía aplicarse el mismo argumento a las ideas.

Mi padre asintió, pensativo.

—Puede que hayáis descubierto algo -sentenció.

Volvimos bastante tarde al apartamento de Al en Manhattan. Encendí su ordenador y me conecté para leer mi correo electrónico. El único mensaje interesante

era el siguiente:

¡Te pillé! -Beelzebub >8->0

Suelo recibir mensajes insultantes y amenazadores, pero éste era realmente extraordinario: un pirata me había enviado un mensaje jactándose de sus hazañas. Se había hablado bastante del desastre de Gerdel Heshher Bock en los medios de comunicación -no me cabía ninguna duda de que se refería a eso-, aunque me preguntaba por qué había tardado tanto tiempo en aprovechar la ocasión para burlarse de mí. La expresión de mi cara debía de reflejar a la perfección la sorpresa y el disgusto que sentía, porque Al preguntó:

—¿Qué pasa? -y vino a mirar la pantalla por encima de mi hombro.

—No mucho, sólo el mensaje de un admirador felicitándome por una metedura de pata.

—¡Beelzebub! La verdad es que tienes amigos por correspondencia muy interesantes.

Beelzebub había enviado su mensaje a través de un servicio de reenvío de correo anónimo, por supuesto. De hecho, hubiera apostado que había encadenado al menos media docena de estos servicios para evitar que pudiese rastrear la ruta que había seguido el mensaje. Por mi parte, no tenía la menor intención de perder el tiempo con aquella absurda cacería.

Nos acercábamos a septiembre y a otra Triple Hora Bruja, y durante los dos últimos meses yo había estado demasiado atareado para terminar de invertir la compilación del virus. Decidí ponerme a trabajar en ello. Recordaba que no habíamos descubierto todavía cómo calculaba la fecha, ya que parecía hacerlo de manera independiente del calendario interno del sistema infectado.

Al concentrarme en aquel problema, conseguí algunos avances. Lo que descubrí me sorprendió.

—Al, ven a ver esto -dije.

No me di cuenta de lo tarde que era (casi las tres de la madrugada) ni de que Al se había quedado dormida en el sofá. Bostezó y vino con paso vacilante. Se agarró al respaldo de mi silla y miró la pantalla.

—¿Recuerdas que nos preguntábamos cómo calculaba la fecha el virus THB? Creo que la obtiene de Wyrn.

—¿Qué? ¿Cómo?

—Está en la red, mira esto.

Escribí una serie de mandatos y recibí la siguiente respuesta:

La última cifra iba cambiando de valor en sentido decreciente mientras observábamos.

—Es una cuenta atrás desde diez millones de segundos -dije.

—¡Oh, Dios mío! -susurró Al-. ¿Cuándo llegará a cero?

Activé el programa de la calculadora.

—Parece que el 31 de diciembre a eso de las siete de la tarde. No, espera, este cálculo lo he hecho con el horario de verano. Entonces serán las seis.

—¿Qué hora es en el horario de Greenwich?

—Medianoche.

Cuando sus ojos se adaptaron a la oscuridad, empezaron a reconocer el lugar. Se hallaban en una gran estancia subterránea que tenía las paredes cubiertas de nichos. El lugar de entrada, como siempre, estaba cerca de un hito marcado con el símbolo del ouroboros.

—¡Uf! -exclamó Zerika con un escalofrío-. ¡Catacumbas! ¿Qué clase de MUD dijiste que era éste?

—Se llama BloodMUD -contestó Gunnodoyak, encogiéndose de hombros-. Aquí es donde se supone que encontraremos el castillo de Drácula, así que podéis sacar vuestras propias conclusiones. Además, fuiste tú quien quiso venir aquí. Sigo pensando que debimos seguir la pista del troll e ir primero a FuzzyMUD.

—¡Dos veces uf! -dijo Zerika-. Prefiero los no-muertos a los Fuzzys en cualquier caso.

—Veamos si podemos ponernos en contacto con un mago o un personaje similar para que nos enseñe este lugar -sugirió Tahmurath.

—Muy bien, espera un segundo -dijo Gunnodoyak-. Tengo a uno que se llama Radu. ¿Eres mago, Radu?

—No, estoy en la pantalla de bienvenida. ¿Dónde estás tú?

—En las catacumbas.

—Iré enseguida.

—Estoy seguro de que encontraremos lo que buscamos.

Al cabo de unos minutos de esperar a Radu, Gunnodoyik le envió otro mensaje y, mientras esperaban respuesta, una sección de las sombras se separó del resto y avanzó hacia ellos.

Zerika fue la primera en reaccionar: se apartó de un salto y desenvainó sus armas; los demás la imitaron de inmediato.

La sombra siguió acercándose a ellos hasta que pudieron distinguir más detalles. Se trataba de un joven alto y pálido, de cabellos oscuros que le caían sobre los



hombros, iba vestido con elegancia y llevaba una capa negra con forro que podía ser de seda roja, aunque en la penumbra parecía casi negro. Les saludo con un reverencia y sonrió, enseñando unos colmillos asombrosamente largos.

—Soy Radu -dijo-. Bienvenidos. ¿En qué puedo ayudaros?

Zerika recobro la compostura y contestó:

—Pues para empezar, podrías responder a algunas preguntas

—¿Por ejemplo?

—La primera iba a ser: ¿Cuál es el tema del MUD? Pero supongo que es de vampiros.

—Acertaste.

—¿Todos los jugadores lo son?

—¡Oh, no en absoluto! Hay vampiros, brujas, algunos licántropos, monstruos diversos y humanos vulgares y corrientes.

—«Humanos vulgares y corrientes» suena un poco complicado. ¿No tenéis una definición mas breve?

La sonrisa de Radu se amplió y mostró aún más sus gigantescos caninos.

—Comida -respondió.

—Entiendo. Parece que la mayoría de los jugadores prefieren ser vampiros.

—De echo todos empiezan como humanos normales. Para ser vampiro tienes que convertirte en uno.

—¿Siendo mordido por otro vampiro?

—En parte si, pero no basta con eso. En general sólo mordemos a los humanos para alimentarnos. Si pierden toda la sangre, mueren.

»En realidad el verdadero reto es jugar con un personaje no vampiro he intentar sobrevivir. Sin embargo es más fácil decirlo que hacerlo. Creo que, tal y como fue concebido inicialmente este MUD, sólo algunos jugadores deberían convertirse en vampiros, pero no ha sido así en la práctica. Ahora los novatos solo duran una semana más o menos antes de desangrarse o convertirse. Además ser vampiro tiene muchas ventajas.

—¿Por ejemplo?

—¡Oh! fuerza sobrehumana, velocidad, vitalidad, inmunidad a la mayoría de heridas y enfermedades, inmortalidad... Otras ventajas especiales dependen del personaje, por ejemplo, algunos podemos hacer esto.

Se alzó una columna de humo y Radu desapareció. En su lugar apareció un murciélago especialmente grande y repulsivo, que revoloteó por la estancia unos segundos antes de convertirse de nuevo en Radu.

—¿Tiene alguna desventaja ser vampiro?

—Si, cuando te has convertido en vampiro, necesitas sangre para sobrevivir. En los niveles inferiores puede ser cualquier clase de sangre, incluso los jugos de un

insecto.

—¡Puaj!

—Exacto. A medida que adquieres poder, tienes que ascender en la cadena alimenticia. Los vampiros más poderosos pueden sobrevivir sólo con sangre humana. Si intentan comer cualquier otra cosa, pueden quedar inactivos durante semanas. ¿Alguna pregunta más?

—Sí. ¿Dónde está el castillo de Drácula?

—En vuestro lugar, no me preocuparía por eso. Tendréis que quedaros por aquí un buen rato antes de podáis alejaros siquiera un kilómetro.

—¿Has estado allí?

—En realidad, no. He oído que hay que tener un grupo bastante fuerte para llegar y sobrevivir; un jugador solitario no tiene ninguna posibilidad. ¡Ah!, y los únicos que lo han conseguido, incluso formando grupos, son vampiros. Lo máximo que han logrado los intrépidos cazadores de vampiros es ser empalados en las estacas que rodean el castillo.

—¿Hay ahora un Drácula allí?

—Por supuesto.

—¿Quién es?

—Seguramente es uno de los programadores, aunque algunos creen que es parte del programa, un *bot*. Los jugadores que han estado no dicen nada.

—¿Cuándo piensas ir?

—Llevo meses intentando formar un grupo -dijo con expresión contrariada-. Los pocos que son lo bastante poderosos ya lo han hecho, y los demás son demasiado inexpertos.

Zerika y Tahmurath conversaron entre murmullos. Luego se volvieron hacia Radu, y Zerika le dijo:

—¿Te gustaría venir con nosotros?

Radu, asombrado, guardó unos momentos de silencio. Luego se echó a reír.

—¡Muy buena, ésta!

—No estoy bromeando.

—¿No me has oído? Una pandilla de novatos no tiene la menor oportunidad, aunque pudiese convertirlos a todos en vampiros ahora mismo.

—No somos exactamente novatos. Y no será necesario que nos conviertas en vampiros. Demuéstraselo, Tahmurath.

Tahmurath hizo un gesto con el bastón y murmuró un breve encantamiento. Unos brazos surgieron de la pared de piedra que se hallaba detrás de Radu y lo sujetaron con un pétreo abrazo. Forcejeó inútilmente; entonces se transformó en murciélago y se alejó volando, dejando a los brazos de piedra abrazando sólo el aire. Sin embargo, Tahmurath ya estaba lanzando un segundo hechizo. Una burbuja salió de su boca y

creció hasta alcanzar el tamaño de una cabeza. La burbuja persiguió al murciélago hasta alcanzarlo, lo envolvió y regresó flotando hacia Tahmurath. El murciélago agitaba las alas para liberarse, mas la estructura aparentemente delicada de la burbuja no se rompió. Radu recobró su forma humana, pero la burbuja aumentó proporcionalmente de tamaño y siguió resistiendo sus intentos de romperla, incluso cuando utilizó los colmillos.

—Parece que os menosprecié al llamaros «pandilla de novatos» -reconoció-. Muy bien, si queréis ir al castillo de Drácula, yo también. Juntos podremos sobrevivir. Sin embargo, ahora no podemos ir porque tengo que desconectarme.

Zerika no iba a dejarle irse de rositas con tanta facilidad.

—Muy bien. Entonces, ¿cuándo?

Hubo un tenso silencio.

—Mañana por la noche. A las diez, hora del Atlántico.

—Allí estaremos.

Radu se desconectó.

—Muy bien, la noche es joven -dijo Zerika-. ¿Qué queréis hacer mientras tanto?

—Sé que no te apetece nada, Zerika -dijo Tahmurath-, pero creo que debemos visitar el FuzzyMUD.

—¡Oh, mierda!

—¿Qué es el FuzzyMUD? -preguntó Ragnar.

Un pelaje negro y reluciente cubría su figura elegante y sinuosa. Sus ojos, oscuros y brillantes, observaron al grupo con curiosidad y cierta desaprobación. Resultaba obvio que la criatura era de sexo femenino: el aspecto de su torso tenía una forma claramente humana y no estaba oculto por ninguna clase de ropa.

—Parece salida de una película X de Walt Disney -susurró Ragnar

—Soy Natasha -dijo la mujer nutria-. Me gustaría ser vuestra anfitriona, pero antes...

Zerika levantó una mano para interrumpirla.

—Ya lo sé, estamos fuera de juego, ¿verdad? No te preocupes, ya nos íbamos

—No tan deprisa -dijo Tahmurath-. Aún no hemos encontrado lo que hemos venido a buscar.

—Dudo que encontremos nada en un MUD como éste -comentó Zerika, arrugando la nariz de asco.

—No estés tan segura.

—Bueno, no podéis ir por el FuzzyMUD con este aspecto. -les advirtió Natasha.

—Yo me encargo de eso -dijo Tahmurath.

Se volvió hacia Megaera, hizo unos gestos y murmuró unos encantamientos. De las puntas de sus dedos surgió una nube de humo azul que la envolvió; cuando se dispersó, Megaera tenía la piel cubierta de un pelaje anaranjado e iba tan poco vestida

como el mustélido que actuaba en calidad de anfitriona. Abrió desmesuradamente sus ojos, que ahora eran grandes y verdes, con aspecto felino, y emitió maullido escandalizado.

—¡Vaya! Esto da un nuevo significado a la denominación *humo mágico* -comentó Ragnar.

—¿Humo mágico? ¿Qué se supone que quiere decir? -preguntó Megaera.

—¿No lo sabes? Es lo que hace funcionar un chip.

—Es un chiste, ¿verdad?

—Ni hablar. ¿Has visto alguna vez quemarse un chip?

—Humm, no, que yo recuerde.

—A veces sucede. Entonces sale humo del interior del chip, y éste deja de funcionar. Así sabemos que era el humo mágico que había en su interior lo que lo hacía funcionar.

Entretanto, Tahmurath había acabado de transformar a los demás miembros del grupo. Ragnar se había convertido en centauro, Alí en mantícora y Gunnodoyak tenía la cabeza y los colmillos de un jabalí.

—¡Eh! ¿A santo de qué? -protestó.

—Te he visto comer, ¿sabes? -dijo Tahmurath-. Vale, vale, a ver qué te parece esto.

Canturreó otra vez y, cuando se despejó el humo, Gunnodoyak tenía la cabeza, la melena y el pelaje de un león.

—Esto me gusta más.

—¡Genial! -comentó Ragnar-. ¿Qué tienes en contra de este MUD, Zerika?

—Tal vez sólo estoy en contra de llevar pieles, ¿vale?

—En tal caso, probaremos algo diferente para ti -dijo Tahmurath.

Cuando el humo azul se disipó, Zerika se hallaba cubierta de plumas suaves y refulgentes.

La mujer-nutria estaba impresionada por esta última transformación.

—¡Oooh, me encanta! Creo que también debería probarlo un día de éstos.

Por último, Tahmurath se transformó en un ser parecido a un gigantesco oso de peluche.

—Mucho mejor. Ahora, si me acompañáis, os mostraré este lugar.

Mientras los guiaba por una senda hecha de tablones de madera, Megaera susurró a Zerika:

—¿A qué te referías cuando te dijiste «un MUD como éste»?

—Ya lo verás -contestó, entornando los ojos.

El grupo llegó a un claro lleno de una docena de criaturas similares a su anfitriona: animales con rasgos antropomórficos o humanos en diversos estadios de licantropía. Estaban abrazándose, besándose, oliéndose, mordisqueándose, o

practicando otros actos más íntimos y bastante más escandalosos, en una orgía de combinaciones entre distintas especies.

—¿Qué coño de MUD es éste? -exclamó Megaera.

—Modera tu lenguaje, por favor -la advirtió la mujer-nutria.

—¿Lenguaje? -dijo Megaera, estupefacta-. Estas personas, o lo que sean, están haciendo todo eso, ¿y tú te molestas porque he dicho coño?

—Te he avisado -replicó, remilgada-. No me obligues a llamar a un administrador.

—Bueno, estoy del lado de Zerika -dijo Megaera, sin prestar atención a la anfitriona-. Propongo que salgamos de este jod... de este sitio cuanto antes. Es repugnante.

—No seáis mojigatas -dijo Tahmurath, que se volvió hacia la mujer-nutria y le explicó lo que andaban buscando. Al cabo de unos segundos, la nutria meneó negativamente la cabeza.

—No tenemos auténticos dragones -dijo-. Al menos, no en el sentido habitual de la palabra. Tal vez estéis buscando el penesaurio.

—¿El qué? -exclamó Zerika, que parecía aún más escandalizada que antes, si es que era posible.

—Bueno, en realidad no es un auténtico penesaurio, sólo es un apodo que le hemos dado.

—¿Dónde está? -preguntó Tahmurath.

—Frecuenta varios lugares. Seguid aquel camino y tomad el desvío de la izquierda. Llegaréis a un estanque y luego a un jardín. Suele estar por allí.

—Vamos, no quiero pasarme toda la noche despierto -los apremió Tahmurath.

—Vale, vale, vale -gruñó Zerika-. Ojalá pudiéramos acabar de una vez con esto.

Zerika hizo que se detuvieran al llegar junto al estanque.

—Tal vez soy demasiado precavida, pero tengo un mal presentimiento. No me fío de esa mujer-rata.

—Creía que era una nutria -dijo Gunnodoyak.

—¡Chist! Quiero que uno vaya hasta el borde del estanque. Los demás permaneceremos escondidos.

—Creía que tú eras la exploradora -dijo Ragnar, sorprendido. -Y lo soy. Pero necesito que alguien haga de anzuelo mientras los demás estamos ocultos entre los arbustos.

—Yo seré el anzuelo. No faltaba más -dijo Ragnar, y señaló sus cuartos traseros-. Con esta pinta, no creo que pudiese esconderme mucho de todos modos. -Entonces, adelante.

Ragnar fue trotando por el sendero hasta el borde del estanque.

—Creía que había un jardín por aquí -dijo.

Una enorme cabeza de serpiente, con un largo cuello, surgió de las aguas. Sonrió a Ragnar y dijo:

—No hay jardín, sólo un dragón.

Ragnar hizo ademán de desenvainar la espada, pero titubeó. La serpiente lo miró con expectación; luego, cada vez más impaciente, rugió: -¡Desenvaina, cobarde!

En cambio, Ragnar le mostró su sonrisa más conciliadora y abrió la bolsa del arpa.

—Pensé que preferirías oír un poco de música -explicó.

El dragón parecía estar dispuesto a escuchar la improvisada actuación, cuando otra cabeza idéntica surgió del lago.

—¡Eh! -exclamó Ragnar-. Creía que habías dicho que sólo había un dragón.

El monstruo recién llegado miró fijamente al primero, que dijo con expresión inocente:

—Eso dije, ¿verdad?

Ragnar empezó a tocar el arpa.

Ambas serpientes escucharon durante unos momentos. Luego, la primera exhaló un humo azul que envolvió a Ragnar. Cuando se disipó, Ragnar se había transformado en un hombre alto y enjuto de largos dedos, vestido con elegante ropa del siglo XIX y que tocaba un Stradivarius.

—Paganini, deléitanos con tu arte -dijo la serpiente que había exhalado el humo.

La segunda serpiente observó la escena por unos instantes; entonces arrojó otra voluta de humo sobre Ragnar. Cuando se desvaneció el humo, Ragnar llevaba una camisa hawaiana de colores chillones y el violín se había convertido en un ukelele.

—¡Oh, no! ¡Don Ho! -exclamó la primera serpiente, riendo de forma histérica.

Entretanto, el resto del grupo discutía entre susurros en su escondrijo.

—Estaba dispuesta a enfrentarme a uno -dijo Zerika-. Pero es imposible que matemos a los dos... al menos, sin sufrir unas bajas que ya no podemos permitirnos.

—¿Por qué dijo la mujer-nutria que no había dragones? -se preguntó Gunnodoyak-. Estos dragones parecen comunes.

—No lo sé, pero será mejor que pensemos en algo pronto -los apremió Megaera-. No sé por cuánto tiempo se conformarán con escuchar la música de Ragnar.

—Si no podemos matarlos a ambos, tal vez consigamos que lo hagan ellos -propuso Alí.

—¿Cómo sugieres que podemos conseguirlo? -preguntó Tahmurath.

—No debería ser demasiado difícil. Como hacer un lazo con una pitón. Devuélveme mi aspecto normal, Tahmurath. Quiero probar algo.

Unos instantes después, Alí salió de los matorrales y echó a andar hacia el estanque. La segunda serpiente fue la primera en verlo. Mostró sus largos y afilados dientes y exclamó:

—¡Acércate, lejano elfo!

Alí aceleró el paso y se aproximó al dragón.

—Estaba buscándote -dijo. Desenvainó la cimitarra y señaló al otro dragón-. ¿Éste es el que me pediste que matara?

—¿Eh? -exclamó la serpiente. Parecía sorprendida.

—O tal vez era al revés -añadió Alí-. La verdad es que no puedo distinguiros. -Se volvió al primer dragón y le preguntó-: ¿Fuiste tú quien me pidió que lo matara? Ya sabes, para que sólo hubiera un dragón, tal como dijiste.

El segundo dragón lanzó una mirada asesina al primero.

—Eso dijiste, ¿eh?

Era evidente que al primer dragón no le gustaba recibir miradas amenazadoras.

—Piérdete, Otis -gruñó.

—¡Estoy furioso! -siseó el segundo dragón.

De súbito, ambas cabezas se olvidaron de Ragnar y Alí, sacaron del agua una porción mayor de sus cuellos y se prepararon para combatir. El segundo dragón fue el que atacó antes, pero las mandíbulas se cerraron en el vacío porque su adversario eludió el golpe y contraatacó. Los cuellos se entrelazaron mientras cada monstruo trataba de conseguir ventaja sobre el otro. Pronto resultó imposible distinguir quién era quien.

Por fin, uno de ellos consiguió hundir sus colmillos en el morro del otro y empezó a tragárselo. Cuando quedó claro que uno de los dos iba a ganar el combate, Zerika susurró:

—¡Preparaos! tendremos que enfrentamos al vencedor.

No tenía por qué preocuparse. En menos de un minuto, la mirada del aparente vencedor adquirió un aspecto extraño y enfermizo. Poco después empezó a encorvarse y se hundió en las aguas del estanque.

Los restantes miembros del grupo corrieron por el sendero hasta donde estaban Alí y Ragnar.

—¡Oh, no! -exclamó Gunnodoya-. ¿Cómo conseguiremos ahora el corazón?

—No te preocupes -le tranquilizó Tahmurath-. Tengo un hechizo para bajar el nivel de las aguas. Aunque, si no acertamos a la primera, quizá tengamos que arrancar los dos corazones.

Tahmurath lanzó el hechizo y las aguas descendieron hasta el lodazal del fondo. Entonces no vieron dos cadáveres, si no sólo uno.

—¡Una anfibena! -exclamó Zerik;..

—¿Qué? -preguntó Ragnar.

—Es una serpiente gigante con una cabeza en cada extremo. Por eso el que creíamos que había vencido murió también: era, en realidad, la misma criatura.

—Tal vez fuese una anfibena, pero a hora es un ouroboros -sentenció Ragnar.

Abrieron el cuerpo de la anfisbena con sus espadas y descubrieron que sólo había un corazón. Megaera se lo llevó a Tahmurath.

—Creía que el anillo estaría aquí -dijo, sorprendido-. ¿Qué...?

—¿Qué pasa? -inquirió Zerika.

Tahmurath levantó el corazón en vilo para que todos pudieran ver lo que había descubierto al darle la vuelta. Era una carita sonriente.

—Bueno, supongo que esto es todo por hoy -dijo Zerika, meneando la cabeza.

—Un momento -dijo Tahmurath-. Megaera, quiero hablar contigo en privado, quédate unos minutos. Los demás podéis desconectaros.

—Bueno, esto ha sido como un anticlímax -comentó Art mientras preparaba la desconexión. Al y él habían pasado unos minutos escribiendo en sus teclados cuando todos los demás ya habían cerrado sus respectivas sesiones.

—¿Cuál es el gran secreto? -preguntó Robin.

—Estamos preparando una pequeña sorpresa, eso es todo -respondió Art con una sonrisa misteriosa.

—¡Oh, bien! Me gustan las sorpresas.

—En realidad, no me importa lo que hemos encontrado -dijo Art, aparentemente en referencia al corazón del dragón

Estábamos jugando en el pozo de las serpientes. Yo ocupaba el antiguo sitio de Krishna, aunque en realidad no era necesario. Estoy seguro de que Krishna podría haber jugado con su personaje mientras supervisaba los parámetros técnicos al mismo tiempo, pero así yo tenía algo que hacer. Y como disfrutaba de una especie de vista panorámica del juego, estaba en una situación privilegiada para ver lo que otros no podían.

—No tan deprisa, Art -dije-. Cuando recibiste el corazón, bajaste un archivo bastante grande.

Pude decirle en qué directorio se había cargado el archivo. Lo abrió.

—Es una jergonza incomprensible -comentó.

—Apuesto a que está cifrado -dijo Krishna, que miraba el monitor por encima del hombro de Art.

—Si tú lo dices. Krishna es nuestro descifrador de códigos particular -explicó Art-. ¿Quieres encargarte de éste, Krish?

—Será un placer.

En una de aquellas raras ocasiones en que Al y yo viajábamos en la misma dirección, tomamos el mismo vuelo de regreso a Nueva York. Se acercaba la Triple Hora Bruja y estábamos estudiando lo que podíamos hacer al respecto.

—Tengo una idea -le dije-, pero no me gusta mucho.

—Dímela. Tal vez a mí me agrada más.



—¿Sabes por qué las compañías que tienen instalado el sistema operativo de Macrobyte parecen resistir el virus THB? Creo que es como la filoxera.

—La plaga de la filoxera mata las vides europeas, pero no las americanas, aunque las infecte -dije.

—Así es. De modo que, si quieres plantar uvas viníferas europeas, tienes que injertarlas en rizoma; de labrusca americanos.

—Vale, creo que sé adónde quieres ir a parar...

—Dudo que muchas empresas estén dispuestas a cambiar todo el sistema operativo, pero si pudiésemos darles una especie de rizoma de Macrobyte...

—Me gusta -dijo, asintiendo con entusiasmo-. ¿Cuántos rizomas crees que necesitaremos?

—Eso es lo que no me gusta. Me temo que los suficientes como para que Wyrn pueda echar raíces.

—Los gusanos no tienen raíces -objetó Al.

—Lo sé, es una pésima metáfora. Pero ¿entiendes lo que quiero decir?

—Creo que sí.

Al final, no se nos ocurrió ninguna alternativa mejor, de modo que ofrecimos esta solución a nuestros clientes e hicimos correr la voz por las demás empresas. En un primer momento todos se mostraron recelosos, pero las compañías que ya habían sufrido graves daños estaban dispuestas a probar cualquier cosa.

Mientras tanto, Al y yo estudiamos cuántos elementos del sistema operativo de Macrobyte teníamos que cargar para conseguir nuestro propósito. También tuvimos que negociar un acuerdo de licencia con Macrobyte, pero fueron bastante magnánimos. Al parecer, lo consideraron una oportunidad de conseguir una buena publicidad.

El dieciocho de septiembre, doce compañías de inversores bursátiles fueron atacadas por el virus de la Triple Hora Bruja de Beelzebub. Ninguno de los afectados tenía instalado el sistema operativo de Macrobyte o el híbrido que Al y yo habíamos creado. De seguir así, a finales de año, todo el mundo tendría instalada alguna versión del sistema de Macrobyte o estaría en quiebra.



## Wyrm de sangre

*Porque ellos derramaron la sangre  
de los santos y profetas, y tú les  
has dado a beber sangre...*

*APOCALIPSIS 16,6*

Desde lejos, el castillo de Drácula parecía poco más que unas ruinas. Los enormes agujeros abiertos en sus murallas eran similares a las cuencas vacías de una gigantesca calavera. Nubes oscuras flotaban sobre las ruinas, aunque el resto del cielo nocturno estaba despejado. Unos lobos aullaban tristemente en la noche.

—No puedo creer lo que estoy haciendo -gruñía Radu-. Seis meses para alcanzar el nivel de vampiro en este estúpido juego, y estoy a punto de tirarlo todo por la borda con una pandilla de novatos.

Zerika le dio una amistosa palmada en el hombro. Iba vestida con ropa similar a la de Radu, al igual que Ragnar y Tahmurath, para integrarse mejor en el ambiente de BloodMUD.

—¡Alégrate! -dijo-. No querrás vivir siempre, ¿verdad?

—Bueno, eso es lo que había conseguido. Al fin y al cabo, la inmortalidad es los pocos privilegios de ser vampiro.

—No sé por qué estás tan preocupado -intervino Gunnodoyak. Todavía llevaba la túnica de monje, pero se había puesto encima una voluminosa capa.

—Si las cosas se ponen feas, siempre puedes transformarte en murciélago y salir volando.

—No le des ideas -le avisó Tahmurath, que había encontrado un pequeño compañero: un gato negro que a veces iba sobre su hombro izquierdo y otras caminaba a su lado. Había explicado a los demás que el gato era su familiar.

—Jamás os abandonaría -dijo Radu, aparentemente ofendido-. Los vampiros también conocen el honor, ¿sabéis?

Megaera no estaba muy segura de ello. Era la que había cambiado de atuendo de forma más espectacular, puesto que ahora llevaba un elegante vestido escotado, con los cabellos recogidos en un moño, e iba armada con un florete.

—¿Cómo sabemos que no serás leal a Drácula cuando las cosas vayan mal? -

preguntó.

—Megaera tiene razón -añadió Ragnar-. Al fin y al cabo, la sangre...

—Llama a la sangre -concluyó Radu con sequedad-. No os preocupéis; los vampiros somos bastante fraticidas.

—Siempre os estáis echando al cuello del otro, ¿eh?

—¡Ragnar! -exclamó Megaera.

—Lo siento, no puedo evitarlo.

El aullido de los lobos sonaba cada vez más próximo a medida que se acercaban a las primeras filas de estacas que poblaban las laderas que rodeaban el castillo. En cada una de ellas había una víctima empalada, en distintas fases de putrefacción. Al levantar la mirada, podían ver que las nubes que flotaban sobre las almenas eran en realidad bandadas de murciélagos; había cientos de miles.

—Murciélagos de la muerte, si no me equivoco -dijo Radu con temor.

—¿Son como los murciélagos vampiros? -preguntó Zerika.

—Peor, son como pirañas voladoras. Pueden devorarte hasta los huesos en cuestión de minutos.

—¿Por qué no nos atacan?

—Probablemente el hedor de los cadáveres enmascara nuestra presencia. No comen carroña. Prefieren la carne calentita, por así decir.

—Eso será un pequeño problema -comentó Zerika. Tenían que recorrer unos cincuenta metros al descubierto entre la última fila de estacas y la apertura más próxima en los muros del castillo.

—Podría prepararles un baile -sugirió Ragnar, y empezó a sacar el arpa.

—Eso llamaría demasiado la atención -se opuso Tahmurath-. Radu, ¿tienes alguna idea para entrar?

—Yo puedo convertirme en murciélago y entrar volando. No tengo ni idea de cómo entraréis vosotros.

—Probablemente podría ir sigilosamente sin ser detectada -dijo Zerika-. Pero creo que lo que haga el resto depende de ti, Tahmurath.

El mago asintió con la cabeza.

—Supongo que un hechizo normal de invisibilidad no funcionará con los murciélagos porque se orientan mediante el sonido. Tal vez pueda crear interferencias en su sonar.

Pronunció un breve encantamiento y golpeó un peñasco suavemente con el bastón. La roca empezó a vibrar y a emitir un murmullo grave y constante.

Tahmurath siguió canturreando y haciendo gestos con la mano libre. El murmullo creció en intensidad. Algunos miembros del grupo tuvieron que taparse los oídos cuando el tono aumentó hasta convertirse en un agudo chirrido. Entonces, cesó de súbito. Todos miraron el bastón y vieron que seguía vibrando, pero al parecer el tono

ya había superado el umbral superior de audición humana.

—Espera, Tahmurath -dijo Zerika, sujetándolo del brazo-. Radu todavía puede oírlo.

Señaló al vampiro, que se había metido los dedos en las orejas y su hermoso rostro estaba deformado en una mueca de dolor.

—¿Quieres que pare? -le gritó Tahmurath. El tono y la intensidad de la vibración aumentaron aún más.

De pronto, empezaron a llover murciélagos.

Caían del cielo murciélagos del tamaño de perros. Un espécimen particularmente grande cayó sobre una estaca cerca de Ragnar y quedó empalado entre los omóplatos. Enseñó la hilera de dientes afilados como navajas alineados en su mandíbula inferior, que movía de manera convulsiva, y empezó a manar sangre de sus enormes orejas. El grupo levantó la mirada y vieron que la nube se dispersaba con rapidez porque los murciélagos que todavía podían volar se alejaban en todas direcciones.

—Conque no querías llamar la atención, ¿eh? -dijo Ragnar a Tahmurath-. Creía que sólo ibas a interferir su sonar.

Tahmurath sonrió con timidez.

—Supongo que he dado demasiada caña...

Megaera iba a comentar que los aullidos habían cesado cuando Radu carraspeó y dijo:

—¿Habéis oído hablar de los silbatos de ultrasonidos para perros?

Docenas de ojos amarillentos formaban un semicírculo entre el grupo y el castillo. La visión élfica de Zerika le reveló lo que los ojos del vampiro ya habían visto.

—Son lobos -dijo.

—Pero algo me dice que no son lobos normales -apuntó Gunnodoyak-. ¿Verdad, Radu?

—Probablemente son licántropos -contestó-. Es muy difícil matarlos.

—Tal vez si matamos al líder, los demás se desanimarán -sugirió Ragnar.

—¿Y cómo podremos saber cuál de ellos es el líder? -quiso saber Zerika.

—Apuesto a que es el que está a la derecha y se parece a Jack Nicholson. ¿Tú qué crees, Megaera?

—Yo apuesto por Lon Chaney, que está allá.

—No hagáis ningún movimiento agresivo todavía -les advirtió Tahmurath-. Antes quiero probar algo.

—¿Qué haces? -inquirió Gunnodoyak mientras Tahmurath lanzaba un hechizo.

—Estoy activando nuestras descripciones de personaje del FuzzyMUD. Radu, esta es una buena ocasión para que te conviertas en murciélago.

Mientras el grupo se sometía a la transformación ordenada por Tahmurath, éste se incorporó sobre los cuartos traseros de su otra manifestación y dio unos pasos hacia

los lobos. El familiar maulló asustado, saltó de su hombro y fue a refugiarse junto a Megaera. Parecía que Tahmurath había alterado un poco su descripción, ya que el oso parecía bastante más salvaje que antes. El lobo al que habían bautizado como Jack Nicholson se separó del grupo y se acercó al oso, lo olisqueó y se detuvo a valorar la situación. Entonces, el centauro que era Ragnar alargó la palma de la mano hacia la felino Megaera.

—Págame -dijo.

El jefe de la manada gimoteó y se alejó a paso ligero. Los demás lo siguieron.

—¿Qué diablos ha pasado? -quiso saber el león Gunnodoyak.

El oso Tahmurath se encogió de hombros.

—Algo así como cortesía profesional. Vamos.

Apenas hubo pronunciado estas palabras, el ave Zerika pasó a su lado como una exhalación, gritando:

—Pues, si éstos eran los profesionales, ¡éstos son los aficionados! ¡Corred!

Los demás miraron en dirección contraria. Los cadáveres estaban saliendo de las estacas y empezaban a subir por la colina. No era una imagen agradable.

Cruzaron una brecha abierta en la muralla externa del castillo y entraron en un pequeño patio. Gunnodoyak, que vigilaba la retaguardia, fue el último en entrar. Cruzó la abertura mientras Zerika probaba la manija de una puerta de madera maciza que conducía a una de las torres.

—Está cerrada con llave -dijo jadeando-. No creo que tengamos tiempo de forzarla.

Tahmurath levantó el bastón pero, antes de que pudiese pronunciar una sola palabra, Megaera se arrojó contra la puerta y la hizo astillas. La cruzaron corriendo y se encontraron en una antesala que daba a... otra puerta. Ésta parecía bastante más resistente que la que había destrozado Megaera porque estaba hecha de acero; también estaba cerrada con llave.

Tahmurath se volvió hacia los restos de la puerta que acababan de cruzar y empezó a musitar un encantamiento. Tras entonar unas sílabas mágicas, miró a Megaera con expresión de reproche.

—Esto sería más fácil si no hubieras reducido la puerta a astillas.

—Supongo que no controlo mi propia fuerza -contestó Megaera, sonriendo y encogiéndose de hombros.

Al adquirir forma el hechizo, los fragmentos de la puerta flotaron por el aire y empezaron a ajustar entre sí. Cuando la puerta estuvo montada de nuevo, Tahmurath la reforzó con su magia. Estaba terminando el hechizo cuando oyeron el primer golpe contra la puerta.

—Me parece que tenemos compañía -dijo con sequedad.

—¿Cuánto tiempo resistirá? -preguntó Zerika mientras hurgaba con sus ganzúas

en la puerta interior.

—Si tenemos suerte, un poco más de lo que tardarás en forzar la cerradura, así que date prisa.

Zerika siguió probando hasta que logró abrirla en el mismo momento en que se deshizo el hechizo de Tahmurath. Mientras Zerika abría la puerta, los zombis pasaban en tromba por la entrada exterior. El grupo cruzó la otra puerta, defendiéndose con golpes y mandobles, pero sus armas parecían tener escasos efectos en sus perseguidores. Intentaron cerrar la puerta de acero, pero la presión de los no-muertos desde el otro lado era tan grande que no consiguieron cerrarla del todo.

En tanto Megaera, Ragnar, Gunnodoyak, Zerika y Radu empujaban con todas sus fuerzas, el familiar de Tahmurath bajó del hombro y se sumó a sus esfuerzos utilizando las patitas. De forma increíble, por unos momentos pareció que la ayuda del pequeño felino bastaría para inclinar la balanza en su favor, pero varios brazos, piernas e incluso una cabeza de los no-muertos habían cruzado ya la abertura. La situación empeoraba porque los miembros del grupo empezaban a cansarse, mientras que cada vez más no-muertos incansables se sumaban al esfuerzo de empujar la puerta; ganaban terreno y la abrían cada vez más, de forma lenta pero inexorable. Cuando la abertura aumentó, asomaron otras dos monstruosas cabezas.

—Tahmurath -dijo Zerika con los dientes apretados-, si tienes otro truco en la manga para cerrar puertas, es el momento de usarlo.

El aviso de Zerika fue puramente retórico, porque Tahmurath ya había levantado los brazos y empezado a cantar. Unos momentos después, dio un paso adelante y golpeó la puerta con el bastón. El golpe sonó como un gong. Aquel sonido pareció dejarlos paralizados a todos, tanto vivos como no-muertos. Entonces, la puerta se cerró, cortando los brazos, piernas y cabezas que la habían cruzado como si fuese una afilada guillotina.

—Gracias -dijo Zerika, apartando de una patada una cabeza de zombi que intentaba morderle un tobillo-. Creo que ya podemos explorar el interior. Radu y yo iremos delante, Ragnar y Tahmurath detrás de nosotros, y Megaera y Gunny serán la retaguardia. ¿Alguna propuesta de dónde debemos mirar, Radu?

—Tenemos que encontrar el ataúd de Drácula. En realidad, lo más probable es que haya varios, pero todos deben de estar en lugares subterráneos.

—Entonces, busquemos en las mazmorras del castillo.

—De acuerdo.

Siguieron un corto pasadizo que los condujo a una antecámara. Al entrar, se encendieron unas antorchas que estaban colocadas en las paredes a ambos lados de un arco. De súbito, se encontraron con una figura esbelta que llevaba una capa negra de cuello alto. Tenía el pelo, desde un pico de cabellos en la frente, peinado hacia atrás y aplastado con gomina. Su piel pálida hacía un enfermizo contraste con sus labios de

color sangre, que estaban torcidos en una sonrisa sarcástica.

—Bienvenidos -dijo.

Los héroes echaron mano a sus armas, pero la figura añadió:

—No tengáis miedo. He venido a daros la bienvenida a mi hogar. Habéis pasado terribles pruebas para llegar hasta aquí. Eso quiere decir que seréis adversarios dignos de mí. Será un gran placer beber la sangre de todos vosotros.

De pronto, una flecha se clavó en su pecho y una telaraña de grietas se abrió desde el lugar del impacto. El conde se desvaneció.

—¡Un espejo! -exclamó Zerika.

—¿Un espejo? -dijo Ragnar, destensando el arco de mala gana-. Creía que los vampiros no tenían reflejo.

—Claro que tenemos reflejo -explicó Radu-. Al menos, en este MUD. Lo que pasa es que no es preciso tenerlo siempre. Podemos enviarlo a cualquier sitio, siempre que haya una superficie reflectante.

—¿De qué sirve eso? -quiso saber Gunnodoyak.

—Un reflejo es un excelente espía o explorador. Es probable que Drácula tenga espejos por todas partes en su castillo. Así puede seguirnos la pista allá donde vayamos.

—Es una lástima que el fantasma de Malakh no pueda cruzar los ciberportales -comentó Ragnar, mirando a su alrededor-. Este sitio le iría de maravilla.

Horas después, tras recorrer varios kilómetros de pasadizos subterráneos y sobrevivir a numerosas escaramuzas con los monstruosos habitantes del castillo, llegaron a una habitación que parecía ser el extremo inferior de las mazmorras del castillo, la puerta era de hierro y tenía una curiosa inscripción:

*Xn qfcpnpqx cnpeq qfjngnpben pq pensbzqf.*

*Qx nzuxxb pqx eql nhyqzgn xn ynsun.*

*Xn cufgn ouqzgb gequzgn xxqin nx sbeeb gqzqñebfb.*

—¡Vaya, vaya! -exclamó Ragnar- Debe de ser aquí.

—¿Qué te hace pensar eso? -preguntó Tahmurath.

—Buscamos una cripta, ¿no?

—Sí, ¿y qué?

—¿Qué esperas encontrar en la puerta de una cripta, sino un criptograma?

Todos gruñeron, pero Tahmurath sonrió y asintió con la cabeza.

—¿Sabes? Creo que has encontrado algo -dijo.

—Será mejor que lo resolvamos antes de entrar -sugirió Zerika. -La primera línea dice: «La espada del padre es matadora de dragones» -dijo Gunnodoyak.

—¡Eh, qué rápido! -exclamó Megaera.

—Ya sé las otras -añadió Gunnodoyak-. La segunda dice: «El anillo del rey aumenta la magia». Y la tercera: «La pista ciento treinta lleva al gorro tenebroso».

—¿Cómo lo has podido resolver tan deprisa?

—No ha sido difícil. La clave es trece con rotación.

—¿Cómo dices?

—Trece con rotación. Es un cifrado de sustitución que consiste en reemplazar cada letra con la que está trece puestos más adelante en el alfabeto; al llegar al final debes volver a empezar, como si le dieras media vuelta al anillo descodificador de Flash Gordon. Es útil para un programador porque el mismo programa que codifica el mensaje puede descodificarlo, pero es demasiado sencillo para realizar un cifrado serio.

—Dos de los mensajes son claros. Pero ¿qué quiere decir eso de la pista ciento treinta?

—Espero que no quiera decir que debemos volver a empezar desde el principio y contar todas las pistas que hemos encontrado hasta ahora -rezongó Ragnar.

Después de una inútil discusión sobre el posible significado de la última línea Zerika comprobó que no había ninguna trampa en la puerta y probó a acciona manija. La puerta se abrió.

La sala no era grande, pero estaba adornada con lujo. El suelo aparecía cubierto de exquisitas alfombras persas, y las paredes, de fabulosos tapices. Un ataúd grande ocupaba el centro.

Ya habían decidido antes la táctica que iban a emplear en esta situación, por lo que todos ocuparon sus lugares sin discutir. Tahmurath se situó a la cabecera del ataúd, flanqueado por Ragnar, Zerika, Gunnodoyak y Radu. Megaera se quedó apostada en la puerta, bloqueando la única salida visible. Zerika gesticuló, y Tahmurath hizo levitar la tapa del ataúd. En el interior apareció la figura con aspecto de Bela Lugosi cuyo reflejo habían visto antes. Parecía estar dormida, con los brazos cruzados sobre el pecho. Zerika envió una señal a Gunnodoyak, que sacó una larga estaca de madera de debajo de su capa. Colocó la punta sobre el pecho del vampiro, entre las muñecas cruzadas.

Ragnar se adelantó; empuñaba un martillo de mango corto. Lo levantó y miró a Zerika, quien asintió con la cabeza.

Al primer impacto, la estaca se hundió en el pecho del vampiro. Éste abrió los ojos y la boca, pero no emitió ningún grito. Ragnar volvió a golpear otra vez, y otra. Al tercer golpe sonó un fuerte grito, mas no de Drácula, sino de Megaera. Todos se volvieron y el vampiro del ataúd se desvaneció. Entonces vieron que un vampiro idéntico había sujetado a Megaera por la espalda y la había mordido en el cuello. Radu, por su parte, saltó sobre Zerika e intentó morderla también, pero ella se apartó y le dio un tajo en la cara con su corta espada. La punta del arma le abrió una herida



superficial en el rostro, que desapareció un instante después.

—¿Y todo el rollo que soltaste sobre el honor de los vampiros? -inquirió Zerika.

El rostro de Radu pareció adquirir una forma distinta. Durante unos momentos, se convirtió en una faz diabólica, con cuernos y barba, y ojos de insecto.

—Una de las ventajas de no tener honor es que puedes decir todo lo que te dé la gana -respondió.

—¿Quién diablos eres?

—Puedes llamarme Beelzebub. De todos modos me he apoderado del personaje de Radu, por lo que en este MUD soy un vampiro y si te muerdo, absorberé todas tus habilidades, al igual que las de tu compañera de aventuras.

Se abalanzó de nuevo sobre ella, que otra vez logró eludir los colmillos. Megaera volvió a gritar, pero esta vez sonó más como un chillido ronco. Entonces empezó a transformarse; la carne era más fofa, los brazos y las piernas parecían encogerse, y el rostro comenzó a adquirir rasgos porcinos.

Megaera gritó por tercera vez y terminó la transformación. Donde antes estuvo Megaera, había ahora un enorme cerdo. El animal corrió por la habitación chillando y arrastrando al vampiro, que no conseguía sacar los colmillos de su cuello. El familiar felino de Tahmurath bajó del hombro y se transformó en Megaera, con armas y armadura. Cuando el cerdo pasó a su lado blandió la espada y cercenó la cabeza del vampiro.

Ragnar y Gunnodoyak saltaron sobre el cuerpo decapitado y le clavaron la estaca en el corazón. Entretando Megaera y Tahmurath consiguieron acorralar al cerdo y con ciertas dificultades, le arrancaron la cabeza del vampiro.

—Abre la boca -le ordenó Tahmurath.

Cuando lo hizo, introdujo el contenido de una pequeña bolsa.

—Son hostias consagradas -explicó.

—¿Alguien puede echarme una mano? -exclamó Zerika. Sin embarco, su petición fue innecesaria, porque Radu/Beelzebub, al ver que teñía las de perder, se transformó en murciélago y huyó.

—De modo que eso era lo que estabais tramando vosotros dos -dijo Zerika- Me encanta. Pero, ¿por qué elegiste a Megaera como anzuelo?

—Eso es lo que quiero saber -dijo Megaera.

—Me pareció la más apetitosa del grupo -contestó Tahmurath, sonriendo-. Pensé a quién de vosotros querría morder si fuese vampiro.

—¡Vaya! ¿Y por qué un cerdo?

—Eso también lo quiero saber -insistió Megaera, de forma más vehemente.

—Pensé que un cerdo, al ser omnívoro, tendría un sabor más parecido a un ser humano, y no quería que se diera cuenta de su error hasta que fuera demasiado tarde. ¿Sabéis que dicen que el cerdo es el animal que más se parece al hombre?

—¡Uf! No necesitamos más explicaciones, doctor Lecter. ¿Y cómo conseguiste que sus colmillos quedasen adheridos al cuello del cerdo?

—Con el mejor pegamento del mercado.

—Bueno, ahora sólo nos queda averiguar por qué hemos venido aquí. ¿Alguien vio de dónde salió Drácula para atacar a Megaera? Quiero decir a la falsa Megaera.

—No -contestó Gunnodoyak-, pero apuesto a que salió de detrás de un tapiz.

En efecto, no tardaron en descubrir una puerta secreta oculta tras un elaborado tapiz que representaba un unicornio capturado. Zerika comprobó que no había trampas y la forzó con sus ganzúas. Al cabo de pocos momentos recorrieron en fila india un estrecho pasillo que los condujo a una lujosa sala. En un extremo había otro ataúd, pero estaba abierto y vacío. En su interior sólo encontraron un pedazo de papel.

Zerika recogió el papel con cautela, como si temiera que tratara de morderla.

—¡Es un crucigrama! -exclamó.

—Creo que ya lo entiendo -dijo Megaera-. El pergamino hablaba de la cruz del hijo. Debe de ser un juego de palabras: la *cruz de crucigrama*.

—Lo que diré puede parecer una perogrullada -dijo Tahmurath, examinando el papel-, pero creo que tendremos que resolver el crucigrama.

—Sin duda -confirmó Zerika-. ¿Alguno de vosotros es aficionado a esta clase de pasatiempos?

—Dámelo -dijo Megaera, sonriendo.

—Podemos imprimirlo y tratar de resolverlo antes del próximo encuentro -propuso Tahmurath-. Entonces pondremos en común nuestras respuestas. En cualquier caso, ya es hora de acabar por esta noche.

Al llegó de la costa Oeste en un vuelo nocturno y fui a La Guardia a recogerla. De vuelta del aeropuerto, noté que algo la preocupaba.

—Vi a Arthur y a los demás en California -dijo.!

—¿Ah, sí?

—Arthur me pidió que te propusiera una cosa.

—¿Por qué no me llamó?

—Porque no es algo que quiera discutir por teléfono ni por correo electrónico. Cada vez sentía más curiosidad.

—¿Por qué no, joder?

Al suspiró.

—Porque implica hacer algo ilegal.

—¿Eso es todo? -dije, echándome a reír-. Muy bien, ¿a quién tengo que matar?

—Muy gracioso. Arthur está preocupado porque no avanzamos lo bastante rápido en el juego, y creo que tiene razón. Piensa que tendremos que hacer trampa.

—¿Cómo?

—Haciéndonos con los archivos que Roger Dworkin tiene en Macrobyte.

—¡Ah! Y como ellos no nos los van a dar...

—Alguien tiene que entrar en su sistema y copiarlos.

Era la primera vez que se planteaba esta cuestión desde que Dan Morgan la mencionó en el MIT, lo que pareció causar un ataque de ira a Marión Oz.

—Y ese alguien soy yo -dije, asintiendo con la cabeza-. Tiene sentido. Y dado que mi personaje ha muerto, no tengo mucho más que hacer.

—Entonces, ¿lo pensarás?

—No hay nada que pensar. Art tiene razón. Debí haber pensado en ello hace meses.

Al guardó silencio un rato.

—¿Qué pasa? -pregunté-. ¿Algo va mal?

—No, pero supongo que esperaba que te negases. Me preocupa que puedas meterte en líos.

—No pasará nada -dije-. Además, así tendré algo que hacer, aparte de ayudarte a resolver un crucigrama. Claro que tú no necesitas ayuda.

—No lo sé. El crucigrama es difícilísimo.

—Yo diría que imposible -dije. Art me había enviado una copia por fax para que intentase resolverlo-. Dudo mucho que tenga solución.

—¿Por qué lo dices?

—Te lo enseñaré cuando lleguemos a casa.

Cuando llegamos, busqué la copia que me había enviado Art.

—Fíjate en esto. Dos vertical: «La Reina de ..., la más romántica de la baraja». La respuesta obvia es «corazones».

—Es evidente.

—Entonces, ¿por qué sólo hay tres casillas?

—Parece imposible, ¿verdad? -dijo Al, sonriendo-. Mira esto.

Tomó la hoja, dejó en blanco la primera casilla y escribió E en la segunda y S en la tercera.

—Ahora mira esto -dijo, y dibujó un corazón en la primera casilla-. A veces Publican crucigramas en el *New York Times* con este tipo de soluciones. Hay que utilizar un símbolo.

—Muy bien. ¿Qué me dices entonces de esta otra definición, en 121 horizontal?: «Lo mismo es escaso pensar». Creo que la respuesta es «poco razonar», pero tampoco cabe. ¿Cómo resuelves éste?

—De la misma manera. -Pero *poco razonar* no es igual que *corazón*.

—No, pero contiene la misma serie de letras consecutivas, C-O-R-A-Z-O-N.

—Has resuelto el crucigrama, ¿verdad?

—Sí. Lo terminé en el avión.

—No me digas que lo has rellenado a tinta.

Al se echó a reír.

—Muy bien, no te lo diré. ¿Quieres algo especial por tu cumpleaños?

—Estamos invitados a una fiesta.

—¿Alguien ha organizado una fiesta de cumpleaños para ti?

—Para mí, no. Tengo un sobrino que nació el día de mi aniversario. El miércoles cumplirá tres años. La fiesta será el próximo fin de semana. ¿Quieres venir?

—¡Claro! Será divertido -dijo. Entonces frunció el entrecejo y agregó-: Acabo de acordarme de que quería contarte algo: ¿ha mencionado alguien que nos encontramos con un sujeto que se hacía llamar Beelzebub? Me senté en una silla muy erguido.

—¿Qué? ¿Dónde

—En Internet. En BloodMUD.

—¡Oh! Podría ser una coincidencia -dijo. Si Beelzebub jugara en un MUD, dudo mucho que utilizase su seudónimo de pirata.

—Yo no estoy tan segura. ¿Recuerdas al tipo que apenas atisbamos justo antes de la muerte de Malakh? ¿El que tenía ojos de insecto?

—Sí.

—Ese tipo tenía el mismo aspecto.

—Y después de que el *guivre* matara a Malakh, recibí el mensaje «¡Te pillé!» de Beelzebub.

—Ese mensaje podría proceder de otro Beelzebub -sugirió Al.

—No, contenía su firma electrónica. Era él. ¿Cómo diablos se ha mezclado en esto? -Me incorporé y empecé a pasearme por la estancia-. ¿Y si nos hemos equivocado todo el tiempo? ¿Y si Wyrm fue creado por Beelzebub y no por Roger Dworkin.

—Eso explicaría por qué los virus de Beelzebub parecen propagarse a sus anchas por la red, mientras que todos los demás son eliminados.

Era más tarde de la medianoche y Al estaba dormida. Me levanté de la cama y fui de puntillas a la sala de estar. No podía dormir pensando en Beelzebub; si era verdadero culpable, la situación resultaba mucho peor de lo que imaginaba, no tenía ni idea de lo que podía pretender Dworkin, pero todo lo que había oído de indicaba que, en lo fundamental, se trataba de un hombre honrado. Beelzebub era distinto. Siempre diseñaba los virus para que fueran destructivos al máximo, si había creado a Wyrm, estaba seguro de que no habría cambiado de intención, sería distinta la magnitud de los daños que Wyrm pudiera causar.

En cualquier caso, no podía dormir, por lo que decidí aprovechar el insomnio de forma constructiva. Mi objetivo consistía en reventar el sistema y conseguir la autorización raíz de Macrobyte, y pensé que había llegado el momento de provocar algunos reventones, por así decir. *Raíz* era un término que definía un tipo de conexión

con privilegios especiales en un sistema informático determinado. Un usuario en modo raíz puede definir o eliminar cuentas de usuario, cambiar contraseñas y leer o grabar cualquier archivo del sistema, sin importar lo protegido que esté. Otros términos que se utilizan para referirse a este tipo de conexión son *superusuario* y los antiguos *avatar* y *timón*. Cabe pensar que este tipo de acceso sólo está disponible para los expertos en informática, pero en realidad suelen darse cuentas de superusuario a personas importantes en una empresa, pero que son tan ignorantes como el jefe de las tiras cómicas *Dilbert*.

Por lo tanto, a veces es posible usurpar una cuenta de superusuario gracias al descuido y falta de conocimientos técnicos del titular. Sin embargo, es más frecuente que un pirata consiga el acceso inicial mediante una cuenta con menos privilegios y luego utilice una serie de estratagemas para aumentar la disponibilidad de acceso a través de esa cuenta hasta alcanzar la categoría de superusuario.

Cabía esperar que Macrobyte tuviese la habitual máquina *cortafuegos* protegiendo el sistema, es decir, una pasarela de hardware dedicada que ha sido configurada especialmente para defender el sistema de los piratas que intenten infiltrarse en él. Sin embargo, había otro asunto que podía originar más problemas. Un gigante como Macrobyte debía de tener proyectos de desarrollo de software por valor de muchos millones de dólares en un centro como el de Oakland. Su principal preocupación tenía que ser el espionaje industrial, no unos inofensivos piratas y *crackers*. Probablemente, el material más susceptible de ser pirateado estaría guardado en hardware, sin acceso a través de las conexiones de red.

Aun así, era poco probable que Dworkin hubiese escondido en ordenadores desconectados aquello que yo estaba buscando. Al fin y al cabo, el programador del cubículo adjunto nos había dicho que Dworkin desaparecía durante varias semanas; en aquellos períodos, la única posibilidad de acceso a los archivos tenía que ser a través del cable telefónico.

Para infiltrarme en la red corporativa de Macrobyte, era necesario conseguir Autorización de acceso (o sea, un nombre de usuario y una contraseña) de un empleado de la empresa, aunque fuese un simple peón. Existen numerosos métodos ilícitos de obtener ese tipo de datos (se han escrito libros enteros sobre el tema), pero pensaba mancharme las manos de esa manera, no cuando los chicos de HfH podían hacer el trabajo sucio.

Desde luego, todavía tenía acceso a su BBS y al área en que los piratas publicaban la información privilegiada que habían conseguido como si fuese una sala de trofeos. Como Macrobyte era una víctima natural en su rol de Goliat corporativo frente al pirata David, había una desproporcionada cantidad de información sobre la empresa.

Encontré el problema de que no era muy reciente. Como es natural, el pirata que

conseguía acceder quería explotar al máximo la intromisión antes de compartir la información con sus colegas, sin importar lo ansioso que estuviera por impresionarlos.

Por fin, encontré una cuenta y una contraseña que se habían publicado la semana anterior. Mi benefactor aseguraba que las había obtenido «navegando sobre el hombro» de un empleado de Macrobyte que estaba usando un terminal público para conectarse. *Navegar sobre el hombro* significa enterarse de la contraseña de una persona mirando por encima de su hombro mientras la introduce. Es más difícil de lo que se puede suponer, ya que la contraseña no aparece en la pantalla, por lo que el navegante tiene que observar el teclado para adivinar qué teclas se han pulsado y en qué orden. Algunas personas tienen talento para esto, pero también hay métodos refinados, como usar espejos ocultos, cámaras de vídeo y algunos otros.

Utilicé la información de acceso que había obtenido de esa forma y quedé un poco sorprendido al ver que funcionaba bien. Al parecer, los chicos de seguridad todavía no se habían dado cuenta de que aquella cuenta había sido violada. O eso era lo que yo creía.

Avancé con rapidez por varias pantallas hasta llegar a una lista de archivos con descripciones tales como «confidencial», «privado» e incluso «alto secreto». No me tomé la molestia de abrirlos; era obvio que se trataba de anzuelos. La información de acceso de HfH me había conducido directamente a una *caja de hierro*, o sea, una serie de medidas de seguridad concebidas para proteger el sistema de posibles piratas; restringían sutilmente el alcance de las actividades, aunque los mantenían interesados (con los archivos de anzuelo) y conectados el tiempo suficiente para localizarlos.

Me desconecté y pensé en lo que iba a hacer a continuación. Las otras contraseñas de Macrobyte en HfH eran más antiguas que la que había elegido en primer lugar; aun así, valía la pena probar un par más. Debía tener cuidado y borrar mi rastro porque, al fin y al cabo, lo que estaba haciendo no era, digamos, estrictamente legal. Por otra parte, no creía que el sistema de seguridad de Macrobyte fuera tan peligroso.

Entonces escuché un ruido: el zumbido del disco duro de mi ordenador. Es un sonido que la mayoría de usuarios de ordenadores aprenden a no escuchar, porque suena con frecuencia y de forma irregular cada vez que el ordenador tiene que leer datos del disco o grabarlos. Yo he aprendido a no dejar de oírlo, porque una lectura o una grabación que se produce cuando no debería hacerlo puede ser un indicio de infección. Estaba seguro de que mi ordenador no se hallaba infectado, pero también sabía, porque forma parte de mi trabajo, que la unidad no debía estar activa en aquel preciso momento.

A menos que... Siguiendo una corazonada, activé el sonido del módem. Enseguida oí el ruido característico de la transmisión electrónica de datos. Tarde otro segundo en darme cuenta de lo que había pasado: la red de Macrobyte me había

mostrado una pantalla falsa de desconexión, ¡pero en realidad todavía estaba conectado! Sin duda, en aquellos momentos estaban intentando localizar el origen de la llamada.

Hice una desconexión de hardware (simplemente, colgué) y me desplomé en la silla. Me quedé asombrado al darme cuenta que mi corazón latía de forma acelerada y estaba cubierto de sudor.

Hasta ese momento no había estado muy impresionado por el sistema de seguridad de Macrobyte, pero éste era un nuevo y perverso truco: una falsa desconexión. Era, de hecho, una variante de lo que los piratas denominan *spoofing*. Un *cracker* podía realizar un *spoofing* enviando un falso mensaje de correo electrónico a los usuarios de un sistema para engañarlos y conseguir que le revelaran sus contraseñas. Otra manera era escribir un programa que duplicara la pantalla de conexión del sistema atacado; entonces, cuando el usuario escribía la contraseña, el programa emitía un falso mensaje de error y guardaba la clave para que el pirata pudiera utilizarla más tarde. Estaba dispuesto a apostar una buena cantidad de dinero a que en el equipo de seguridad de Macrobyte había por lo menos un *cracker* reformado. Iba a ser más difícil de lo que había imaginado.

Al tenía algunos encargos que hacer el sábado, por lo que decidimos vernos en la fiesta. Salí de casa bastante temprano y pasé primero por casa de mis padres. Mamá me recibió en la puerta con expresión preocupada.

—¿Te importaría hablar con tu hermano? -me pidió-. Está en su habitación.

—¿Hablar con él sobre qué?

—Lo único que hace es escuchar esos videodiscos de rock. Creo que le están quemando el cerebro.

—Ya me parecía que olía a chamusquina.

—Muy gracioso. Por favor, ¿quieres hablar con él? No nos escucha ni a mí ni a tu padre.

—Veré lo que puedo hacer.

—Gracias.

No sé por qué creía ella que tenía alguna influencia especial sobre Uri. La última vez que aceptó un consejo mío fue cuando él tenía siete años y yo diecisiete: le enseñé a mascullar la palabra *perdón* apelando a su interés por la eficacia. Subí al cuarto de Uri, que en realidad era el mío y que luego había sido de Gabe, de Raph y ahora de Uri. Una habitación con mucha historia.

Las paredes estaban cubiertas de grupos musicales de *ciberpunk*, y las superficies horizontales, de diversos tipos de basura. Esta podía clasificarse en líneas generales como de tres tipos: comestible, no comestible e indeterminada. En realidad, parecía un poco más limpia de como estaba acostumbrado a verla.

Uri daba vueltas en el centro. No me vio entrar porque llevaba puesto un casco de

realidad virtual, que seguramente estaba transmitiendo un intenso ruido e imágenes violentas a su cerebro adolescente. La mano derecha, recubierta por un pesado guante se encontraba unido al casco por un cable, parecía rasgar las cuerdas de una guitarra imaginaria. Aparté un poco de basura, en su mayoría del tipo tres, de una esquina de la cama y me senté.

—Mamá me ha pedido que hable contigo -dije en voz muy alta.

Nada.

—Cree que eso te está quemando el cerebro.

Ni caso.

—Es la guitarra de aire más cutre que he visto en mi vida.

Se detuvo en seco, se levantó las gafas de proyección de vídeo y me lanzó una mirada desafiante.

—Es una guitarra virtual, no una guitarra de aire. ¿Crees que puedes hacerlo mejor?

Estaba en un escenario, bajo un cielo increíblemente estrellado, rodeado por un océano de adolescentes enloquecidas. Al menos, supongo que todas eran adolescentes; resultaba difícil adivinar la edad de seres que tenían tres ojos y tentáculos. El escenario estaba rodeado de grupos de altavoces del tamaño del World Trade Center. Miré a mi espalda y vi al batería, que tenía un sorprendente parecido con Jabba el Hut de *La guerra de las galaxias*. Como si reaccionase a mi mirada, empezó a marcar un ritmo. El bajo y el guitarra rítmica, que eran sendos monstruos necrófagos, se sumaron al ritmo con sus instrumentos, así como un trío de vampiresas vocalistas. Toqué un acorde en mi guitarra, una cosa angulosa y negra que parecía labrada en un fragmento de obsidiana. El sonido salió de los altavoces como gimiendo, y se fundió con el griterío de la multitud. No sé tocar la guitarra, pero eso no importa. Cada vez que movía la diestra sobre las cuerdas, sonaba un acorde. Empecé a tocar frases cada vez más complicadas, y el ordenador las sintetizó sin saltarse ni un compás. Mi actuación fue asombrosa. Bueno, la máquina era asombrosa, pero parecía como si fuese yo.

Alguien me dio unos golpecitos en el casco y me levantó las gafas. Era Uri, que había estado escuchando a través de unos auriculares.

—No ha estado mal -dijo-. Pero mamá dice que es hora de irnos.

Señaló hacia la puerta con el pulgar. Mamá estaba allí, con los brazos en jarra. Levantó la mirada, pidiendo en silencio una intervención divina. Nada ocurrió y se alejó murmurando.

—¿Qué te parece? -me preguntó Uri.

—Divertido. ¿Ya ti?

—¡Eh!, es... bestial.

—¿Bestial?



—Sí, ya sabes, como, genial, o algo así. ¿Qué decíais los de tu generación. ¿Guay? ¿Molón? ¿Chachi piruli?

—Uri, aunque a veces detesto tener que admitirlo, tenemos los mismos padres. Eso nos convierte en miembros de la misma generación.

Me miró con una sonrisa insolente y dijo:

—Hablaba en sentido figurado, ya sabes.

Siguiendo las indicaciones de Cabe, llegué al centro comercial. Un extremo del aparcamiento, que tenía forma de media luna, estaba ocupado por el local que buscábamos: ¡Oh! Zone. Esperé fuera a que viniera Al. Llegó al cabo de unos diez minutos.

—¡Hola! ¿No entramos? -preguntó.

—Creo que es un poco pronto. Esperemos a que llegue más gente.

Mientras esperábamos, pasaron varios *skinheads*. Todos llevaban el obligatorio tatuaje 666 en un lado u otro de la calva.

—Si 666 es el marcador de Wyrms, éstos también lo tienen -bromeó Al.

—Sí. Si un cerebro humano puede ser devorado por un gusano, ha de ser el de esos tipos.

Entonces se acercó una mujer amable de mediana edad que les dio unos folletos. Resultaron ser avisos de que Barney el dinosaurio era, en realidad, el Anticristo.

—Lo que da más miedo es que esa mujer parece normal -dijo Al.

—Perdonen, ¿alguien podría sujetar la puerta?

No fue una petición educada. Nos volvimos y vimos a una mujer que llevaba varias bolsas. Su aspecto era claramente menos normal que el de la mujer que se había acercado antes. La habría comparado con Margaret Hamilton ataviada con su disfraz de Bruja Mala del Oeste, aunque esta mujer era más alta y su tez era un poco menos pálida. Sin embargo, Margaret tenía una cierta ventaja en lo referente a la personalidad. Le aguanté la puerta, y la mujer entró con paso vacilante.

—¿Qué rayos le pasaba? -exclamó Al.

—No lo sé, tal vez tiene un mal día.

—Te has quedado bastante corto.

Poco después llegaron los demás invitados, incluido el invitado de honor, mi sobrino de tres años. Entramos todos. Fue como entrar en un manicomio. El local estaba lleno de todo tipo de juegos, aunque había menos videojuegos de lo habitual en esta clase de locales y más juegos de bolas clásicos. También había varios elementos típicos de los parques de atracciones: un tiovivo en un rincón, una cabina de helicóptero y una excavadora.

Sin embargo, la atracción principal, que dominaba la zona del centro, era una especie de laberinto tridimensional, hecho de tubos de acero, grandes cilindros de plástico, espuma de poliuretano y mallas de nilón. Los niños recorrían el laberinto

como un enjambre de avispas, gritando con toda la fuerza de sus pequeños pulmones. Algunos eran perseguidos por adultos sudorosos; un cartel colocado en la parte exterior explicaba que los niños menores de cinco años tenían que ir acompañados de un adulto. Por alguna razón, no había ninguna norma que exigiera que el adulto fuera acompañado de un cardiólogo. El griterío era ensordecedor.

El pequeño Mikey decía a sus padres que querían entrar ya en el laberinto, y ellos le preguntaron cuál de ellos quería que le acompañase. Noté que parecían un poco nerviosos al hacer la pregunta, y me pregunté si lo veían como una especie de concurso de popularidad entre los padres. Sin embargo, cuando el pequeño se giró, me señaló con el dedo y dijo «Quiero que venga el tío Michael», ambos enseñaron la mejor de sus sonrisas.

—Toma esto. Lo necesitarás -dijo Cabe, dándome unas rodilleras.

Me volví e hice un gesto a Al para excusarme, pero ella apuntó:

—¡Oh, no! Estaré muy bien. Vete con tu sobrino. Estoy deseando verlo.

Nos quitamos los zapatos y los dejamos en un zapatero junto a una de las entradas del laberinto. Y empezamos.

El pequeño diablo me arrastró a una divertida cacería. Los cilindros de plástico que formaban la mayoría de pasadizos eran lo bastante grandes como para que él pudiera pasar agachándose sólo un poco y corriendo bastante deprisa, mientras que yo tenía que recorrerlos a gatas. Como practicante de kárate, he pasado mucho tiempo arrodillado en suelos duros, pero esto era una tortura, incluso llevando rodilleras.

Superamos diversos tipos de obstáculos, incluidos un pozo lleno de pelotas de plástico y un pasillo con pequeños sacos de arena que colgaban del techo. Para subir al nivel superior, tenías que trepar por una red de sogas que estaba inclinada en un ángulo de unos cuarenta y cinco grados. Para que esta sección fuese segura y no pudieran meter un brazo o una pierna por los agujeros de la red, se encontraba forrada con una malla de seguridad de nylon con orificios de unos dos centímetros. Pisar aquello con los pies descalzos y el peso de un adulto era tan cómodo como bailar sobre hojas de afeitar.

Y teníamos que ir al nivel superior, porque allí había un tobogán que descendía en espiral hasta el suelo, y aquélla era la sección favorita de Mikey. La primera vez no me di cuenta de que se trataba de un tobogán hasta que me metí en otro tubo y de pronto noté que iba cada vez más deprisa. Tuvimos que bajar por el tobogán cuatro veces, lo que quiere decir que también hube de trepar cuatro veces. Las dos últimas ya no bajé con tanta velocidad, porque estaba tan sudoroso que me quedaba pegado al plástico. Y todo el tiempo, mientras corría en pos del pequeño tratando de no perderlo de vista, pensaba que si lo perdía en el laberinto, entre los padres, abuelos y otros cualificados familiares, no quedarían de mí los pedazos suficientes para organizar un entierro digno.

Por fin, salimos del laberinto. Me quité las rodilleras y se las devolví a Cabe. Luego me senté para ponerme los zapatos. Al se acercó y se sentó a mi lado.

—Parece que has hecho mucho ejercicio -comentó.

—Sí, eso parece. Podría ser una nueva moda para mantenerse en forma: todo lo que necesitas es un laberinto de éstos y un niño de tres años como entrenador.

Al se echó a reír.

—Puede que hayas tenido una buena idea. ¿le acuerdas de aquella mujer tan grosera a la que abriste la puerta?

—¿La Bruja Mala del Oeste? ¿Qué le pasa?

—La he visto por aquí, pero no sé qué es lo que hace. No va acompañada de ningún niño y no parece formar parte de grupo alguno. Es muy extraño.

—Tal vez haya otra fiesta después y ha llegado demasiado pronto.

—Quizá. Pero tiene algo que me alarma, como si no preparase nada bueno.

—La mantendremos vigilada. Si intenta forzar una de las máquinas de lanzamiento de bolas, caeremos sobre ella como azúcar en los donuts.

—Muy gracioso.

Poco después, sonó una voz a través de los altavoces:

—Todas las personas del grupo de Michael Arcangelo, tengan la bondad de pasar a la sala número tres.

—Somos nosotros -dije de forma totalmente innecesaria.

—Te veré dentro de unos minutos -dijo Al-. Tengo que ir al lavabo.

Pasamos a una sala que estaba al lado del área principal. Había una mesa baja con platos de plástico y servilletas de colores abigarrados, rodeada de sillas para niños. Otras sillas más grandes para los adultos estaban alineadas a lo largo de las paredes. También había una joven vestida con una gorra y una camiseta de ¡Oh! Zone, que era nuestra azafata. Sin embargo, la atracción principal llegó unos minutos después, cuando apareció por la puerta un tiranosaurio de color púrpura y verde.

—¡BARNEY! -chillaron los niños.

Barney entró y empezó a cantar su canción y baile característicos. Los niños estaban encantados. El disfraz era un poco más fofo que el del personaje que salía en televisión, pero a ellos no pareció importarles.

Al entró, miró a Barney y se acercó tapándose la boca con una mano. Se sentó, se inclinó hacia mí y susurró:

—No te imaginas quién es.

—Supongo que es Barney, ¿no?

—Quiero decir la persona que está dentro del disfraz.

—¿Es alguien que conozco?

—Lo suficiente para abrirle la puerta.

No podía creerla.

—¿Es la bruja? ¿Cómo lo sabes?

—La he visto en el lavabo de señoras sin la cabeza y fumando un cigarrillo. Como había un rótulo que prohibía fumar, la he obligado a apagarlo. Ha salido hecha una furia -explicó, con una sonrisa de satisfacción.

—No sabía que te molestara tanto el humo del tabaco.

—No me molesta. Sólo ha sido una pequeña venganza.

—¡Oh!



## Wyrms con alas

*Tienen colas parecidas a las de los escorpiones, y en ellas agujones...*

*APOCALIPSIS 9,10*

Fue el *bot* de Krishna el que me dio la idea; comprendí que, si un programa de inteligencia artificial puede jugar en un MUD, también era posible escribir uno que reventase el sistema de seguridad de Macrobyte evitando que yo pudiera ser detectado.

Como, en teoría, se trataba de una aplicación de inteligencia artificial y, por tanto, no era mi especialidad, solicité ayuda a George y a Krishna. Necesitamos varias semanas para escribirlo y depurarlo. Un problema era cómo recibir la información que obtuviese. Era evidente que no podía utilizar el correo electrónico. Si alguien lo descubría, vería mi dirección; sería como ir en persona a pedir aquellos datos.

Decidí poner el material al alcance de todos, aunque de forma disimulada, es relativamente habitual enviar a ciertos grupos de noticias de Usenet unos archivos llamados *binarios*, gráficos codificados en uno de los diversos formatos binarios. Los lectores de esos grupos pueden bajar esos binarios a su ordenador y descodificarlos para ver las bonitas imágenes, o las pornográficas imágenes, según el caso.

Krishna y yo elaboramos un algoritmo de cifrado que generaba un archivo bastante similar, en un examen superficial, al de los formatos gráficos binarios más comunes. Por supuesto, si alguien intentaba verlo, no obtendría nada; seguramente pensaría que el autor había manejado erróneamente el escáner y lo descartara para ver el siguiente binario.

Tenía que seleccionar un grupo de noticias que no tuviera demasiados suscriptores; cuanto menos gente viera este material, menores eran las probabilidades de que alguien se diera cuenta de que pasaba algo raro. Pensé en usar los grupos `alt.picard.borg.borg.borg` y `alt.barney.die.die.die`, pero cuando los abrí, vi que ninguno de ellos contenía binarios. Por último, decidí enviarlos a `alt.sex.bestiality`.

El programa que habíamos escrito no era un virus ni un gusano, ya que carecía de propiedades de autorreplicación. Sí que era, no obstante, un tipo de caballo de Troya, y quería asegurarme bien de que no podía causar daños en ninguno de los sistemas a los que pudiese afectar.

Los *crackers* suelen usar caballos de Troya para penetrar a través de los sistemas de seguridad. Mi programa era un poco distinto porque, en principio tendría que funcionar desde el exterior. Esto implicaba que habíamos de configurarlo en otro sistema que no revelase nuestra verdadera ubicación.

—Vamos a instalarlo en el ordenador de Berkeley -sugirió Krishna-. El sistema de seguridad tiene bastantes huecos.

Aquello no era sorprendente. Los sistemas de las universidades raras veces son seguros; tienen acceso a ellos demasiadas personas.

—Me parece bien -dije-. Hummm, esto va a costar a Berkeley bastante dinero en facturas telefónicas y tiempo de utilización del sistema.

—Sí, ¿y qué?

—Vamos a hacer un seguimiento. Cuando hayamos acabado, les enviaremos una donación anónima. ¿Qué pasa?

—Nada, pero me gusta tu estilo. Oye, hablando de estilo, ¿cómo vamos a llamar a este bichito?

—¿Qué te parece Punzón?

—Me gusta.

Una noche, Al miraba la televisión en el dormitorio mientras yo trabajaba en la sala de estar bajo la mirada de desaprobación de Efe.

—Michael, ¿puedes venir un momento? -me llamó.

—¿Puede esperar? -respondí. Estaba pensando frente a mi ordenador, que acababa de trasladar al apartamento. Se trataba de algo que me parecía bastante importante: cómo iba a conseguir un nombre de usuario y una contraseña de Macrobyte para Punzón.

—Dan un programa en la tele que creo que deberías ver.

—¿Puedes grabarlo?

—Ya lo estoy haciendo, pero ¿no puedes venir ni un momento?

Dando un suspiro, me levanté de la silla en dirección al ruido del televisor.

Al estaba tumbada de bruces, con la cabeza en el pie de la cama y la barbilla apoyada en las manos. En la televisión daban uno de esos programas de noticias que se distinguen de sus parientes más respetables de otras cadenas porque recurren a prácticas tales como pagar a sus invitados para entrevistarlos. ¿Esto es lo que querías que viese?

Ella asintió con la cabeza.

—¡Qué alivio! Creía que era sólo una mala excusa para involucrarme en una rápida y sordida relación sexual.

—¡Chist!

El entrevistado, pagado o no, tenía el aspecto de que uno igual tenía que pisarlo para entrar en el metro, aunque no iba tan bien vestido. Era de mediana edad y

llevaba una barba larga y desordenada, con mechones canosos. Sus ojos daban la impresión de que te miraban directamente, pero en realidad estaban ligerísimamente perdidos en el horizonte.

La mirada era la única característica que estaba sólo levemente desviada. Era uno de esos individuos a los que los egiptólogos respetables llaman piramidiotas. Su interés por estudiar las pirámides no era arqueológico, ni arquitectónico, ni antropológico, ni siquiera religioso en el sentido habitual del término. No, este tipo estudiaba las pirámides, y en concreto la gran pirámide de Gizeh, porque creía que era una representación en piedra de una profecía acerca del resto de la historia de la humanidad, una profecía que, terminaba, al igual que la historia, en el año 2000. No podía concebir que alguien pudiese pagar a aquel lunático... bueno, quería decir a aquella luminaria... para entrevistarlo. Empecé a preguntarme si aquel programa no aceptaba dinero de gente que quería ser entrevistada en la televisión y si algo así podía considerarse una violación más o menos importante de la ética periodística, en el supuesto de que esta expresión no sea en realidad una contradicción terminológica.

Según este experto, había un pasado principal desde la entrada al interior de la pirámide, que descendía por una pendiente muy pronunciada. En un determinado lugar, se bifurcaba; el desvío ascendía mientras que el pasadizo principal seguía bajando en línea recta. Desde la entrada a la bifurcación, el pasadizo medía dos mil seiscientos veintitrés pulgadas, que era el número de años transcurrido desde la terminación de la pirámide hasta el nacimiento de Cristo. La longitud del desvío era de treinta y tres pulgadas y desembocaba en un área conocida como la Gran Galería. Mil novecientos sesenta y siete pulgadas después terminaba en el mismo centro de la pirámide, también podía seguirse el pasaje descendente, que finalizaba exactamente a la misma distancia... en un pozo profundo. En cualquier caso, cuatro mil seiscientos veintitrés años después de la terminación de la pirámide o dos mil años después del nacimiento de Cristo, todo llega a su fin.

Sin embargo, el profesor Pirámide no era el único en divulgar estas noticias tan alegres y reconfortantes, también había intérpretes de las profecías de Nostradamus, seguidores de San Malaquías, creyentes en los poderes de Edgar Cayce y otros expertos en Apocalipsis.

Era uno de esos fines de semana en que Al y yo estábamos en la costa Oeste y nos habíamos reunido con nuestros camaradas en Cepheus.

—¿Ya llegas al final de tu proyecto, Mike? -preguntó Art. Era, por si puesto, una manera delicada de referirse a mi intento de infiltrarme en Macrobyte.

—Por el momento está congelado, pero creo que podréis ayudarme a conseguirlo.

—¿Cómo?

—Necesito información de acceso al sistema de Macrobyte: un usuario y su contraseña.

—No lo entiendo. ¿Cómo podemos ayudarte a conseguirlos?

—Macrobyte tiene muchos empleados, y es casi seguro que algunos de ellos son administradores de un MUD.

—¿Y bien?

—Pues que la mayoría de la gente suele utilizar la misma contraseña en todas las situaciones en que tiene que escribir una. Esto quiere decir que, si conseguimos la contraseña de un empleado de Macrobyte en un MUD hay grandes posibilidades de que la misma contraseña funcione en su cuenta de Macrobyte.

Krishna asintió con la cabeza.

—Creo que funcionará. La mayoría de los MUD archivan los datos de los jugadores habituales, y la seguridad de los archivos de contraseña es bastante relajada.

—Y el Fróbnulo de Oro nos otorga privilegios de mago. -Agregó Art. -Creo que podremos proporcionarte lo que necesitas. ¿Empezamos el juego?

—Todavía no -dijo Al. Había traído la cinta del programa de televisión sobre la pirámide-. Quiero que veáis esto.

La grabación provocó muchas carcajadas, pero Al estaba muy seria.

—¿Por qué estamos escuchando estas majaderías? -Preguntó George.- Creía que habíamos venido a jugar la partida.

—Creo que tal vez hayamos perdido de vista la razón del juego -dijo Al.

—Ahora que lo dices, últimamente tenía la sensación. Que esto era como lavar al perro -admitió George, con una sonrisa tímida.

*Lavar al perro* es una expresión del argot de los piratas que se referencia una tarea de baja prioridad que uno realiza para no tener que afrontar lo que es realmente importante; como cuando uno dice "Creo que antes voy a lavar al perro".

—De todos modos, el argumento de George sigue siendo válido. -dijo Arthur.- ¿Qué tienen que ver estas tonterías con nuestro problema?

—Dos cosas -respondió Al-. En primer lugar, tenemos que ser conscientes de que toda esta información, sea sensata o no, puede encontrarse en internet y por lo tanto, Wyrms puede acceder a ella.

Lo que quieres decir -intervino George- es que si Wyrms asimila toda esta basura y decide que debe empezar los fuegos artificiales en un día determinado, es muy posible que lo haga.

Al sintió con gesto grave.

—Y creo que es necesario recordar la clase de desastres que puede causar un programa de inteligencia artificial maligna que fuese capaz de controlar Internet. Pensad en ello.

—Los ordenadores de los hospitales, los de tráfico aéreo, los de circulación ferroviaria, los de las centrales nucleares... Podrían pasar muchas desgracias.



—Hablando de las nucleares -dije- ¿No os olvidáis del armamento atómico?

—¡Oh, vamos! -exclamó Art-. No nos pongamos tremendista. Ningún ordenador relacionado con las armas nucleares está conectado a un red pública.

—Eso no es necesario -dije.

—Entonces, ¿cómo...?

—Los virus. Primero propagas un virus que infecte el sistema de destino, y luego un mensaje que acabe regresando a ti. Con tiempo suficiente, puedes aprender lo suficiente para penetrar a través del programa de seguridad de prácticamente cualquier sistema mediante el uso de virus cada vez más perfeccionados y orientados a un sistema específico.

Robín también era escéptica.

—¡Venga ya! No me creo que los ingenieros de armamento nuclear sean capaces de infectar sus ordenadores con virus. Deben de tener unas precauciones increíbles con los programas que utilizan en esas máquinas.

—¿Eso crees? Entonces te contaré algo: hace unos años, alguien consiguió echar un vistazo a los archivos del ordenador principal de Livermore.

—¿Y?

—Contenía más de un millar de imágenes pornográficas.

Por el rabillo del ojo, vi que Al decía en voz baja a Robin unas palabras; por sus labios pude entender: «Los hombres son unos cerdos». La miré y me mostró una sonrisa inusualmente ingenua.

En cambio, Art parecía conmocionado.

—¿Estás diciendo que este gusano podría crear la clase de virus que estás describiendo y utilizarlos para lanzar misiles?

—Es una posibilidad.

—Y eso podría no ser lo peor -agregó Al.

Se quedaron todos, por decirlo suavemente, contrariados. Cualquiera lo estaría si, tras pedirle que se imaginara una situación cataclísmica, le dijeran que vale, muy bien, ahora vienen las malas noticias. Todos se pusieron a hablar, preguntando que a qué se refería. Luego la miramos con expectación. Al se volvió y me devolvió la mirada expectante.

Cuando los demás giraron hacia mí, inspiré hondo y dije:

—Bueno, se trata de lo siguiente: pensamos que Internet podría no ser lo único que está infectado por un gusano inteligente.

—Muy bien -dijo George, tras haber empezado a asimilar mi explicación- Recuerdo lo que dijo Oz sobre los virus de información humana. Incluso llegue a pensar que algunas cosas eran razonables. Pero ¿qué tiene esto que ver con todas estas locas profecías?

—Las profecías están en nuestras mentes -respondí-. No es sólo un programa de

televisión tremendista; esta información está por todas partes.

—Entonces, ¿crees que nos hemos programado para autodestruirnos?

—Es muy posible. Por lo menos, algunos de nosotros. Incluso una minoría significativa podría poner las cosas muy difíciles al resto del mundo.

—Creo que estáis llevando esto demasiado lejos -dijo Arthur-. Casi podría aceptar vuestra tesis en lo referente a la religión, pero esto es demasiado marginal, dudo que se lo crea mucha gente.

—Art, ¿cuándo fue la última vez que fuiste a un supermercado?

—No lo sé, probablemente hace años. ¿Qué tiene que ver?

—Si te pasaste un rato esperando para pagar en caja, debías de ver las revistas de prensa amarilla.

—¿Te refieres al *National Enquirer*?

—No eso es prensa del corazón. Me refiero a esas revistas que suelen poner titulares como: «Fui raptado por extraterrestres y vi a Elvis». Este tipo de prensa está en todos los supermercados. Alguien debe de leerla.

—¡Pero eso son gilipolleces! -exclamó Art, exasperado.

Pensé en la astrología, las hadas y los schrödinbugs y la ecuación de Black-Scholes.

—A veces, lo que cree la gente es lo único que importa. -dijo a Art.- Aunque sean gilipolleces.

—Mike, tengo que admitir que has creado una teoría conspirativa que acaba con todas las demás. -dijo George.

—¿Qué quieres decir? ¿Por qué es una teoría conspirativa?

—Porque implica que todos formamos parte de la conspiración sin saberlo.

Al, que había guardado silencio un rato, se reincorporó a la conversación con otra observación chocante:

—¿Sabéis? No creo que esos profetas marginales controlen el gusano, pero podrían estar conectados con él de algún modo.

—¿Cómo pueden hacer eso? -preguntó Arthur, confundido

—Son histéricos; todos los grandes videntes lo son. Si lees sus biografías, descubren que sufrieron todo tipo de síntomas de histeria en distintos momentos de sus vidas: Edgar Cayce perdió la voz, Mary Baker Eddy sufrió de parálisis histéricas y tuvo que ir en silla de ruedas, etcetera.

»Sin embargo -prosiguió-, la histeria tiene algo más que síntomas. Para algunas personas, también es un tipo de sensibilidad psíquica. No me refiero a la percepción extrasensorial; sólo una sensibilidad especial a la información subliminal. Estas personas son altamente susceptibles a las influencias externas; aunque, en este caso, se trataría en parte de una influencia interna.

—Otra clase de Wyrn.

—Exacto.

—Tengo otra duda -dijo Robin-. El Apocalipsis habla de un plazo de mil años. ¿Porqué no se volvió todo el mundo loco el año 1000?

—Muchos sí que se volvieron -dije-. Incluso hubo gente que fue a Tierra Santa para esperar la Segunda Venida, igual que están haciendo ahora. Existe la leyenda de que toda la población de Islandia se convirtió al cristianismo la medianoche del primero de enero. Probablemente, lo único que impidió que reinase el caos por completo fue que la Iglesia adoptó la postura oficial de que el mundo no se iba a acabar aquel año. Probablemente también ayudó que los números arábigos no fueran de uso general.

—¿Qué tienen que ver los números arábigos?

—Cuando los utilizas, el año 999 invertido es 666.

—¡Oh! Entonces este año invertido es el 6661.

—Sí. Pero insisto en que el factor más importante fue probablemente que la Iglesia ayudó a estabilizar la situación declarando que no había llegado todavía la hora del Apocalipsis.

—¿No están diciendo lo mismo este año?

—Sí, pero hay otro factor: hace mil años, todo el mundo esperaba que pasara algo gordo: signos, portentos, desastres naturales, cualquier cosa. Al parecer, no ocurrió nada. Si no tenemos éxito, es muy posible que se produzcan desastres antinaturales.

Al asintió con expresión muy seria.

—Y esto podría desencadenar una histeria colectiva a una escala nunca vista en la historia humana.

—Mike, ¿has hablado con Marión Oz sobre esto? -preguntó George.

—Me gustaría mucho, pero por alguna razón no devuelve mis llamadas.

Volvieron a reunirse en la cámara que Ragnar había bautizado como la Gran Mazmorra Central. Durante las semanas anteriores, habían realizado varias incursiones en distintos MUD y se apoderaron de diversas clases de tesoros y, de vez en cuando, de alguna pista. Esto les había permitido mejorar sus armas y otros equipos de forma considerable. Zerika había propuesto que se dividieran para cubrir más terreno, pero esto resultó poco práctico cuando descubrieron que era el Fróbnulo de Oro el que les permitía conservar sus poderes especiales cuando entraban en un MUD distinto. Sin él, aunque las galletas mágicas les franqueaban la entrada a otros MUD, tenían que empezar como novatos.

—Todavía no hemos conseguido pistas sobre Eltanin -dijo Tahmurath-. ¿Qué más estamos buscando?

—La espada del padre -respondió Zerika-, aunque no sé lo que significa. Ni siquiera sabemos por qué la espada de Megaera es la espada del hijo. Y el transporte mágico, que podría ser un dispositivo para desplazarnos entre los MUD sin tener que

volver aquí.

—Hemos reunido muchas espadas mágicas -comentó Gunnodoyak, examinando lo que parecía una bolsa de palos de golf llena de armas-. Tenemos Narsil, Glamdring, Calad Bolg, Durendal, Naeghng, Blackwand.lyrfing, Stormbringer y Grayswandir. ¿Cómo sabemos que no es una de éstas?

—Cabe la posibilidad, pero lo dudo -dijo Megaera, que había canjeado su abollada coraza por una armadura completa, tocó el pomo de la espada del hijo: habían regresado a BloodMUD para introducir la solución del crucigrama, que se transformó en una enorme espada de empuñadura de cruz. Había una ventanita o cristal en la empuñadura a través de la cual podía verse lo que parecían unas astilla de madera muy antigua.

—Tal vez sea ajeno -sugirió Ragnar. .

—Recordad que la inscripción de la cripta de Drácula decía que la espada padre es matadora de dragones -dijo Megaera-. No creo que estas espadas sean famosas por haber matado un dragón. La que se acerca más a la descripción es Naegling, que Beowulf utilizó en la batalla contra el dragón de fuego.

—Parece una posibilidad -dijo Ragnar.

—En realidad, no. Naegling se rompió cuando Beowulf golpeó al dragón con ella. Luego el dragón lo mató.

—Lástima.

—¿Nos sirve alguno de los libros? -preguntó Zerika-. Tahmurath, tú tienes la biblioteca.

Tahmurath, que custodiaba los pergaminos, tomos, *grimoires* e incunables, y otros singulares y curiosos volúmenes de saber olvidado que habían adquirido en sus viajes a través del ciberespacio, meneó negativamente la cabeza.

—Los he examinado bastante a fondo, salvo éste -dijo, y levantó un tomo grueso y forrado en piel que estaba marcado con el símbolo del ouroboros.

—*Ars Magna*-leyó Zerika-. Es el libro que encontramos en la guarida del troll, ¿verdad? ¿Qué quiere decir?

—Parece el nombre de un vino caro -bromeó Ragnar. Tahmurath no le prestó atención.

—Significa el gran arte. Creo que se refiere a la alquimia.

—Tiene sentido -dijo Megaera-. Según Jung, el ouroboros era un importante símbolo alquímico.

—¿Qué dice el libro? -preguntó Gunnodoyak.

—Es una jerigonza incomprensible. Me parece que está codificado.

—Deja que Gunny le eche un vistazo -sugirió Zerika-. Es capaz de resolver cualquier jeroglífico de los periódicos.

—Ya se lo mirará más tarde -dijo Tahmurath-. No tenemos tiempo ahora para

dedicarlo a descifrar este código.

—Déjame sólo un momento -dijo Gunnodoyak-. Nunca se sabe; podría ser algo tan sencillo como trece con rotación.

Gunnodoyak abrió el libro por el primer capítulo, titulado «Le Narg Etar».

—Veamos: «Xq Lnes Qgne». No parece muy prometedor. Creo que no es trece con rotación. ¡Un momento! Dice: «El Gran Arte».

—¿Un simple código de trasposición? -inquirió Tahmurath, que miraba por encima del hombro de Gunnodoyak.

—Algo aún más sencillo -respondió Gunnodoyak-. Anagramas.

Ragnar se encorvó y dijo:

—Un llobaca, un llobaca, mi norei por un llobaca.

—¿Qué quiere decir eso? -preguntó Megaera, perpleja.

—Está imitando a un actor que siempre interpreta a Shakespeare con anagramas. Es el típico *sketch* de Monty Python.

—No parece un actor muy interesante.

—Hombre, es más interesante que el hombre con tres nalgas.

—Me parece que lo vi en el programa de Oprah Winfrey. Era fascinante. ¿Sabes lo que tiene que hacer para ir al lavabo?

—No, y no quiero saberlo. -dijo Tahmuraht- Mirad, tardaréis un rato en descifrar todos los anagramas de Ars Magna. Le pregunta más apremiante es: ¿adónde vamos ahora?

—Y si le encargamos a un ordenador que lo descifre. -sugirió Ragnar.

—¿Tienes un programa que desafre anagramas?

—No, pero puedo escribirlo.

—¿Cuánto tardarás? -preguntó Tahmurath, escéptico.

—Media hora como máximo. Mirad, el programa tiene que generar un archivo por cada palabra con todas sus permutaciones y luego pasar un corrector ortográfico por los archivos resultantes. Instalaré un corrector de los que venden en las tiendas y alteraré su código para que elimine todas las palabras que no identifique.

—¿Y si encuentra más de una posibilidad para la misma palabra?

—¿Más de una?

—Sí, como Roma, amor, mora, ramo... Estoy seguro de que hay muchos casos como éste.

—Hummm... De acuerdo, haré que el programa agrupe las combinaciones válidas y decidiremos la correcta según el contexto.

—¿Y qué me dices de las palabras largas? -dijo Gunnodoyak-. Una palabra de diez letras tiene más de tres millones de permutaciones; eso es más de diez mil páginas de texto.

—Tienes razón -admitió Ragnar-. Vale, haré que el programa pase por alto las

palabras con más de ocho letras. Supongo que podremos descifrar las palabras largas con más facilidad si disponemos del contexto. ¿Cuál es el tamaño de *Ars Magna*, Tahmurath?

—Unos 20 kilobytes.

—Bien, media hora para escribir el programa y unos diez minutos para ejecutarlo.

—Me has convencido -aceptó Tahmurath-. Pero no ahora. No tenemos bastante tiempo de estar conectados a la vez para dedicar cuarenta minutos a esto. Podemos hacerlo más tarde.

—¿Tenemos tiempo para otra cosa? -preguntó Megaera.

—¿Como qué?

—Tengo una cosa que quería darle a Ragnar para ayudarlo con sus improvisaciones musicales.

—Sí, será lo mejor -dijo Tahmurath.

—¿De qué se trata? -inquirió Ragnar-. ¿Un diccionario de rimas?

—Mejor aún: un programa informático que escribe poemas.

—¿Poesía informática? -dijo Ragnar, arrugando la nariz.

—Pues sí. No te hagas el estrecho, necesitarás toda la ayuda posible.

—Cierto. Muy bien, vamos a intentarlo.

Tras unos momentos de preparación, Ragnar rasgó el arpa y empezó a cantar:

*Un viejo dragón estaba solo  
junto a una fuente seca.  
Día y noche lloraba,  
habría conmovido a las piedras,  
verle retorcer las garras gruñendo  
porque no sabía cantar.  
Una avispa le oyó llorar,  
una avispa con su aguijón.*

*Lo miró con sus ojos compuestos  
y dijo:*

*—Wýrm, ¿por qué lloras?*

*Amarga fue su respuesta*

*—Porque no sé cantar.*

*La avispa dijo: -Eres una cosa seca  
marchita y disecada.*

*Nunca vi llorar a un ser*

*sin lágrimas en los ojos*

*que por mucho que probara*

*supiera así cantar.*

*«Mira la grieta de la colina  
que marca la nueva primavera:  
si llueve bastante del cielo  
para crear un riachuelo  
podrás saciar toda tu sed  
y quizá podrás cantar.*

*Así aconsejó la avispa  
al dragón en primavera.  
Lo dejó lanzando al universo  
sus gritos desgarrados  
e imprecando al cielo sin nubes  
porque no podía cantar.*

*Un ruiseñor vino volando  
con plumas suaves y veloces  
—¡Oh! ¿Cuáles tu pesar  
que así te hace aullar?  
El wyrm contestó temblando  
—Porque no sé cantar.*

*El ruiseñor cantó de alegría  
y dio una vuelta el aire  
—Oh Wyrn, sigue mi consejo  
y veremos lo que veremos  
Ahora mismo, por poca paga  
te enseñaré a cantar.*

*El dragón saltó de dicha.  
—Oh ave, eres un rey.  
Tus palabras curan desazón  
—Vamos, di tu paga y tu lección*

*Trae consuelo a mi corazón  
y enséñame a cantar.*

*—Mi paga será un pescado,  
nuestra meta el tintineo.  
Tu voz vibrará sin duda,*

*desde el susurro al grito.  
Ahora toma aliento y entona,  
pues así se debe cantar.*

*El dragón hizo cuanto pudo  
por entonar un bello canto.  
Tomó aliento (hasta aquí bien)  
y exhaló como el maestro,  
friéndolo en la rama,  
con su fogosa canción.*

*El dragón suspiró apenado  
mientras se zampaba un ala,  
y dijo: -Qué gran pena  
que no cobres tu paga.  
Nunca más ya podrás oír  
mi bonita canción.*

En esta ocasión, el aura que envolvía el arpa de Ragnar creció y se volvió más brillante. Al terminar se fue desvaneciendo poco a poco.

—¿Qué ha ocurrido? -Preguntó Ragnar.- ¿No ha permanecido?

—Permanece -le aseguró Tahmurath-. El aura mágica sigue ahí, aunque es invisible salvo para nosotros, los magos.

—En tal caso, creo que tocaré un bis. ¿Hay alguna petición?

—Sí, ¿puedes ponerte una mordaza? -pidió Tahmurath-. Todavía tenemos que responder la primera pregunta: ¿adónde vamos ahora?

—Tengo una pista -dijo Zerika-. El pergamino decía que estaba en la torre de Abaddon, así que publiqué una pregunta en un par de grupos de Usenet relacionados con los MUD. Recibí una respuesta en la que me contaban que está en un MUD llamado El Mundo de Caín. ¿Está incluido en el libro?

Tahmurath hojeó *El Libro de las Puertas*.

—¡Sí! Es aquella puerta del fondo. ¿Vamos?

El grupo cruzó el ciberportal y todos miraron a su alrededor. Se encontraban en un típico callejón oscuro, donde todos los indicios evitan que la gente honrada frecuente ese tipo de lugares.

Un hombre vestido con una capa de color verde oscura estaba rematando una matanza y se volvió hacia ellos. Empuñaba una espada y la negra hoja estaba bañada en sangre. Les sonrió con gesto desafiante.

—¡Hola, novatos! O tal vez debería decir ¡hola y adiós!

Antes de que pudieran contestar, una mujer se acercó desde el otro lado.



—No vas a quedártelos todos para ti, ¿verdad, Chilly? -dijo. Iba vestida con una cota de malla de acero negro y sostenía un hacha de doble filo. Chilly hizo una reverencia.

—Cuantos más seamos, más reiremos, lady Myrellia.

—Esperad un momento -dijo Zerika-. ¿Estamos en un MUD de matar jugadores?

—En vez de contestarte con palabras -dijo el hombre-, me limitaré a demostrártelo...

Se abalanzó sobre Zerika para atravesarla con la espada. Ella se echó a un lado. El hombre insistió en su ataque, pero antes de que pudiera intentar un segundo mandoble, Tahmurath entonó un breve encantamiento. Una nube verde de energía mágica brotó de sus dedos extendidos y rodeó al atacante de Zerika. Cuando se disipó, un tritón de expresión sorprendida ocupaba su lugar.

—Esto le enseñará a tener más respeto a sus superiores -comentó Tahmurath.

Entretanto, Megaera había mantenido un duelo a espada, o más bien a espada y hacha, con la mujer llamada lady Myrellia. El combate parecía bastante equilibrado hasta que intervino Gunnodoyak, que, desde un lado, tocó con la punta de los dedos el tejido blando situado justo debajo de la oreja de Myrellia; ésta se desplomó como un bulto.

—¿Por qué lo has hecho? -protestó Megaera-. Estaba empezando a ponerme en forma.

En ese momento apareció un grupo de hombres armados. Sus uniformes y porte militar indicaban que representaban a la autoridad local; eso, y que los demás habitantes del callejón huyeron al verlos llegar.

El líder del grupo, un tipo con una barba grande y espesa y largos bigotes, y que lucía una capa de color carmesí sobre una armadura de escamas azules, se detuvo y observó la escena.

—No digo que no se lo merecieran, pero ¿cómo lo habéis hecho?

—En defensa propia -dijo Tahmurath.

—No lo dudo. Mi pregunta no era por qué, sino cómo. Es obvio que sois novatos, pero en cambio habéis vencido a dos de los jugadores más fuertes de este MUD. No sólo eso; ni siquiera tenemos hechizos que conviertan a un hombre en lagarto, o lo que sea ese bicho. Se necesita tener mucho talento como pirata. -Empujó el cuerpo inerte de lady Myrellia con la punta de la bota-. ¿Está muerta?

—No, despertará dentro de unas horas -respondió Gunnodoyak.

—¿Y él? -continuó, señalando al perplejo tritón.

—Se recuperará -dijo Tahmurath, encogiéndose de hombros.

—Bien; de lo contrario, tendría que destruirlos.

—¿Por qué? -preguntó Zerika-. Creía que en este MUD estaba permitido matar personajes.

—Si, pero dentro de las reglas de juego. Es evidente que habéis utilizado métodos no legales. Aunque admiro a los buenos piratas, no estáis respetando las reglas. Por otra parte, tengo que admitir que estos hace tiempo que se lo estaban buscando, son dos de los peores chiflados de la red.

—Mira, no hemos venido a interferir en vuestro MUD -le aseguró Zerika-. Nos iremos tan pronto como podamos. Sólo tenemos que apoderarnos de un objeto.

—¿Cuál?

—No sabría describirlo porque desconozco qué aspecto tiene. Podría ser una alfombra mágica o algo parecido, pero no lo sabemos con seguridad. Sólo sabemos que tiene que estar aquí, en un lugar llamado la Torre de Abaddon.

—¿La torre? ¡Vaya!, es un hueso duro de roer. Venid, os acompañaré hasta allí. Pero, una vez estéis en el interior, os tendréis que espabilar solos.

La torre era como una aguja de mármol blanco que se alzaba en medio de una llanura a las afueras de la ciudad. La mayoría de la gente parecía que evitaba acercarse allí. Zerika examinó la puerta, que tenía un grabado de una criatura semejante a un dragón con alas de piel y dos patas.

—Un wyvern-dijo-. Espero que esto no signifique que la torre está llena de ellos.

El wyvern parecía haber metido la cabeza y la cola a través de los orificios abiertos en el grabado.

—Es como si fuera a la vez bidimensional y tridimensional -comentó Gunnodoyak.

—O algo intermedio, como un fractal -añadió Ragnar-. Sin embargo, me resulta familiar.

—Yo también lo he visto -dijo Megaera-. Podría ser una obra de Escher.

—En estos momentos, lo que más me interesa es cómo entrar -intervino Zerika.

—Me temo que necesitáis una llave para abrir esa puerta -explicó el jefe de la guardia-. Podría deciros dónde encontrarla, pero se supone que no debo dar información sobre la aventura.

—De acuerdo, comisario -dijo Zerika, haciendo crujir los nudillos-. Creo que podremos arreglarlo ahora mismo.

El comisario observó cómo Zerika sacaba un fino instrumento de metal del interior de la manga y empezaba a manipular la cerradura.

—Perdéis el tiempo -dijo-. Esa cerradura es imposible de...

—¿Forzar? -dijo Zerika sonriendo, mientras giraba el pomo y empujaba la puerta-. Eso depende de la habilidad de quien la fuerza, ¿no crees?

El comisario se quedó pasmado y boquiabierto mientras el grupo entraba en la torre.

Entrar fue una experiencia profundamente inquietante. Las dimensiones eran mucho mayores de lo que parecía posible desde el exterior, pero aquello no resultaba

lo más desorientador. Se elevaban varias escaleras en distintos lugares, unas alrededor de las paredes de la torre, otras en el centro de la cámara, como si desdeñasen el apoyo de los muros. Sin embargo, la orientación de las escaleras respecto al suelo no permanecía siempre constante porque se unían a otros tramos en ángulos extraños, de tal manera que unas parecían torcerse a los lados, mientras que otras estaban vueltas del revés.

Extrañas criaturas merodeaban por las escaleras. Parecían gusanos anillados, salvo que tenían tres pares de patas de aspecto casi humano. Parecían capaces de recorrer las escaleras sin dificultad alguna, subiendo y bajando por los tramos torcidos o invertidos sin preocuparse por la ley de la gravedad. A veces, podían verse dos criaturas circulando por lados opuestos de la misma escalera, de tal firma que una estaba cabeza arriba, y la otra, cabeza abajo. Incluso parecía haber un determinado patrón de circulación, según el cual las criaturas subían hasta el punto más alto por un lado de las escaleras y descendían por el otro.

Los miembros del grupo contemplaron cómo una de aquellas sorprendentes criaturas llegaba al fondo de las escaleras recorriendo el lado inferior del último tramo. Al llegar abajo, y sin prestar ninguna atención a los aventureros, enroscó el cuerpo y la cola sobre su cabeza hasta adoptar una forma circular y se alejó rodando.

—Bueno, estas criaturas parecen inofensivas -comentó Zerika-. Supongo que el problema estriba en subir las escaleras. ¿Quieres probar a hacernos levitar, Tahmurath?

—Lo intentaré, pero dudo que el hechizo funcione aquí. No tiene mucho sentido preparar un problema como éste si dejas que los jugadores suban volando hasta arriba. -Murmuró unas palabras arcanas y luego se encogió de hombros-. Justo lo que pensaba: no funciona. Tendremos que utilizar el método más difícil.

—Supongo que es mi turno -dijo Zerika.

Subió el primer tramo, que tenía la orientación normal, mientras era observada por el resto del grupo. Unos seis metros más arriba, la escalera se fundía con otra que giraba noventa grados, de manera que una persona que la subiera, si esto fuera posible, estaría en posición paralela al suelo.

—¡Parece que no hay asideros! -gritó.

Mientras examinaba la situación, otro gusano rodador se enrolló sobre sí mismo, subió el primer tramo, pasó de largo al lado de Zerika y siguió ascendiendo por el segundo.

—¿Por qué no pruebas a poner el pie en el otro lado? -dijo Tahmurath-. Tal vez quedés bajo la influencia de otro campo gravitatorio.

Zerika puso el pie izquierdo en el primer peldaño del tramo girado

—No noto nada.

—Tal vez tengas que arriesgarte. Salta como si fueras a subir por la escalera.

—Si no funciona, es una larga caída.

—No te preocupes, Zerika, te pillaré al vuelo -exclamó Ragnar.

—Muy gracioso.

—Si caes, te curaré -dijo Gunnodoyak-. Estoy seguro de que la caída no es lo bastante grande para ser mortal. En cuanto a ti, Ragnar, no intente atraparla: prefiero no tener que curaros a los dos.

¡-Sólo estaba bromeando. Por cierto, acabo de mirar hacia el suelo y ¿os habéis fijado en lo que estamos pisando?

—¿Qué es? -exclamó Zerika-. No puedo verlo desde aquí.

—Un montón de huesos -dijo Ragnar-. Huesos humanos.

¡-Ojalá no me lo hubieras dicho -replicó Zerika-. Bueno, allá va.

Retrocedió varios peldaños, tomó carrerilla y saltó al primer peldaño del segundo tramo, girando el cuerpo en el aire. Cayó sobre el escalón con ambos pies y, durante una fracción de segundo, pareció que se mantenía sobre él. Entonces perdió el contacto y se desplomó los seis metros que había de altura. Al chocar contra el suelo se rompieron varios huesos, pero por fortuna no eran los suyos, sino que un costillar saltó en pedazos bajo su cuerpo y absorbió parte del impacto.

—¡Ay!

Gunnodoyak se arrodilló a su lado y puso las manos sobre sus hombros. Al cabo de unos instantes se incorporaron los dos.

—Me siento como nueva -dijo-, pero seguimos sin que sea posible subir hasta arriba. ¿Alguien tiene otra brillante idea?

—Yo tengo una-dijo Ragnar-. Mirad esto.

Cortó una sección de tres metros de la soga que llevaba y se dirigió al pie de las escaleras en el momento en que se aproximaba otro gusano rodador. Cuando éste se desenroscó, Ragnar le lanzó la soga alrededor del cuello y montó sobre su lomo. Mientras la criatura montada por Ragnar subía el primer tramo, le hizo un nudo, se enrolló los cabos de la soga alrededor de las muñecas y también se los anudó. Cuando el gusano pasó al segundo tramo de escaleras, Ragnar osciló y quedó boca abajo, pero la cuerda resistió; Ragnar se aferraba al animal con brazos y piernas. El gusano continuó su marcha, sin inmutarse por transportar a un pasajero inesperado.

—¡Válgame el cielo! Lo ha conseguido -dijo Tahmurath.

Todos prepararon cuerdas similares.

—Yo seré la siguiente -declaró Zerika-. Luego Gunnodoyak y Tahmurath. Megaera, tú cubrirás la retaguardia. ¡Ah!, y otra cosa, Megaera.

—¿Sí?

—No es nada personal, pero tal vez sea mejor que uses dos sogas.

—Supongo que tienes razón. Al fin y al cabo, soy, de complexión robusta.

Los gusanos rodadores pasaban cada treinta segundos. Pronto estuvieron todos

los aventureros montados y subiendo. Desde arriba, Ragnar exclamó:

—Un aviso para todos: preparaos para soltaros cuando lleguéis arriba antes de que el gusano vuelva a enrollarse; de lo contrario, el viaje se volverá un poco accidentado.

Unos minutos después, todos habían logrado llegar a la parte superior. Un estrecho corredor ascendía trazando una curva a la derecha.

—Parece subir en espiral hasta arriba -dijo Ragnar, señalándolo-. El problema es que, si nos metemos ahí, cuando suba uno de ellos, nos pasará por encima.

—Tienes razón -dijo Tahmurath-. Déjame probar una cosa.

Apuntó con el bastón hacia el último tramo de escaleras y murmuró un encantamiento. Una sección de la escalera desapareció. Un gusano rodador llegó al precipicio recién creado, reptó a lo largo del borde y continuó descendiendo por el otro lado.

—Es sólo temporal, así que será mejor que nos demos prisa.

—¿Y si encontramos uno que baja? -preguntó Megaera.

—Sólo los he visto subir, así que debe de haber otro camino para bajar -dijo Ragnar-. Además, es tan estrecho que sólo puede pasar uno cada vez.

Subieron en fila india por la rampa en espiral. La curvatura parecía acentuarse a medida que ascendían. Entonces notaron un zumbido, como una especie de maquinaria, procedente de más arriba. Tras varios circuitos, el túnel desembocaba en una espaciosa cámara rematada en una cúpula. En el centro, un cilindro metálico de múltiples facetas se alzaba del suelo hasta el techo. Las facetas eran hexagonales, y algunos hexágonos estaban abiertos.

Mientras observaban el cilindro, un gusano subió rodando por él, se desenrolló y se arrastró hacia atrás y en dirección al interior de una abertura. Cuando hubo entrado, el hexágono se cerró como el diafragma de una cámara y mostró al exterior una superficie metálica lisa como los demás.

—Parece una especie de colmena -comentó Gunnodoyak

—Sí, y los gusanos son las larvas -dijo Megaera-. Pero, en tal caso, ¿dónde están las...?

El ruido creció de pronto hasta convertirse en un fiero zumbido y, como si acudiesen a una llamada, una docena de criaturas aladas salieron de la colmena y se lanzaron sobre los aventureros. Eran como insectos gigantes, con caparazones que relucían como el bronce; sin embargo, las caras tenían un aspecto humano que resultaba desconcertante, salvo los dientes, que eran como los colmillos de un gato gigante.

Ragnar derribó uno de ellos con una flecha, y Tahmurath incineró dos con un hechizo antes de que cayeran sobre el grupo, revoloteando y chasqueando las fauces. La velocidad y la agilidad que demostraban eran tales que las espadas servían de muy

poco contra ellos; las bajas eran reemplazadas por otros insectos que salían de la colmena. Los aventureros blandían sus armas inútilmente. De súbito, Zerika gritó:

—¡Seguidme todos! -y corrió hacia la colmena.

El resto del grupo y las criaturas aladas la siguieron. Zerika se arrojó a través de una de las aberturas, que era lo bastante grande como para no tener que pasar a gatas. Sin embargo, Megaera casi tuvo que doblarse sobre sí misma

Salieron del estrecho tubo hexagonal y se encontraron al aire libre, en lo que parecía un patio. En el centro se alzaba una plataforma sobre la que había un singular artilugio similar a una especie de cubículo: una combinación de tanque humano, ormitóptero y nave espacial. Del casco sobresalían ruedas, orugas, aletas, alerones, propulsores y reactores en direcciones improbables. En su parte superior había también lo que parecía un depósito de equipajes. Sin embargo, apenas tuvieron tiempo de contener el hallazgo, pues enseguida salieron al exterior cientos de habitantes alados de la colmena. Asemejaban langostas oscureciendo el cielo, y aunque había tantos insectos que era imposible dar un tajo en el aire sin golpear alguno de ellos, en realidad se mostraban tan esquivos como cuando solo eran una docena.

Entonces una enorme cabeza de reptil surgió de detrás de la plataforma, seguida de un largo cuello como de serpiente, un cuerpo con dos patas y unas alas formadas con su misma piel.

—¡Un wyvern!- Gritó Tahmurath- Id con cuidado, seguramente la cola es venenosa.

—¡Una situación desesperada siempre tiende a empeorar! -comentó Ragnar, mientras repartía mandobles a diestro y siniestro con la espada.

Entretanto, Megaera, sin hacer caso de los insectos alados, que no parecían capaces de hierirla a través de su pesada armadura, empezó a avanzar entre el enjambre hacia el wyvern. Antes de que pudiese dar dos pasos, Tahmurath se colocó detrás de ella y le tocó el casco con la punta del bastón. El efecto fue impresionante: Megaera empezó a crecer. Cuando llegó al lado del wyvern, tenía el triple de su estatura original. Tahmurath hizo unos gestos para preparar su siguiente hechizo, pero una de las criaturas voladoras le golpeó en el antebrazo que tenía alzado.

—¡Ay! -gritó-. Ese bicho me ha picado. Duele una barbaridad. Al cabo de unos segundos, el brazo derecho había adquirido un tono púrpura y se hinchó hasta triplicar el tamaño normal.

—Parece que la picadura es venenosa -observó Gunnodoyak.

—Elemental, Sherlock. Pero el problema más inmediato es que no puedo lanzar hechizos teniendo el brazo así.

Mientras, Ragnar había envainado la espada y estaba sacando el arpa de la funda. Al cabo de unos momentos, sus dedos revoloteaban sobre las cuerdas y parecían tan

borrosos como las alas de los insectos de la colmena.

—¡Apartaos de la pared! -gritó al resto del grupo.

Zerika ya lo había hecho y se estaba arrastrando alrededor de la base de la plataforma, al otro lado del *wyvern*, en tanto se defendía de los ocasionales ataques que los insectos lanzaban desde arriba. Gunnodoyak permaneció al lado de Ragnar y Tahmurath, aunque parecía estar en media docena de sitios a la vez a fin de rechazar los ataques que sufrían sus dos compañeros.

Mientras Ragnar seguía tocando su canción, el errático vuelo de los insectos empezó a adoptar un patrón definido; poco a poco, comenzaron a volar en círculos sobre el patio en el sentido de las agujas del reloj. Con cada compás que tocaba Ragnar, más y más insectos se sumaban al patrón. Poco después, formaban un cilindro casi sólido, que era prácticamente tan ancho como el patio y se extendía en vertical hacia el cielo.

Entretanto, la titánica Megaera combatía con el *wyvern* con mucha cautela, protegiéndose sobre todo del aguijón de la cola, que podía ser venenoso. El monstruo avanzó hacia ella, mientras sostenía la cola en alto como si fuera un escorpión gigante. Megaera replicó alzando el escudo y tratando de perforarle el vientre con la espada, pero la criatura sujetó el escudo con sus fauces y se lo arrancó. Megaera quedó en una situación mucho más vulnerable a una mordedura o picadura, por lo que tuvo que retroceder, caminando en círculos por la plataforma y alrededor del extraño vehículo, al que trató de mantener entre ella y su enemigo. Zerika, que parecía haber dejado pasar el tiempo, surgió de la sombra de la plataforma a espaldas del *wyvern*. Dio un tajo a los tendones de las patas, lo que le causó una herida superficial pero lo distrajo por unos instantes. Megaera aprovechó la ocasión para atacar, y hundió su gigantesca espada en el pecho de la criatura hasta la empuñadura. Evidentemente, atravesó el corazón del *wyvern*, porque éste se desplomó de inmediato. La cola siguió retorciéndose y golpeando a ciegas, y Zerika tuvo que dar un salto para eludirla por muy poco.

—Un *wyvern* menos -dijo Tahmurath-. Ragnar, ¿qué vas a hacer con esos bichos? -añadió, señalando la masa de insectos que volaban en círculo.

Como respuesta, Ragnar aumentó el tono de la música; en cada compás lo elevaba en una quinta. El cilindro empezó a levantarse por los aires. Unos compases después estaba fuera de la colmena, y la base se contrajo hasta tomar el aspecto de un embudo, como un tornado.

Ragnar dejó de tocar, pero el embudo parecía haber generado su propia inercia y siguió elevándose por los aires; se llevó todas las criaturas de la colmena.

—Una música pegadiza, ¿eh? -bromeó Gunnodoyak-. ¿Cómo se llama?

—*El vuelo del moscardón*, de Rimsky-Korsakov -respondió Ragnar.

Una vez pasado el peligro más inmediato, Gunnodoyak examinó la herida de

Tahmurath.

—¿Te encuentras mejor? -le preguntó tras poner las manos sobre el brazo.

—Como nuevo.

Mientras se acababan los últimos estertores de agonía del *wyvern*, el grupo se acercó al extraño artilugio que, al parecer, era su botín. Rodearon la plataforma y descubrieron una escalera que permitía subir a la misma. Había una sola escotilla para entrar en la nave, sobre la que había una placa metálica con la inscripción: «Máquina de Exploración Universal (MEU)».

El interior de la máquina parecía calcado de un Thunderbird de 1954, con tapicería de piel roja y una guantera que contenía un manual de usuario y un libro que debía de haber sido consultado muy a menudo; se titulaba *Guía turística del ciberespacio*. También había un abanico de papel y unos guantes de niño, que eran demasiado pequeños para que nadie se los pudiera poner.

Tahmurath pasó el manual de usuario a Gunnodoyak y empezó a hojear la guía.

—Esto parece muy útil -dijo-. Contiene una lista de muchos nombres de lugares de los distintos MUD que hay en Internet, todo lo que necesitamos ahora es averiguar cómo funciona este armatoste. ¿Qué opinas, Gunnodoyak?

—Parece bastante sencillo. Sólo tienes que introducir la dirección Internet en el cuentakilómetros. También puede conducirse dentro de un MUD como conducirías un coche, salvo que el volante funciona como la palanca de control de un avión para elevarse o descender.

—Bien. ¿Te importa ponerte al volante? Sólo nos falta un destino. ¿Alguna sugerencia?

—Yo tengo una -dijo Megaera-. ¿Dice esa guía dónde podemos encontrar Borbetomagus?

Tahmurath volvió a hojear el libro.

—No, me temo que no.

—Quería decírtelo, porque he hecho algunas averiguaciones. Resulta que "Borbetomagus es el antiguo nombre de una ciudad real.

—¿Cuál?

—Worms.

El nombre causó una mezcla de risitas y gruñidos.

—¿Te refieres al lugar donde se firmó la Dieta de Worms? -preguntó Zerika.

—Eso es.

—Vale, Worms sí que está en la guía -dijo Tahmurath-. Pero, aparte de la similitud fonética, ¿tiene alguna relación con nuestra misión?

—Creo que sí. En *La Canción de los Nibelungos*, buena parte de la acción tiene lugar en Worms. He estado releyendo ese libro para averiguar qué se hizo de la espada de Sigfrido. Hagen la robó cuando lo mató. Kriemhild la usó para matar a



Hagen, y después Hildebrand mató a Kriemhild...

—Y luego dicen que hay violencia en la televisión -comentó Ragnar.

—... pero no explica qué pasó con la espada. Creo que podría estar todavía en Worms.

—¿Qué te impulsa a pensar que se trata de la espada que andamos buscando: -preguntó Zerika.

—Otra investigación -respondió Megaera-. Se supone que estamos buscando la espada del padre. En la *Volsunga Saga*, la espada mágica de Sigurd se forja con los restos de la espada de su padre, Sigmund. Y fue Odín, el Padre de todos, quien dio originalmente esta espada a Sigmund.

—¿Esa espada tiene algún nombre? -preguntó Ragnar.

—Gram.

—¿Gram? Suena a poco para tanto esfuerzo.

—¿Tahmurath?

—¿Sí?

—¿Puedo pedirte tu gallina muerta por unos segundos?

Tahmurath se la dio. Megaera asió la gallina, se volvió y golpeó a Ragnar en la cabeza con ella.

—¡Ay! -exclamó éste.

—¿Por qué has usado mi gallina muerta para hacer eso?

—Porque si le pego con algún objeto mío, lo mato. Sigamos. Lo más extraño es que, aunque se supone que Sigurd y Sigfrido son distintas versiones del mismo héroe, los relatos de cómo se apoderan de la espada mágica son diferentes. Sigurd usa a Gram para matar al dragón, pero Sigfrido no consigue a Balmung, su espada mágica, hasta después de matar al dragón.

—Parece bastante confuso, pero creo que puedes haber encontrado algo importante -dijo Tahmurath-. Dime, ¿has averiguado por qué tu espada es la espada del hijo?

—No tengo ni idea -respondió Megaera, con cierta timidez.

—Me gustaría saber una cosa. ¿Cómo mató Sigfrido al dragón sin usar una espada mágica? -inquirió Ragnar.

—Con una maza.

—¡Oh! Muy macho.<sup>[14]</sup>

—Krishna, tú tienes el programa de la Máquina de Exploración Universal -dijo Art-. ¿Qué es lo que hace? ¿Krishna?

—¿Eh? Oh, lo siento, jefe. Básicamente, es un navegador de la web.

—¿Eso es todo? ¿Sólo un navegador?

—Bueno, sí... Sólo un navegador, como un Stradivarius sólo es un violín.



## Wyrms de la tierra

*Y apareció otra señal en el cielo:  
un gran Dragón rojo, con siete cabezas  
y diez cuernos, y sobre sus cabezas  
siete diademas.*

*APOCALIPSIS 12,3*

Durante mucho tiempo, fue evidente que Marión Oz nos evitaba como a la peste, y no sólo una epidemia de memes, sino como a la única y verdadera Muerte Negra. Intenté ponerme en contacto con él por medio de Dan Morgan; al principio, éste se mostró esquivo, pero, por fin, admitió que Oz nos estaba evitando, aunque no sabía la razón. Decidí poner todas mis cartas sobre la mesa.

—¿Hay alguna manera de que podamos hablar con él? -le pregunté.

¡-Bueno... si se entera de que te he contado esto, me matará; pero creo que deberíais venir a su fiesta.

—¿Una fiesta?

—Sí, la celebración del Samhain. Es una gran fiesta de Halloween que organiza cada año. Podéis venir disfrazados, así no os conocerá hasta que ya estéis dentro.

—¿Cuándo es?

—Ya te lo he dicho, en Halloween.

—¡Pero si es esta noche!

—¿En serio? ¡Ah, sí! ¿Crees que podéis venir?

—Desde luego, lo voy a intentar.

Colgué y llamé al móvil de Al.

—Esta noche vamos a una fiesta de Halloween -le dije.- En casa de Marión Oz.

—No lo dirás en serio, ¿verdad?

—Sí. Voy a hacer las reservas de avión y luego llamaré a George y a León para ver si pueden acompañarnos. Quiero contar con toda la gente que sea posible para presionarlo y hacer que hable. ¿Crees que podrás conseguir unos disfraces?

—Lo intentaré, pero no tengas muchas esperanzas. ¡Ah!, y llámame si León o George pueden venir. Procuraré encontrar también algo para ellos.

Llamé primero a George, porque tenía que venir desde California. Allí sólo eran

las seis y media de la mañana; estaba medio dormido cuando descolgó el teléfono, pero cuando le dije lo que había planeado, se despertó y se mostró entusiasmado, incluso había oído hablar de la fiesta anual de Oz.

—Debí haberlo pensado -dijo-. Las fiestas de Halloween que organiza Oz legendarias. Asistí a una cuando él estaba en Berkeley con la esperanza conocerlo en persona, pero no lo conseguí; nadie sabía qué disfraz llevaba.

—¿Crees que podrás encontrar un vuelo a tiempo?

—Será mejor que llame ahora mismo y lo averigüe. Te telefonaré en cuanto lo sepa.

León estaba abrumado de trabajo en Tower, como siempre, pero dijo que no se perdería la fiesta de Oz por nada del mundo. Cuando acabé de hablar con él, la llamada de George estaba en espera.

—No puedo conseguir plaza en ningún vuelo directo a Boston que me permita llegar a tiempo así que haré escala en La Guardia -dijo, y me dio el número de su vuelo de conexión a Boston-. Mira a ver si puedes conseguir tres reservas en ese avión y nos encontraremos allí.

Hice las reservas y llamé a Al para explicarle que George y León también venían y para decirle el número de vuelo y la hora de salida.

—¿Quieres que te lleve al aeropuerto? -le pregunté.

—No, esta noche estaré trabajando cerca de allí. Nos veremos en la puerta de embarque.

En realidad, George y ella ya habían subido al avión cuando llegué, así que nos encontramos en la cabina. León me había acompañado.

—¿Conseguiste los disfraces? -pregunté.

—Sí, aunque no había muchos entre los que escoger. Espero que no seáis demasiado exigentes. -Se incorporó y abrió el maletero-. George, tú eres el más alto; será mejor que te pongas éste. -Le entregó un paquete-. León, espero que te sienta bien. Tal vez te vaya un poco justo en los hombros -añadió, y le entregó otro paquete.

—¿Por qué nos los das ahora? -pregunté cuando me entregó el tercer paquete.

—¿Cuándo queréis cambiaros? ¿En el taxi?

—¿Y en Logan? Estoy seguro de que los lavabos no serán tan estrechos como los de este avión -dije, aunque también pensaba en el bochorno de llevar un disfraz en estas circunstancias.

—Llegamos tarde -replicó Al-. No podemos permitirnos perder más tiempo

—¿De verdad tendré que cambiarme ahí? -inquirió George, señalando los aseos-. Tiene el tamaño de una cabina telefónica.

—Eso no es problema, George -dijo León, poniéndole una mano sobre el hombro-. Es como atarte los zapatos con los dientes. Y siempre puedes decir que en realidad eres Clark Kent y que te estás vistiendo de Superman.

Como el despegue era inminente, tuvimos que esperar a que el avión alzase el vuelo para levantarnos de los asientos y cambiarnos de ropa.

Fui el primero en regresar a mi asiento, con un vestido de topos azules, rojos y verdes, y con un sombrero azul, alto y puntiagudo.

George y León llegaron juntos. El primero llevaba una cota de malla medieval, y el segundo se había disfrazado de león. Bajo el brazo, George llevaba el casco, y León, la cabeza melenuda.

—Muy guapos -comenté.

—Gracias -dijo George-. Pero ¿no crees que también debería llevar una espada?

—La llevaba -dijo la voz de Al, procedente de algún lugar detrás de George y León; yo no podía verla por la diferencia de estatura-. No me dejaron meterla en el avión, aunque era de plástico.

George y León se apartaron para permitir que pasara; entonces la vi. El vestido no le tapaba la cara, pero la verdad es que en otras circunstancias habría tenido problemas para reconocerla. Llevaba una peluca pelirroja con trenzas y un vestido de aspecto harapiento, largas medias y sandalias.

—Son unos disfraces fantásticos -dijo León-. ¿Dónde los has encontrado tan a última hora?

—Fui a un distribuidor de ropa para el teatro -dijo Al-. George lleva la armadura de Lanzarote en Camelot; tú, León, el disfraz de Asían, de la obra *El león, la bruja y el guardarropa*.

—¿Y yo?

La diabólica sonrisa de Al volvió a aparecer.

—Michael es el bufón de *El rey Lear*-dijo.

Como cabía esperar, esto provocó las risotadas de George. A León también le hizo gracia.

—Muy divertido -dije-. Pero no llevo máscara. ¿No crees que Oz me va a reconocer enseguida?

—¡Oh, casi me olvido! -exclamó Al, y sacó del bolso un objeto parecido a una bolsa de arpillera con una cara pintada-. Es lo mejor que he encontrado -dijo disculpándose.

—Oye, ¿de qué se supone que vas disfrazada tú? -le preguntó George, mirándola de arriba abajo.

—Te daré una pista -dijo, y levantó las piernas para enseñar las largas medias que llevaba-. ¡Soy Pippi Calzaslargas!

Llegamos a casa de Oz con una tardanza honorable, una hora más o menos. Vimos con desolación que ya había por lo menos un centenar de personas, todas ellas disfrazadas. Una debía de ser Oz, pero ¿quién?

Vamos a separarnos y mezclarnos con los invitados -sugerí-. Así cubriremos más

territorio y lo encontraremos más pronto.

Nos dividimos y empezamos a pasearnos. Al cabo de una hora, todavía no lo había encontrado. Empezaba a pensar que era una tarea tan difícil como hallar a Roger Dworkin en la DEF CON. Recorrí la casa para ver la suerte que habían tenido los demás. Al estaba charlando con uno que parecía una cabeza gigantesca sin cuerpo. Estuve a punto de creer que lo había hallado, pero parecía demasiado evidente. George hablaba con una persona disfrazada de monstruo, con cabeza de rinoceronte, cinco ojos y un cuerpo con cinco brazos y piernas. Por unos momentos, me pregunté qué tenía de particular el número cinco. Luego seguí adelante.

Encontré a León conversando con un tipo que llevaba un disfraz realmente espectacular. Parecía el producto de un sueño de estudiante de ingeniería basado en la fibra óptica; daba la sensación de que el tipo estaba ardiendo. Después de reprimir un grito al verle por primera vez, era divertido observar las reacciones de las otras personas cuando lo descubrían. Sin embargo, seguíamos sin hallar a Oz. Mientras contemplaba a aquella especie de antorcha humana y me preguntaba si podía ser Oz, se me acercó una mujer muy atractiva ataviada con un traje de diáfano color verde y unas alas en sus hombros. Me dio un vaso de ponche verde y dijo:

—He visto que no tienes nada para beber.

En realidad, había visto el ponche, pero decidí no prestarle atención. Su color me recordaba el suéter favorito de Oz. Tomé un sorbo por cortesía. Era fuerte. -Gracias. No has visto a nuestro anfitrión, ¿verdad?

—¿Marión? No, creo que no lo he visto en toda la noche. A veces se esconde en la biblioteca.

—¿Dónde está?

Señaló la dirección con el dedo. Doblé tina esquina justo a tiempo de ver que se ajustaba la puerta de la biblioteca, como si alguien quisiera cerrarla deprisa sin dar un portazo.

Fui en busca de Al, George y León, y los conduje a la puerta de la biblioteca, que seguía cerrada pero no con llave. Entramos. La biblioteca era una habitación grande con paneles de madera y unas estanterías que llegaban al techo, totalmente abarrotadas de libros, más de los que había visto jamás en una residencia particular. Por supuesto, no había ningún ordenador a la vista.

—Debería pasarlos a CD-ROM -dijo George-. Ahorraría mucho espacio...

—¡Chist! -exclamó León, llevándose un dedo al morro de su disfraz, y señaló hacia el otro lado. Una ventana que estaba cubierta por una cortina larga hasta el suelo tenía un bulto sospechoso en uno de los lados.

Fui al otro lado de la cortina y tiré del cordel. Al abrirse, descubrió a Marión Oz, quien ni siquiera iba disfrazado, si no consideraba como tal el repulsivo cárdigan. Cuando se volvió hacia nosotros, vi que sus enjutas mejillas habían adquirido un

intenso color rojo; por unos segundos, pensé que había bebido demasiado ponche. Luego se me ocurrió que el viejo cabrón estaba avergonzado, quizá sentía incluso timidez.

—¿Buscan a alguien? -preguntó. Lo disimulaba bastante bien.

—A usted, doctor Oz -dije, quitándome la bolsa de la cabeza. No pestañeó. De algún modo, comprendí que siempre supo que éramos nosotros.

—No recuerdo haberlo invitado a mi fiesta, Arcangelo -dijo, aunque empezaba a asomar su sonrisa torcida.

—Lamento haberme metido en su fiesta, de verdad. Pero necesitamos su ayuda y era la única manera de hablar con usted.

Volvió a ponerse serio y titubeó, como si se sintiera desgarrado por un dilema. Por fin, asintió con la cabeza.

—Siéntense todos -dijo.

Le puse al corriente de las ideas que habíamos estado desarrollando. En aquel momento, creo que todavía esperaba que me dijera que todo aquello era totalmente imposible. Quedé decepcionado.

—Lo sorprendente sería que no pudiésemos hacerlo -dijo Oz-. Al fin y al cabo, las abejas lo hacen.

—¿Hacer qué, exactamente? -indagué. Me preguntaba si también era aplicable a los pájaros y las pulgas amaestradas.

—Poner en común su escasa inteligencia. Hay investigaciones que han demostrado que un gran número de abejas son más inteligentes que unas pocas.

—¿Qué tipo de investigaciones? -preguntó Al.

Yo me esforzaba por no imaginarme un grupo de estudiantes de psicología haciendo tests de Stanford-Binets a los insectos.

—Se toma agua azucarada y se pone en una barca en el centro de un estanque - explicó Oz-. Cuando una abeja la descubre, vuelve a la colmena para informar de su hallazgo a las otras. Supongamos que sólo encuentra una abeja. Bailará su peculiar danza que dice: «Hay comida a cien metros en esa dirección». La otra abeja irá volando a buscarla. Hasta ahora, todo va bien. Pero imaginemos que la primera abeja se topa con un grupo numeroso de compañeras: baila la misma danza, sin embargo las otras abejas no van a buscar la comida. Al parecer, son capaces de realizar una operación cognitiva que era excesivamente compleja para una sola abeja, y que les lleva a la siguiente conclusión: «Allí no pueden crecer flores, es una barca en medio de un estanque».

—Pero en realidad hay comida -objeté-, por lo que la abeja solitaria tenía razón.

—Lo que demuestra que es posible ser tonto y tener razón, al igual que ser inteligente y estar equivocado.

La moraleja. Me pregunté si era lo más cercano a una disculpa que iba a oír jamás

de Marión Oz.

—Estaba pensando que todo esto tiene algo que ver con su idea de que la conciencia es un fenómeno relativamente reciente en la historia humana -continué.

—No es idea mía

—Pero aparece en su libro...

—Quiero decir que no la concebí yo. ¿Nunca lee las notas al pie?

Se levantó y fue a una de las estanterías.

—Tenga -me dijo, y me arrojó un libro de bolsillo muy usado

Una reacción extrañamente modesta en **OZ**: no se consideraba el autor de una idea. Cuando reflexioné sobre ello pensé que seguramente se creía demasiado inteligente para tener que apropiarse de las ideas de los demás. La cubierta del libro que me había arrojado decía: *El origen de la conciencia en la irrupción de la mente bicameral*, de Julián Jayties.

—¿Qué es esto?

—Fue Jaynes quien descubrió que la gente se había vuelto consciente hace sólo unos miles de años. Mi libro únicamente presenta otro punto de vista de cómo ocurrió.

Sentí la tentación de decirle que tampoco había leído su libro. Parecía incapaz de admitir la posibilidad de que alguien no lo hubiera hecho.

—No lo entiendo -dijo George-. ¿Cómo vivían si no tenían conciencia?

—La mayoría de las funciones mentales son inconscientes, incluso ahora. La idea de Jaynes es que el hemisferio derecho decidía lo que había que hacer y se lo comunicaba al izquierdo mediante alucinaciones auditivas.

—Eso parece bastante descabellado -dije.

—Jayne lo presenta de forma muy plausible. Sólo hay un par de problemas, y puede que usted, sin querer, haya encontrado una posible respuesta.

Sin querer. Muchísimas gracias.

—Siempre he pensado que uno de los problemas de la argumentación de Jaynes es que, si la sociedad estaba gobernada por esas alucinaciones del hemisferio derecho de todas las personas, habría un caos total, porque cada alucinación diría algo distinto. Jaynes creía que el hemisferio derecho del individuo era como un dios personal que intercedía por él ante el gran jefe, pero las posibilidades de conflicto parecen enormes.

»Un problema mucho más grave es éste: ¿cómo se explica que el hemisferio derecho pudiese hacer lo que el izquierdo no había aprendido todavía, sin ni siquiera haber adquirido la capacidad que al fin permitirá que el izquierdo actúe?

—¿De qué capacidad está hablando?

—La de pensar de forma metafórica.

—Entonces, ¿cómo he dado una respuesta a ese problema?

—Me refería a su idea sobre las redes mentales. Desde luego, el hemisferio derecho de un hombre del neolítico podía ser tan estúpido como el izquierdo, pero si todos los hemisferios derechos de una sociedad estaban conectados en red, bueno, podría haber una explicación. Pensándolo bien -meditó-, también podría explicar la frecuencia de la simultaneidad de las ideas innovadoras en la ciencia y las matemáticas.

—¿Se refiere a casos como los de Newton y Leibniz, que descubrieron el cálculo matemático al mismo tiempo?

—En efecto. -Miró alrededor de la mesa-. ¿Por qué tengo la sensación que hay algo más?

Inspiré hondo y dije:

—Esta idea de la mente superior grupal... creemos que puede causar un auténtico problema ante el fin del milenio.

—¿Qué clase de problema? -preguntó Oz con brusquedad, pero noté su cambio de actitud.

—Como el eclipse en Europa el pasado agosto...

—¡Oh, Dios mío! -exclamó, y el escaso color que había quedado en sus mejillas desapareció por completo. Se cubrió el rostro con las manos por unos momentos; luego irguió de nuevo la cabeza con gesto brusco y señaló a George-. Usted, el Hombre de Lata, tráigame a Dan Morgan -rugió-. Es el que va disfrazado de cabezudo. Dígale que venga con Logan.

Unos momentos después, George volvió con Dan y la antorcha humana. Parecían perplejos, o al menos Dan, que se había quitado la parte superior del disfraz. Logan sólo parecía inflamado.

—Repítaselo a ellos -me ordenó Oz.

Le obedecí.

Logan fue el primero en reaccionar.

—¡Hostia! -exclamó-. Las leónidas...

Su voz se apagó y quedó boquiabierto.

—¿Qué? -preguntó Al-. ¿Qué pasa con las leónidas?

Logan se levantó de su silla de un brinco y empezó a pasearse por la habitación.

—Es una tormenta de meteoritos que puede verse cada noviembre -explicó- Lo que pasa es que este noviembre será una pasada.

—¿Qué? ¿Por qué este noviembre?

Se detuvo y miró al techo.

—Cada treinta y tres o treinta y cuatro años, se produce un máximo, una tormenta especialmente intensa.

—¿Hasta qué punto?

—Mucho -dijo, agitando las manos-. Hasta doscientos mil meteoritos por hora.



¿Recuerdan la escena en *La guerra de las galaxias*, cuando el *Halcón Milenario* realiza el salto al hiperespacio? Pues es algo parecido: todo un abanico de haces de luz irradiando desde un único punto del cielo. Las personas que las han visto en un año de intensidad máxima quisieron arrojar al suelo y agarrarse a algo porque parecía que fuesen a caer en la Tierra.

Se produjo una pausa mientras imaginábamos el efecto que esto causaría en una mente situada al mismo borde de la historia del milenio, esperando un portento que la arrojara al vacío.

—¿Qué día de noviembre? -preguntó León, rompiendo el silencio.

—La tormenta dura desde el catorce al veinte, aproximadamente, pero el máximo debería producirse alrededor del diecisiete.

—Entonces, ¿qué hacemos? -preguntó George-. ¿Rezar para que ese día esté nublado?

—Lo haremos público -dijo Oz.

—¿Hacerlo público? ¿No empeorará las cosas?

Movió enfáticamente la cabeza en sentido negativo.

—Tenemos que saturar la mente colectiva con la información de que se trata fenómeno científico bien conocido, que ha ocurrido muchas veces en el pasado y no quiere decir que vaya a acabar el mundo. Lo peor que podría suceder es que mucha gente saliera por la noche sin haber oído ningún aviso, sin saber qué es ni por qué sucede.

»Quiero que esto aparezca en las portadas de todos los periódicos del mundo -continuó- y que el día diecisiete sea la primera noticia del telediario de la noche. Mañana temprano empezaremos a realizar llamadas.

»Y ahora pasemos a las malas noticias -añadió Oz.

Dan y Logan parecían sorprendidos, pero los demás sabíamos a lo que se refería.

—Worm -dije.

Oz asintió.

—Logan todavía no lo sabe. Dan, más tarde le pondrás al corriente. -Me miró y dijo-: Si necesita ayuda, sea lo que sea, informe a Dan.

»Una cosa más: si están pensando en hacer algo ilegal relacionado con ordenadores, sobre todo si tiene que ver con cierta compañía gigantesca de software que no mencionaré, quiero que quede muy claro lo siguiente: yo no sé nada, nunca he oído nada y nunca hemos mantenido esta conversación.

—Creo que estoy perdiendo la chaveta -comentó Tahmurath.

Gunnodoyak apoyó una mano en su hombro.

—Eso pensábamos, jefe, pero no queríamos decirte nada. ¿Verdad, Zerika?

—Lo que tú digas, Gunny.

—Tu tacto es admirable. Recuérdame que añada algo a tu próxima nómina como

gesto de agradecimiento. Como el finiquito.

—¿Despedirías a tu mejor programador y probador de juegos? Debes de estar loco.

—Eso es justo lo que estaba diciendo. Es por culpa de este tomo, el *Ars Magna*. Desde que empecé con esta cuestión de los anagramas, no puedo quitármelo de la cabeza. Siempre estoy pensando en anagramas. ¿Sabíais que *santa* es un anagrama de *Satán*?

—Hummm... Si te refieres a Santa Claus, lleva un traje rojo, tiene barba... Tal vez hayas descubierto algo.

—Y el gorro -añadió Ragnar-. Nunca lo he visto sin él. ¿Qué oculta debajo?

Tahmurath no le hizo caso.

—Gunny, ¿tienes la lista de contraseñas del MUD?

—Sí, pero está cifrada.

—Ya nos ocuparemos de eso más tarde. Vámonos.

El grupo se había dado un breve descanso antes de seguir subiendo la empinada senda que pasaba por un espeso pinar y desaparecía en la bruma que rodeaba el pico de la montaña. Habían dejado la Máquina de Exploración Universal en la falda porque era demasiado grande para pasar por los escarpados y sinuosos caminos que estaban recomendó.

Habían visitado Borbetomagus, también conocida como Worms, donde le dijeron que se creía que la espada que buscaban estaba en una cueva situada en lugar llamado Drachenfels.

Mientras subían por una estrecha senda, encontraron un antiguo poste direcciones con la siguiente inscripción:

*Bewahre doch  
vor Jammervoch*

—No sé mucho alemán, pero parece una especie de aviso -dijo Gunnodoyak.

—No me gusta nada -dijo Ragnar.

—Debe de referirse a alguna clase de dragón -sugirió Tahmurath-. Al fin y al cabo, estamos en Drachenfels, que quiere decir «la roca del dragón».

—Probablemente es un *Tatzlwurm*-dijo Zerika.

—¿Un qué?

—Un *Tatzlwurm*. Así llaman los alemanes a un dragón que habita en una montaña.

Tras pasar varios giros y recodos, llegaron a lo que parecía ser una mina abandonada. Los maderos que rodeaban la entrada estaban muy deteriorados. Un olor húmedo y rancio salía del interior.

Ragnar fue el siguiente en llegar después de Zerika.

—¿Otra vez tendremos que meternos en un sitio oscuro? -preguntó.

Zerika se asomó al interior mientras esperaban la llegada del resto del grupo.

—Por lo menos no es lo bastante grande para que salga un bicho gigante.

—De modo que, si ahí dentro hay un dragón, tiene que ser pequeño, ¿no?

—No necesariamente. Puede haber otras entradas al interior de la montaña. Quizás este túnel desemboque en una caverna natural. Pero, incluso en este caso, podríamos estar relativamente a salvo si permanecemos en los túneles más pequeños.

Bajaron por el túnel unos cien metros y llegaron a una cámara grande. Parecía una cueva natural, a juzgar por las extravagantes formas de las estalactitas y estalagmitas.

—Quedaos en el túnel -susurró Zerika-. Volveré enseguida. Regresó al cabo de varios minutos de tensa espera.

—Tenemos suerte -murmuró-. Hay un dragón ahí dentro. Un *lindworm*, en realidad, porque tiene dos patas y no tiene alas. Ahora está dormido.

—Son buenas noticias -dijo Ragnar-. Mi lema es: «Deja dormir a los dragones».

—Tendremos que acercarnos con sigilo y matarlo.

—¿Por qué?

—Está custodiando una enorme arca. Apuesto a que la espada se encuentra dentro.

|-Espera un momento. ¿Quieres decir que tenemos que matar a un dragón para conseguir una cosa que sirve para matar a un dragón? Parece surrealista. Ya hemos matado al *quivrey* y al *wyvern*.

—El *quivre* también mató a Malakh y estuvo a punto de cargarse a Megaera.

—Bueno, puedes probar a entrar y pedirle amablemente al dragón que te dé la espada. A continuación, puedes usarla para matarlo.

—Buen plan, pero creo que paso.

—Bien. Volvamos al plan A. Megaera, tendrás que quitarte la armadura; no puedes entrar con sigilo llevando eso. Y ahora, si Ragnar ha terminado de quejarse...

—Por lo menos, dime que es un dragón pequeñito.

—¿Te acuerdas del *quivre*?

—Bastante bien.

—Pues es el doble de grande.

—¡Vaya!

Cuando Megaera se hubo despojado de la armadura, siguieron a Zerika a la cámara donde dormía el *lindworm*. Zerika los estaba poniendo en formación para realizar un ataque simultáneo cuando resonó una brutal carcajada por toda la caverna. Se volvieron a la vez para buscar a quien así se reía, incluido el *lindworm*, que acababa de despertarse. Vieron un alto humanoide con cuernos y rabo, y con los ojos de facetas múltiples de un insecto.

—Detesto estropearos vuestra sorpresa -dijo-. Pero creo que será mucho más

interesante si el *lindworm* está despierto. Además, así es una lucha de igual a igual.

—¡Beelzebub! -exclamó Zerika, y le arrojó un cuchillo, pero se desvaneció en una voluta de humo de azufre antes de que pudiese alcanzarlo. Entretanto, el *lindworm* se disponía a aprovechar la oportunidad. Quiso golpear con su enorme cabeza a Megaera; ella lo eludió a tiempo, pero arrojándose al suelo, y además se le escapó la espada de la mano. Ragnar irrumpió desde el lado opuesto, en un intento de clavar su fina hoja entre las costillas del monstruo; sin embargo, el pellejo de la criatura era duro como el diamante y la espada de Ragnar no le causó ni un arañazo. El *lindworm* agitó la cola y lanzó a Ragnar contra la pared de la cueva; el aventurero cayó al suelo inconsciente.

—¡Huid! -gritó Zerika.

Fue un consejo que todos estaban dispuestos a seguir. Por desgracia, Megaera y Gunnodoyak quedaron atrapados en una vía sin salida de donde no podían escapar. El *lindworm* pareció darse cuenta, ya que avanzó hacia ellos de forma lenta, casi indiferente. Echó la cabeza atrás, como una serpiente preparándose para el ataque, y se abalanzó sobre Gunnodoyak. Éste intentó esquivarlo pero el monstruo fue demasiado rápido, lo atrapó entre sus fauces y se lo tragó entero.

—¡Megaera! ¡Sal de ahí enseguida! -gritó Zerika, pero era demasiado tarde; aunque echó a correr hacia un lado, el *lindworm* le cortó la retirada, tiró la cabeza hacia atrás de nuevo, sin duda preparándose para atacar cuando de pronto, el aire pareció estremecerse alrededor de Megaera. Al despejarse, había tres Megaeras en el pequeño túnel sin salida.

El *lindworm* atacó a una de ellas, pero, cuando cerró las fauces a su alrededor aquella se disolvió en el aire. Sin perder tiempo, el monstruo se preparó para otro ataque. Sin embargo, antes de que pudiese hacerlo, Zerika salió de las sombras y le dio un tajo en la parte trasera de una pata. Como le había sucedido a Ragnar, la espada fue ineficaz y el *lindworm* volvió a responder agitando la cola, que derribo a Zerika al suelo.

La criatura se abalanzó sobre una de las dos restantes Megaeras. Una vez mas, la imagen se disipó cuando el monstruo la tocó, pero esta vez la auténtica Megaera aprovechó la distracción, fue corriendo hacia el lugar donde estaba su espada y la empuñó justo cuando se revolvía el *lindworm* hacia ella. Blandió la hoja y le dio un tajo en el cuello. Su espada resultó ser un poco más poderosa que las de Zerika y Ragnar, ya que le abrió una herida, aunque no muy profunda. El monstruo agitó la cabeza y emitió un rugido ensordecedor. Sin embargo, se recuperó enseguida y clavó sus ojos almendrados en la última Megaera. Parecía darse cuenta de que, esta vez, sus enormes fauces no morderían el aire.

En ese momento, otro fuerte rugido resonó en la cueva. Todas las miradas, incluida la del *lindworm*, se volvieron en la dirección de que procedía. Era Ragnar.

Había sacado la flecha negra y tensado el arco. Cuando el monstruo giró la cabeza hacia él, la disparó. La flecha voló directa a la herida abierta en la coraza natural del *lindworm*. Se introdujo en el orificio del cuello y se clavó en la carne.

El *lindworm* echó la cabeza atrás otra vez para rugir, pero sólo emitió un gemido ahogado. De súbito, se le doblaron las patas bajo su enorme cuerpo. La cola se agitó de forma convulsiva un par de veces y quedó inmóvil.

El grupo se reunió. Megaera limpió la sangre del dragón que manchaba su espada, Tahmurath salió de su escondrijo entre las estalagmitas. Zerika y Ragnar se acercaron cojeando a los otros dos.

—Supongo que las imágenes duplicadas eran obra tuya, Tahmurath -dijo Megaera-. Muchas gracias.

—De nada -respondió, haciendo una reverencia con su capa. -Creí que habías dicho que era más grande que el *quivre* -dijo Ragnar a Zerika, perplejo-. A mí me parece del mismo tamaño.

—Lo sé. Sólo quería darte una agradable sorpresa.

—¿Qué hacemos con Gunnodoyak? -preguntó Megaera-. ¿No deberíamos tratar de sacarlo de ahí?

—No estoy seguro de que valga la pena -dijo Tahmurath-, pero deberíamos intentarlo. Por desgracia, me temo que ni siquiera tu espada es lo bastante afilada para abrir al monstruo en canal.

—Examinemos el arca -sugirió Zerika- Si lo que hemos venido a buscar está ahí dentro, tal vez nos sirva.

Tras unos momentos de nerviosismo buscando trampas y forzando la cerradura, Zerika consiguió abrir la tapa.

En el interior había un tronco de árbol. Estaba enraizado en el fondo del arca y ascendían a través de un agujero que era apenas lo bastante ancho. Aparte de esto, el arca estaba vacía.

—¡Maldita sea! -exclamó Megaera-. Otra búsqueda inútil.

—Espera un momento -dijo Tahmurath-. Hay algo grabado en el tronco, pero no puedo leerlo en la penumbra. Zerika, ¿qué puedes ver con tus ojos élficos?

—«No atribuyas a la malicia lo que bien puede explicarse como estupidez. Adapes.» -leyó.

Todos se quedaron mirando la inscripción; entonces, Ragnar soltó una risotada.

—¡Venga ya! -dijo Megaera-. No es tan divertido.

—Es bastante divertido -replicó Ragnar-, pero no sólo eso. Es la navaja de Hanlon. ¿No lo entiendes? Se supone que estábamos buscando la espada del padre, y hemos encontrado esto.

—¿La navaja de Hanlon? ¿Qué es eso? -inquirió Zerika.

—Es una expresión, como la ley de Murphy. En concreto, es una variante de la

navaja de Occam.

—Muy bien, picaré: ¿qué es la navaja de Occam?

—No se trata de ninguna broma. Guillermo de Occam era un filósofo escolástico inglés del siglo XIV: dijo que las explicaciones sencillas son preferibles a las complicadas. Este principio es conocido como la navaja de Occam.

—¿Qué quieres decir? -inquirió Megaera- ¿Acaso se supone que podemos matar al dragón con esta cita? Y si el autor es ese Hanlon, ¿quién este Adapes que aparece aquí?

—¡Espera un momento! -exclamó Tahmurath-. Repite eso.

—¿El qué?

—La última frase.

—¿Quién es este Adapes que aparece aquí?

—¡Adapes! ¡Claro! Vamos a aplicar la sabiduría de la antigua *Ars Magna*.

Tahmurath hizo una serie de pases mágicos mientras entonaba un extraño encantamiento. Una sombra pareció oscurecer la frase grabada en el arca. Cuando se desvaneció, las palabras habían desaparecido y en su lugar apareció la empuñadura de una espada clavada en el tronco. Tahmurath la empuñó y tiró de ella, pero no consiguió moverla.

—Megaera ¿nos haces los honores? -le pidió.

Megaera se adelantó e intentó arrancar la espada del tronco, primero con una mano y luego con ambas. No se movió.

—¡Buf! está atascada.

—Que lo intente Ragnar -sugirió Zerika.

—¿Por qué? No es tan fuerte como yo.

—No, pero es quien mató al linmdunzu. Tal vez eso le otorgue el derecho de poseer la espada.

Ragnar se acercó y tiró de la empuñadura. La larga espada salió del tronco con facilidad y mientras salía pudieron ver que había otra inscripción en la hoja.

—¿Qué dice? -preguntó Zerika.

—*Navajita*. - dijo riendo entre dientes y se volvió hacia Tahmurath-. No hace falta que me digas que voy a recibir un archivo grande ya puedo escuchar como se está cargando en el disco. Megaera, ¿quieres una espada nueva?

—Me gusta la que tengo. Ésa es más bien de tu estilo.

—De hecho, mi estilo son las armas arrojadas. Uno puede hacerse daño manejando una de estas cosas.

Se dirigió hacia el cadáver del lindworn. Dio un tajo en el vientre del monstruo y las duras escamas se partieron como si fueran de papel de fumar. Las entrañas se desparramaron en el suelo con un intenso holor.

—Prueba allí -sugirió Tahmurath, señalando un segmento especialmente abultado

del tubo digestivo.- Procura no hacer un corte demasiado hondo para no abrir en canal a Gunnodoyak.

Ragnar siguió su consejo y rasgó el tejido con cuidado. Una de las manos de Gunnodoyak salió a través de la abertura. Mientras Ragnar la agrandaba. Megaera se acercó para sacar del cuerpo de Gunnodoyak. Lo dejó tumbado en el suelo: estaba inerte y con la piel de un tono azulado.

—Tahmurath, ¿puedes hacer algo por él? -preguntó.

—Desde luego, lo voy a intentar. Sin embargo, resulta irónico que quienes pueden resucitar a los muertos sean siempre los que mueran.

—No estoy muerto. Al menos, todavía -dijo Gunnodoyak.

—¿Cómo es posible que no estés muerto? -quiso saber Megaera-. Creía que ya te habrías asfixiado.

—He practicado una antigua disciplina oriental: bajas el ritmo metabólico y reduces la necesidad de oxígeno. A veces resulta muy útil.

—Tahmurath, ¿qué estás buscando? -le preguntó. Estaba registrando su bolsa.

—El corazón de la anfibena. Acabo de darme cuenta de lo que tenía que hacer con él.

Sacó el órgano cardíaco y enseñó la carita sonriente.

—Veis la sonrisa, ¿verdad? -dijo.

Dejó el corazón en el suelo y canturreó un hechizo similar al que había usado con la espada de Ragnar. Cuando terminó, la carita sonriente había desaparecido y sobre el corazón había un anillo de oro. Al examinarlo más de cerca, comprobaron que el anillo tenía un grabado de una serpiente mordiendo la cola.

—Muy bonito -dijo Gunnodoyak-. Si no me equivoco, ese archivo ya está descifrado. ¿Para qué sirve el anillo, Tahmurath?

—No tengo la menor idea.

Interrumpieron la partida un poco antes de lo habitual, ya que parecía una buena idea examinar los nuevos programas que habían recibido. El programa del anillo de Art estaba descifrado, en efecto, y resultó ser... un programa de descifrado.

—Me gusta cómo tuvimos que matar al dragón para conseguir al matador de dragones -comentó George.

El programa que correspondía a la navaja de Hanlon resultó ser un antivirus.

—¿Es el mismo que la espada del hijo de Al? -preguntó Art.

—No, es diferente -dijo, mientras miraba la pantalla por encima del hombro de George-. El programa de Al protege los programas si ya está instalado. Éste parece atacar desde el exterior, por lo que puede utilizarse en un sistema que ya esté infectado.

—Bueno vamos a usar el programa de descifrado del jefe con la lista de contraseñas que sacamos del MUD -sugirió Krishna.

Tuvimos suerte, porque no sólo funcionó bien, sino que la lista contenía el nombre y la contraseña de un empleado de Macrobyte.

Tras probar algunas cosas más con el nuevo software, decidimos ir a tomar café. Art conocía un sitio que estaba abierto toda la noche y no se hallaba lejos de Cepheus.

Todos tomamos café menos Krishna, que, con el típico apetito de los adolescentes, pidió comida suficiente para un país de tamaño mediano, y Robin, que quiso un poco de agua caliente. Cuando se la trajeron, sumergió algo que guardaba en una bolsita

—Té -explicó como respuesta a mi mirada inquisitiva-. ¿Quieres probarlo?

Lo probé. Era delicioso.

—Es *oolang* de Taiwan -dijo.

—¿Eres de Taiwan?

Sonrió y meneó negativamente la cabeza.

—De Phoenix. ¿Por qué la gente piensa que si tienes aspecto asiático, no has nacido en este país?

—No es ningún misterio: pura y simple ignorancia. -Tomé otro sorbo de té-. *Oolang*, ¿eh? Me resulta familiar.

—Quiere decir «dragón negro» en chino.

—¿Como en *Té con el dragón negro*?. -preguntó George-. Recuerdo haber leído ese libro en el instituto.

—Me alegra saber que tu dedicación al equipo de matemáticos te dejaba tiempo libre para leer otras cosas -dije.

—¡Ah, qué tiempos aquellos! Krishna, tú debes de estar en el equipo de matemáticos de tu instituto, ¿no?

Krishna negó con la cabeza mientras engullía un bocado.

—Ya estoy en la universidad, en Berkeley. En el instituto al que iba, en la India, no había equipo de matemáticos.

—Debes de ser de Madras, ¿no?

—No, mi familia es de Bombay. ¿Por qué? -inquirió, perplejo.

—Entonces, ¿nunca has oído los versos de Madras?

—¿Qué versos?

—Escucha:

*De Madras era un muchacho  
que se creía muy macho,  
porque cantaba canciones  
tocándose los cojones  
desde el balcón del despacho.*

Mientras Krishna y George se retorcían de risa, pregunté a Arthur si podía hablar



con sus contactos en el Pentágono para averiguar algo sobre los ordenadores que controlaban las armas nucleares.

—Estoy seguro de que os sentiréis mejor cuando os diga que, después de hablar con ciertas personas de Defensa sobre el problema del virus, buscaron el código 666 en todos los ordenadores de control de armas -dijo Arthur-. No encontraron nada.

Me sentí mucho mejor. Aunque eso no eliminaba todos los peligros que nos acechaban.

—¿Os habéis fijado en los megalitos que aparecen en el juego? -preguntó Al-. Empiezo a pensar que tienen un significado especial.

—Yo también -dijo Al-. Parecen un tipo de enlaces especiales, lo que coincide con ciertas tradiciones de antiguos emplazamientos megalíticos.

—¿Qué tradiciones?

—Por ejemplo, en Inglaterra, algunas personas afirman que un número inusual de estos emplazamientos están situados formando líneas rectas. Los llaman *leys*. En algunos casos, los *leys* se extienden a lo largo de cientos de kilómetros, como si indicaran que la gente que levantó los megalitos tenía conocimientos de exploración del territorio bastante sofisticados.

—¿Sabes, Al? Esto me resulta parecido a lo que me explicaste sobre las catedrales de *Notre Dame* en Francia.

—¿Qué tienen de particular? -preguntó Arthur.

Al explicó lo que me había dicho sobre las catedrales de París, Reims, Chartres, Bayeux y las demás, que formaban una versión terrestre de la constelación de Virgo.

—Apuesto a que existe una conexión -dijo Arthur-. No me extrañaría que fueran antiguos emplazamientos de megalitos. Chartres lo era, seguro.

—¿De verdad?

—Sí. Había allí un antiguo pozo y un dolmen cuando llegaron los primeros cristianos, alrededor del siglo III d. de C. También había una estatua labrada en madera de peral, llamada la Virgen Negra. Algunos dicen que la esculpieron los druidas. Se supone que lo hicieron varios siglos antes porque conocían una profecía de una virgen que daría a luz un niño.

—¡Guau! Esto da un poco de miedo -exclamó Robin.

—Además, hay otros ejemplos de constelaciones representadas en la Tierra, y en algunos casos se trata del Zodíaco entero -continuó Art-. El zodíaco de Glastonbury, en Inglaterra, es de dieciséis kilómetros de extensión. Algunos dicen que todas estas construcciones (las líneas *leys*, los megalitos, los zodíacos) formaban un sistema para dominar las corrientes telúricas; una especie de magia de la Tierra, o el poder de la serpiente.

—De eso trataba *El péndulo de Foucault* -dijo George-. Se supone que los templarios intentaban descubrir el secreto de las corrientes telúricas, junto con los

rosacruces, los Iluminatis y todos los demás.

—Existe una tradición china que es similar -dijo Robin-. En China, había zahories que adivinaban dónde debían construirse los edificios, de acuerdo con el flujo del *chi* por canales especiales llamados *Lung Mei*.

—¿*Lung Mei*?

—Sí. Quiere decir «sendas del dragón».

—Esta creencia parece haber estado muy difundida -dijo Art-. Cuando los japoneses ocuparon Corea en la primera mitad de este siglo, clavaron millares de picas metálicas en el suelo para interrumpir el flujo de la energía.

—Es interesante que todo esto parezca estar relacionado con los dragones -observó Robin.

—¿No es el 2000 el año del Dragón según el calendario chino? -preguntó Al.

—En efecto.

—Todo esto parece un poco ominoso -comenté.

—No nos volvamos paranoicos -dijo Robin-. ¿Qué te pasa, Krishna? Habitualmente no estás tan callado.

Yo pensaba que era sólo porque se encontraba demasiado ocupado atiborrándose de comida -se había zampado ya un bocadillo gigante y un plato de patatas fritas, y ahora estaba dando buena cuenta de un helado-, pero parecía que Robin había dado en la diana.

—Hay algo muy extraño en este juego -dijo.

—¿Qué te parece extraño? -dije-. O quizá debería preguntar: ¿qué más es extraño?

—Muchas cosas, en realidad. Para empezar, ¿os habéis dado cuenta de lo raro que es que en todo el tiempo que llevamos jugando nunca hemos notado ningún retardo de señal?

—¡Dios mío, tienes razón! -dijo Robin, estupefacta-. Ha pasado tanto tiempo desde que jugaba a los MUD, que me había olvidado por completo del retardo de señal.

Se refería a las demoras en la transmisión de datos a través de Internet, la maldición que persigue al típico jugador de MUD. No es inusual sufrir un retardo de unos segundos, incluso de varios minutos.

—Wyrn debe de dar prioridad máxima al juego en las transmisiones a través de Internet. En realidad, no me sorprende que tenga el nivel de control necesario para llevarlo a cabo.

—¿Qué más, Krishna?

—Vosotros habéis estado jugando en modo gráfico la mayor parte del tiempo, pero, como sabéis, el programa también dispone del modo de texto.

—Para los módems de velocidad más baja -dijo George-¿Y qué?

—La interfaz del programa está diseñada para admitir una asombrosa variedad de hardware, incluso dispone de varios tipos distintos de soporte de realidad virtual.

—No creo que la realidad virtual sea de muy buena calidad -dijo George, meneando la cabeza con gesto dubitativo-, ni siquiera a cinco mil kilobytes por segundo.

—No te preocupes -repuso Krishna-. En el modo de realidad virtual completa, admite un enlace T3.

—¿Cuarenta y cinco megabytes por segundo para un juego? -balbuceó Art-. Soy un fanático de los juegos, pero incluso yo pienso que es una barbaridad.

—Es una barbaridad, sí. Pero no la mayor.

—¡Venga ya! ¿Qué puede ser...? Bueno, ¿qué?

—Pues bien, lo realmente raro -dijo Krishna, con una sonrisa irónica- es que ese programa admite un hardware que, por lo que yo sé, todavía no ha sido inventado.

—Eso es absurdo -replicó Al, frunciendo el entrecejo-. No puedes escribir un programa para un hardware que no existe y esperar que alguien lo instale con la configuración correcta.

—De acuerdo. Pero ¿conoces a alguien que tenga hardware de inducción neural?

—Si Roger Dworkin escribió este programa para que admitiese un enlace de inducción neural -dije-, entonces debía de saber que hay alguien que...

Miré a Art, que estaba muy callado. Parecía sentirse incómodo. Entonces chasqué los dedos y exclamé:

—¡Los militares!

Todos miramos a Art, a la espera de respuestas.

—Art, comentaste que tenías unos contratos en vigor con el Departamento de Defensa -le dije-. Debes de tener algún tipo de permiso de seguridad. ¿Qué es lo que está pasando?

Se encogió de hombros con gesto impotente.

—Toda la cuestión del permiso de seguridad consiste en que no debes cantar a nadie lo que sabes. Ni siquiera puedo decirsi sé algo sobre... sobre... lo que habéis dicho.

Emitimos un gruñido de frustración.

—Mira, Art, sabes que esto podría ser muy importante. Nos enfrentamos a algo que tiene la capacidad de causar un desastre de proporciones apocalípticas. ¿Y si esa cosa decide empezar a modificar aleatoriamente los valores de las agujas de los cambios de vías de los trenes?

—¿Y si desconecta los ordenadores de mantenimiento de las constantes vitales de los hospitales? -añadió Al.

—¿Y si decide poner todos los semáforos en verde en las horas punta? -intervino George.

Art parecía estar viniéndose abajo, pero se irguió y meneó la cabeza.

—Lo siento, pero no puedo -dijo.

Insistimos un poco más, sin embargo no lo presionamos mucho porque era evidente que no iba a ceder.

Recogimos nuestras notas, mapas, diagramas, inventarios y demás apuntes, y nos preparamos para marcharnos. Al y yo dormiríamos otra vez en casa de George, en Palo Alto. Robin y Krishna prefirieron quedarse un rato más charlando, por lo que el resto nos dirigimos al aparcamiento, que estaba casi desierto. El viejo y desvencijado Charger de George se encontraba entre el Transam rojo de Robin y el Buick Regal blanco de Art. Cuando nos aproximábamos a los coches, Art me llamó. Me volví y vi que me daba un pedazo de papel.

—Se te ha caído esto -dijo.

Iba a decirle que se equivocaba, pero noté que me miraba de una forma especial y guardé el papel en el bolsillo.

Al llegar a casa de George fui al lavabo, donde pude leer la nota de Art. En realidad, no era una nota, porque sólo había escrito un nombre, Seth Serafín, y un número de teléfono. Sentí la tentación de enseñárselo a Al y a George, pero me contuve al pensar que, si Art me había pasado aquel papel con tanto disimulo, era porque se trataba de una fuente de información que él conocía pero no podía revelar. Tuve la convicción de que, para él, hacer esto ya había sido una trasgresión de las reglas de seguridad, y supuse que al darme a mí aquel nombre, intentaba aliviar su sentimiento de culpabilidad. Pensé que tenía que respetar su decisión.

Cuando salí del baño, Al y George estaban hablando sobre lo que debíamos hacer con Wyrn.

—Tal como lo veo, creo que tenías razón, Al -dijo George-. Tenemos que hablar con él.

—Eso podría ser interesante -admití, uniéndome a la conversación-. Pero ¿Para qué? ¿Crees que nos dirá cómo podemos deshacernos de él?

—Eso sería un valor añadido. No, estoy pensando en términos del problema de lenguaje natural. Para que el programa de Dworkin haga lo que creemos que está haciendo, tiene que ser capaz de entender nuestro idioma, que es un lenguaje natural. Pero creo que si mantuviéramos una conversación con él, tendría que emplear tantos recursos que no le quedarían muchos disponibles.

—Quieres decir que podríamos atacarlo de forma disimulada mientras alguien lo distrae con una charla intrascendente. ¡George, es una idea brillante! -exclamó Al. Parecía impresionada.

—Alucinante -dijo con sequedad-. Sólo hay un pequeño problema. ¿Como conseguiremos atraer su atención para mantener esa pequeña charla? Esta es la pregunta del millón.

Tenía previsto tomar un vuelo de regreso a Nueva York a la mañana siguiente mientras que Al había planeado un viaje por carretera, empezando desde Los Ángeles. Fuimos al aeropuerto en nuestro coche de alquiler y me despedí de Al en la puerta de embarque. Luego busqué un teléfono público y llamé a Seth Serafin. Respondió una voz masculina.

—¿Seth Serafin?

—Ésta es la residencia del señor Serafin.

—¿Puedo hablar con él?

—No.

Una respuesta bastante contundente.

—Es muy importante que hable con él.

—El señor Serafin no habla con nadie.

Cada vez más curioso. ¿Por qué Art me había sugerido que podía obtener información de una persona que no hablaba con nadie? ¿Ésta era la ayuda que podía darme? Empezaba a preocuparme porque parecía que aquel tipo quería desembarazarse de mí.

—Soy amigo de Arthur Solomon -dije.

Su produjo una pausa.

—Espere un momento. -respondió.

Al cabo de un minuto más o menos, volvió a ponerse al aparato y dijo:

—El señor Serafin está dispuesto a hablar con usted, pero no a través del teléfono. Si desea hablar con él tendrá que venir aquí.

Estupendo. Al parecer, Art me había puesto en contacto con un rico excéntrico que tenía fobia a los teléfonos. Al menos, era lo bastante acaudalado para que otro atendiera sus llamadas. Y por la actitud engreída del tipo, estaba claro que trabajaba para alguien con mucho dinero.

—Dígame dónde y cuando.

Me dio una dirección y dijo que sería bienvenido siempre que avisara con la suficiente anticipación.

—¿Qué le parece hoy mismo? -dije.

Aquella dirección se encontraba a una hora del aeropuerto y, tras consultarlo con su jefe, el señor Engreído volvió y dijo que podía ir de inmediato.

Tenía un billete abierto, por lo que no tenía ningún problema para aplazar el vuelo y fui a buscar otro coche de alquiler.

La residencia Serafín era un edificio de estilo español, con paredes blancas estucadas y un tejado con tejas verdes que se asomaba al océano Pacífico. No era exactamente una mansión, pero sólo el terreno que ocupaba ya debía de valer una fortuna. El paisaje resultaba imponente.

Reconocí al señor Engreído por su voz cuando abrió la puerta. Era un tipo gordo,

con un corte de pelo muy apurado y mal hecho. Llevaba un uniforme blanco que parecía más propio de un hospital. Cambié mentalmente mi definición de Serafín por la de un inválido rico y excéntrico con fobia a los teléfonos.

El enfermero Engreído me observaba con cierto desdén. Me identifiqué. Su actitud mejoró de forma notable cuando le proporcioné esa información.

—Sígame -dijo.

Me hizo subir por una ancha escalera hasta el primer piso. Le seguí a lo largo de un pasillo. Noté entonces un olor que me recordó todos los hospitales donde había estado: era una combinación de diversos efluvios nauseabundos que nunca se eliminaban por completo a pesar de la aplicación intensiva de desinfectantes.

Se detuvo frente a una puerta de la que parecía proceder aquel olor. Se asomó al interior y me hizo una señal para que entrase.

La estancia no parecía la habitación de un hospital: era demasiado fría y antiséptica. Las paredes, de un color verde pálido, carecían de todo tipo de adorno, y unas contraventanas vulgares y funcionales oscurecían lo que debía de ser una vista bastante espectacular.

En el centro del suelo de baldosas había un objeto grande, compuesto de vinilo y acero inoxidable. Tenía la forma aproximada de una bañera muy alta y emitía un tenue sonido burbujeante. Parecía una especie de cama, porque alguien yacía en él. El hombre tumbado me miraba con ojos de un color azul muy pálido. Una barba oscura y lacia enmarcaba un rostro enjuto y extrañamente inexpresivo. Tenía la cabeza completamente calva. Sus miembros eran tan delgados que producían una desagradable impresión, y sus escasas carnes, del color de la cera, colgaban con flaccidez de sus huesos. Un tubo salía de una fosa nasal hacia una bolsa de líquido lechoso que pendía de un gancho junto a la cama.

Se produjo un momento incómodo cuando nos miramos a los ojos, hasta que lo rompí diciendo:

—Hola, soy Michael Arcangelo.

Siguió perforándome con la mirada. De pronto, tuve la terrible sensación de que había llegado tarde porque acababa de sufrir un ataque cardíaco o algo parecido. Entonces, el enfermero Engreído se acercó y puso unas gafas sobre los ojos del paciente. Se volvió y me dijo:

—Mire al monitor -y salió de la habitación.

Estaba tan impresionado por aquella extraña cama y su aún más inusual ocupante, que no me había fijado en el monitor de vídeo situado sobre una mesa, junto a la cabecera del lecho y orientado hacia la puerta.

«SIÉNTESE, POR FAVOR», apareció en el monitor. Me senté en un sillón que estaba frente al monitor.

«SOY SETH SERAFÍN. ¿USTED ES AMIGO DE ART SOLOMON?» "

—Sí. ¿Cómo puede hacer esto?

No había movido ni un músculo. A juzgar por su aspecto, supuse que estaba paralizado, y todavía no había hecho nada para demostrarme mi error.

«ESTAS GAFAS SIGUEN LOS MOVIMIENTOS DE MIS OJOS. MIRO UNA PANTALLA CON LETRAS Y ALGUNAS PALABRAS Y EXPRESIONES DE USO HABITUAL. ESO ES LO QUE APARECE EN LA PANTALLA. POR CIERTO, LE PIDO DISCULPAS POR ESTAS GRANDES RUNAS, PERO EL SISTEMA ES BASTANTE PRIMITIVO Y NO ADMITE LAS MINÚSCULAS.»

—¿No tiene que pestañear o algo parecido para seleccionar lo que está mirando?

«ESO SERÍA DEMASIADO LENTO. TODO LO QUE TENGO QUE HACER ES FIJAR LA MIRADA SOBRE ALGO DURANTE 1/10 DE SEGUNDO.»

—Me parece que ha de ser difícil no cometer muchos errores.

«AL PRINCIPIO, LO ERA. HE APRENDIDO A MANEJARLO MUY BIEN.»

No se trataba de una fanfarronada; apenas podía creerme la rapidez con que sus palabras aparecían en la pantalla.

«PERO ESTOY SEGURO DE QUE NO HA VENIDO A HABLAR DE ESTO. ¿POR QUE LE DIO ART MI NÚMERO DE TELÉFONO?»

—No estoy muy seguro, pero creo que la razón fue que piensa que usted sabe algo sobre interfaces de inducción neural y quizá querría explicármelo.

Busqué la respuesta en la pantalla, pero no había ninguna de manera inmediata. Entonces noté que el pecho de Serafín subía y bajaba de forma acelerada. Pensé que tenía un ataque o algo parecido. Estaba a punto de salir corriendo en busca del enfermero cuando se me ocurrió que debía de estar riéndose.

«SÍ, SUPONGO QUE PUEDE DECIRSE QUE SÉ UN PAR DE COSAS SOBRE INDUCCIÓN NEURAL. INCLUSO PODRÍA ESTAR DISPUESTO A EXPLICÁRSELO. PERO ANTES NECESITO SABER PORQUÉ ME LO PREGUNTA.»

Debí de haberlo esperar, pero no fue así. Había venido a obtener información, no a darla; no conocía a aquel tipo y no tenía ni idea de si se podía confiar en él. Lo que sabía y sospechaba sobre Wyrms y el caballo de Troya creado por Dworkin era una información que podía causar mucho daño de diversas maneras; por ejemplo, se podía hacer chantaje a Macrobyte, hablar con los medios de comunicación para crear una oleada de pánico acerca de las posibles consecuencias, o incluso tratar de utilizar a Wyrms y al caballo de Troya para obtener acceso a sistemas seguros y realizar diversas clases de delitos informáticos.

Por otra parte, él tampoco me conocía, y yo le pedía que me confiase una información para la que Art, al parecer, necesitaba un permiso especial del Departamento de Defensa. En este sentido, estábamos equilibrados. No podía esperar que confiara en mí si yo me negaba a confiar en él. Por lo tanto, se lo conté todo.

Cuando acabé, el monitor permaneció en blanco un rato. Entonces apareció lo siguiente:

«ES BASTANTE ALUCINANTE. NO ESTOY SEGURO DE LO QUE LOS ENLACEN DE INDUCCIÓN NEURAL TIENEN QUE VER CON LODO ESO. PERO LE DIRÉ LO QUE QUIERA SABER. ESPERO QUE LE SIRVA DE AYUDA.

..ESTÁ CONTEMPLANDO EL RESULTADO DE UN EXPERIMENTO DARPA BASTANTE TEMPRANO EN ENLACES DE INDUCCIÓN NEURAL, O EIN. LA BASE TEÓRICA DE LOS EIN ES QUE LOS IMPULSOS NERVIOSOS SON DE NATURALEZA ELÉCTRICA. SI SE PUEDE INDUCIR UN POTENCIAL ELÉCTRICO EN UNA FIBRA NERVIOSA, ÉSTE VIAJARÁ HASTA EL CEREBRO E INFORMARÁ DE LA SENSACIÓN A LA QUE ESTÁ DEDICADA ESA FIBRA ESPECÍFICA.

..MEDIANTE LA HOLOGRAFIA LÁSER, ES POSIBLE PROYECTAR UN PATRÓN DE CAMPO ELECTRÓNICO DE ALFA DEFINICIÓN DIRECTAMENTE AL SISTEMA NERVIOSO CENTRAL. EN 1995 YA ERA POSIBLE HACERLO CON TAL PRECISIÓN QUE SE PODÍA ESTIMULAR DISTINTAS FIBRAS NERVIOSAS DE FORMA SELECTIVA.

»EN LA PRUEBA EN QUE PARTICIPE, EL ÁREA DE DESTINO SELECCIONADA FUE LA MÉDULA. SE TRATÓ DE UNA ELECCIÓN BASTANTE OBVIA, YA QUE TODOS LOS NERVIOS DE LA COLUMNA PASAN A TRAVÉS DE ELLA, ASÍ COMO LA MAYORÍA DE NERVIOS CRANEALES, QUE TRANSPORTAN SENSACIONES TALES COMO EL TACTO, EL DOLOR, LA POSICIÓN, EL CALOR Y EL FRÍO. SI SE PUEDEN CONTROLAR TODOS ESTOS ESTÍMULOS, SE PUEDE CREAR UNA EXPERIENCIA COMPLETA DE REALIDAD VIRTUAL.»

—¿Qué es lo que fue mal?

«DESCUBRIMOS QUE LA HIPERESTIMULACIÓN MATA LAS NEURONAS. QUEDAN TAN DESPOLARIZADAS QUE NO PUEDEN RESTAURARSE Y MUEREN. LA AMPLITUD FUE DEMASIADO ALTA, PORQUE NO CONOCÍAMOS EL RIESGO. LO IRÓNICO FUE QUE LA INFORMACIÓN SOBRE LOS EFECTOS DE LA HIPERESTIMULACIÓN ESTÁ DOCUMENTADA EN MEDICINA DESDE PRINCIPIOS DE LOS AÑOS NOVENTA... PERO NADIE DE NUESTRO GRUPO SABÍA NADA AL RESPECTO.»

—¿Destruyó su médula?

«NO TODA, SÓLO ALGUNAS SECCIONES. EL GENERO RESPIRATORIO ESTÁ INTACTO, COMO ES OBVIO, JUNTO CON EL SISTEMA DE ACTIVACIÓN RETICULAR Y OTRAS COSAS QUE EN PRINCIPIO NO



ESTABAN INVOLUCRADAS. SIN EMBARGO, TODAS LAS FIBRAS MOTORAS Y SENSORIALES QUEDARON DESTRUIDAS...

—¿Por qué quedaron afectados sus nervios motores? Creía que sólo manipulaban estímulos sensoriales.

»ESO FUE UNA PARTE. TAMBIÉN TUVIMOS QUE BLOQUEAR LOS IMPULSOS MOTORES QUE VIAJABAN HACIA LOS MIEMBROS PARA QUE EL SUJETO, O SEA YO, NO ME LEVANTASE Y ECHASE A CORRER POR LA SALA. DECIDIMOS HACERLO USANDO UN CONTRA IMPULSO PARA CANCELAR LAS SEÑALES MOTORAS...

—¿Por qué no usaron una droga que causara parálisis temporal?

»¿COMO EL CURARE? SÍ, ESO SE HIZO EN LAS PRIMERAS FASES DEL PROYECTO. PERO EL PROBLEMA DE ESE MÉTODO ES QUE UNA DROGA QUE PARALIZA LOS MÚSCULOS DEL ESQUELETO LOS PARALIZA TODOS, POR LO QUE DEJAS DE RESPIRAR. PENSAMOS QUE NUESTRO SISTEMA DE REALIDAD VIRTUAL TENDRÍA UNA APLICACIÓN MUY LIMITADA SI EL USUARIO TENÍA QUE ESTAR CONECTADO A UN VENTILADOR MECÁNICO.»

—Ya le entiendo. Entonces, ¿por qué la cancelación de los impulsos nerviosos dañó las neuronas motoras?

«DE NUEVO, DEMASIADA INTENSIDAD. LOS CONTRAIMPULSOS QUE USÁBAMOS NO ERAN IGUALES QUE LOS IMPULSOS NERVIOSOS QUE TEÓRICAMENTE DEBÍAN CANCELAR; ERAN UN POCO MÁS FUERTES. ESTO CAUSÓ UN IMPULSO NERVIOSO DE CONTRACCIÓN A TRAVÉS DEL AXÓN HACIA LA NEURONA. DE HECHO, HABÍAMOS PREVISTO QUE PODÍA PASAR, PERO NO NOS DIMOS CUENTA DE QUE IBA A SER MUY PERJUDICIAL.»'

—Entonces, ¿los impulsos inversos hiperestimularon las neuronas motoras?

«EXACTO.»

—¿Cuándo sucedió esto?

De súbito, me sentí avergonzado por hacer esta pregunta. Habíamos estado hablando del tema en términos tan técnicos e impersonales que, por unos momentos casi había sido posible olvidar que el hombre con el que conversaba había sufrido una tragedia espantosa. Preguntarle cuándo había ocurrido parecía como una vuelta a la realidad. Se produjo una pausa casi imperceptible antes de que la respuesta apareciese en el monitor.

«HACETRES AÑOS.»

Había oído hablar de personas paralizadas por heridas en la columna vertebral que casi siempre pasaban por una fase de desear no seguir viviendo. La mayoría la superaba y encontraba un sentido para sus vidas. Serafín no sólo estaba paralizado,

sino que había perdido toda sensación de tacto. Todavía podía ver, y el oído estaba intacto. No sabía si podía notar sabores, pero parecía una cuestión irrelevante, ya que era evidente que lo alimentaban a través de un tubo. Intenté imaginar qué podría encontrar para que mi vida valiese la pena en aquellas circunstancias. No se me ocurrió nada.

Se produjo un silencio incómodo. Serafín parecía esperar mi siguiente pregunta con expectación, aunque su rostro parcialmente cubierto por las gafas permanecía impassible. Carraspeé para informarle de que seguía allí.

—¿Qué se ha inventado en los últimos cuatro años?

«OH, ESTOY SEGURO DE QUE LAS INVESTIGACIONES HAN SEGUIDO SU RITMO. NO ÍBAMOS A DEJAR QUE UN PEQUEÑO CONTRATIEMPO SE INTERPUSIERA EN EL DEL PROGRESO. EN CUANTO A LOS DETALLES, HE ESTADO, DIGAMOS, FUERA DE LA CIRCUÍ ACIÓN DURANTE VARIOS AÑOS.»

—De acuerdo a sus conocimientos del proyecto, ¿dónde deben de estar ahora? ¿es posible que tengan prototipos de trabajo?

Se produjo otra pausa.

»ESTOY SEGURO DE QUE SÍ. OJALÁ PUDIERA DARLE MÁS DETALLES SOBRE EL ESTADO ACTUAL DE LAS INVESTIGACIONES, PERO NO SÉ NADA...

—Ya me ha contado mucho. Por cierto, ¿estarían muy jodidos los del Departamento de Defensa si supieran que me ha explicado todo esto?

Su pecho volvió a subir y bajar en una silenciosa carcajada.

»ESO NO ME PREOCUPA MUCHO. AL FIN Y AL CABO, ¿QUÉ PODRÍAN HACERME?

—A decir verdad, no sólo me preocupa usted.

«EN ESO PUEDE QUE TENGA RAZÓN.»

Mientras conducía de regreso al aeropuerto iba reflexionando sobre lo que había aprendido. No era necesario porque el Departamento de Defensa estaba interesado en la tecnología de la realidad virtual; bastaba con imaginar al piloto de un caza, cuyo avión fuera una extensión de su propio cuerpo. De hecho, la realidad virtual representa la interfaz definitiva entre el hombre y la máquina. Cualquier cosa que pueda hacerse con un teclado, un ratón, una palanca de control, botones, pedales, palancas o volantes, podría hacerse mejor por mediación de la realidad virtual.

Las aplicaciones civiles de las interfaces neurales directas eran aún más asombrosas. El sistema que Serafín había descrito podía utilizarse con facilidad para que un parapléjico pudiera caminar estableciendo un *bypass* electrónico en el lugar de la herida. Al fin y al cabo, si se pueden inducir impulsos nerviosos en fibras sensoriales, debería poder hacerse lo mismo con los nervios motores.

No obstante, tenía la sensación de que Serafín se había callado algunas cosas, y no estaba seguro del motivo. Entonces recordé que no quería hablar por teléfono. Aquello no tenía sentido. Tanto el hardware como el software de síntesis de voz eran baratos y asequibles; cualquier persona con unos conocimientos mínimos podía configurar un sistema de aquellas características en una tarde. Empezaba a sospechar que no era tan indiferente a las posibles consecuencias que el filtrado de esta información podía tener, y quizás ésta era la verdadera razón de que quisiera evitar las conversaciones telefónicas sobre el tema.

Aquello quería decir que conocía el propósito de mi llamada, o bien al oír el nombre de Art, o porque Art le había informado de que iba a tener noticias mías. No parecía muy probable que el enfermero tuviese órdenes de aceptar cualquier llamada de un amigo de Art, lo que aumentaba la probabilidad de que Art hubiera hecho una llamada especial en mi nombre. Intenté imaginarme aquella conversación: «Hola, Seth, soy Art. Un amigo mío necesita información reservada y no quiero dársela yo en persona. Pensé que a ti no te importaría meterte en un jaleo de esta clase».

A causa de mi tardía partida, no llegué a La Guardia hasta la medianoche. Juré que iría directamente a la cama y dejaría los mensajes hasta el día siguiente, pero cuando entré por la puerta, el piloto del contestador automático parpadeaba de forma tan insistente, que no pude hacer caso omiso.

—Mike, soy George. Cuando recibas este mensaje, llámame enseguida, a cualquier hora del día o de la noche.

Parecía bastante urgente. Casi lamenté que fuera todavía una hora razonable en la costa del Pacífico.

—¿Diga?

—Hola, George. ¿Qué rayos pasa?

—¡Mike! ¿Estás sentado?

—Me voy a tumbar en la cama dentro de diez segundos. ¿Qué pasa?

—Roger Dworkin está muerto.



*Worm, Conquistador*



## Wyrm de corazones

*Su cola arrastraba la tercera parte  
de las estrellas del cielo y las precipitó  
sobre la tierra...*

*APOCALIPSIS 12,4*

La policía de Oakland había encontrado el cadáver de Dworkin, y no tenían nada más que decir. La causa de la muerte «no se había establecido aún». Un homicidio «no estaba descartado». En resumen, la versión oficial no decía prácticamente nada, y lo poco que revelaba se había expresado de tal forma que uno tenía la impresión de que estaban ocultando algo.

Di la noticia a Al cuando me llamó desde Los Ángeles la noche siguiente, pero ya la había oído. Internet era un hervidero de rumores sobre la forma y las causas de la muerte de Dworkin, con un énfasis especial en la teoría del asesinato. ¿El autor? Muchos: la CÍA, el FBI, la mafia, los rusos, los japoneses, los búlgaros y, por supuesto, Macrobyte Software, Inc. (Cuando oí este último rumor, me acordé de Josh Spector: «¿Matar a la gallina de los huevos de oro? No»),

—Me estaba temiendo algo así, Michael. Te dije que no parecía una persona muy estable.

—¿Qué quieres decir? ¿Crees que se suicidó? —pregunté. Era una de las hipótesis menos utilizadas.

—Me parece bastante probable. Explicaría el hecho de que los comunicados que estén ocultando algo; todavía existe un gran tabú respecto al suicidio. Si lo piensas con detenimiento, verás que no hay muchas causas posibles de muerte de un hombre alrededor de los treinta años. Por supuesto, puedes tener un ataque cardíaco precoz, pero las causas principales de muerte son las violentas, o sea, suicidios, accidentes...

—¿Y homicidios?

—Bueno, sí, también. Pero ¿por qué querrían matarlo?

—¿Has leído los periódicos últimamente? No parece que nadie necesite tener una buena razón.

En realidad, pensaba que la muerte de Dworkin podía estar relacionada con su aparente interés en cierta tecnología secreta de defensa (una de las escasas

posibilidades que se les habían escapado a los propagadores de rumores por Internet), pero no podía explicárselo todavía a Al; al menos, debía esperar a hablar con Art Solomon.

—En eso tienes razón. Por cierto, quería preguntarte por el papel que te dio Art Solomon.

Oh, oh. ¿Por qué algunas personas tienen tanta facilidad para hacer preguntas, digamos, inapropiadas? Y si se piensa dos veces, ¿por qué esas personas, de manera invariable, tienen dos cromosomas X?

—¿Sabes lo del papel?

—Sí, vi cómo te lo daba. Y sé que no lo tiraste. Era sobre hardware secreto de inducción neural, ¿verdad?

—Ahora mismo no puedo decírtelo.

Se produjo un largo silencio al otro lado de la línea. Era una señal amenazadora.

—Maldita sea, Michael, no vuelvas a empezar con toda esa mierda.

—No es eso.

—¡Es justo eso! ¿Por qué no puedes explicarme lo que está pasando?

—Es un poco difícil de explicar...

—No lo creo. Me parece que no puedes acostumbrarte a tratarme como a una igual. Vi que Arthur Solomon te dio ese papel cuando nos íbamos. No sé qué es lo que me estás ocultando, pero no me cabe duda de que es «por mi propio bien», como siempre.

Iba a alegar que no era por su bien, sino que tenía la obligación de ser leal a la confianza que habían depositado en mí. Entonces comencé a darme cuenta de que ella tenía razón sin saberlo. Si Roger había muerto a causa de lo que conocía acerca de este asunto, que era una posibilidad que no podía descartar, entonces estaba seguro de que no quería poner en peligro la vida de Al contándoselo.

—Al, se me ha confiado una información confidencial y, en estos momentos, no tengo el permiso de esa persona para compartirla con nadie más.

—¡Oh! —exclamó. Esto pareció calmarla un poco. Era una lástima que tuviese que continuar y estropearlo diciéndole el resto de la verdad.

—Pero, para ser totalmente sincero, aunque tuviese su aprobación, no estoy seguro de querer explicártelo. Existe la posibilidad de que conocer esa información sea... poco saludable.

—¡Maldición, Michael, precisamente de eso te estoy hablando! Está muy bien que tú te arriesgues, pero crees que tienes que protegerme. ¿No se te ha ocurrido que podría correr tanto peligro como tú a causa de nuestra relación, y ni siquiera sé por qué?

Tenía razón. Si era tan importante acallar a la gente que tenía información, alguien podía pensar que lo más prudente era eliminar a todos los que hubiesen

escuchado algo al respecto, y eso incluía con toda probabilidad el grupo más próximo a los que seguro que la conocían.

—Tendré que reflexionar sobre ello. Y antes tengo que hablar con alguien para decidir a quién puedo explicárselo.

—No importa.

—¿Qué es lo que no importa?

—Si tienes que reflexionar, entonces no importa. Tendré que tomar mis propias decisiones.

—¿Cómo qué?

—Como que, si voy a correr peligro por algo que desconozco a causa de nuestra relación, entonces esta relación debe terminar. ¿Cuándo puedes marcharte?

—No hablarás en serio.

—¿Te parece que estoy bromeando? Quiero que te vayas de mi apartamento lo antes posible.

—¿Al menos podemos hablarlo?

—¿No es eso lo que estamos haciendo? Parece que tenemos una diferencia irreconciliable. Me gustaría mantener una relación con una persona que me trate de igual a igual, pero tu insistes en considerarme una niña. No pienso vivir con alguien que me trata de esta manera.

—Tal vez tengas razón. Quizá sea mejor que no nos veamos por un tiempo, si te vas a sentir más tranquila.

—Michael, no estoy diciendo por un tiempo. Se acabó. i

Me había quedado casi sin habla. Sabía por experiencia que era la clase de actitud que más podía irritarla, pero no imaginaba que pudiese reaccionar de forma tan agresiva.

—¿Hay algo que pueda decir para hacerte cambiar de opinión?

—No, creo que no.

—Muy bien. Si lo prefieres así, me habré mudado antes de que vuelvas a la ciudad.

—Te lo agradeceré.

Llamé a mi antiguo casero para preguntarle si mi apartamento ya estaba alquilado. Lo estaba, pero había un estudio vacante en el mismo edificio, y me propuso alquilarlo por contratos mensuales. Supongo que, en aquellos momentos, esperaba que cuando regresara Al, podríamos arreglar las cosas y volver a estar juntos, por lo que yo tampoco quería firmar un contrato a largo plazo. Tal vez fuese una actitud optimista, pero la verdad es que no me sentía así.

Empecé a empaquetar mis pertenencias; fue una labor larga y solitaria. Efe me estuvo observando todo el tiempo. Juro que tenía una expresión autosuficiente en su cara de felino.

Al no iba a regresar en varios días, y no podía entrar en el estudio hasta la mañana siguiente pero no me sentía cómodo en su apartamento. Decidí ir a Long Island y pasar la noche en casa de mis padres.

Salí al exterior y miré el cielo. Estaba totalmente nublado, y así había estar toda la semana. Era el diecisiete de noviembre, la noche de intensidad máxima de la tormenta de meteoritos de las leónidas. Había aparecido en las noticias toda la semana; Marión Oz se había encargado de ello. Al día siguiente sabríamos si la estrategia había funcionado. El tiempo era tan malo en Nueva York, que había pensado en volar a un lugar de cielo más despejado para contemplar los fuegos artificiales celestiales. Pero aquella noche no tenía ganas. Bueno, quizá la próxima vez, en el 2032.

En efecto, Oz tenía razón, la gente no había hecho caso de los meteoritos por alguna razón desconocida. Se produjeron algunos ataques de locura en ciertas áreas remotas adonde no llegaban los medios de comunicación modernos, pero el mundo no había alcanzado su fin. Aún.

Tal vez Roger Dworkin estuviese muerto, pero una parte de él seguía viviendo en forma de programas informáticos y datos. Todavía necesitábamos acceder a algunos datos, y ahora más que nunca, ya que no había ninguna posibilidad de obtenerlos de su creador.

La debilidad principal de una contraseña es que alguien sabe lo que es. De hecho, para que pueda servir de algo, al menos dos personas tienen que conocerla o, en el caso de los ordenadores, una persona y una máquina. En la práctica, suele ser más sencillo conseguir que la persona te diga su contraseña que conseguir esa misma información del ordenador. Es el campo de un conjunto de técnicas conocidas por los piratas como *ingeniería social*. Básicamente consisten en que el pirata se hace pasar por otra persona (un usuario novato, un administrador de sistema, un representante técnico, cualquiera) para engañar a los crédulos e inducirles a revelar su contraseña personal.

Sin embargo, también hay maneras de obtener esta misma información de la máquina. Lo primero que ordené a Punzón que hiciera fue enviarme una lista de contraseñas del sistema. Sí, por sorprendente que pueda parecer, en muchos sistemas la lista de contraseñas está al alcance incluso de los usuarios más humildes. Hay de todos modos, una pequeña pega: las contraseñas están cifradas. Para ser más exactos, las contraseñas se usan como claves de criptografía respecto a una constante numérica determinada, y ese número es, en cierto sentido, la verdadera contraseña. Cuando el usuario introduce su contraseña, el sistema la utiliza como clave para de cifrar la constante. Así, lo que aparece en la lista de contraseñas son diversas formas de cifrado del mismo número, que utiliza las contraseñas individuales como claves.

La cuenta de usuario de Macrobyte que había conseguido en WormsMusn de



nivel bajo, tal como esperábamos, pero bastaba para introducir a Punzón en el sistema. Punzón había empezado a publicar los datos cifrados en *exgr.alt.sex.bestiality*; el primer envío llegó con la cabecera «jpeg: Mujer con serpiente 1/6». *Jpeg* en el formato binario que había utilizado, y 1/6 quería decir que e primera de las seis partes necesarias para generar la imagen entera. Por supuesto estas seis partes no iban a generar ninguna imagen, sin duda con gran decepción para los amantes de la zoofilia que consultasen el grupo.

Ordené a Punzón que enviase copias diarias de la lista de contraseñas porque quería averiguar la frecuencia con que las cambiaban. La mayoría de sistemas exigen que a los usuarios que alteren sus contraseñas de forma periódica. De hecho, al final de la semana habían cambiado todas las contraseñas... menos una. Y resultaba un dato muy interesante.

La contraseña no modificada era la de un tipo llamado Ken Bishop. Según una ficha de personal a la que había podido acceder, se trataba de un programador de nivel medio, por lo que no había ninguna razón evidente que le cualificara como excepción. Sospeché que Bishop había pirateado la seguridad del sistema para no recibir la instrucción de modificar la contraseña. No me sorprendía que alguien hiciera algo así, ya que algunas personas se sienten muy identificadas con sus contraseñas (sobre todo, cuando creen que son especialmente ingeniosas), como había tenido la ocasión de averiguar en mi trabajo.

El otro dato que había averiguado era que la seguridad de Macrobyte resultaba bastante deficiente. Bishop se había salido con la suya, cuando un administrador de sistema cuidadoso lo debería haber notado. Además, ya que obligaban a los usuarios a cambiar sus contraseñas, también debería modificarse el número de seguridad subyacente. Si lo hubieran hecho, la contraseña de Bishop habría tenido una apariencia distinta en forma cifrada aunque no la hubiera sustituido por otra.

Esto me proporcionaba nuevos datos sobre lo que cabía esperar del sistema de seguridad de Macrobyte. Antes había supuesto que un ex pirata estaba al cargo de ella, por lo que, por una parte, cabía esperar lo inesperado, como ciertas innovaciones ingeniosas, por ejemplo la falsa desconexión; por otra, no cuidaban todos los detalles, como si aquellas menudencias no fueran dignas de la atención del genio que estaba a cargo de todo.

—Tengo un indicio sobre el gorro de las tinieblas —anunció Ragnar.

—¿Has estado contando las pistas? —preguntó Zerika.

—No ha sido necesario —respondió sonriendo—. Ya estaban numeradas.

¡—¡El número de líneas del crucigrama! —exclamó Megaera—. Debí haber pensado en ello.

—Estabas demasiado atareada resolviéndolo —le recordó Ragnar—. En cualquier caso, la pista ciento treinta según el crucigrama es Unukulhai, que es una estrella de

la constelación de Hidra, y que tiene un nombre alternativo: Cor Hydrae

—Corazón del dragón —tradujo Megaera.

—Correcto. Y el pergamino decía: El anillo del rey en el corazón del dragón, allí ganará el gorro de las tinieblas del dios.

Buen trabajo, Ragnar —dijo Zerika—. Tahmurath, ¿está esa estrella en la guía?

—En TrekMuck —declaró tras consultar el libro—. Vamos allá.

La Máquina de Exploración Universal llegó al extremo de un claro ovalado rodeado por una extraña vegetación; las hojas de los árboles eran de púrpura y azul, y su rojiza corteza tenía la textura de la piel de cocodrilo.

Cuando salieron de la nave, el aire vibró al otro lado del claro y surgieron cuatro personas. Ambos grupos se escrutaron mutuamente por unos momentos; luego, uno de los recién llegados, que parecía ser el jefe, habló a un pequeño objeto que sostenía en la mano.

—Grupo de descenso a *Hornet*, Hemos llegado al cuarto planeta del sistema Unukulhai y hemos encontrado un grupo mixto de humanos y vulcanianos armados con armas primitivas. Solicitamos consejo.

—Conque armas primitivas, ¿eh? —dijo Gunnodoyak, herido en su amor propio—. Pues el comunicador que usas es bastante antiguo, ¿no?

—Éste es un MUD de la serie *Star Trek* clásica; no queremos saber nada de esa basura de la Siguiete Generación —replicó el jefe del grupo de descenso de la *Hornet*, que parecía bastante enfadado—. Además, creo que nuestros fásers te parecerán muy avanzados.

—No te olvides de la Primera Directiva —le recomendó Ragnar.

—La Primera Directiva ordena la no interferencia con las culturas autóctonas. Algo me dice que vosotros sois tan originarios de este planeta como nosotros.

—Ahí te ha pillado —susurró Gunnodoyak.

—Pero tranquilizaos, somos pacíficos. De hecho, nuestro capitán quiere invitaros a subir a la nave.

Los aventureros se miraron entre sí y se encogieron de hombros.

—¡Claro! —dijo Zerika—. ¿Qué vais a hacer? ¿Nos subiréis con ese rayo?

—Sí. Dadme un minuto para transmitir nuestras coordenadas...

—No, espera —dijo Tahmurath—. Usemos la MEU. Prefiero no abandonarla aquí.

—¿Por qué? Sólo nosotros podemos utilizarla.

—Eso no me preocupa. Pero, si marchamos de este planeta, ¿cómo vamos a volver a buscarla?

—Estoy de acuerdo con Tahmurath —dijo Gunnodoyak.

—¡Pelota! —exclamó Zerika, dándole un codazo en las costillas.

—¡Callaos! Venga, todavía no hemos volado con la máquina por el espacio. Me

gustaría ver cómo se las gasta.

Acordaron que el grupo de la *Hornet* volvería a su nave mediante el sistema de teletransportación y que se reunirían en la órbita del planeta.

—¡Esto es genial! —exclamó Gunnodoyak, eufórico, mientras se sentaba ante los controles—. ¿Todo el mundo se ha puesto los cinturones de seguridad?

Sin esperar respuesta, activó el sistema de aceleración y la nave ascendió a la órbita a nueve décimas partes de la velocidad de la luz.

—¡Gunnodoyak, ve más despacio! —le reconvino Tahmurath—. ¿Quieres matarnos a todos? Me gustaría que la nave se posara en la cubierta de la *Hornet*. no que nos fríen con sus escudos antimeteoritos.

—Lo más probable es que tengan los escudos desactivados.

—¡Oh, estupendo! Así podremos estrellarnos contra el casco de la nave sin matarlos a ellos también.

—Vale, vale, frenaré —cedió Gunnodoyak.

—¿Por qué estamos haciendo esto? —quiso saber Megaera—. Si el gorro de las tinieblas del dios está en el corazón del dragón, ¿por qué no buscamos en la estrella?

—Espero que no —comentó Gunnodoyak—. No creo que nuestro sistema de aire acondicionado sea tan bueno.

—Probablemente habrá un dragón al que haya que matar, como en los otros MUD —dijo Zerika.

—Pero éste es un MUD de ciencia—ficción —repuso Megaera—. No creo probable que encontremos ningún dragón.

—No es necesario que sea exactamente un dragón —dijo Zerika—. hay muchas criaturas de ciencia—ficción que pueden responder a la descripción, como los gusanos de arena de *Dune* o el bicho de *La Bestia Estelar*, de Heinlein.

—Pero ¿por qué necesitamos un gorro de las tinieblas? —preguntó Ragnar—. Tahmurath puede hacernos invisibles con su magia.

—Cierto —respondió Tahmurath—. Pero existen muchas limitaciones a la invisibilidad mágica. Recuerda que no pudimos usarla frente a los murciélagos de BloodMUD porque nos habrían detectado con su sonar. Supongo que ese gorro de las tinieblas debe de ser un artefacto tan poderoso que no está sujeto a ninguna restricción.

La nave *Hornet* ya era visible a través del parabrisas delantero.

Entonces, de súbito, dejó de serlo, porque un objeto muy grande se había materializado entre ellos y la nave de la Federación. Gunnodoyak tuvo que virar con brusquedad para no chocar contra él.

—¿Qué demonios es eso?

—Una nave klingon —dijo Ragnar—. Se ha descubierto.

—¡Entonces debe de estar atacando a la *Hornet*!

En efecto, cuando pudieron alejarse de la nave klingon, vieron que la *Hornet* había sufrido graves daños e intentaba devolver el fuego.

—Deben de haberlos sorprendido con los escudos desactivados —dijo Zerika—. Es una lástima que no podamos ayudarlos.

—¿Quién ha dicho que no podemos? —preguntó Tahmurath.

—Hombre, ¿qué vamos a hacer? ¿Clavar una espada en la nave klingon? No creo que llevemos torpedos de fotones.

—No —admitió Tahmurath—, pero tenemos algo mejor. ¿Te has olvidado del Fróbnulo de Oro?

—¿De qué puede servirnos?

—Nos permite utilizar nuestras habilidades especiales en cualquier MUD donde estemos. En la mayoría de los MUD, es la magia. Éste es el primer MUD de ciencia —ficción en que entramos y aquí el equivalente de la magia es la tecnología.

—«Cualquier tecnología lo bastante avanzada es imposible de distinguir de la magia» —citó Gunnodoyak, sonriendo—. La tercera ley de Clark.

—En efecto —dijo Tahmurath, asintiendo—. Incluso funciona como si lo fuese: al igual que en la mayoría de los sistemas de magia, un caza invisible se vuelve visible cuando ataca; la nave klingon ha tenido que salir al descubierto para disparar sus armas.

—Vale, casi me habéis convencido.

—¿Casi? ¿Qué más tengo que decirte?

—No digas nada. ¡Haz algo!

—¡Demasiado tarde! —chilló Gunnodoyak—. ¡Ellos ya lo están haciendo! —Una explosión sacudió la nave—. ¡Ha estado muy cerca!

—¡Sácanos de aquí, Gunny! —gritó Zerika, pero Gunnodoyak ya había puesto la MEU a máxima velocidad. Por desgracia, aquella velocidad, aunque era mayor que la de la nave de guerra klingon, no podía sacarlos de forma inmediata del radio de acción de los torpedos de fotones.

Otra explosión les hizo rechinar los dientes; esta vez de forma más violenta.

—¡Maldita sea, Gunny, ha estado muy cerca! ¿Puedes regresar a la superficie del planeta? Tal vez allí podamos escondernos.

—Si logro frenar lo bastante para entrar en una órbita de aterrizaje, se nos merendarán.

—¡Entonces, larguémonos de aquí!

—¡Voy todo lo deprisa que puedo!

—¿Qué ha sido eso? —exclamó Ragnar, señalando algo que estaba delante de ellos. Era una nube de gas interestelar luminoso, que parecía arremolinarse en un torbellino—. Parece una especie de anomalía...

—¡Un agujero de gusano! —exclamó Gunnodoyak, alterando el rumbo—. ¡Vamos

allá!

—¡Espera, espera! ¿Estás seguro de que es un agujero de gusano? ¿Y si es un agujero negro? No...

La advertencia de Tahmurath llegó una fracción de segundo demasiado tarde. La nave klingon, al ver que su presa estaba a punto de escaparse, disparó una andanada final de torpedos y se alejó, pero la MEU entró en la zona de anomalía justo antes de la detonación.

Cuando salieron al otro lado, Gunnodoyak dijo:

—Os dije que era un agujero de gusano. Tenéis suerte de tenerme a vuestro lado para sacaros del fuego...

—¿Para meternos en las brasas? —terminó la frase Megaera.

Cuando miraron hacia adelante, vieron a lo que se refería: alrededor del agujero de gusano flotaba suspendida en el espacio una auténtica armada. Las naves estaban atiborradas de todas las armas imaginables. Sin embargo, comprobaron con alivio que no les prestaban la menor atención.

—Bien, esto explica por qué los klingons no han querido seguirnos a través de agujero de gusano —dijo Ragnar.

—Sí, bueno, todavía tenemos que regresar para salir de este MUD —le recordó Tahmurath—. Algo me dice que esos klingons nos estarán esperando.

—¿Qué coño de sitio es éste? —preguntó Zerika.

Como en respuesta a su cuestión, se abrió el tablero de mandos y apareció una pantalla de vídeo que mostró el rostro escasamente atractivo de un ferengi de baja estatura, con dientes deformes y orejas de murciélago. .

—¡Bienvenidos a Brokk's! —dijo la imagen a todo volumen—, la tienda de armamento más completa de las cinco galaxias. ¿Cansado de ser perseguido por las naves de la Federación? ¿Ha tenido encuentros desagradables con romulanos, o klingons? Equipe su nave con los más modernos escudos, bancos de fásers, rayos tractores y los torpedos de fotones más precisos de este sector. Para su comodidad, aceptamos una amplia variedad de monedas galácticas, así como minerales, raros artefactos y, por supuesto, dilitio elemental. ¡Bienvenidos a Brokk's!...

El anuncio continuó, aparentemente en un bucle sin fin.

—Allí—dijo Gunnodoyak, señalando un objeto muy grande que no era una nave, sino que parecía estar compuesto de distintas piezas de recambio reunidas por un chatarrero galáctico.

Era una enorme y destartalada estación, con unos hangares espaciales que podían acomodar por los menos dos docenas de naves grandes. Las naves que estaban atracadas tenían todo tipo de formas y tamaños, e incluso había una que parecía un duplicado del *Halcón Milenario* de *La guerra de las galaxias*.

—¿Qué os parece si nos vamos de compras? —sugirió Gunnodoyak.

Atracaron junto a otras naves pequeñas en un área de la estación que parecía diseñada para ese tipo de vehículos. Sin embargo, la MEU era, con diferencia, la nave más pequeña de todas. Cuando desembarcaron a través de una escotilla de aire, los recibió un ferengi. Parecía el mismo del anuncio.

—Saludos, amigos. Soy Brokk. Bienvenidos a mi humilde negocio. ¿Desean comprar alguna máquina?

Tahmurath parecía escéptico.

—¿Quiere decir que tiene un arma para una nave de este tamaño que sea más poderosa que una cerbatana?

—Bromea, sin duda —dijo el ferengi, abriendo mucho los ojos—. Brokk tiene las armas más modernas para naves de todos los tamaños y formas.

—Necesitamos librarnos de unos klingons bastante pesados —explicó Gunnodoyak—. ¿Qué nos recomienda?

Brokk les dedicó una típica sonrisa ferengi, mientras mostraba su deforme dentadura.

—¿Qué clase de problema son esos klingons? ¿Se trata de un Ave de Presa?

—Algo parecido —dijo Gunnodoyak—, pero es más grande. El fuselaje es más alargado y el puente de mando tiene una forma más ahusada.

—¿Qué? ¿Eres coleccionista de maquetas, o algo parecido? —preguntó Tahmurath, asombrado.

Gunnodoyak se encogió de hombros y sonrió con timidez.

—Bueno, parece que se ha desvelado el secreto. Pues sí, soy un *trekkie*. ¿Qué pasa?

Mientras tanto, la sonrisa del ferengi se había desvanecido.

—Eso no es un Ave de Presa, es una Ghargh'a. No sabía ni que habían empezado a construirse. Mis informadores suelen ser más eficientes...

—¿Qué diferencia hay entre un Ave de Presa y una Ghargh'a? —le interrumpió Zerika.

—La Ghargh'a tiene una potencia de fuego diez veces superior, pero ésa no es la diferencia más importante. Se dice que la Ghargh'a va equipada con la más reciente innovación tecnológica de los klingons: la cobertura con capacidad de ataque o CCA.

—Pero salió al descubierto antes de atacar a la *Hornet* —dijo Ragnar—. ¿Por qué lo hicieron si podían permanecer camuflados?

—Pueden atacar camuflados, pero no utilizar el escudo. Lo más probable es que no quisieran correr el riesgo de que la *Hornet* hiciese un disparo afortunado. Por otra parte, es posible que salieran al descubierto en un típico gesto de soberbia klingon.

—¿Qué vamos a hacer? —inquirió Tahmurath—. Tenemos que regresar al planeta y dudo que encontremos nada que nos permita igualar nuestra máquina con esa nave klingon.

Brokk movió hacia adelante sus enormes orejas, tal vez alarmado por la posibilidad de perder una venta.

—Quizá no puedan ser sus iguales, pero tengo algo que podría darles una importante posibilidad de victoria.

—Por cierto, ¿qué es exactamente una Ghargh'a? —preguntó Gunnodoyak.

—Una especie de gusano o serpiente gigante —respondió el ferengi—. Según los klingons, existió en su planeta en el pasado, pero ahora está extinguido. La mayoría de los exobiólogos lo consideran un animal mítico.

—¿Estás pensando lo mismo que yo? —preguntó Tahmurath a Zerika.

—Sí, esa Ghargh'a tiene un parecido asombroso con un dragón. Creo que ya sabemos dónde buscar el gorro de las tinieblas.

Tras un período de tiempo sorprendentemente corto, emprendieron el camino de regreso al agujero de gusano. Los androides mecánicos de Brokk habían rodeado por completo la MEU y habían instalado la maquinaria adicional que habían comprado. Tahmurath le pagó con una bolsa llena de diamantes en bruto del tamaño de huevos de gallina, que habían encontrado en otro MUD.

—¿Seguro que debemos fiarnos de él? —preguntó Megaera por quinta vez—. Todavía no entiendo cómo podemos disponer de la tecnología de *Dune* en un MUD ambientado en *Star Trek*. Creía que éramos los únicos que podíamos traer artefactos de otros entornos.

—Sólo es un MUD —le recordó Tahmurath—. Pueden incluir toda la tecnología que quieran.

—Sigo pensando que es un poco sospechoso. ¿Y qué me dices del tipo aquel de la *Hornet* que encontramos en el planeta? Actuaba como si incluso lo relacionado con *Star Trek* tuviera que corresponder a la generación correcta. ¿No parece un poco raro que haya todo este material al otro lado del agujero de gusano? Además, ¿cómo sabemos que una pistola láser de *Dune* es lo mismo que un fásér de *StarTrek*?

—Vale, vale, tal vez no. ¡Madre mía!, haces que me sienta tan paranoico como tú. Sea como sea, aunque no funcione, resultará un poco más resistente, eso es todo. Pero si funciona —se rió—, cuando hayamos acabado, algunos klingons lo lamentarán mucho.

El artefacto de *Dune* que habían comprado a Brokk era una clase de escudo, utilizado sobre todo para el combate personal. Esperaban aprovechar el hecho de que, si alguien disparaba una pistola láser contra un escudo, ambos desaparecían como una bomba atómica. Habían fijado el escudo a una sonda.

El resto del plan dependía de la afirmación de Tahmurath de que, gracias al Fróbnulo de Oro, podían usar su magia incluso en un MUD de ciencia—ficción. Lo había demostrado volviendo invisible la nave antes de atravesar de nuevo el agujero de gusano.

Cuando salieron al otro lado, lo primero que vieron fue la masa ardiente de la *Hornet*. Ragnar emitió un suave silbido.

—Parece que no hicieron prisioneros.

—Es el momento de iniciar la segunda fase —dijo Tahmurath—. Pero ¿dónde está la nave de los klingons?

Escudriñaron el cielo estrellado.

—O se ha ido, o está camuflada —dijo Zerika.

—¿Lanzo la sonda? —preguntó Gunnodoyak.

—Todavía no —dijo Tahmurath—. Quiero lanzarla cuando estemos dentro del alcance del faser de la Ghargh'a; de lo contrario, podrían optar por eliminarnos con un torpedo.

—Todavía no estoy seguro de que sea una buena idea —dijo Megaera—. Aunque salga bien, podría destruir la nave.

—Brokk dijo que sólo inhabilitaría los bancos principales del faser —le recordó Zerika—. Tiene que ser bastante divertido.

—Tal vez —dijo Megaera, encogiéndose de hombros—. Ojalá se nos hubiera ocurrido pedir a Brokk unos fasers o algo parecido.

—No, tenemos que actuar con sigilo —dijo Tahmurath—. No podemos permitirnos el iniciar una batalla con los klingons. Hay demasiados.

—Probablemente tienes razón —concedió Zerika—. Pero no nos habría hecho ningún daño llevar un faser o dos, por si acaso.

—Tal vez no los necesitemos —intervino Ragnar, empuñando una pistola de aspecto estrafalario—. Mientras vosotros estabais atareados con la nave, Brokk me vendió otra muestra de tecnología alienígena; la llamaba *pistola de achuchamiento*.

—¿Todo el mundo está listo? —preguntó Tahmurath.

—Salvo una cosa —dijo Zerika—. Todavía no sabemos dónde está la nave de los klingons, ni siquiera si sigue en este sistema solar.

—No hay problema —le aseguró Tahmurath—. Nuestra magia funciona, ¿recuerdas? Tengo un hechizo para detectar objetos invisibles.

—¿Tienes el alcance suficiente para eso? —preguntó Zerika.

—Con el anillo del Frobnulos, sí. —Hizo unos pases mágicos—. ¡Foo, baz, quux, zan! Muéstrame dónde los klingons están.

Movió el bastón despacio a su alrededor hasta que la punta señaló hacia el casco bombardeado de la *Hornet*.

—Hummm... Me pregunto qué están haciendo allí.

—Lo más probable es que estén saqueando la maquinaria para copiar la tecnología de la Federación —dijo Gunnodoyak, indignado—. ¡Vamos a por ellos!

Dirigió la MEU hacia la *Hornet*. Cuando llegaron a la distancia acordada, soltó la sonda y se alejaron a máxima velocidad.



La respuesta de la nave Ghargh'a fue rápida y mortífera; dispararon la batería de fásers de estribor, que convirtió la sonda en una nube de gas muy caliente.

—¡Mierda! —exclamó Tahmurath—. No ha funcionado. Si luego tenemos tiempo, recuérdame que retuerza el cuello de un ferengi.

—Bueno, parece que nos hemos quedado colgados —dijo Zerika—. ¡Ah, Ragnar!

—¿Sí?

—Yo no me fiaría mucho de esa pistola de achuchamiento.

Gunnodoyak maniobró la MEU cerca del fuselaje de la nave de los klingons.

—Esa escotilla debe de conducir a la cubierta de vuelo. ¿Qué quieres que haga? ¿Llamo para que nos dejen entrar? ¿O Zerika puede contener la respiración y probar a forzar la cerradura?

—Eso no será necesario —dijo Tahmurath—. Tengo un hechizo de apertura de puertas. Acércate un poco más, es de corto alcance.

Tahmurath murmuró su encantamiento y la escotilla se abrió. La cubierta de vuelo, por suerte, estaba vacía y Gunnodoyak pudo conducir la todavía invisible MEU entre dos lanzaderas klingon.

—¿La cubierta tiene presión? —preguntó Tahmurath a Gunnodoyak—. Esa escotilla no estaba cerrada por aire.

—Sí que tiene —dijo Ragnar—. La escotilla tiene un campo de fuerza que mantiene el aire en el interior. —Los otros se lo quedaron mirando—. Vale, lo admito: yo también soy un *trekkie*.

—Muy bien, pasemos a la segunda fase —dijo Zerika mientras desembarcaban de la MEU—. Vamos a buscar el dispositivo de camuflaje.

—Tal vez deberíamos preguntarles a ellos —sugirió Gunnodoyak, y señaló a una docena de klingons que se aproximaban apuntándolos con sus armas.

De súbito, los klingons quedaron envueltos en un haz de luz que pareció dejarlos congelados, con los ojos desorbitados y los pelos de punta.

—¿Qué demonios ha sido eso? —quiso saber Zerika.

—Los he dejado *achuchados*—explicó Ragnar, mostrando su nueva arma.

—No está mal —admitió Tahmurath—. Tal vez le perdone la vida a Brokk, después de todo. ¿Cuánto tiempo permanecerán así?

—No tengo la menor idea.

—Entonces larguémonos de aquí.

—Espera un momento —dijo Zerika—. Ahora que estamos fuera de la MEU, somos visibles de nuevo. ¿No crees que deberías volvernos invisibles?

Tahmurath se dio una palmada en la frente.

—¡Por supuesto que sí! Gracias, tesoro. La senilidad es un auténtico contratiempo.

—Hablando de magia, ¿no puedes usar tu hechizo de localización para encontrar

el dispositivo de camuflaje? —preguntó Megaera.

—Sí, pero no servirá de mucho, a menos que estemos prácticamente en la misma sala. Tengo un hechizo para atravesar paredes, pero sólo funciona con las de piedra.

El grupo de invisibles aventureros avanzó por un pasillo, encabezados por Gunnodoyak.

—Creo que es el camino al área de máquinas —susurró—. Si encontramos un terminal de ordenador, podríamos visualizar un esquema que nos mostrara con exactitud dónde podemos encontrar el dispositivo de camuflaje.

Unos metros más adelante, hallaron lo que andaban buscando: el área de máquinas de la nave. Había algunos klingons, pero pudieron localizar un terminal en un rincón relativamente apartado. Gunnodoyak se sentó ante la consola.

—Visualizar esquema de la nave —ordenó.

—Recuperando esquema —contestó el ordenador con una voz sintetizada y fuerte acento klingon.

En la pantalla apareció un diagrama de la nave.

—Visualizar ubicación de dispositivo de camuflaje —dijo Gunnodoyak.

—Información confidencial. Introduzca su código de autorización.

—Bueno, ¿qué hacemos ahora? Supongo que no tenéis un código de seguridad klingon.

—La pista decía «el corazón del dragón» —le recordó Megaera.

—Eso sería útil si las naves estelares tuvieran corazón.

—¿Y una bomba de algún tipo? —sugirió Zerika.

Gunnodoyak se volvió hacia la consola y dijo:

—Visualizar esquema del sistema de refrigeración del reactor.

Apareció una pequeña área de la nave como un laberinto azul.

—Ampliación.

El área azul ocupó toda la pantalla.

—Allí —dijo Gunnodoyak, señalando un área del diagrama—. Parece que hay sólo una bomba de refrigeración. Quizá sea nuestra mejor posibilidad. ¿Vamos?

Entonces sonó una fuerte alarma, seguida del ruido de numerosos klingons que corrían gritando.

—Nuestro comité de bienvenida se ha *desachuchado* —comentó Tahmurath—. Larguémonos.

Gunnodoyak los condujo hasta la bomba de refrigeración, eludiendo las patrullas de klingons que corrían en su busca.

—Ahí está. Haz tu trabajo, jefe.

Tahmurath lanzó el hechizo. El bastón osciló despacio hasta señalar casi directamente la bomba.

—Creo que está debajo —dijo—. Zerika, mira a ver si puedes meterte ahí. Había

medio metro más o menos de espacio entre la bomba y la cubierta.

Zerika se deslizó por el hueco, boca arriba.

—Aquí hay algo.

—Sácalo —ordenó Tahmurath.

Salió unos momentos después; sostenía una cajica negra. El bastón de Tahmurath giró para seguirla.

—Debe de ser esto —dijo Tahmurath.

—Lo es —confirmó Gunnodoyak—. Ella está recibiendo un archivo.

—Salgamos de aquí.

Corrieron hacia la cubierta de vuelo, eludiendo de nuevo las patrullas de klingons. Su invisibilidad les facilitaba las cosas, pero tenían que evitar un choque fortuito con ellos.

Había un número especialmente abundante de klingons en la cubierta de vuelo, sin duda porque era allí donde los habían visto.

—¡Maldición! —susurró Tahmurath—. ¿Qué ha pasado con la MEU?

—Sigue siendo invisible —le recordó Zerika.

—¡Oh!, lo olvidé. Qué vergüenza.

—Está allí —dijo Gunnodoyak, señalando las dos lanzaderas entre las que estaba atracada—. Vámonos.

Subieron con sigilo a la MEU.

—Voy a abrir la puerta —dijo Tahmurath—. Cuando lo haga, sal lo más rápido que puedas.

—Listo cuando quieras —respondió Gunnodoyak, con las manos apoyadas en los controles.

Tahmurath volvió a lanzar su hechizo de apertura de puertas y Gunnodoyak salió con tanta velocidad que los klingons que estaban en la cubierta de vuelo ni siquiera tuvieron tiempo de reaccionar. Unos cuantos rayos de fáser que brotaron de la puerta demostraron que algunos habían adivinado lo que estaba pasando, pero la MEU ya se encontraba fuera de su alcance.

Una vez fuera de la nave, se dirigieron al planeta desde el cual habían entrado en el MUD.

—¡Mira! —exclamó Zerika, señalando hacia adelante. Cuatro grandes naves de la clase Enterprise de la Federación estaban aproximándose a los klingons a máxima velocidad. Ragnar se volvió hacia la Ghargh'a.

—¿Por qué se quedan quietos? No tienen ninguna oportunidad frente a esas cuatro naves. Ni siquiera intentan huir.

De pronto, Gunnodoyak estalló en carcajadas. Los demás lo miraron sorprendidos. Entre risas, consiguió decir:

—¡Los klingons creen que todavía están camuflados!

—¿Qué es lo que quieren que hagas?

—Que quite el gusano, tío —dijo León Griffin desde el Tower Bank.

A causa de la muerte de mi personaje y del escaso tiempo libre de León, había pasado al menos varias semanas sin hablar con él, tal vez incluso meses. Y ahora me había llamado para decirme que los del Tower Bank querían jugar a la ruleta rusa con su sistema informático.

—¿Conocen los riesgos?

—Lo dudo, aunque he intentado explicárselos. Se mantienen muy firmes en su decisión. En cualquier caso, es su funeral. Sólo te llamo para saber si quieres ser uno de los portadores del féretro. Al fin y al cabo, este asunto es más tuyo que mío.

Aunque no compartía la decisión de Tower de eliminar a Wyrms del sistema, por motivos evidentes estaba profundamente interesado en conocer el resultado.

—Iré enseguida.

Me encontré con León menos de una hora más tarde en el departamento de informática de Tower. Eliminar a Wyrms no iba a causar problemas; yo tenía un programa con ese objetivo, que había llevado conmigo durante meses. Sólo tenía miedo de lo que podía pasar si lo utilizaba.

León y yo cargamos el programa y lo configuramos para el sistema de Tower. Luego nos sentamos a esperar.

—Esto va a tardar un rato —dije.

—Mike, si tienes otras cosas que hacer, márchate. Yo me quedaré aquí todo el día. Si pasa algo importante, te llamaré enseguida.

Como observar la ejecución del programa en esta fase iba a ser tan emocionante como ver una partida de bolos por televisión, decidí hacerle caso. Tenía que atender a un par de clientes y quería llamar a Krishna.

—¿Cómo te va con el cifrado de las contraseñas? —le pregunté en cuanto se puso al teléfono.

—He estado hablando con aquel tío del MIT, Dan Morgan. Parece que ha hecho más progresos que yo en este punto porque ha podido acceder a cosas gordas, pero ambos necesitamos más datos.

—¿Cómo por ejemplo?

—¿Crees que siempre puedes cambiar la contraseña y bajarte el archivo de contraseñas? ¿O los de seguridad acabarán dándose cuenta?

—Lo dudo. Una contraseña cambiada debe de aparecer en su registro de seguridad y si alguien la modificase varias veces al día podría parecer un poco sospechoso, pero no creo que presten mucha atención a esta clase de detalles.

—Bien. Cuantas más muestras podamos conseguir, mayores son nuestras posibilidades de descifrar el algoritmo de cifrado.

—Bien. ¿Quieres que la modifique de forma aleatoria

—No, no. Yo te diré cómo debes cambiarla.

—Estupendo.

En el caso de que pudiésemos descifrar el algoritmo de cifrado de las contraseñas de Macrobyte, dispondríamos de todas las contraseñas del sistema, incluidas las cuentas de superusuario. Empezaba a pensar que podíamos tener suerte. Alrededor del mediodía, sonó mi teléfono móvil. Era León.

—No te pongas nervioso —dijo—. Estaba preparándome para ir a almorzar y quería decirte que, hasta ahora, esto es la repanocha.

—¿La repanocha? ¿Así es como hablan en Jamaica?

Se echó a reír.

—Soy de St. John, una de las islas Vírgenes —explicó—, y todas estas palabras las he aprendido aquí.

Me pregunté por unos segundos si volver a usar las palabras que se decían en los años sesenta era otra señal del inminente apocalipsis. Luego me puse de nuevo a trabajar. Cuando llegué a casa por la noche, había un mensaje de León en el contestador.

—Mike, te dejo este mensaje en el contestador porque no valía la pena interrumpir lo que estuvieses haciendo. Todo va bien en Tower. Parece que nuestro pánico carecía de fundamento. Ya nos llamaremos mañana.

A la mañana siguiente decidí pasarme por Tower para echar un vistazo. Encontré a León en el departamento de informática, contemplando un terminal. Cuando me acerqué, levantó la mirada sobresaltado y después sonrió sin ganas:

—¡Ha vue—e—e—elto! —exclamó.

—¿Que ha vuelto? ¿Qué quieres decir? Para empezar, ¿seguro que lo habías eliminado?

Asintió de forma enfática.

—Estaba limpio como los chorros del oro cuando me fui ayer noche. Cuando he regresado esta mañana, estaba otra vez en el sistema.

—¿Qué ha pasado con el antiWorm? ¿Está funcionando todavía?

—Por lo que he podido investigar, Worm lo ha devorado —dijo.

Corre una historia, posiblemente apócrifa, de un programa llamado Creeper que se propagó por una determinada red. El programa se desplazaba por las ubicaciones de la memoria y creaba copias de sí mismo. No hace falta aclarar que no tardó en convertirse en un problema que, dicen, solucionó un programador escribiendo otro programa, al que llamó Reaper. Su labor consistía en recorrer la memoria del sistema e ir borrando a Creeper. Cuando no quedó ningún resto de Creeper, Reaper se borró a sí mismo.

Si este relato es verídico, es posible que Creeper fuese el primer gusano informático. No obstante, como habrá observado el lector avisado, en esta historia

hay un problema. Dado que Reaper no podía ocupar toda la memoria de forma simultánea, ¿cómo podía saber que había eliminado por completo a Creeper?

Era obvio que nos enfrentábamos a un problema análogo con Wyrn: si fracasábamos en nuestro intento de eliminarlo de Internet, sería capaz de regenerarse; un éxito parcial equivalía a un fracaso.

Tahmurath sostuvo *El Libro de las Puertas* abierto frente a sí.

—Según esto, esa puerta es la que permite acceder a MOOnytons.

—Y de acuerdo con la lista más reciente de los MUD —agregó Gunnodoyak—, el tema es los dibujos animados.

—Sería un bonito detalle adaptarse al tema desde el principio —opinó Zerika.

—¿Vas a transformarnos, Tahmurath? —preguntó Megaera.

—Podría hacerlo, pero es un buen ejercicio que lo hagáis vosotros mismos. Va deberíais saber cómo. Pensad en vuestro personaje favorito de los dibujos animados e introducid alguna variante.

—Me gusta el Correcaminos —dijo Zerika—. ¿Cuál es el tuyo, Megaera?

—Sin duda, Stimp. ¿Y vosotros?

—Las Tortugas Ninja—contestó Gunnodoyak—, y mi favorita era Raphael.

—Creo que elegiré una mezcla de Crusader Rabbit y George de la Jungla —dijo Ragnar, sonriendo—. ¿Y tú, Tahmurath? ¿Tal vez algún mago?

—Demasiado fácil. Creo que combinaré el frío autodomínio del señor Peabody, el perro con gafas, con la privilegiada mente de Super Pollo.

—Se me estaba ocurriendo una cosa —dijo Ragnar—: es una lástima que Malakh no esté aquí. Sería el perfecto Dudley, el policía montado del Canadá.

—¿Y qué tal Casper el Fantasma? —intervino Gunnodoyak. Ragnar y él se desternillaron de risa.

—No sois muy amables, ¿eh? —dijo Zerika, mirándolos con severidad.

La sonrisa con bigotes estaba apostada en una rama baja de un árbol de aspecto sumamente extraño, aunque no podía decirse que fuese el único elemento extravagante de aquel paisaje surrealista. Unos momentos después, unos ojos aparecieron encima de la sonrisa, y observaron a Megaera de forma apreciativa.

—¿Y qué se supone que eres tú, querida? ¿Una mujer murciélago, o algo así?

—Soy un gato —dijo, un tanto indignada.

—No es necesario insultar —dijo el gato, abriendo mucho los ojos. Guiñó uno—. Ahora está mejor.

Al hacer el guiño, transformó a Megaera, de un felino de aspecto poco agraciado, en una niña de cabellos largos y rubios, con un delantal blanco sobre un vestido azul.

—No pretendía insultarte. Por cierto, quería hacerte una pregunta: ¿qué fue lo que dijiste sobre los *boojumsi*

—Te dije que fueras con cuidado.

—¿Por qué?

—¿Sabes lo que es un *boojunií*?

—Entonces la respuesta debería ser evidente.

—Bueno, quiero decir que no lo sé con exactitud. Sé que es una especie de *snark*.

—En efecto, eso es.

—¿Hay otras clases de *snark*?

—Básicamente, hay dos clases: los que tienen plumas y muerden, y los que tienen bigotes y arañan.

Y con estas palabras, los ojos y la sonrisa se desvanecieron.

—¿Qué te ha pasado? Pareces mucho más guapa —dijo Zerika cuando Megaera se reunió con el resto del grupo.

El Correcaminos en que se había transformado Zerika tenía una anatomía mucho más fiel a la realidad que el personaje de la Warner Brothers, salvo por el detalle de que las alas terminaban en unas manos enguantadas.

—Me topé con el gato de Schrödinger, pero no se quedó mucho rato. ¿Y vosotros?

—Gunnodoyak halló una casa vigilada por una especie de monstruo. Creo que es donde está la botella del *djinn*. Estamos esperando a Ragnar.

Momentos después, un conejo de gran tamaño y vestido sólo con un taparrabos, y de aspecto no muy inteligente, llegó tambaleándose bajo el peso de un enorme yunque.

—Ragnar, ¿dónde has encontrado eso? —preguntó una gallina bastante escuálida que llevaba unas gafas demasiado grandes y una capa roja.

—Me gustaría decir que lo encargué a Acmé, pero no tenía tanto tiempo. Lo encontré en medio de unos arbustos.

—Pero, ¿por qué rayos lo llevas a cuestras? —inquirió Megaera—. ¿Piensas dedicarte a poner herraduras a los caballos?

—¡Oh!, los yunques pueden ser muy útiles en una historieta de dibujos animados. Son estupendos para tirarlos a la cabeza de otro personaje, por ejemplo.

Gunnodoyak los guió por el extravagante paisaje hacia un risco que se alzaba sobre la casa que había encontrado. La casa era como la caricatura de una mansión embrujada de la época victoriana, con las ventanas rotas, las contraventanas desvencijadas y un tejado semihundido.

—¿Dónde está el monstruo? —susurró Zerika cuando llegaron a una atalaya desde la que podían observar bien la casa.

—Al otro lado de la puerta principal —respondió Gunnodoyak—. Es un bicho grande y peludo.

—Esto debería liquidar a ese monstruo —dijo Ragnar, empuñando la pistola que

había adquirido en TrekMuck.

—¿Estás seguro de que funcionará en un MUD de dibujos animados? —dijo Gunnodoyak, observándolo con cierto escepticismo.

—Oye, tortuga, está claro que desconoces la historia y procedencia de la temible pistola de achuchamiento. Déjame que te lo demuestre.

Se dirigieron a la puerta principal. Estaba cerrada. Zerika se inclinó para forzar la cerradura, pero, antes de que pudiese hacerlo, se abrió. La criatura que apareció en el umbral parecía una masa peluda de unos dos metros de altura, vestida con un traje de mayordomo a excepción de los pies, en los que llevaba unas zapatillas demasiado grandes.

Zerika se incorporó, asustada, y preguntó:

—¿Podemos entrar?

El monstruo peludo se apartó a un lado e hizo una reverencia. Sin embargo, cuando Zerika se disponía a cruzar el umbral, cerró la puerta con tanta violencia que el pico se quedó clavado en la madera. Una carcajada resonó en el interior de la casa.

Mientras Megaera ayudaba a Zerika a liberarse estirando de sus patas, Tahmurath miró fijamente a Ragnar, fue hacia la puerta y llamó. El peludo criado volvió a abrir, arrastrando a Zerika al interior. Ragnar *achuchó*. El efecto fue impresionante: con toda la pelambreira de punta, alcanzaba más del doble de su estatura.

Tahmurath pasó al interior, empuñó una maza y golpeó la punta del pico de Zerika que sobresalía por el otro lado de la puerta. El impulso la lanzó al patio. Zerika se incorporó y se apresuró a entrar.

—Gracias, supongo —dijo.

—De nada.

—¿Qué te parece? ¿Vamos al sótano?

—Parece la mejor opción.

Se dirigieron al sótano encabezados por Zerika y Ragnar, para que *achuchase* a todos los bichos que se aproximasen. Y hubo muchos que lo intentaron: murciélagos gigantes, cocodrilos, fantasmas, plantas carnívoras y ratones mecánicos gigantes. Ragnar los *achuchó* a todos.

—Espero que no sea necesario recargar esa arma pronto —murmuró Tahmurath.

Debajo de la casa había un laberinto de túneles. Caminaron un rato, hasta llegar a una intersección con varios carteles. Uno decía «Pismo Beach», y otro en ángulo recto indicaba «Albuquerque».

—Vamos a jugar a adivinos —sugirió Tahmurath—. Estoy harto de andar.

Lanzó un hechizo y el bastón giró en la dirección marcada como Albuquerque.

Tras caminar un raro más, el túnel terminaba en un paisaje desierto, al pie de un escarpado promontorio. En un lado podía verse a duras penas la silueta de un gran portal. Zerika fue a comprobar si había alguna trampa.



—¿Por qué haces eso? ¿Por qué no dices sólo: «Ábrete Sésamo»? —bromeó Ragnar.

En cuanto hubo pronunciado estas palabras, el portal empezó a levantarse con un fuerte estruendo, como la puerta automática de un garaje. Zerika indicó a los demás que se quedasen atrás, avanzó y se asomó al interior. Entonces surgió un terrible chorro de fuego. Retrocedió con las plumas de la cabeza y del cuello chamuscadas.

—Es un dragón —anunció—. De los grandes. Y no, no está dormido.

Mientras Gunnodoyak le curaba las quemaduras, Tahmurath dijo:

—Me preguntaba cuánto tardaríamos en encontrar a uno de estos monstruos que escupen fuego. Pero tengo una idea: creo que puede haber una manera de apagarlo.

—¿Cómo vas a hacerlo? —preguntó Zerika.

—Con viento y agua. Quiero que os preparéis para atacar cuando os lo indique.

Al cabo de varios minutos de preparativos, Tahmurath estaba listo para lanzar sus hechizos; hizo la señal convenida a los demás, que entraron corriendo en la caverna enarbolando sus armas. El dragón, que yacía sobre un gran tesoro de oro, joyas y otros objetos de valor, levantó la cabeza y abrió la boca. En ese momento, Tahmurath terminó de conjurar el hechizo y un chorro de miles de litros de agua voló hacia el dragón... y dio de lleno en Ragnar. Antes de que el dragón lanzara su ruego, Ragnar disparó la pistola de achuchamiento. Por desgracia para él, no funcionó, por lo que el dragón escupió fuego y lo envolvió por completo.

Cuando las llamas desaparecieron, Ragnar seguía en pie. Le había protegido su espesa pelambrera de conejo, que ahora estaba empapada del agua del hechizo de Tahmurath y desprendía volutas de vapor. Y en la mano, en lugar de la pistola, empuñaba a Gram.

El dragón, que daba por sentado que Ragnar estaba incinerado, se volvió en busca de otra víctima dejando el cuello al alcance de aquél. Gram hizo un corte limpio y profundo, y seccionó todo el cuello pese a que era grueso como un tronco de árbol. La cabeza del dragón cayó al suelo y estuvo a punto de aplastar a Ragnar, aunque éste pareció no darse cuenta mientras contemplaba asombrado la espada que sostenía en la mano.

—No ha estado mal —comentó Megaera—, pero me ha parecido un poco distinto a lo que habíamos planeado.

—Bueno, incluso yo fallo algunas veces —replicó Tahmurath, encogiéndose de hombros.

—¿Es esto lo que estábamos buscando? —dijo Gunnodoyak. Señalaba una pequeña botella que se hallaba casi debajo de una de las patas delanteras del dragón.

—Sí. ¿Algún voluntario? —preguntó Zerika.

—¿Quién quiere vivir siempre? —dijo Ragnar, que recogió la botella y quitó el tapón.

—¡Por fin libre!

Un coloso de piel azul se elevó ante ellos, agitando los puños en el aire.

—¿Puedo pedir mis tres deseos ahora? —preguntó Ragnar.

En un principio, el enorme *djinn* aparentó no fijarse en él.

—¡Deseos! —rugió—. ¡El único deseo que tendrás es el de no haber nacido!

—¡Espera un momento! —gimió Ragnar, retrocediendo unos pasos—. Tú, eh... no pensarás que nos creemos que estabas en una botella tan pequeña, ¿verdad?

—¡Por supuesto que estaba en esa botella, imbécil! Tú me has permitido salir... y ésa será tu perdición.

—Pero no entiendo cómo alguien tan grande como tú cabe en un frasquito tan diminuto.

—Entonces, te lo demostraré. Volveré a su interior y... ¡NO! No nací ayer. sabes. Tendría que meterte a ti dentro de la botella para que pudieras comprobar lo que se siente.

—No —dijo Tahmurath en voz baja, al terminar una serie de complicados gestos—. Soy yo quien volverá a meterte ahí.

El *djinn* echó la cabeza atrás y lanzó una carcajada.

—¿Tú, viejo? ¡Vaya! Te daré una patada en tu decrepito culo y ¡mmmmmf!!

La frase del *djinn* quedó bruscamente cortada cuando una enorme mano se cerró alrededor de su cabeza. A pesar de una evidente solidez, la mano era casi transparente, por lo que a su través podían verse los rasgos distorsionados del rostro del genio. Una segunda mano se cerró alrededor del torso y, junto con la otra, empezó a aplastarlo como si fuera una bola de arcilla o, quizá, de *ooblick*. Las enormes manos parecían reproducir los gestos de Tahmurath, que entonces juntó ambas palmas para reducir al *djinn* a una pelotita cada vez más pequeña.

—Ragnar, la botella, por favor—dijo.

Ragnar levantó el frasco. Una de las manos sujetó la diminuta bola del *djinn* entre el pulgar y el índice, y la introdujo en ella. Ragnar se apresuró a poner el tapón. En el interior de la botella resonaba un débil zumbido.

—Ya estoy recibiendo el archivo —dijo Tahmurath—. Un momento, quiero ver qué es.

—¿Es bueno? —preguntó Gunnodoyak.

—Creo que es un programa agente. Debe de ser bastante bueno porque es grande.

El grupo de aventureros se hallaba frente a una cueva de una montaña, entre un gran macizo de promontorios rocosos en forma de media luna, que se alzaba frente a una extensión de espumosas aguas.

El sendero que conducía al oráculo estaba desgastado por el paso de miles de pies a lo largo de los siglos. En la pared de roca podía verse la inscripción: «Conócete a ti mismo». Estaba rodeada de *grafitos* que recomendaban: «Si quieres pasar un buen

rato, llama a Phryne». También advertían: «Epiménides es un cretino».

—Vale, acepto el argumento de que debemos consultar un oráculo —dijo Zerika—. Pero ¿por qué éste?

—En primer lugar, el oráculo de Delfos es posiblemente el más famoso de la Antigüedad —explicó Megaera—. En segundo lugar, se supone que aquí se encuentra el *omphalos*, o el ombligo de la Tierra, que creo que está relacionado con los megalitos, los *leisy* todo eso. Y en tercer lugar, parece ser que éste es el sitio donde Apolo mató al dragón Pitón. De hecho, según algunas versiones del mito, el oráculo estaba dedicado originalmente a ese dragón. La sacerdotisa era conocida como la Pitonisa, incluso tras la victoria de Apolo.

—¿Conseguiremos ver el *omphalos*? —preguntó Ragnar.

—¿Por qué quieres verlo?

—Siempre me he preguntado si el de la Tierra está hacia afuera o hacia adentro.

—Tío, estás enfermo.

Entraron. Mientras esperaban a que sus ojos se adaptasen a la penumbra, una figura alta se les acercó desde las sombrías profundidades de la cueva. Se trataba de la sacerdotisa. Era casi tan alta como Megaera y tenía una mandíbula grande y pronunciada, y un aspecto nada femenino, apenas oculto por los diáfanos velos, que eran su único atuendo. Carraspeó con fuerza y empezó a hablar en falsete y con un acento que geográficamente estaba más próximo al East End de Londres que al Asia Menor.

—Bienvenidos al oráculo de Delfos —dijo—. Por favor, tomad un número. — Señaló un rollo de papel colocado en una de las paredes de la cueva. Zerika arrancó el extremo de la cinta.

—Mil seiscientos treinta y ocho —leyó.

—¿El siete? —exclamó la sacerdotisa con su absurda voz de falsete—. ¿Alguien tiene el número siete?

—Espera un momento. Aquí no hay nadie más —dijo Megaera.

—¡Número siete! El que tenga el número siete, por favor, acerquese.

—Oye, aquí no hay nadie aparte de nosotros. ¿Por qué no nos atiendes ahora?

La enorme mandíbula de la sacerdotisa pareció sobresalir aún más.

—Lo siento, pero debo seguir el procedimiento de la casa. ¿El ocho? ¿Alguien tiene el número ocho?

—¡Esto es ridículo!

—¡Número ocho! El que tenga el número ocho, por favor, acerquese.

Ragnar le quitó el número a Zerika, lo rasgó en dos pedazos y le dio uno de ellos a la sacerdotisa.

—Ten, el número ocho.

—Lo siento, demasiado tarde. Ya ha pasado el turno. ¡Número nueve! —tuvieron

que esperarse hasta el dieciséis. Cuando la sacerdotisa lo nombró, la rodearon expectantes.

—¡Atrás, atrás! Dejad un poco de espacio a una pobre muchacha.

Así lo hicieron. La sacerdotisa se pasó unos cinco minutos carraspeando con fuerza. Luego cerró los ojos. De súbito, se arrojó al suelo y empezó a retorcerse, chillar y echar espuma por la boca. Al cabo de varios minutos, se detuvo en seco y quedó tumbada, con los ojos cerrados. Permaneció así un buen rato, durante el cual Ragnar creyó verla abrir los ojos y volver a cerrarlos enseguida al menos dos veces.

Por fin, quizá porque sus visitantes no parecían tener la intención de marcharse, abrió la boca y entonó:

*De hecho o de fábula  
el primer gobernante ático.  
El último fue feroz  
pero el anterior más cruel.  
Para más detalles,  
consejos o recomendaciones,  
debéis visitar la esfinge  
y responder a su pregunta.*

—¿Cómo va, Krishna?

—No tan bien, ni siquiera con el programa de descifrado del anillo del rey del jefe. Es más complicado de lo que pensaba.

—Bueno, ¿cuánto tiempo más crees que necesitarás?

—Me resulta imposible decírtelo. Podría descifrarlo mañana o dentro de mil años.

—Estupendo. ¿Tienes algo para mí?

—En realidad, no. ¡Ah, sí! Esa contraseña que no cambia, la de ese tal Bishop, tiene algo raro. Creo que sólo consta de cuatro caracteres.

—Creía que el sistema requería por lo menos ocho.

—Así es, pero debe de haber encontrado la manera de evitarlo.

—¡Oh! Bueno, ha llegado el momento de probar otra estrategia.

—¿Como qué?

—He estado pensando en ese Bishop...

—¿Y bien?

—Para hacer lo que hizo, debió de piratear la cuenta raíz —dije. Aquel tipo de manipulación del sistema de seguridad tenía que estar limitada, de forma casi segura, a los superusuarios del sistema.

—Vale, me lo creo. Pero ¿de qué nos sirve?

—Veamos si podemos conseguir su contraseña. Si logramos utilizar su cuenta, tal vez averigüemos cómo lo hizo.

—De acuerdo. Si su contraseña tiene sólo cuatro caracteres, podemos entrar por la fuerza...

—No, ni hablar. Tal vez sean un poco descuidados, pero si ven en el registro de seguridad que Bishop se equivocó escribiendo la contraseña doscientas mil veces, es inevitable que alguien sospeche.

—¿Tienes otra idea?

—Sabemos que ese tipo está muy encariñado con su contraseña, ¿verdad?

—Eso parece.

—Pues bien, la gente suele utilizar las contraseñas para muchas cosas distintas. Si está tan enamorado de ella, apuesto a que la usa para otras actividades.

—¿Como qué? ¿Crees que también es administrador de un MUD?

—Podría serlo, pero no estaba pensando en eso. ¿Qué tiene cuatro caracteres y todo el mundo posee uno?

—¿El código del cajero automático?

—En efecto.

—¿Cómo vamos a conseguirlo?

—Probaremos a navegar sobre su hombro.

El sonido era semejante a una risa de mujer, aunque con un extraño matiz que recordaba el runrún de un motor grande... como el V—12 de un Jaguar XJS en espera, pero que sugería una importante potencia. Cuando llegaron a la cima de una colina, vieron por primera vez las murallas de Tebas y la criatura que emitía aquel ruido. Tenía la cara y los pechos de una mujer insertados en un cuerpo de león, del que brotaban una cola de reptil y unas grandes alas; éstas no eran de piel como las de los murciélagos, según cabía esperar de un mamífero, sino que estaban cubiertas de plumas como las de un ave de presa. Estaba apostada sobre la puerta que daba entrada a la ciudad. Un hombre ataviado con una armadura griega y un casco con penacho se encontraba plantado ante ella, y ambos parecían charlar de forma amistosa.

—¡Vaya! Tal vez sea más simpática de lo que sugiere su reputación —dijo Ragnar.

En ese momento, se abalanzó sobre el guerrero griego y se lo tragó entero.

—Sí, muy simpática —comentó Megaera, arqueando las cejas—. Debe de haberlo invitado a cenar.

—Bueno, si nos equivocamos con la respuesta al acertijo, seguramente también querrá devorarnos a nosotros —dijo Gunnodoyak.

—Tal vez tengamos suerte —sugirió Megaera— si nos hace la misma pregunta que a Edipo.

—Lo dudo.

—Yo también.

—Por curiosidad: ¿cuál era la adivinanza original? —preguntó Gunnodoyak.

—Era: ¿qué camina con cuatro patas por la mañana, con dos por la tarde y con tres por la noche?

—Hummmm... ¿Un perro del circo al que sacan a hacer pipí después de la función?—propuso Ragnar.

—La respuesta es el hombre. Va a gatas en su infancia, luego aprende a caminar y en su ancianidad se apoya en un bastón.

—Mi respuesta me gusta más.

Cuando se acercaron, la esfinge, que había vuelto a su lugar sobre la puerta de la ciudad, los observaba y se relamía los labios con una lengua inquietantemente. Los examinó uno por uno, aunque pareció fijarse de manera especial en Alí.

—¿Queréis intentar resolver el acertijo? —preguntó por fin.

—Sí —contestó Zerika.

—Espera un poco —intervino Ragnar—. ¿Y si somos nosotros los que te planteamos una adivinanza?

—Aunque es un poco irregular—dijo la esfinge, frunciendo el entrecejo—, no conozco ninguna regla que se oponga. Muy bien. Pero asegúrate de que es un auténtico acertijo; nada de preguntar qué es lo que lleváis en los bolsillos, ni cosas así.

—¿Y bien? —preguntó Ragnar a los demás.

—¿Sabes alguna en especial? —inquirió Tahmurath, encogiéndose de hombros.

—Pues sí.

—Entonces, adelante—dijo Zerika.

Ragnar se volvió hacia la esfinge. Se irguió, carraspeó con fuerza y dijo:

—¿Qué es lo que tiene cuatro ruedas y está siempre mosqueado?

La esfinge no movió ni un bigote.

—Un camión de la basura, porque está lleno de moscas. Debí regular el uso de anacronismos. Muy bien, es mi turno. ¿Qué es lo que va a veces sobre cuatro patas, a veces sobre dos, a veces sin ninguna y a veces usa alas?

—Hum... ¿Tenemos un poco de tiempo para pensarlo?

—Adelante—dijo. Sonrió, y enseñó unos impresionantes colmillos.

El grupo formó un corrillo.

—¡Jo, vaya requiebro! —dijo Ragnar—. Creía que era el mismo acertijo de siempre, hasta que dijo lo de las alas.

—No es el mismo, pero podría ser la misma respuesta —sugirió Megaera.

—¿El hombre? ¿Por qué? —inquirió Tahmurath.

—Las personas vuelan en aviones. También conducen automóviles, y entonces no usan sus piernas.

—Hummmm... Podría ser. Pero estamos en la antigua Grecia, y todavía no existen

los coches ni los aviones. Recuerda lo que ha dicho la esfinge sobre los anacronismos.

—Tienes razón, pero ha de ser algo similar. No creo que existan animales con alas que también tengan cuatro patas. Las aves y los murciélagos tienen dos y los insectos seis. ¿Qué animal tiene cuatro patas y alas?

—Ella —dijo Alí.

—Cierto —admitió Zerika—. Recuerda, no estamos en la Grecia histórica, sino en la mítica. La respuesta al acertijo tiene que ser una criatura mitológica —Se volvió hacia la esfinge y le preguntó—: ¿Cuánto tiempo tenemos?

La criatura sonrió, enseñando de nuevo sus largos y afilados colmillos.

—Tomaos todo el tiempo necesario. Marchad a vuestras casas y dormid pensando en la respuesta. No me importa. Sólo quiero que me hagáis un favor.

—¿Qué?

—Cuando volváis para dar la respuesta, venid a la hora de almorzar, ¿en.

—Creo que será mejor que sigamos su consejo —dijo Zerika a los otros.

—¿A qué te refieres? ¿A irnos a dormir, o a volver a la hora del almuerzo?

—Lo que tú prefieras. Es evidente que debemos estar muy seguros antes de contestar.

—¿Por qué no la atacamos? —propuso Alí—. Hemos matado monstruos más grandes.

Tahmurath meneó negativamente la cabeza.

—Ese tendría que ser nuestro último recurso. No os dejéis engañar por su tamaño. Es fácil programar que una criatura aparentemente inerte sea imposible de matar. Si el juego nos pide que solucionemos un acertijo, es poco probable que podamos seguir avanzando sin encontrar la respuesta.

En ese momento, un mendigo viejo y ciego se acercó cojeando. Se detuvo y se apoyó en su bastón, sonriendo como si pudiera verlos con sus órbitas vacías.

—Necesitáis ayuda para resolver el acertijo, ¿verdad? —dijo.

—¡Sí! —exclamó Zerika—. ¿Puedes ayudarnos?

—Por supuesto. Yo resolví el enigma de la *esfinge* en una ocasión —dijo, señalándose con el pulgar para subrayar sus palabras— ¡Oh!, no esta esfinge era otra. No puedo daros la respuesta, eso no sería correcto, pero puedo deciros cómo podéis descifrar la adivinanza.

—Ilumínanos, ¡oh gran maestro de las adivinanzas! —dijo Gunnodoyak con una reverencia.

El anciano encontró una roca del tamaño correcto y se sentó lo más cómodo que pudo, mientras los aventureros se reunían a su alrededor. Entonces empezó a cantar:

*Os contaré la leyenda maravillosa  
de quien preguntaba acertijos*

*Conocí a una feroz esfinge  
que ante una puerta plantada  
dijo: —¿ Qué tiene cuatro patas?  
¿Cuatro, cuando es joven?  
La respuesta giraba en mi mente  
y repicaba en mi lengua.*

*Dije: —He visto sillas y mesas  
con cuatro patas en el suelo.  
Los triángulos isósceles, claro,  
un par hacen cuatro.  
Una avestruz con su jinete  
cuatro piernas también suman  
Por no hablar de media araña o  
incluso dos gallinas cluecas.*

*Pero ella pensaba otra cosa,  
pude verlo en su cara.  
Y tenía que hallar la respuesta  
o morir bajo sus garras.  
Me sacudió de lado a lado,  
casi me dejó asfixiado.  
—Entonces dime a mediodía  
¿quién se levanta y dos patas tiene?*

*Con mucha tranquilidad dije:  
—Quizás un taburete roto,  
la mitad de una mariposa,  
el trasero de una mula,  
todo eso tiene, no lo negarás,  
por lo menos un par de patas.  
Un trocito de ciempiés  
o sólo dos almejas.*

*Pero ella pensaba otra cosa,  
lo percibí en su voz.  
Y ya sentía todo mal  
de no encontrar la respuesta.  
Agarró al autor de esta oda  
y gruñó con ferocidad:*



—¿Y qué es lo que de noche  
sale con tres piernas nada más?

—¡El hombre!, —exclamé de pronto—  
montado en un cuarto de caballo.

«¡El hombre!, —la asusté—,  
en la primera etapa del camino.

«¡El hombre! —la apabullé—,  
con chaqueta y corbata.

»El hombre..., —dije otra vez,  
y la esfinge cayó destrozada.

Y si ahora alguna vez  
me llevo el dedo a la nariz  
o piso con gran descuido  
la manguera de un jardín,  
o si me cae algo pesado en el pie,  
me echó a llorar al pensar  
en la vieja esfinge que conocí,  
de mirada fiera y fuerte rugido,  
que a los tebanos tanto mal hizo,  
con ojos como brasas brillantes,  
aterrorizando a los viajeros.

Y que citaba a Rousseau,  
a Ereud, a Jung y a Moe.

Que con gestos y sin cariño  
parecía un dulce mimo,  
y con los pechos de Marilyn,  
aquella triste noche,  
hace tanto, allí plantada,  
ante la puerta

Cuando fue obvio que el anciano había terminado su canción, Ragnar dijo:

—Perdone, pero ¿cómo puede ayudarnos todo eso?

El anciano se levantó bruscamente de la roca y se alejó cojeando.

—Lo siento, tengo que irme —dijo—. Me ha parecido oír que me llama mi madre.

Mientras se marchaba, la túnica dejó al descubierto uno de sus hombros y reveló una marca de nacimiento o una especie de tatuaje: el símbolo del ouroboros.

Ragnar quiso correr en pos del viejo, pero Gunnodoyak le llamó:

—No te preocupes, Ragnar. Creo que ya lo he encontrado.

Los otros se volvieron hacia él.

—¿En serio? —preguntó Zerika—. ¿Sabes la respuesta al acertijo?

—Creo que sí. Pensad por un momento: ¿contra qué hemos estado combatiendo en todos los MUD? El *guivre*, el *lindworm*, el *wyvern*, la anfisbena, incluso la nave klingon. Todos ellos son variaciones sobre un mismo tema.

—¿Variantes del dragón? —exclamó Ragnar, echándose a reír.

—Sí. Todos, salvo el MUD del vampiro, que yo sepa.

—¿Quieres decir que no lo sabes? —preguntó Megaera.

—¿Saber qué?

—*Drácula* significa «dragón». Estoy segura de que tienes razón. De hecho, creo que eso era lo que la Pitonisa intentaba decirnos.

—¿La Pitonisa? —preguntó Tahmurath.

—Sí: «De hecho o de fábula, el primer gobernante ático». Entonces no entendí lo que quería decir, pero ahora creo saberlo: el primer legislador de Atenas, que está en la región de Grecia llamada Ática, fue Dracón.

—Que quiere decir «dragón» —terminó la frase Zerika—. Muy bien, pero si ése es el hecho, ¿qué me dices de la fábula?

—Hay varios mitos griegos sobre los primeros reyes de Atenas o del Ática. Se creía que eran dragones de la cintura para abajo. A veces, los llamaban reyes—serpientes nacidos de la tierra.

—Hummm... Un hombre llamado Dracón y hombres que eran medio serpientes —dijo Tahmurath—. No son exactamente dragones, pero se parecen lo bastante como para que el gobierno funcione bien.

—Será mejor que no te oigan en el Pentágono —dijo Zerika—. Pero ¿y la parte que decía «el anterior era más cruel»?

—La ley de Dracón era famosa por su severidad —explicó Megaera—. De ahí procede nuestra palabra *draconiano*.

—¿Como lo de «ojo por ojo»?

—Más bien, cabeza por ojo, porque creo que el castigo para la mayoría de los delitos era la muerte.

—Debía de haber muy pocos criminales reincidentes —comentó Tahmurath—. creo que tienes razón; la respuesta al acertijo debe de ser «dragón». Vamos a dársela a la esfinge. Gunny, como has sido tú quien lo ha resuelto, ¿te importa hacer tus honores?

—Si Gunnodoyak tenía alguna duda sobre su respuesta, no la dijo. Se acercó a la esfinge y declaró:

—Estamos listos para responder el acertijo.

—¿Ya? —dijo la esfinge con cierta petulancia—. Creía haberos dicho que

volvierais a la hora de almorzar. Bueno, siempre se puede picar algo.

—La respuesta es el dragón —dijo Gunnodoyak.

La esfinge lo miró fijamente. Él le devolvió la mirada.

—Bueno —dijo ella por fin—, supongo que no esperarás que me suicide porque habéis encontrado la respuesta correcta. En realidad, no me parece tan importante.

—No quiero que te mates, pero me gustaría saber dónde puedo encontrar a Eltanin.

—No lo sé —admitió—. Pero si quieres descubrirlo, tienes que ir a Babilonia y visitar Etemenanki.

—¿Etemenanki?

—Sí. Tal vez hayas oído hablar de ese lugar. También se conoce con el nombre de Torre de Babel. Piénsalo bien: a los que formulan peticiones a Etemenanki sólo se les concede una pregunta.

—Una cosa más —dijo Ragnar—. ¿Sabes algo acerca del tatuaje que llevaba aquel viejo?

—¿Un tatuaje?

—Sí, como una serpiente que se muerde la cola.

—¡Ah, eso! Debe de ser la marca de los Sparti.

Si es cierto que los esquimales tienen cien palabras diferentes para *nieve*, una de ellas debe de traducirse más o menos así: «la que el chamán del tiempo describió como "algunos copos dispersos" pero que ha cubierto por completo el trineo y no muestra ningún indicio de cesar». Los copos dispersos que habían predicho ya se estaban acumulando de forma alarmante mientras iba a paso ligero hacia el *dojo*.

Jamaal hizo un ejercicio típicamente enérgico. Luego sugirió que fuéramos a hacer una carrerita por la nieve, por supuesto descalzos. Cuando el grupo iba hacia la puerta, yo me dirigí a la *makiwara*, un madero envuelto en sogas que se utiliza en los entrenamientos de kárate, y empecé a darle golpes. Jamaal se fijó en mí y se acercó.

—No te estarás haciendo el enclenque, ¿verdad? —dijo.

Me limité a sonreír y a asentir con la cabeza. El iba a replicar, pero meneó la suya y se fue con el resto de la clase.

Una media hora después, estaba enjugándome después de darme una ducha cuando Jamaal trajo al grupo de regreso de la excursión.

—¿Cómo ha ido? —le pregunté cuando entró en el vestuario.

—¡Fabuloso! Deberías haber venido. ¿Sabes?, cuando has corrido un par de manzanas, ya no notas el frío.

—Sí, pero lo peor todavía está por venir.

—¿Qué? ¿A qué te refieres?

—Yo ya he corrido sobre la nieve en el pasado. Mi primer *sensei* era un ex marine y le gustaba esta clase de ejercicios. Cuando los pies están lo bastante fríos

encuentran demasiado insensibles para que uno sienta nada, pero cuando empiezan a calentarse de nuevo, arden como si caminaras por el infierno.

Jamaal se miró los pies con cierta consternación. Creo que empezaba a notar las primeras sensaciones.

—¿Por qué has esperado hasta ahora para decírmelo?

—Habrías ido de todos modos.

—Supongo que tienes razón —dijo, con una sonrisa ligeramente torcida por el dolor.

Cuando salí, oí los primeros gritos procedentes de las duchas.



## *El poder de Blablalonia*

*Tienes que profetizar otra vez  
contra muchos pueblos, naciones, lenguas y reyes.*

*APOCALIPSIS 10,11*

Un pequeño templo se alzaba frente a la puerta norte de la gran ciudad. Cuando el grupo se acercó, pudieron ver lo que pasaba: unos acólitos con las cabezas rapadas barrían y fregaban bajo la supervisión de un hombre anciano que llevaba un complicado peinado. Tahmurath se aproximó a él.

—Saludos, santo varón.

—Saludos, en el nombre de Marduk -respondió, con una sonrisa dulzona.

—¿No es un poco pronto para la limpieza primaveral?

—Durante el festival de Año Nuevo, el propio Marduk visita este templo... estamos preparando para su venida.

—Ya lo veo. ¿Puedes decirnos cómo podemos encontrar Etemenanki.

El sacerdote se volvió e hizo un gesto hacia la ciudad.

—Eso es Etemenanki -dijo, señalando un enorme zigurat encima de las murallas-. Cruzad la puerta de Ishtar y seguid la vía Procesal.

—Gracias, santo varón.

—Tu gratitud es innecesaria. Pero, por la gloria de Marduk, ¿quieres hacer un donativo...?

Tahmurath buscó en una bolsa y sacó una esmeralda del tamaño de una pelota de golf. El sacerdote la aceptó y la guardó en la manga con la misma expresión dulzona.

—¡ Tahmurath!

—¿Qué, Zerina?

—Das demasiada propina.

—Si, querida.

La gran puerta, gigantesca y fortificada, estaba adornada con toros y dragones esmaltados. Frente a ella había una estatua: un león de basalto, más grande que su modelo real. Cuando el grupo se aproximó a la puerta, el león abrió sus enormes fauces y dijo:

*Seis ciegos de Babilonia,  
así cuentan las crónicas,  
partieron un día de la ciudad  
para contemplar maravillas.*

*Los sabios convencieron  
a un campesino y su carro  
para llevarlos a una cueva  
donde verían un dragón.*

*El primer sabio tocó las escamas y  
dijo: -Como que soy mago,  
que del dragón nada veo,  
sino un casposo lagarto.*

*El segundo le tocó el ala,  
de piel lisa y llana.  
Dijo: -El dragón, por lo que veo  
sólo es un gran murciélago.*

*El tercero agarró la garra,  
y dijo: -¡ Vaya tontería!  
Está claro que el dragón  
es sólo un pajarito.*

*El cuarto lo abrazó  
por su larga y enorme cola  
y dijo: - Veo que el dragón  
sólo es una serpiente gorda.*

*El quinto fue a tocar  
la sonrisa llena de dientes  
y dijo: -Me parece que el dragón  
es un cocodrilo nada más.*

*Cuando el dragón le quemó la barba,  
el sexto gritó:  
—¡Un infierno!  
Como no puede ver nadie,  
que el dragón es como un horno.*

*Si las opiniones de los magos  
podrían alargarse para siempre,  
preguntemos al dragón  
su opinión sobre los visitantes.*

*Dijo: -Su actitud recuerda  
la del pequeño armiño.  
Tienen caras de mono  
y huelen como cabras.*

*Peludos como gorilas  
y huesudos como cigüeñas,  
pero tienen poca carne,  
y su sabor es de cerdo.*

—¿De qué iba todo eso? -preguntó Ragnar.

—Es una pista, sin duda -dijo Tahmurath-. ¿A alguien se le ocurre algo?

—Nada, por ahora -admitió Zerika-. Tal vez era sólo una amenaza velada. ¿Le has visto sonreír cuando ha terminado de hablar? Esa sonrisa me resultaba terriblemente familiar.

—Sé lo que quieres decir -dijo Megaera-. Y creo que puedes tener razón sobre la amenaza.

—¿Porqué?

—Me estaba preguntando por qué, si Wyrn es tan poderoso, no nos aniquila ahora mismo. ¿Por qué deja que nos volvamos más fuertes? Sólo se me ocurre que nos está engordando para matarnos luego.

—No necesariamente -la contradujo Tahmurath-. Que sea poderoso no implica que carezca de limitaciones. Recuerda que parece haber surgido del juego de Dworkin, o por lo menos que existe en alguna forma de simbiosis con él. No puede que no tenga más opción que jugar de acuerdo con las reglas del juego. Violarlas podría ser una especie de suicidio.

—Es posible -dijo Gunnodoyak-. O quizá no nos considera una amenaza seria.

La base del gran zigurat ocupaba dos acres y se elevaba en siete secciones que culminaban en el templo de vidrio azul construido en la cima, a más de novecientos metros por encima de la planicie. Las superficies verticales estaban cubiertas de hiedra, salvo en las secciones inferior y superior, y todo tipo de floridos arbustos crecían en abundancia en sus amplias terrazas.

—Entonces, ¿es esto la Torre de Babel? -preguntó Ragnar-. Creía que la habían dejado incompleta.

—Ésta parece estar bastante bien hecha -comentó Zerika-. Bueno, aquí obtendremos la respuesta a la gran pregunta: ¿dónde diablos está Eltanin?

—¿Seguro que no deberíamos preguntar qué es? -dijo Megaera. -Sólo podemos formular una pregunta. -recordó Tahmurath-. Saber lo que es no nos ayudará necesariamente a encontrarlo. Cuando lo hallemos, ya veremos de qué se trata.

—Supongo que tienes razón -admitió Megaera.

Se acercaron a la base del zigurat, en la que había grandes puertas abiertas. Un monje gordo estaba sentado en postura de loto sobre el muro que rodeaba la primera sección de la pirámide escalada. Su obesidad era notable; parecía carecer de cuello y la papada se fundía con los hombros, lo que le daba un aspecto ovoidal.

Zerika se aproximó al muro y le gritó:

—¡Hemos venido a hacer una pregunta al oráculo!

Al principio, el monje aparentó no oírla, o quizás hacía caso omiso de forma deliberada.

—Tal vez está meditando. -aventuró Gunnodoyak.

—Es una auténtica provocación -dijo el monje- que la gente no se tome la molestia de leer los rótulos.

Señaló la pared que estaba frente a ellos en la que había una placa grabada con extraños símbolos.

—No sabemos leer esta inscripción- protestó Megaera- El monje chasqueó la lengua, aunque era difícil discernir si era en tono compasivo o de reproche.

—Sois analfabetos, ¿eh? ¡En estos tiempos!

—¡No somos analfabetos! -volvió a protestar Megaera-. Sabemos leer muy nuestro idioma, te lo aseguro.

—¡Ah! Entonces, si la placa estuviera escrita en vuestro idioma, ¿sabríais leerla?

—¡Por supuesto! Bien, ¿puedes explicárnoslo que dice?

—No dice nada en absoluto. Sólo es una placa, ¿eh? las placas no hablan.

—Ya sé que no hablan. -replicó Megaera-. Lo que quiero decir es: ¿qué significan esos símbolos?

—En realidad, es muy sencillo, significan exactamente lo mismo que si el rótulo estuviese escrito en vuestro idioma- ¿No habéis dicho que lo sabéis leer?

—Si pero no está en nuestro idioma -Le recordó.

—Entonces, tenéis suerte.

—¿Suerte?

—Si, porque si no sabéis leer los símbolos, pueden significar lo que os plazca.

Megaera emitió un chillido ahogado y parecía a punto de desenvainar la espada cuando Ragnar intervino en tono pacificador:

—Tu sabes leer estos caracteres, ¿verdad?

—Por supuesto.



—Y es obvio que hablas nuestra lengua. ¿Puedes traducirnos el rótulo?

—Puedo hacerlo. -respondió el monje- Pero no lo haré. -señaló un friso situado en el muro exterior de la primera sección de la pirámide escalonada. Mostraba todo tipo de bestias fantásticas, muchas de ellas de carácter mítico. A intervalos regulares había unas grandes placas labradas con símbolos.

—Parecen ser lenguas diferentes -observó Zerika-. Tal vez haya una inscripción en la nuestra más allá. Vamos.

Pasaron frente a centenares de placas escritas en lenguajes y alfabetos que les resultaban desconocidos por completo. Había runas, jeroglíficos, escritura cuneiforme, ideogramas de diversos tipos, y otras formas de escritura. Cuando casi habían dado la vuelta completa a la base de la pirámide, tras recorrer unos cuatrocientos metros, encontraron una placa que pudieron finalmente leer:

Utilice la entrada superior, baje seis niveles, tome el tercer pasillo a la izquierda y entre en la decimocuarta puerta a la derecha.

—¿La entrada superior? -dijo Gunnodoyak-. ¿Dónde está?

Tahmurath señaló la cima de la pirámide, en la que podían verse las paredes de cristal del séptimo nivel.

—Supongo que tenemos que subir allá.

Encontraron unas escaleras que conectaban las terrazas y empezaron a subir. Como la sección inicial de la pirámide era también la más alta, la ascensión a la primera terraza fue el tramo más largo. Cuando llegaron, tuvieron que ir al otro lado de la pirámide para subir a la segunda terraza. El aire estaba muy perfumado a causa del aroma de un millar de flores exóticas.

—¿Sabéis una cosa? -comentó Megaera-. Una escuela de pensamiento afirma que la leyenda de los Jardines Colgantes de Babilonia, que estaban considerados como una de las siete maravillas del mundo, derivaba en realidad de los árboles y las plantas que crecían en esta pirámide.

—Parece que quien programó este juego cree en esa teoría-dijo Tahmurath.

Cruzaron un bosquecillo de pequeños árboles donde el ambiente era especialmente aromático. De pronto, Zerika apartó a Tahmurath con tanta fuerza de un árbol que cayeron ambos al suelo.

—¿Qué pasa? -inquirió Tahmurath, poniéndose en pie.

—Mira -dijo Zerika, y señaló la rama más próxima al lugar donde; había estado plantado Tahmurath. Enroscada a su alrededor había una serpiente rojiza y con alas.

—¿Quieres apostar si es venenosa?

—No -respondió Tahmurath, agitando su canosa cabellera-. Creo que no aceptaré esa apuesta.

—Ahora mira allá -dijo Megaera, señalando con la punta de la espada otra zona de la misma rama.

Parecía que habían raspado la parte inferior con un instrumento afilado. Una resina dorada había brotado del interior y había formado gotas; era el origen del olor.

—Debe de ser el árbol del incienso.

—Vamos a recoger un poco -dijo Ragnar.

—¿Por qué? -quiso saber Megaera.

—Tengo entendido que es un excelente regalo de Navidad. -Ragnar tiene razón -dijo Zerika-. Tal vez lo necesitemos más adelante.

Utilizando con cuidado las puntas de sus espadas, consiguieron recoger algunas gotas de resina. Luego comprobaron que los árboles estaban abarrotados de serpientes aladas, que parecían tolerar que les quitaran parte de la resina, siempre y cuando no se acercasen demasiado.

Mientras recogían la resina, el agudo oído de Zerika captó un débil sonido que procedía del interior de la arboleda. Indicó a los otros que permanecieran quietos y se adentró con sigilo. Buscó un camino que los mantuviera a una distancia segura de los árboles infestados de serpientes. Tras recorrer una docena de metros, se volvió y les hizo señas para que la acompañaran.

Cuando lo hicieron, vieron algo curioso. Un solo árbol mucho más grande que los demás ocupaba el centro de un claro en medio del bosquecillo. De una de sus ramas, un hombre colgaba de una soga que tenía atada a un tobillo. Era de mediana edad, alto y delgado, con cabellos blancos y revueltos, e iba vestido con un mono de trabajo y guantes de jardinero. Una azada, un rastrillo, unas tijeras de podar y otras herramientas cubrían el suelo alrededor del árbol. Además, el hombre estaba cantando. Cuando se acercaron a él, los aventureros pudieron entender algunas palabras:

*Creía que una paradoja demostraba  
que la inteligencia artificial no era tal,  
volvió a mirar y vio que era  
la cabeza cortada de un animal.  
«El gran horror de esta situación  
—dijo— es una amenaza letal.»*

—¿Podemos ayudarte? -le preguntó Zerika-. ¿Quieres que te bajemos de ahí?

El hombre no le hizo ningún caso y siguió cantando, mientras oscilaba de un lado a otro como un péndulo humano:

*Creyó que habla pasado el test de Turing  
un pirata de inteligencia artificial.  
Volvió a mirar y vio que era  
un nido de dodo vacío, sin igual.  
«Por poco me engaña -dijo aliviado-,  
pero en fin, jamás fue pájaro fatal.»*

—Es obvio que está como una cabra -dijo Zerika, encogiéndose de hombros.

—Mirad las herramientas de jardinería -sugirió Megaera-. Al principio pensaba que habían caído al azar, pero parecen estar dispuestas según un patrón determinado.

En efecto, las herramientas formaban una media luna, y los mangos de las más largas, como la azada y el rastrillo, estaban alineados en forma radial, de manera que apuntaban al centro del círculo.

—Tienes razón -dijo Ragnar-. Es un péndulo de Foucault. A medida que gira la Tierra, la oscilación del péndulo se alinea en distintos puntos de estos arcos.

Como el jardinero no mostraba ningún deseo de que lo ayudasen a bajar del árbol, e incluso allí colgado parecía servir a algún propósito, pensaron que no tenían nada más que hacer en el bosquecillo y siguieron su camino.

No tuvieron más incidencias durante el resto de la ascensión por la pirámide. Por fin, llegaron a la entrada superior, que no se encontraba en el nivel más alto, sino en la sección inmediatamente inferior.

Tras seguir las indicaciones de la placa, llegaron a un pequeño cuarto en el que había un monje sentado sobre un cojín frente a un escritorio bajo. Zerika intentó hablar con él, pero el monje se limitaba a menear la cabeza y señalar la pared opuesta. En ella había varias docenas de cubículos y otra placa, que decía lo siguiente:

Formule su pregunta con las fichas disponibles y  
entreguela al monje del escritorio.

Al examinar los cubículos con mayor detenimiento, vieron que contenían unos rectángulos de marfil, al modo de un extraño juego de dominó. En una de las mitades de cada ficha había una letra del alfabeto latino, y en la otra un jeroglífico.

Una tablilla de mármol negro con estrías parecía servir para colocar las fichas elegidas. Zerika seleccionó las que necesitaba y escribió la pregunta: «¿Dónde está Eltanin?». Luego entregó la tablilla al monje.

Éste removió las fichas que tenía sobre la mesa y se puso a trabajar de inmediato. Sí cada ficha de las que escogió Zerika tenía un jeroglífico en un lado, las del monje

contenían una gran variedad de tipos de letras o caracteres. Iras seleccionar un grupo de sus propias fichas, las introdujo en unos casilleros que comunicaban con las salas adyacentes. Había cuatro casilleros, y pasó varias fichas por cada uno de ellos.

—Vamos, quiero ver lo que están haciendo -dijo Zerika, dirigiéndose a la habitación de al lado.

Lo que hacía el monje de la otra habitación era muy similar a lo que ya había hecho el anterior. Tenía su propio conjunto de fichas, con un lado escrito en letras arameas y el otro con una variedad de distintos alfabetos. Tomó algunas, las paso a través de varios casilleros, incluido uno que comunicaba con el primer monje, cruzó el cuarto para poner una ficha en el lado opuesto. Este proceso se fue repitiendo una y otra vez. Cuando se cansaron de observarlo, regresaron a las escaleras que conducían a la entrada superior.

—¿Qué coño está pasando aquí? -dijo Tahmurath-. ¿Cuándo sabremos la respuesta?

—Creo que lo que hemos estado viendo es el funcionamiento de una especie de ordenador -dijo Ragnar.

—¿Un ordenador? ¿Qué quieres decir? -inquirió Gunnodoyak.

—Creo que esos monjes estaban ejecutando un algoritmo. Todos parecen hablar lenguajes distintos, de forma que no pueden comunicarse entre si, uno recibe algunas letras en su propio lenguaje, manipula las fichas y pasa el resultado de acuerdo con un determinado conjunto de instrucciones. Es con habitación china.

—Espero que esto no sea uno de tus chistes malos -le advirtió Zerika.

—En absoluto. La habitación china es un argumento que formuló John Searle para refutar el concepto de inteligencia artificial y, en especial, la validez del test de Turing. Señaló que cualquier conjunto de instrucciones que puede ser ejecutado por un ordenador también puede ser llevado a cabo, si se le da tiempo suficiente, por un ser humano. Supongamos, pues, que tenemos un programa diseñado para leer relatos escritos en chino y que responde a preguntas acerca de ellos. Es muy discutible que este tipo de programa se encuentre dentro del ámbito actual de la tecnología de inteligencia artificial; incluso podría exigir algo semejante a la solución del problema del lenguaje natural. En cualquier caso, el hombre de la habitación podría ejecutar las mismas instrucciones, lo que daría idéntico resultado: las respuestas a las preguntas sobre el relato; aunque, en realidad, no sería necesario que conociera el idioma chino.

—Pero estaría realizando el papel correspondiente al hardware -señaló Megaera-. ¿Y si la inteligencia reside en el algoritmo?

—Ya se ha presentado ese argumento -reconoció Ragnar.

—Entonces, ¿toda esta configuración podría ser un entorno de inteligencia artificial?

—Creo que ésa es la idea -confirmó Ragnar.

—Todo eso está muy bien -dijo Zerika-, pero sigo queriendo saber cuándo tendremos la respuesta.

Regresaron a la entrada de la pirámide, y el monje gordo que estaba sentado sobre el muro les obsequió con una mirada condescendiente y dijo:

—Volved dentro de tres días para conocer la respuesta a vuestra pregunta.

—¡Tres días! -exclamó Zerika-. Me pregunto si se refiere al tiempo del juego o al real.

—Supongo que tendremos que estudiar a qué velocidad corre el tiempo en este MUD -dijo Tahmurath.

—Podemos volver al péndulo de Foucault para averiguarlo... pero no creo que esto sea un MUD -opinó Gunnodoyak.

—¿Qué quieres decir? ¿Esto no es un MUD? -inquirió Tahmurath, confuso- ¿Qué es, entonces?

—Quiero decir que no creo que sea un MUD normal al que está enlazado el Programa de Dworkin. Me parece que es una parte especial de su programa.

—Probablemente -confirmó Zerika-. Desde luego, no se parece a ninguno MUD que he jugado.

El tubo de rayos catódicos que se utiliza como monitor en la mayoría de los ordenadores crea las imágenes arrojando un haz de electrones hacia una pantalla con fósforo. Cada vez que se activa, emite un chorro de radiación electromagnética, parte de la cual es de radiofrecuencia. No sólo es posible de forma teórica sino que existen aparatos capaces de recibir estas ondas de radio, combinarlas en una señal de sincronización generada por ordenador y leer lo que se muestra en una pantalla situada a más de un kilómetro de distancia. Esto parece el último grito en navegación sobre el hombro y lo es, salvo por un pequeño detalle: las contraseñas no se visualizan en la pantalla.

Con el agente recién recibido por Art, era muy sencillo averiguar con qué banco trabajaba Ken Bishop, e incluso qué cajero automático usaba con más frecuencia. También conocíamos su fisonomía, gracias a ciertas partes fácilmente accesibles de los archivos de personal de Macrobyte.

Era viernes por la tarde y yo estaba sentado dentro de un coche, al otro lado de la calle de un cajero automático que se hallaba muy cerca de las instalaciones de desarrollo de Macrobyte. Krishna salió de un McDonald's próximo con una bolsa de papel en la mano; aquel chico era un pozo sin fondo. Me dio un vaso de café.

—¿Alguna novedad? -preguntó.

Sacudí la cabeza negativamente y tomé un sorbo de café, que sabía como el ácido recalentado de la batería.

—Espero que no haya elegido esta semana para cambiar de costumbres -comenté.

Bishop, como la mayoría, era una persona de hábitos, tal vez aún más que la

mayor parte de la gente, como sugería el afecto que dispensaba a su contraseña. Solía pasar por ese cajero automático los viernes al salir de trabajar, seguramente a fin de obtener dinero para el fin de semana.

Habíamos llegado varias horas antes con el objeto de realizar algunos preparativos. Colocamos una pequeña cámara de televisión, del tipo utilizado con fines de seguridad, cerca de la parte superior del cajero, y la sujetamos con cinta aislante negra. Nos ofrecía una buena imagen del teclado, aunque existía la posibilidad de que la persona que lo utilizase tapara la visión si inclinaba la cabeza en exceso hacia adelante. Para evitarlo, habíamos apostado a George en las proximidades, armado con una cámara de vídeo que tenía un *zoom* de 20:1.

—¡Ahí viene! -exclamó Krishna con la boca llena de patatas fritas. Un hombre delgado de piel oscura bajaba por la calle hacia el cajero automático. Desde luego, se parecía a la foto que habíamos visto de Bishop, aunque era difícil asegurar que era él desde la distancia a la que nos hallábamos. Mientras se acercaba al cajero, una mujer de unos sesenta y tantos años se aproximaba en sentido contrario. Llegaron al cajero más o menos a la vez, y Bishop dejó cortésmente que pasara. -¿Qué diablos está haciendo la abuela? -dije cuando ya habían transcurrido diez minutos desde que entrara en la cabina.

—Tal vez no sepa cómo funciona -aventuró Krishna.

—No me lo puedo creer. Nadie ha usado esa máquina en la última hora, y tenía que venir esa mujer en este preciso instante.

—Espero que esté a punto de acabar, porque parece que Bishop va perdiendo la paciencia.

En efecto, Bishop estaba visiblemente agitado y dirigía la vista hacia el fondo de la calle. Me volví para ver qué estaba mirando.

—¡Mierda! Hay otro cajero media manzana más abajo.

Bishop observó de nuevo a la anciana, se encogió de hombros y empezó a alejarse. Era obvio que tenía la intención de usar el otro cajero. Sin embargo, George se cruzó en su camino.

—¿Qué diablos está haciendo? -exclamé. Si teníamos que repetir la operación la semana siguiente, George acababa de asegurarse de que Bishop pudiese reconocerlo.

—Tal vez ha ido a preguntarle su número secreto -sugirió Krishna.

—No me extrañaría, tratándose de él.

Ambos parecieron enzarzarse en una animada conversación que duró unos diez minutos. Para entonces, la anciana ya había acabado su prolongada transacción en el cajero y había salido. George y Ken Bishop dieron por acabada su misteriosa charla, y el primero se alejó, al parecer dando por sentado que quedarse a grabar con la cámara sería demasiado evidente.

Bishop se volvió hacia el cajero, y Krishna y yo nos dimos una discreta palmada

de celebración. Aunque vi en el monitor que teníamos una buena imagen del teclado, Bishop movió los dedos con tanta rapidez para pulsar las teclas que no conseguí adivinar el código. Sin embargo, no importaba, porque lo estábamos grabando y podríamos examinar la cinta con avance lento, o incluso fotograma a fotograma si era necesario.

George reapareció unos minutos después de que Bishop se hubiese marchado.

—¿Lo tenemos? -preguntó.

—Sí. Tengo que felicitarte por haber reaccionado con tanta rapidez. ¿De qué diablos estuvisteis hablando?

—Le pregunté si conocía algún club *át jazz*. Resulta que es un gran aficionado, incluso ha oído tocar a mi trío algunas veces.

—¡Oh, no! Entonces, ¿te ha reconocido?

—No, nadie se fija en el que toca el bajo.

—Han pasado tres largos días —dijo Zerika—. Espero que tengan la respuesta.

—Yo la tengo -dijo Ragnar.

—¿Tú sabes la respuesta? ¿A qué te refieres?

—Ala respuesta a la pregunta «¿ Dónde está Eltanin?» Y también qué es.

—¡Bueno, no nos tengas sobre ascuas! -gritó Megaera-. ¿Qué?

—Se me ocurrió que la palabra me resultaba familiar, pero busqué en muchos sitios y no encontré nada. La otra noche intenté buscarla con el navegador de la web de la MEU. Eltanin es el nombre de una estrella de la constelación de Draco. Está en la cabeza y a veces es conocida como Ojo del Dragón.

—La pista original era «Si deseas ver, busca a Eltanin», o algo así -dijo Tahmurath.

—Ojo de dragón... -meditó Zerika-. Suena a una especie de aparato de exploración.

—Tiene que ser bastante potente para que valgan la pena tantos esfuerzos -dijo Gunnodoyak- Ya tenemos varias bolas de cristal y cosas así, y Tahmurath tiene hechizos de adivinación muy poderosos.

Se acercaron de nuevo a la entrada y encontraron a un monje haciendo guardia ante la puerta, si esta era la expresión adecuada para describirlo; desde luego, no hizo ni un ademán para detenerlos ni preguntarles sus intenciones.

Cuando vio que se aproximaban, sonrió como si los reconociera, les dedicó una reverencia y desapareció por un pasadizo. Regresó al cabo de un momento con una de aquellas tablillas de mármol negro. Como antes, las fichas estaban ordenadas de tal manera que transmitían un mensaje:

Para conocer el paradero de Eltanin, debéis contemplar

—Odio los oráculos -gruñó Tahmurath-. Nunca dan una jodida respuesta directa.

—¿Qué quiere decir? -preguntó Ragnar-. ¿Tenemos que buscar ahora la oficina de Correos?

—Dudo que se refieran a esa clase de sello -dijo Zerika, ceñuda.

—Tal vez sea uno de los sellos del Apocalipsis -aventuró Megaera.

—Mirad, en lugar de emprender otra búsqueda a ciegas de ese Gran Sello, ¿por qué no utilizamos lo que ya sabemos? -propuso Ragnar-. Eltanin es una estrella, el ojo de la constelación de Draco.

—¿De qué nos sirve eso? -preguntó Zerika-. ¿Crees que debemos regresar al TrekMUCK y volar con la MEU a Eltanin?

—No, hay otra cosa que quería contaros. La descubrí ayer noche. ¿Recordáis el lugar por donde entramos en el juego? -Obviamente, era una pregunta retórica-. Pues bien, mirad esto. Es un mapa de las constelaciones en esa sección del cielo. Observad: Orion, el cazador; Canis Major y Canis Minor; Monoceros, el unicornio; Eridanus, el río. Supongo que entramos por aquí, por Hydra. Y ved: Corvus, el cuervo; y Cráter, la jarra.

—¡Ragnar, tienes razón! -exclamó Megaera-. ¿Cómo lo descubriste?

Ragnar se echó a reír.

—Para ser sincero, mientras Cassie me enseñaba una de sus cartas astrales.

—¡Cojonudo! -exclamó Tahmurath-. Creo que esto puede salir bien. Si regresamos y encontramos a Draco...

—¡Tendremos a Eltanin! -terminó la frase Ragnar, en tono triunfal.

El grupo recorrió el ciberespacio en la MEU pilotada por Gunnodoyak hasta llegar, por fin, al mundo por donde habían entrado en el juego.

—Me pregunto si aquel gigante sigue por aquí -dijo Megaera-. Tenemos una cuenta pendiente.

—No tendrás que esperar mucho tiempo -dijo Zerika-. ¡Mira!

El descomunal cazador apareció frente a ellos, seguido por sus dos perros, aventureros salieron presurosos de la MEU empuñando sus armas.

El gigante los miró, abriendo mucho sus ojos, grandes como platos, embargo, en lugar de atacarlos, les dijo:

—Os hemos estado esperando. Mi rey me ha pedido que os invite a disfrutar de la hospitalidad de su palacio.

—Aceptamos -dijo Zerika.

—Entonces, seguidme, por favor.

Volvieron a entrar en la MEU y lo siguieron. El gigante avanzaba muy deprisa



gracias a sus largas piernas, y poco tiempo después llegaron a una enorme puerta que conducía al interior de una montaña: el palacio del rey de los gigantes.

—Esto es una charada, ¿sabes? -susurró Megaera a Tahmurath.

—¿Qué quieres decir?

El rey de los gigantes les sonrió desde su enorme trono. Los había invitado a disfrutar de la hospitalidad de su palacio, y ellos habían aceptado. La trampa estaba en que ahora les pedía que lo divirtieran participando en una *amistosa* competición con sus vasallos.

—Pero nosotros sólo queremos haceros unas preguntas... -decía Zerika.

—¡Después de las pruebas! -repuso el rey con su potente voz -. Si ganáis, contestaré a tres preguntas que me deseéis hacer.

Estaba claro que no creía que eso fuera muy probable.

—Hay un mito vikingo muy parecido, sobre Thor y otros dioses que visitaron a los gigantes -continuó Megaera-. Los gigantes hacían trampas.

—Si, conozco el relato. No te preocupes, si ellos pueden hacer trampas, nosotros también.

—¿Cómo? -quiso saber Zerika.

—Vosotros hacer todo lo que esté en vuestra mano, y dejadme las trampas a mí -dijo Tahmurath.

—¡Vamos, vamos! -rugió el rey-. No dejéis que la modestia os paralice. Estoy seguro de que unos poderosos héroes como vosotros debéis de ser capaces de realizar auténticas maravillas. Considero un honor que aceptéis llevar a cabo grandes hazañas en mi humilde palacio.

Zerika carraspeó y dijo:

—Su Majestad es demasiado gentil. Es un honor para nosotros pasar las pruebas que desee preparar Su Majestad.

El monarca aplaudió con sus enormes manos. Los aplausos restallaron como truenos.

—¡Que traigan mi cuerno de beber!

Mientras dos esclavos humanos tiraban de un cuerno que era más alto que ellos, el rey dijo:

—A veces, mis vasallos se divierten tratando de apurar este cuerno de un solo trago. Incluso el que menos debe de ellos puede agotarlo en tres tragos, pero para ser considerado un formidable bebedor, hay que hacerlo de uno solo. ¿Alguno de vosotros desea intentarlo?

—Está mintiendo -susurró Megaera a Tahmurath-. En el mito, el cuerno va a parar al mar; Thor no puede apurarlo ni siquiera en tres tragos.

—Yo estoy un poco sediento, Majestad -dijo Ragnar, dando un paso adelante-, así que si nadie pone ninguna objeción...

Con cierto esfuerzo, se llevó el cuerno a los labios y empezó a beber. El rey lo observó durante unos minutos cuando fue evidente que el primer trago no iba a acabar pronto, se volvió hacia los demás.

Ni siquiera los gigantes viven sólo de cerveza. Además de beber, en mi palacio también celebramos grandes festines. ¿Alguno de vosotros quiere ponerse a prueba frente a Logi, uno de mis vasallos menos glotones?

Esta vez fue Gunnodoyak quien se presentó voluntario. Trajeron un enorme tajo que unos criados cubrieron con filetes de carne.

—Espero que no sea ternera -murmuró Gunnodoyak.

—Sólo es carne virtual, Gunny -le recordó Zerika.

—Y qué? ¿Crees que quiero desperdiciar mi ciberkarma?

—Logi es, en realidad, el fuego, que todo lo consume -susurró Megaera.

—¡Logi! -exclamó el rey de los gigantes-. Ven a competir con este joven héroe. Sobre ti descansa el honor de mi corte.

Un joven gigante se adelantó y se sentó al otro lado del tajo, frente a Gunnodoyak. A una señal del rey, ambos empezaron a comer. Gunnodoyak devoraba la carne con notable rapidez y dejaba sólo los huesos. Sin embargo, parecía que no podría vencer a Logi, quien no sólo engullía la carne, sino también los huesos y el tajo de madera. Entonces ocurrió una cosa extraña: cuando estaba a medio camino de la mitad del tajo, Logi se sintió, de forma repentina y asombrosa, incapaz de comer nada más. Pese a los gritos de aliento de los demás gigantes, incluido el propio rey, le resultó imposible dar un solo bocado. Entretanto, Gunnodoyak, que no había disminuido su ritmo, ya había llegado a la mitad del tajo. El rey se vio obligado a declararlo vencedor.

Mientras tanto, Ragnar seguía bebiendo. El rey lo miró de reojo y luego se volvió hacia los otros.

—Debo admitir que no esperaba que vencieras a Logi. Sois aún más formidables de lo que pensaba. Tal vez uno de vosotros desee correr contra uno de nosotros.

Zerika se presentó voluntaria. Su rival era un gigante llamado Hugi. Cuando salieron a una llanura en el exterior, Megaera susurró a Tahmurath:

—Hugi es el pensamiento, lo más rápido que existe.

—Una vuelta al campo es una buena medida para juzgar al mejor -sugirió el rev-. ¡Preparados!

Una vez más, el rey indicó el inicio de la prueba, y ambos corredores emprendieron la carrera. Zerika corría con asombrosa velocidad, pero el gigante Hugi parecía capaz de mantener el ritmo sin el menor esfuerzo. Cuando llegaron al extremo opuesto del campo y empezaron a regresar hacia donde los esperaban los demás. Hugi empezó a destacarse. Al principio iba superando a Zerika poco a poco; luego, a medida que se acercaban a la meta, aumentó la velocidad aún más. Cuando

parecía que Zerika no podría atraparlo, Hugi tropezó y cayó cuan largo era. Antes de que pudiera incorporarse, Zerika pasó velozmente a su lado y cruzó la línea de meta.

El rey de los gigantes se tomó esta derrota aún peor que la anterior. Mientras lo seguían al interior de la montaña, no paraba de menear la cabeza y hablar en voz baja. Cuando vio que Ragnar seguía bebiendo sin cansarse del enorme cuerno, sintió un escalofrío.

Haciendo un esfuerzo, logró recobrar la compostura.

—Por supuesto, estos lances eran meros pasatiempos -dijo-. Entre mi pueblo, la verdadera prueba del valor de un guerrero es la lucha. ¿Alguno de vosotros quiere probar su pericia? ¡Ah, bien, la más corpulenta! -exclamó al ver que Megaera levantaba su enguantada mano-. De todos modos, creo que la diferencia de tamaño hace imposible que tengas un duelo justo con cualquiera de los gigantes presentes. ¿Por qué no luchas con mi vieja nodriza, Elli?

—Será mejor que tengas un buen truco preparado para este combate -murmuró Megaera a Tahmurath-. Elli representa la ancianidad. Ni siquiera Thor pudo vencerla.

Se despojó de la armadura y se adelantó para enfrentarse a la arrugada anciana, que se aproximaba con paso vacilante. Decir que parecía vieja es como afirmar que un bebé es joven, el nitrógeno líquido está frío o el monte Everest es alto. Parecía como si hubiese parido al abuelo de Matusalén.

Megaera sabía muy bien que la aparente decrepitud de su adversaria no era en absoluto tranquilizadora. Caminó en círculos con mucha cautela, escudriñando a su oponente, que mostraba una sonrisa desdentada en su arrugada cara. De improviso, se enzarzaron en un forcejeo. Cayeron al suelo en un lío de brazos y piernas: los jóvenes y musculosos miembros de Megaera entre los apergaminados de la anciana.

La sonrisa había vuelto al rostro del rey. No sabía cómo habían sido vencidos sus campeones en las anteriores pruebas, pero en ésta confiaba plenamente en la victoria de su luchadora.

De pronto, el combate acabó, y todos los presentes vieron que Megaera se sentaba a horcajadas sobre la anciana y la sujetaba por los hombros contra el suelo. El rey se quedó boquiabierto, incapaz de articular una sola palabra. Los gigantes contemplaron la escena asombrados. El silencio se rompió por un estruendoso eructo. Todos los ojos se volvieron hacia Ragnar, que sostenía el cuerno al revés. Por fin, había conseguido apurarlo hasta el final.

—Perdonad -dijo-, pero ¿tenéis algún otro refresco? Todavía no he saciado la sed.

Esto fue demasiado para el rey. Emitió un aullido de terror y se levantó del trono como una centella, pero Megaera y Ragnar le cortaron el paso.

—No tan deprisa, grandullón -dijo Ragnar-. Nos debes unas cuantas respuestas, ¿recuerdas?

El rey asintió despacio, con la tez cenicienta.

—Preguntad.

—¿Cómo podemos encontrar y matar a Draco? -quiso saber Tahmurath.

—Necesitaréis el arco de Heracles -contestó el rey.

—¿Cómo podemos conseguirlo?

—Debéis viajar a bordo del *Argo* para recuperarlo. Está anclado en la desembocadura del Eridanus.

—¿Adonde debemos ir?

—No lo sé, pero puede que el propio *Argo* lo sepa.

Y, con estas palabras, dio media vuelta y salió dando grandes zancadas con toda la velocidad que le permitieron sus piernas como árboles. El resto de los gigantes lo siguió. Los victoriosos aventureros se quedaron solos en la gran sala.

Entretanto, Megaera había ido junto a Tahmurath.

—¿Qué ha pasado? Tenías que encargarte de hacer la trampa. Creía que yo debía ganar.

Zerika, Ragnar y Gunnodoyak la miraron perplejos.

—Ganaste -dijo Zerika.

Megaera pareció sorprendida, pero meneó enérgicamente la cabeza.

—Yo estaba allí y sé lo que pasó. Perdí -replicó, y se volvió de nuevo hacia Tahmurath-. ¿Qué ha sucedido?

—Tienes razón -dijo Tahmurath-. Perdiste. Pero todos los presentes te vieron ganar. Proyecté una simple ilusión para intercambiar tu aspecto y el de Elli.

—¡Oh! Supongo que fue una buena idea, pero ojalá me hubieses avisado.

—No tenía mucho tiempo. Además, así ha sido más divertido.

—Para ti, querrás decir. ¿Qué hiciste con los otros?

—El cuerno fue el truco más difícil. Como dijiste, estaba conectado con el mar. Habría sido muy sencillo cortar esta conexión, pero si lo hubiese hecho de inmediato, habría despertado sospechas, de modo que lancé un hechizo a Ragnar para que pudiese contener el aliento de forma indefinida y tragar varios centenares de litros de líquido.

»Luego prepararon el duelo de la comida. Éste fue sencillo, porque el fuego no lo consume todo. Convertí los dos últimos metros del tajo de Logi en amianto. Por eso pareció tener una repentina falta de apetito.

—¿Y qué pasó durante la carrera? -preguntó Zerika-. ¿Con qué tropezó Hugi?

—Hugi era el pensamiento, que, en efecto, es muy rápido... si uno no tiene un bloqueo mental.

—¡Un bloqueo mental! ¡Claro! -exclamó Ragnar en tono burlón.

—Luego, mientras todos contemplaban lo que parecía la victoria de Megaera sobre la ancianidad, corté la conexión del cuerno con el mar y eliminé el líquido restante con mi magia. Al ver que Gunnodoyak había devorado más que el fuego,

Zerika había corrido más que el pensamiento y Megaera se había impuesto a la vejez, fue sencillo que creyeran que Ragnar se había bebido todo el mar. Como veis, una parte importante de la magia radica en crear la actitud mental correcta en el público.

—¿Suspender la incredulidad? -preguntó Megaera, sonriendo.

—Exacto.

Confiaba en que el código secreto del cajero automático de Ken Bishop conduciría a su contraseña, pero hasta ahora no había servido de nada. Parte problema era saber cómo interpretarlo. A nivel numérico, sólo era 7533, pero los números podrían corresponderse con letras: P, R o S era 7, L era 5 y D, E o F era 3. Intenté componer palabras a partir de estas posibilidades: PLED era la que sonaba mejor. Podría haber forzado en el sistema todas las posibles combinaciones, incluidas las alfanuméricas, pero me seguía pareciendo una acción demasía arriesgada.

Pasé varias horas trabajando en el problema de manera infructuosa. Luego hice un poco de *zapping* en la televisión antes de irme a dormir; como siempre, no había ningún programa bueno. Mientras pasaba de canal en canal, siempre *encontraba* la Muerte, y no porque viese las noticias. La Muerte jugaba al ajedrez con Max von Sydow, a Twister con Keanu Reeves, y al badminton con un tipo al que no reconocí.

Apagué el televisor y me fui a la cama con una vaga sensación de incomodidad... como si todas aquellas representaciones de la muerte fueran signos de una especie de terrible profecía. Aquella noche tuve un sueño.

Soñé que estaba sentado ante un tablero de ajedrez. Al otro lado de la mesa había una figura sombría cuyo rostro no podía ver. Miré el tablero y vi que sólo tenía cuatro por cuatro casillas, en lugar de ocho por ocho, y que en cada una de ellas aparecía inscrito un número o una letra; desde mi punto de vista, estaban al revés. Sólo había una pieza sobre el tablero: un alfil negro situado en la casilla del rincón izquierdo de mi adversario. El sueño me despertó.

Fui con paso vacilante a la cocina para beber algo, pero me detuve en seco ante mi ordenador. Un detalle del teclado me llamó la atención. Me atrajo el teclado numérico del lado derecho, como si tuviera algo que me resultase familiar. Pensé en el tablero del sueño, en que parecía tener números en las casillas... no, no sólo números, sino también letras. Entonces lo recordé: el teclado alfanumérico que había visto en la oficina de Dworkin. Cuatro por cuatro, pero ¿cómo estaban dispuestos los caracteres? No conseguía acordarme.

Encendí una lámpara que me hizo entornar los ojos y saqué un catálogo de la papelería. Hojeé las páginas mientras mis pupilas se adaptaban poco a poco a la súbita luminosidad. Por fin, encontré lo que buscaba en la sección de periféricos: un teclado hexadecimal. Las letras y los números estaban dispuestos de la siguiente manera:

C	D	E	F
8	9	A	B
4	5	6	7
0	1	2	3

El número de identificación personal de Bishop era 7533, y ahora empezaba a entender la razón. Era un movimiento en diagonal, como el del alfil<sup>[15]</sup> en el ajedrez aunque se repetía el tres, ya que el teclado del cajero sólo tenía una diagonal de tres letras. Había dos diagonales largas en el teclado de cuatro por cuatro; la pregunta era: ¿cual l de ellas? El alfil de mi sueño se encontraba en el lado izquierdo del jugador contrario, y el número secreto de Bishop empezaba en el lado izquierdo del teclado numérico. Ahora todo encajaba: estaba convencido de que la contraseña de Bishop era 05AF. Había llegado el momento de probarla.

Encontraron el barco anclado en la desembocadura del río, tal como había dicho el rey de los gigantes.

—Tal vez sea un tramposo, pero al menos no es un mentiroso -comentó Zerika.

El barco era esbelto y elegante, como una criatura del mar; aquella impresión quedaba reforzada por los ojos que estaban pintados en la proa. Los bancos de los remeros se encontraban vacíos; de hecho, la nave habría parecido abandonada de no ser por el timonel, que estaba en posición de firmes junto al timón.

Mientras abordaban el barco, Tahmurath saludó al solitario timonel, que siguió con la vista fija al frente.

—Parece una especie de autómata -dijo Gunnodoyak, que había ido a popa para observarlo más de cerca.

—Si deseas hablar con él, debes llamarle por su nombre: Kybernetes.

—¿Quién ha dicho eso? -preguntó Zerika, volviendo sus penetrantes ojos élficos hacia la proa; la voz procedía de aquella dirección, pero no había nadie a la vista.

—Soy yo.

—Creo que el barco nos está hablando -dijo Megaera.

—No todo el barco, sólo yo -dijo la voz-. Soy un tablón de un sagrado roble dodoniano. Los dioses me han puesto en la proa de esta nave para que aconseje a los héroes mortales que naveguen a bordo del *Argo*.

—Tenemos que encontrar el arco de Heracles -dijo Tahmurath-. ¿Puedes ayudarnos?

—El arco está en manos de Filoctetes, que fue abandonado en la isla de Lemnos.

—¿Puedes mostrarnos cómo ir allí?

—¡Kybernetes! Pon rumbo este por el sudoeste.

Los remos cayeron al agua y, como si los accionasen unas manos invisibles,

empezaron a remar de forma rítmica.

El *Argo* parecía volar por el mar hacia su destino, sin apenas levantar espuma. Las manos que movían los remos, además de invisibles, demostraron ser infatigables, pues nunca aminoraron el ritmo durante la travesía.

Después de un tiempo notablemente corto, Zerika avistó una isla. Mientras ponían rumbo hacia una cueva en la que podrían resguardarse, se produjo un repentino chapoteo a estribor, como si algo muy grande hubiera caído al agua.

—¿Qué diablos ha sido eso? -quiso saber Ragnar.

—¡Allí! -exclamó Zerika, señalando hacia la orilla. Un hombre muy alto, quizás un gigante, con el cuerpo cubierto por una armadura de bronce, estaba levantando una enorme peña que a continuación arrojó hacia ellos. Esta vez no falló por mucho.

—Si nos quedamos aquí, nos destruirá -dijo con calma el tablón de roble mágico.

—Kybernetes, ve donde estemos fuera de su alcance -dijo Tahmurath.

El timonel obedeció la orden y el barco dio la vuelta, acercándose un poco más. Ragnar puso una flecha en su arco.

—¿Crees que puedes darle desde aquí? -preguntó Megaera.

—No lo sé, pero quiero intentarlo antes de que esté definitivamente fuera de mi alcance.

Tensó la cuerda hasta ponerla junto a su oreja y la soltó con un armonioso gesto.

—¿Le he dado? No puedo verlo desde aquí.

Zerika se protegió los ojos del sol con la mano y miró hacia la orilla.

—Le has dado en el tobillo, Robin Hood. ¿Por qué no pruebas a darle en un dedo del pie? No te molestes, no lleva una armadura: desde aquí, parece que está hecho de bronce.

—Podemos tratar de acercarnos con un hechizo de invisibilidad -dijo Tahmurath-. Sin embargo, tengo el presentimiento de que esa cosa podría vernos de todos modos.

—Si se trata de la invisibilidad normal, creo que tienes razón -confirmó Zerika-. Pero el gorro de las tinieblas podría funcionar mucho mejor.

Cuando salieron del MUD donde lo habían adquirido, Tahmurath transformó el dispositivo APC en un sombrero grande y de aspecto ridículo, adornado con una larga pluma de pavo real.

—Sobre todo si se trata del gorro de las tinieblas de un dios -dijo Tahmurath.

—¿De qué dios se trata? -preguntó Gunnodoyak.

—Cuando los dioses del Olimpo se rebelaron contra los titanes, los cíclopes forjaron armas especiales para ellos -explicó Megaera-: el rayo para Zeus, el tridente para Poseidón y el gorro de las tinieblas para Hades. Creo que debe de ser el mito al que hacía referencia el poema.

—Bien, sólo uno de nosotros puede ponerse el gorro -dijo Tahmurath-. Si suponemos que será Zerika, ¿qué vamos a hacer el resto?

—¿No tienes un hechizo que nos permita respirar bajo el agua? -preguntó Krishna.

—Sí. No está nada mal. Creo que sé lo que estás pensando. Pero tendremos que luchar contra él cuando lleguemos a la orilla.

Tahmurath lanzó el hechizo, y Zerika preparó la estrategia.

—Veamos si podemos atraerlo hacia el agua -dijo-. Esto podría reducir su movilidad; si conseguimos arrastrarlo hasta el fondo, podríamos matarlo.

—Pero si es metálico; en realidad, no está vivo -objetó Megaera.

—Cierto, pero tal vez tenga algún tipo de proceso aeróbico, como un motor de combustión interna -dijo Tahmurath-. Vamos a probar el plan de Zerika.

Subieron a la borda que, cargada con su peso y el de sus armas, armaduras y otros objetos, se inclinó, lo que provocó que la barca se hundiera con rapidez, tuvieron que nadar un largo trecho hasta la orilla, dificultado por el vaivén de las olas, pero consiguieron llegar a una zona que era menos profunda, desde la que Megaera pudo ver la orilla. Por suerte, el hombre de bronce no la descubrió.

Se agachó hasta quedar completamente cubierta por el agua e hizo señas al resto de que el guardián de la isla se encontraba cerca. El hechizo de Tahmurath les permitía respirar bajo el agua, mas no hablar.

Cuando se acercaron a la isla, comprendieron que su plan de ataque tenía un problema: no podían ver bien sumergidos en el agua. Y en cuanto uno de ellos saliera a la superficie, se convertiría en un blanco tentador para el hombre de bronce.

En definitiva, no tenían más opción que asaltar a la playa en grupo. Megaera fue la primera que salió de entre las olas, justo frente al gigante. Éste pareció quedarse muy sorprendido, porque se mantuvo quieto con un peñasco entre las manos hasta que Megaera llegó a su altura y dio un tajo a sus rodillas, la máxima altura que pudo alcanzar. El gigante dejó caer la piedra sobre la cabeza de Megaera. Como debía de pesar media tonelada aproximadamente, los efectos fueron terribles: Megaera quedó atrapada bajo la roca. Ragnar, que estaba detrás de ella, vio lo que ocurría y cometió el error de intentar apartar la piedra; el gigante de bronce tuvo ocasión entonces de darle un fuerte golpe con su enorme mano metálica. Ragnar rodó unos nueve metros por la playa y se desplomó como un muñeco.

Entretanto, el resto del grupo aprovechó la oportunidad para llegar a la orilla. Zerika fue la primera en golpear al monstruo, pero su espada rebotó en la piel con un sonido metálico. El gorro de las tinieblas parecía eficaz contra los sentidos del hombre de bronce, pero como no podía infligir daño al gigante, su invisibilidad no le servía de mucho. Las manos y los pies de Gunnodoyak también eran ineficaces frente al titán. Tahmurath lanzó una serie de hechizos, rayos y bolas de fuego que se desvanecieron en el aire.

—Creo que, de alguna manera, es inmune a la magia -exclamó.



El gigante avanzó hacia ellos. Pasó junto a Megaera, que estaba prisionera bajo la peña y semiinconsciente. Ella alargó el brazo con desesperación, tratando de hacer que tropezara, pero sólo consiguió agarrar la flecha de Ragnar, que seguía clavada en el tobillo. Se la arrancó, lo que distrajo al gigante. Cuando éste se detuvo a mirar, un chorro de líquido rojizo y aceitoso empezó a manar del agujero del tobillo. Poco a poco, el coloso se desplomó en la playa y quedó inmóvil.

Cuando Tahmurath hizo levitar la roca que apresaba a Megaera, y Gunnodoyak los curó a ella y a Ragnar, se reagruparon y se prepararon para explorar el interior de la isla. Como siempre, Zerika abrió la marcha.

—¡Uf! Y creía que nosotros éramos poderosos -dijo Ragnar-. Esa cosa era increíble.

—No importa lo poderoso que creas ser -dijo Tahmurath-. Siempre hay alguien... o algo, que lo es más.

Entraron en un claro en el que había una cueva. Cuando se asomaron al interior, comprobaron que estaba habitada, ya que un ser del tamaño de un hombre salió corriendo de otra abertura en la parte posterior.

—¿Qué demonios ha sido eso? -preguntó Tahmurath.

—Parece una especie de ave grande -contestó Zerika-. No pude distinguirlo bien, pero vi que estaba cubierto de plumas.

—¡Uf! Aquí huele fatal -comentó Ragnar-. ¿Qué clase de pájaro huele tan mal?

—No tengo ni idea -contestó Tahmurath-. Pero no hemos venido a observar los pájaros. Tenemos que encontrar a Filoctetes. ¡Filoctetes! -gritó-. ¡Filoctetes! ¿Estás aquí? ¡Hemos venido a rescatarte!

Nada ocurrió por unos momentos. Parecía que nadie había escuchado los gritos de Tahmurath. Entonces hubo un rumor de hojas al borde del claro. Unas manos apartaron la maleza y una extraña figura entró en el claro.

Era un hombre, pese a las plumas que como único atuendo cubría su cuerpo. En la zurda sostenía un arco grande y curvo, y un carcaj de flechas colgaba del hombro. Otra flecha estaba puesta en la cuerda del arco. El extraño observó con recelo a los aventureros.

—¿Viene Ulises con vosotros? -preguntó en tono áspero..

—No, me temo que no -contestó Zerika-. ¿Querías hablar con él?

—¡Hablar con él! ¡Oh, sí!, me encantaría charlar un rato. Fue él quien me abandonó aquí, por si no lo sabíais. Habéis venido por el arco, ¿verdad? ¡Bueno, pues no lo tendréis! Por lo que a mí respecta, las murallas de Troya pueden resistir por toda la eternidad. ¿Qué estáis cuchicheando vosotros dos?

Megaera se apartó de Tahmurath, al que le había estado contando algo en susurros, y sonrió con gesto conciliador.

—Contaba a mi amigo la crueldad con que te habían tratado los griegos. Él no

conocía tu historia.

Filoctetes parecía un poco más tranquilo.

—Me abandonaron sin dejarme nada. Sin el arco, ni siquiera habría podido alimentarme. Heracles me lo dio en persona, ¿sabéis? Era para encender su pira funeraria.

—¿Para encender la pira? -dijo Gunnodoyak-. ¿Cómo pujo darte algo si ya estaba...?

—No estaba muerto aún. Padecía terribles sufrimientos a causa de las heridas que le había causado la túnica empapada en la sangre de Neso. La muerte era su única liberación. El mismo construyó la pira y se tumbó en ella pero nadie podía encenderla. Sólo yo.

—¿Por qué no vienes con nosotros? -lo tentó Megaera.

—¡No! Llevo demasiado tiempo solo. Ya no estoy preparado para vivir en compañía de otros hombres. Y el olor de mi herida... nadie puede soportarlo, salvo yo, que no tengo otra opción -y se rió con amargura.

—Déjame que pruebe a curarte la herida -se ofreció Gunnodoyak.

Un brillo de esperanza asomó fugazmente a los ojos de Filoctetes, pero, de súbito, volvió a caer en la paranoia.

—¡No! Sólo quieres acercarte lo suficiente como para quitarme el arco. Te advierto que estas flechas fueron untadas con el veneno de la Hidra por el propio Heracles. Un simple pinchazo es mortal. No te acerques más.

—No creo que venga -anunció de pronto Tahmurath quedaros aquí y discutir con él, pero yo vuelvo al barco.

Zerika, Ragnar y Gunnodoyak se quedaron estupefactos, pero Megaera siguió conversando con voz suave con Filoctetes.

—¿Por qué no quieres venir con nosotros? ¿Qué te retiene aquí? Podemos curar tu herida y llevarte de regreso a tu país o donde tú quieras.

—¿Y por qué haríais todo eso por mí?

—Bueno, la verdad es que necesitamos tu arco -admitió Megaera.

—¡Aja! ¡Lo sabía! ¡Jamás! ¡Os mataré a todos antes de dejar que alguien lo toque!

—¡Filoctetes! -resonó una voz extraña y hueca.

Todos, incluso Filoctetes, levantaron la mirada buscando la voz. Una figura fantasmal apareció entre las rocas que coronaban la entrada de la caverna.

—¡Filoctetes! Soy yo, Heracles. Escucha mis palabras. ¡Ve con estos héroes! Tienen que llevar a cabo una gran misión y tú debes ayudarlos. A cambio, ellos te curarán la herida y podrás regresar al mundo de los hombres.

Cuando se apagó el eco de sus palabras, la figura saludó con la mano y desapareció.

Filoctetes siguió mirando hacia aquel lugar, boquiabierto y con los ojos desorbitados. Luego se volvió hacia los aventureros y bajó el brazo que sostenía el arco.

—Iré con vosotros -dijo.

—¡Michael! No te esperaba -dijo mi madre-. ¿Puedes quedarte a cenar? Estoy haciendo *gnocchi*.

Aquella noche había decidido pasar por casa de mis padres, a pesar de que tenía varios asuntos urgentes. Echaba de menos a Al y trabajar no me servía de mucho para no pensar en ella. Supongo que sólo quería estar acompañado.

—Desde luego, mamá. Me quedaré con mucho gusto.

Era una elección fácil; los *gnocchi* de mamá eran mejores incluso que los de Nonna's.

—¿Está papá en casa?

—Está en su estudio.

—¿Está atareado?

—Seguro que no tanto como para no hablar contigo.

Encontré a mi padre arrellanado en su sillón favorito y aparentemente absorto en la lectura de un libro. Por alguna razón, tanto él como el sillón parecían más pequeños de lo habitual. Estaba de espaldas a mí y el brillo de una lámpara halógena producía reflejos en sus cabellos plateados, lo que creaba el efecto de un halo dorado.

Me oyó entrar. Levantó la mirada del libro y se volvió.

—Entra, Mike. ¿Qué te pasa?

Me senté, dejándome caer un poco, en una silla que estaba frente a él. En realidad, no estaba seguro de mis pensamientos ni de mi motivo de estar allí.

—Papá, ¿qué dirías si alguien entrase en tu despacho y dijera que temía que el mundo iba a acabar pronto?

Una sonrisa maliciosa asomó a su rostro.

—Últimamente, lo escucho bastante a menudo.

No debería haberme sorprendido, pero por alguna razón me produjo una cierta depresión.

—¿De verdad? ¿Por qué?

—Por el fin del milenio, por supuesto. Pero eso sólo es la superficie.

—¿Qué hay en el fondo?

—Oh, muchas cosas. Habitualmente, un sentimiento de culpa.

—¿Culpa? ¿Por qué?

—Cuando la gente piensa que le va a pasar algo malo, suele ser porque cree que se lo merece.

—Pero en este caso, lo malo le sucedería a todo el mundo. ¿Quiere eso decir que esas personas creen que todos se lo merecen?

Reflexionó por unos momentos y asintió con la cabeza.

—En algunos casos, probablemente es cierto. Pero tal vez subestimás hasta qué punto podemos llegar a ser egocéntricos los humanos.

En eso tenía razón.

—Papá, tú eres freudiano, ¿verdad?

—Bueno -empezó, cerrando el libro y carraspeando un poco-. Depende de lo que entiendas por freudiano.

—Oh. Parece que es una de esas preguntas que necesitan una respuesta mucho más complicada de lo que esperaba.

—Así es. ¿Seguro que deseas que te lo explique?

—En realidad, no. Déjame que lo plantee de otra manera. ¿Me equivoco si digo que no eres, en ningún sentido de la palabra, jungiano?

—No te equivocas.

—¿Por qué?

—¿Cómo?

—¿Por qué no eres jungiano? ¿Puede considerarse como un chiflado, o algo así?

—Hummm... Esta pregunta también requiere una respuesta complicada.

—Está bien, esta vez me lo esperaba.

—Muy bien; supongo que debo decir que se considera que Jung está fuera de la corriente principal del psicoanálisis por varias razones, unas buenas y otras no tanto.

—¿Por ejemplo?

—Jung estaba muy interesado en los mitos y el misticismo. La mayoría de analistas estarían de acuerdo en que son temas muy dignos de estudio, pero, en ocasiones, a Jung le gustaba parecer un poco místico, sobre todo cuando hablaba de esos temas. Los analistas tenemos la cabeza bastante dura y nos gusta creer que somos muy empíricos y científicos. Si uno de nosotros es aficionado a la mística, nos hace sentir muy incómodos. Recuerdo haber asistido una vez a un congreso en que un tipo se levantó y criticó a Freud por haber admitido la posibilidad de que pudiese existir algún tipo de telepatía. Está claro que aquel individuo creía que Freud habría sido más científico si hubiese descartado esa posibilidad *apriori*.

—Ya entiendo. ¿Qué más?

—Algunas ideas de Jung han sido desacreditadas. Por ejemplo, el inconsciente colectivo: Jung creía que estaba grabado en los genes de todos nosotros.

—¿Por qué es un error?

—Su visión de la evolución era lamarekiana. Como la concepción moderna de la evolución es darwiniana, esto abre un gran agujero en el modelo de Jung.

—Pero ¿y si existe un inconsciente colectivo, aunque no esté codificado en el ADN? Supongamos que está representado en el cerebro del mismo modo que todo lo demás, sea como sea.

—Todavía tienes que explicar cómo se transmite de generación en generación.

—Sí, es verdad. ¿Crees que es posible que dos personas se comuniquen de forma inconsciente? Quiero decir: ¿crees que sus inconscientes pueden comunicarse sin que ellos lo sepan?

—No sólo es posible, sino que sucede todo el tiempo.

Aquello me sorprendió, aunque supongo que no debería haberme producido tal efecto.

—¿De veras?

—Sin duda alguna.

—Quiero decir que, mientras mantenemos esta conversación, ¿también nos estamos comunicando otras cosas a nivel inconsciente?

—Por supuesto.

—¿Cómo por ejemplo?

—Si lo supiera, no sería inconsciente, al menos para mí.

—Pero tú eres psicoanalista. Deberías ser capaz de averiguarlo o, al menos, de hacer algunas sugerencias corteses, ¿no?

Se rió con suavidad.

—Creo que estoy entre la espada y la pared. Muy bien, quieres saber qué ha sido inconsciente en nuestra conversación. Es justo. -Se reclinó en el sillón y se acarició la barbilla-. Para empezar: si lo único que querías eran respuestas a algunas de tus preguntas, podrías haberlas obtenido de forma más rápida y sencilla pasando unos minutos frente a la pantalla de tu ordenador. Veo que hay un problema que te preocupa y has venido a pedir ayuda a tu padre. Me dices que no estás seguro de aquello a lo que te estás enfrentando, sea lo que sea, y necesitas algo de mí que te haga creer que puedes conseguirlo.

»Por mi parte -continuó-, probablemente estoy encantado de sentir, en lo más hondo, que mi hijo mayor todavía me necesita, o eso cree él, y que aún no soy totalmente inútil; de modo que quiero ayudarte y darte lo que crees que necesitas, y tal vez sienta una cierta reluctancia a desmontar nuestra ilusión compartida de que realmente necesitas mi ayuda.

—Eso es un poco más amoroso y confuso de lo que había pensado, papá. Pero lo que realmente deseo saber es si es posible que la gente se comunique información detallada a través de, por así decir, canales inconscientes.

Frunció el entrecejo con expresión meditabunda.

—Tendría que decirte que sí, aunque no sé con qué frecuencia sucede. Hay un fenómeno que ha sido estudiado en algunos hijos de los supervivientes del holocausto. A cierta edad, sobre todo a principios de la edad adulta, un hijo o hija de uno de estos supervivientes tiene un ataque psicótico. Durante el ataque, ve en sus alucinaciones las experiencias que tuvieron sus padres en el campo de concentración.

—No estoy seguro de entender la relación.

—Esto ha ocurrido en casos en que al paciente nadie le explicó nada sobre las experiencias vividas por sus padres.

Después de cenar con mis padres, regresé a casa. Uri me invitó a unirme a él para hacer un poco de ruido virtual -tenía varios CD nuevos-, pero opté por trabajar un poco. Quería ver los últimos envíos de Punzón y ocuparme de un nuevo virus que había descubierto en uno de los ordenadores de un cliente.

Era uno de los virus más sigilosos que había visto jamás, en parte porque parecía no hacer nada. Esto resultaba una falacia; estaba convencido de que aquel virus tenía alguna clase de efecto. Había demasiadas líneas de código independientes de la replicación, y uno no se toma la molestia de escribir un virus supersigiloso y llenarlo luego de basura inútil. Era un virus TSR, lo que quería decir que se cargaba en la RAM durante el arranque y se quedaba a la espera. Pero ¿para hacer qué?

La única manera de saberlo con seguridad consistía en invertir la compilación del animalejo. Para ello necesitaba un tiempo del que no disponía, pero debía hacerlo de todos modos porque tenía el presentimiento de que podía ser importante. Incluso después de invertir la compilación, no tuve la sensación de saber muchas cosas más. El virus buscaba algo. Este algo era una cadena de texto específica, aunque absurda: ORRYMROHOOHORMYRRO. ¿Un código? ¿Una contraseña? Si el virus encontraba la cadena, generaba un mensaje de correo electrónico que era enviado la siguiente vez que se utilizaba el ordenador infectado para remitir correo, y a continuación se borraba. El mensaje iba dirigido a una cuenta de reenvío automático de correo, así que tampoco proporcionaba demasiada información.

Por ningún motivo en especial, decidí dejar que enviara el mensaje desde mi ordenador a su anónimo creador. Me preguntaba qué pasaría a continuación. Alguien recibiría el mensaje con mi dirección de remitente. ¿Acaso esa persona se pondría en contacto conmigo? Eso esperaba porque me parecía la única manera de averiguar algo más al respecto.

Aquello había ocurrido la semana anterior y casi lo había olvidado. Entonces, mientras examinaba el último informe de Punzón, lo vi. De hecho, casi lo paso de largo porque estaba intercalado en una cadena de texto ininteligible al final del mensaje. Pero me llamó la atención: ORRYMROHOOHORMYRRO. Cuando me di cuenta de lo que estaba ocurriendo, casi me caí de la silla. ¡Alguien de Macrobyte, probablemente del equipo de seguridad, había localizado a Punzón y decidió propagar el virus para averiguar quién estaba recibiendo los mensajes! Quienquiera que fuese, había puesto la absurda cadena en el grupo de Usenet que utilizaba Punzón con la esperanza de que el culpable lo descifrase; entonces, el virus estaría preparado para enviar por correo electrónico la dirección del pirata.

Al principio me sentí al borde del pánico: ¡había enviado mi dirección de correo

al equipo de seguridad de Macrobyte la semana anterior! ¡Sabían quién era yo! Después me calmé al reflexionar sobre un par de detalles. En primer lugar, aunque supieran que era yo quien se infiltraba en su sistema, no podían hacer nada porque habían quebrantado la ley al diseminar el virus; no podían acudir a la policía con aquella clase de información. Además, vi que el mensaje había salido antes de que fuera publicado en Usenet el que contenía la cadena de texto. Aquello podía hacerles reflexionar un poco.

Mi segunda reacción fue de ira. ¿Esparcían un virus para atrapar a un pirata? ¿Se habían vuelto locos? No me importaba lo inocuo que creyesen que era; los virus son imprevisibles y no se debe exponer a semejante riesgo a millones de ordenadores. Pensé en lo que iba a hacer. Entonces me eché a reír. Escribí una nota para enviarla a Usenet que incluía la cadena de texto descifrada, y la remití a todos los grupos de noticias que pude recordar que no causarían la respuesta indignada de sus lectores para el resto de la eternidad. Al día siguiente, la cadena de texto aparecería en millones de ordenadores, activaría los virus en los que estuvieran infectados, y éstos enviarían el mensaje correspondiente para, a continuación, borrarse. Era una manera de limpiar un gran número de máquinas y, de regalo, el bruto que propagó este bicho tendría el buzón de correo inundado de tantos mensajes como para llenar un pantano virtual.

Pero había otro problema: si habían localizado a Punzón, no podía seguir fiándome de él para obtener información. Sin duda, me habían estado enviando datos inútiles desde que me descubrieron, pero ¿cuándo fue? Era imposible saberlo.

Esperaba que no conocieran el asunto de la cuenta de Bishop. No había publicado la contraseña correcta para Punzón... aún. Ahora, por supuesto, resultaba absurdo hacerlo. Lo que más me preocupaba era que, como habían descubierto un problema de seguridad importante, seguramente empezarían a apretar las tuercas. Eso podía causarle problemas a nuestro amigo Bishop... alguien iba a pillar un cabreo impresionante cuando descubrieran el fallo de seguridad, pero también me los causaba a mí. Pensé en todo el tiempo, esfuerzo y fortuna que habíamos empleado en conseguir la información de acceso de Bishop, y lo cerca que estábamos de perderlo todo y tener que empezar desde el principio. Tenía que acceder mediante aquella cuenta, y debía hacerlo ya, a través de la línea telefónica, antes de que la puerta abierta de la oportunidad se cerrase ante nuestras narices.

Utilicé un mecanismo pirata de intercambio de números telefónicos para que mi llamada fuese más difícil de rastrear, pero sabía que lo máximo que conseguiría era un poco más de tiempo. Y probablemente, llegado el caso, no el suficiente, porque tendría que estar conectado un buen rato para tener alguna oportunidad de encontrar lo que buscaba.

Al cabo de unos minutos, llegué a la pantalla de conexión:

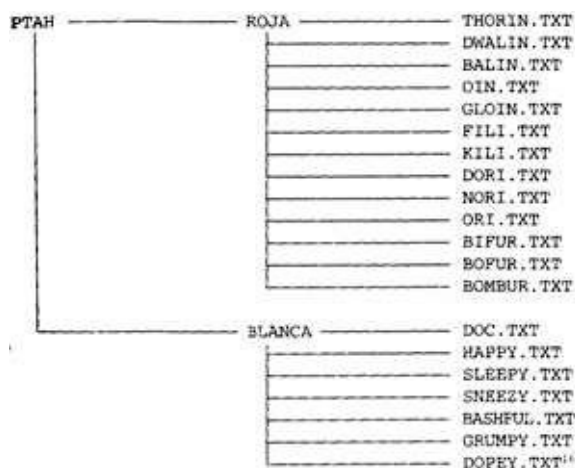
Nombre de usuario: KBishop  
Contraseña: 05AF

Funcionó. Lo primero que tenía que hacer era averiguar, si podía, cómo había conseguido Bishop implementar su contraseña. Para ello, había de averiguar mas cosas sobre el entorno de seguridad. Intenté abrir el registro correspondiente, lo cual conseguí con gran satisfacción. Este registro era una lista de todos los usuarios que estaban conectados... Faltaba Bishop. Era demasiado bueno para ser cierto. Bishop había pirateado el sistema de seguridad y no sólo había convertido su contraseña en permanente, sino que también había ordenado al sistema que no registrase sus conexiones.

Cerré el registro y me puse a trabajar. En poco tiempo, comprendí que seguía nadando en la buena suerte, porque Bishop había convertido su cuenta en un superusuario *defacto*. Ya estaba en modo raíz.

Quería dos cosas: los archivos de Dworkin, si podía encontrarlos, y un algoritmo de cifrado. No me cabía ninguna duda de que los archivos de Dworkin estaban codificados. Por supuesto, aunque consiguiera los archivos y el algoritmo, todavía necesitaba la clave, y tenía que estar almacenada en el ordenador. Resolver este problema era otro obstáculo que debíamos salvar, suponiendo que pudiésemos llegar hasta allí. Ahora dependía de mí conseguirlo.

Visualicé un esquema del árbol de directorios, un diagrama que muestra cómo están organizados los archivos del sistema. No vi nada que me llamase la atención y, durante un rato, me limité a abrir archivos al azar. Al cabo de una hora, regresé al esquema e intenté pensar como pensaría Dworkin. Durante un rato no se me ocurrió nada. Entonces tuve un presentimiento. Seleccioné el sexto subdirectorio del directorio raíz y lo expandí; luego volví a seleccionar el sexto subdirectorio y también lo abrí; por último, seleccioné de nuevo el sexto. Se llamaba Prah. Cuando lo expandí, pensé que seguía sin encontrar nada:





No parecía haber nada de interés. Elegí al azar THOR1N.TXT, lo abrí y vi que estaba cifrado. Aquello me interesó un poco más, aunque no mucho. Probablemente Había docenas de ficheros cifrados en el sistema. Aunque cabía esperar que Dworkin codificase todo lo que tenía que ver con Wyrms o el caballo de Troya, las probabilidades de que estos archivos en concreto le pertenecieran parecían muy reducidas.

Pensé en los nombres de los subdirectorios: Roja y Blanca. No supe qué pensar de Roja, pero tras unos momentos de reflexión comprendí que Blanca era una referencia a Blancanieves porque los archivos de texto tenían los nombres de los Siete Enanitos<sup>[16]</sup>.

Me reí e iba a seguir buscando cuando me acordé: ¡enanos! George me había dicho que a Dworkin le gustaba jugar con personajes enanos en el juego de rol DD. Anoté mentalmente que le debía una disculpa a George por haberme burlado entonces de él.

Muy bien, si el subdirectorio Blanca contenía los Siete Enanitos, ¿a quiénes correspondían los nombres del otro subdirectorio? ¿Otros enanos? No me sonaba ninguno, pero tampoco estaba iniciado en el mundo de los enanos. Como quería reducir al mínimo el tiempo que estuviera conectado porque el riesgo era cada vez mayor, decidí bajar todos los archivos de ambos directorios tras comprobar que no tardaría mucho rato: el que ocupaba más espacio sólo tenía cinco kilobytes, y la mayoría eran mucho más pequeños.

Luego me puse a buscar el algoritmo de cifrado. Como el sistema utilizaba una criptografía compleja, no tenía sentido que Dworkin empleara otra. Mientras nadie más conociese las claves de cifrado, sus datos estaban seguros... o a menos que pudiese descubrir el código. Otra vez tenía que adivinar, propinar palos de ciego, pero no me daba por vencido. Nunca había conocido a Dworkin, ni siquiera lo había visto, pero sentía una especie de vínculo con él, como si nuestras mentes estuviesen conectadas a un nivel profundo.

Existe un estado alterado de conciencia que parece producirse en ciertas ocasiones, cuando alguien está profundamente inmerso en una tarea que exige el uso de sus habilidades más desarrolladas. Los atletas lo llaman *estar en la zona*; en algunos libros lo han denominado *flujo*. Quizás Al lo explicase como entrar en contacto con el inconsciente colectivo.

Fuera lo que fuese, yo me encontraba en ese estado. Ni siquiera me sorprendí cuando mi primera intuición, -«ajenjo», escribí- resultó ser la clave correcta.

Lo que me pilló desprevenido fue lo que hallé en los archivos de Dworkin: virus. Y no de cualquier tipo; eran virus que yo conocía muy bien.

Había encontrado a Vamana.



## *El ombligo de la bestia*

*¡Cayó, cayó la gran Babilonia! Se ha convertido en morada de demonios...*

*APOCALIPSIS 18,2*

Era el día de San Esteban, y Marión Oz se hallaba en su despacho. Sentí la tentación de preguntarle el motivo, pero no lo hice; al fin y al cabo, yo tampoco tenía nada mejor que hacer.

—¿Se ha preguntado por qué el cerebro no puede regenerar las neuronas perdidas después de una herida? -me decía.

—En realidad, doctor Oz, no he pensado mucho en ello.

Había llamado a Oz para consultarle algunas cosas que estaban pasando con Wyrn y para saber si tenía alguna sugerencia útil que hacerme. Gracias a Dan Morgan, ahora podíamos estar en contacto por el teléfono. Él y uno de los estudiantes habían trucado el aparato de Oz para que el volumen fuese más alto sin dejar ningún indicio de que lo habían manipulado. Resultó un buen truco.

Como me sucedía siempre que hablaba con el Gran Hombre, la charla derivó hacia un área inesperada.

—Bien, pues debería pensarlo. Es muy peculiar.

—¿Qué es tan peculiar?

—¡Piense en ello! el cerebro es el órgano más importante del cuerpo. Si se daña una pequeña parte del mismo, se sufre una grave pérdida de funciones...

Desde luego, tenía razón. Pensé en Seth Serafín y tuve un escalofrío. No le había dicho nada a Oz, ni a nadie más, sobre aquel encuentro.

—... y, sin embargo -agregó-, el cerebro carece de una capacidad que poseen casi todos los órganos del cuerpo: la de regenerar las células dañadas y destruidas. El hígado puede hacerlo. Y la piel. Y todo procede de la misma capa de células germinales. Los intestinos lo hacen de manera constante. ¿Por qué no puede hacerlo el cerebro?

Hacía el tiempo suficiente que lo conocía para saber que nunca formulaba una pregunta si no creía conocer ya la respuesta. Había conseguido despertar mi curiosidad, pero no me apetecía seguirle la corriente. Era obvio que debía decir algo así como: «¡Uy! ¿Por qué, doctor Oz? Por favor, ilumíneme mientras me limpio la

baba de la barbilla». Así que dije:

—Tal vez los humanos evolucionamos bajo unas circunstancias en las que la perspectiva de recuperarse de una lesión cerebral era tan reducida que no había ninguna ventaja en que pudieran regenerarse las células.

—De forma superficial, parece una idea aceptable, pero un examen más riguroso demuestra que es una idiotez por dos razones. La primera: ¿cuál es la probabilidad de que un miembro de una tribu nómada de cazadores y recolectadores sobreviviera a la fractura de una pierna sin que nadie pudiera tratarla; ni yeso, ni una tablilla, ni una silla de ruedas? Y, sin embargo, tenemos la capacidad de curar piernas fracturadas.

»Pero lo más importante es que no basta que no se necesite una característica; para que sea seleccionada, tiene que haber alguna ventaja en no poseerla. Algunas especies primitivas tienen la capacidad de regenerar neuronas, así que debimos de perderla por el camino. ¿Por qué? ¿Qué posible ventaja existe en tener un cerebro que no se regenera?

«Muy bien -pensé-. Arrojemos la toalla y acabemos con esto.»

—¿Por qué cree usted que fue seleccionada?

—Porque el software que llamamos *mente* no puede gestionar cambios de configuración en el hardware. Cuando el cerebro sufre una lesión, puede hacerse muy poco para volver a adiestrarlo de forma que administre las mismas funciones de manera distinta, es decir, que las partes no dañadas tomen el control sobre las funciones perdidas. Esto no sucede de manera significativa, salvo en los niños muy pequeños.

»Por la misma razón -agregó-, lo más probable es que el cerebro no pueda hacer nada con las neuronas sustitutorias recién generadas, por lo que dejarlas crecer es un completo derroche energético.

Aquello parecía plausible, aunque no demoledor. Seguía sin entender adonde quería ir a parar.

—¿Qué tiene que ver todo esto con Wyrn?

—No lo ha entendido todavía, ¿eh? Mire, la mente humana es el software más complejo y sofisticado que existe. Y ha evolucionado a lo largo de millones de años junto con su hardware, el cerebro. Esto debería indicarle que, si el problema de afrontar un cambio de configuración del hardware a la escala del cerebro humano es demasiado difícil para la mente, tiene que ser un problema de una complejidad increíble.

»Wyrn está funcionando en una escala de complejidad comparable al cerebro. Y por lo que me dice, está gestionando constantes cambios de configuración en el hardware. ¿Cómo puede hacerlo? ¿Se da cuenta de que, si podemos contestar a esa pregunta, la respuesta podría ser crucial para hacer cosas tales como injertar células cerebrales en personas con lesiones o que padecen la enfermedad de Alzheimer?

Resistí la tentación de preguntarle si tenía algún interés personal en esa última posibilidad.

—Todo eso está muy bien -dije-, pero si no averiguamos cómo enfrentarnos a esa cosa, podría ser inútil. Ayer fue Navidad y todavía no tenemos una respuesta.

—Es interesante que mencione la Navidad -dijo.

—¿Por qué?

—Porque estaba pensando en algo que me dijo usted en otro momento; su idea sobre ese fenómeno de la red entre mentes humanas, y cómo puede relacionarse con la cultura megalítica. Verá: la Navidad es como una iglesia cristiana levantada sobre un edificio pagano más antiguo.

—¿Qué quiere decir?

—En toda Europa hay iglesias y capillas que se han construido sobre ruinas más antiguas. A veces, los megalitos han sido incluso incorporados a la estructura de la propia iglesia.

—¿Qué tiene eso que ver con la Navidad?

—La Navidad es una fiesta cristiana que ha suplantado la antigua celebración pagana del solsticio de invierno. Observe que, al igual que muchas ruinas megalíticas, la fiesta pagana del solsticio tiene un significado astronómico. Además, como las iglesias que contienen antiguos menhires y dólmenes, la Navidad también ha asumido ciertos rituales paganos.

—¿Cómo qué?

—Como meter un árbol en casa, por ejemplo.

—¿No es sólo una coincidencia? Quiero decir que ambas cosas tienen lugar en la misma época del año.

—No es ninguna coincidencia.

—¿Qué? ¿Quiere decir que Jesús nació de manera intencionada en una fecha próxima al solsticio de invierno?

—Nadie sabe en qué época del año nació Jesús. No hay información al respecto en el Nuevo Testamento ni en ninguna fuente mínimamente contemporánea. La costumbre de celebrar la Navidad en diciembre comenzó mucho más tarde. Ahí es donde interviene la intencionalidad: no me cabe ninguna duda de que pretendían suplantar así la antigua fiesta pagana de Yule, del mismo modo que las iglesias tenían que ocupar el lugar de los viejos templos paganos. Es como el cerebro...

—¿El cerebro?

—Sí. Tanto en sentido estructural como funcional, las partes más recientes de nuestros cerebros, por ejemplo el neocórtex, son capas que cubren el viejo cerebro de reptil que hay en el interior, así como los antiguos megalitos fueron cubiertos por las iglesias. Pero la vieja serpiente sigue ahí, probablemente esperando su ocasión.

El jueves por la mañana, estaba leyendo el periódico mientras tomaba una taza de

té; Robin me había dado *oolongáe* Formosa como regalo de Navidad. Me sentía un poco indispuerto desde la noche anterior y mi estómago no quería café. Me parecía una semana lenta en cuestión de noticias. La Triple Hora Bruja había pasado sin ningún incidente; todo el mundo tenía instalado software de Macrobyte, lo que quería decir que Wyrm estaba ya por todas partes.

Había una noticia sobre la grey de fanáticos que se estaban apiñando en Jerusalén a la espera del fin del mundo. En otro artículo, repasaban algunas profecías de Nostradamus e intentaban, con una lógica bastante retorcida, relacionarlas con sucesos de la actualidad. Los corredores de apuestas de Londres estaban ofreciendo cincuenta a una a quien quisiera apostar que el arzobispo de Canterbury reconocería la segunda venida de Cristo durante el próximo año. Para aquellos a los que les tranquilizaban los grandes márgenes de apuesta, el artículo subrayaba que en los últimos años se había llegado a pagar mil a una sobre esa misma pregunta.

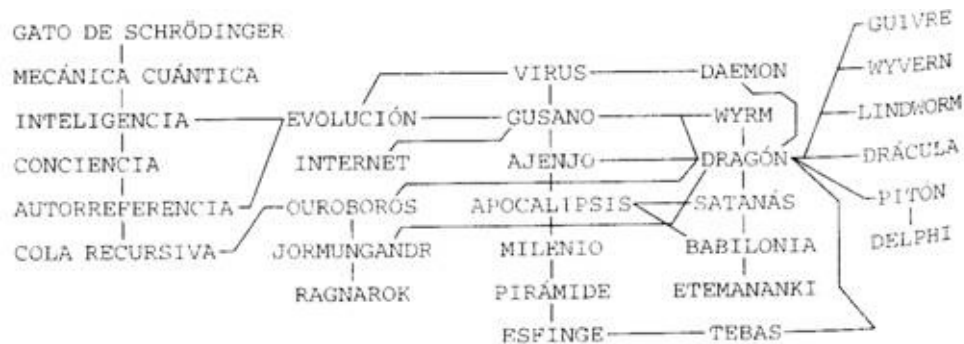
Durante el mes anterior se había visto la imagen de Jesucristo no menos de cuarenta y siete veces en nubes, árboles, patatas fritas, manchas de hierba, comida para perros y una fotografía aérea de un vertido de petróleo. También había habido quince apariciones de la Virgen María, once de Elvis y una de Frank Zappa sobre un *waffle* belga.

Según una encuesta Gallup, casi el setenta y cinco por ciento de los norteamericanos creían en el infierno, un claro aumento en comparación con el sesenta por ciento de 1990. Sin embargo, menos del dos por ciento opinaba que iría allí al morir; la mitad del uno por ciento creía que ya estaba en el infierno.

En otra encuesta habían preguntado a la gente acerca del Anticristo, y en concreto quién lo representaba. La lista incluía siete políticos, cuatro rockeros, dos presentadores de programas de televisión y un telepredicador. Otros nominados eran las Naciones Unidas, Macrobyte Software y los Dallas Cowboys.

En otras circunstancias, todo esto me habría parecido divertido, incluso hilarante. Ahora, cada una de estas noticias era una prueba más de la posible histeria colectiva ante el fin del milenio. Estaba cada vez más convencido de que bastaba con un desastre inoportuno que sirviera de catalizador.

Tenía un poco de tiempo libre antes de tomar el vuelo de la tarde a San Francisco. Pensábamos reunimos todo el equipo antiWyrm en las oficinas de Cepheus a fin de hacer un último y definitivo esfuerzo para detener la cuenta atrás. Sólo faltaba un día. Desde que Al había dejado de hablarme, George me informaba de los progresos en el juego. Esta información me había hecho actualizar mi red semántica, que ahora tenía este aspecto:



No creía mucho en nuestras posibilidades. Para ser sincero, esperaba sobre todo volver a ver a Al, aunque no tenía motivos para pensar que ella sintiera lo mismo respecto a mí. Muy al contrario, por desgracia. Sé que suena terriblemente egocéntrico, pero he de admitir que, estando al borde de la destrucción del mundo, lo que más me importaba era que mi novia me había plantado. En efecto, así me sentía.

Empecé a notar que me dolía la garganta. Era desagradable pensar que me estaba desinflando por culpa de un bicho, y apostaba a que todos aquellos papanatas que habían salido a correr sobre la nieve ni siquiera tenían mocos. Yo los tenía, y me dirigí hacia el baño en busca de pañuelos de papel. Me detuve porque alguien llamó a la puerta. Fui corriendo a abrir, pensando que podía tratarse de Al. Sin embargo, había dos tipos con traje oscuro. Reconocí a uno de ellos, pero la indumentaria me desconcertó y tardé unos segundos en identificar aquella cara.

—¿El Mago?

—Agente especial Sam Weiss, del FBI -dijo, enseñando una placa-. Está arrestado por violar la Computer Fraud and Abuse Act de 1986 y la Computer Crimes Act de 1997.

Una hora después era interrogado en el centro de la ciudad. Sé que parece terriblemente ingenuo, pero creía que no podía meterme en ningún lío porque no había hecho nada malo. Pensaba que se trataba de un gigantesco malentendido que iba a ayudarles a aclarar. Se darían cuenta de que yo estaba en el bando de los buenos y nos iríamos a beber una cerveza juntos; luego podría subir a mi avión e ir a la costa Oeste.

Sí, claro.

Tardé otra hora en comprender que necesitaba un abogado. Al parecer, me acusaban de infringir casi todas las leyes relacionadas con los ordenadores. El único aspecto tranquilizador era que no daban muestras de saber nada sobre mis actividades como pirata en Macrobyte... y no fui tan imbécil como para sacar a la luz aquella cuestión. Lo más grave, sin embargo, era que me acusaban de ser Beelzebub.

Sonaba ridículo, pero, de hecho, algunas personas de la comunidad de investigadores de virus me habían lanzado la misma acusación en tono jocoso, dado que conocía tantas cosas sobre él o, al menos, de sus virus. En realidad, creía que

todo era una broma; sabía que ninguno de mis conocidos se tomaba en serio aquella acusación. La mayoría pensaba que era un disparate.

Sin embargo, obviamente, alguien había hablado con este idiota del FBI, que se lo había tragado enterito. No le entraba en su cabezota que, cuando nos conocimos en la DEF CON, estábamos haciendo casi lo mismo: él se dedicaba a intentar atrapar a los malos, mientras que yo sólo trataba de desbaratar sus pérfidos planes.

Después de una hora en la que todo lo que dije quedó deformado y transformado en una serie de falsedades que me inculpaban de pies a cabeza, decidí que Había llegado el momento de solicitar la llamada telefónica a la que tenía derecho para conseguir ayuda legal. El problema era que no sabía de ningún abogado que conociera la legislación sobre ordenadores. Llamé a Al.

Al mirar arras, me parece un caso claro de poner toda mi carne en un asador viejo y desvencijado. Por lo que sabía, la noticia de mi arresto podía darle a Al una gran satisfacción. Supongo que, en definitiva, mis sentimientos hacia ella no habían cambiado, y no quería creer que los suyos fuesen distintos.

Por supuesto, se activó el contestador automático. Le dejé un mensaje y fui a sentarme en una celda con la ferviente esperanza de que no hubiese escuchado todavía sus mensajes pendientes.

Gunnodoyak había curado la herida de Filoctetes y le habían llevado de regreso a su hogar en Tesalia. Al llegar allí, el hombre estaba encantado de darles el arco.

—A decir verdad, empezaba a hartarme de mirar este cacharro -les confió.

Cuando desembarcó, Megaera dijo:

—Buen trabajo, Tahmurath.

Al ver las expresiones de perplejidad de los demás, explicó:

—Sófocles escribió una obra de teatro sobre el mito de Filoctetes. Acaba con el *deus ex machina*: Heracles se aparece como fantasma y dice a Filoctetes lo que debe hacer. Se lo conté a Tahmurath, que lanzó un hechizo de ilusión para hacer lo mismo. Por eso aparentó rendirse y regresó al barco.

Sin embargo, Tahmurath meneaba la cabeza en sentido negativo.

—Esperaba a que Filoctetes se fuera para explicártelo -dijo-. Creí que sólo el gigante era inmune a la magia, pero resultó que toda la isla estaba en una zona antimágica. Buscaba la manera de atravesarla o, por lo menos, eludirla, cuando regresasteis a la nave.

—¿Quieres decir que no fuiste tú? -inquirió Megaera. Esta vez era ella la que estaba estupefacta.

Tahmurath negó enfáticamente con la cabeza.

—¡Vaya, vaya! -exclamó Ragnar-. Parece que los dioses están de nuestra parte.

—¿Sabes? -dijo Gunnodoyak-. Me llamó la atención que a Heracles le faltaran algunos dientes, según pude ver cuando sonrió. Además, aquella sonrisa me resultó

familiar.

—¿Como la del troll? -preguntó Zerika.

—Exacto. Como la del troll.

Mientras Gunnodoyak pilotaba la MEU a baja altura sobre el casquete polar, todos buscaban algún indicio de la guarida del dragón.

—¡Allí! -exclamó Zerika, señalando una masa brillante de hielo que destacaba del resto del paisaje. Gunnodoyak varió el rumbo para aproximarse.

—¡Oh, Dios mío! -dijo Ragnar-. ¿Se supone que debemos combatir contra eso? ¡Podría utilizar la MEU como palillo para limpiarse los dientes!

Era enorme. Cuando se acercaron, pareció aún mayor, pero también comprobaron otra cosa.

—No está vivo -observó Megaera-. Sólo es una gran escultura de nieve o algo así. Es como la versión para dragones del monte Rushmore.

—La cabeza, Gunny -le apremió Tahmurath-. Acércate a la cabeza.

El cráneo del dragón ocupaba toda la visión en el parabrisas delantero, y su ojo derecho relucía y parecía observarlos. Estaba hecho del mismo material gélido que el resto del cuerpo del monstruo.

—¡Ve al otro lado!

Todos estaban nerviosos y alargaban el cuello para atisbar el ojo izquierdo, que estaba a punto de quedar a la vista. Pero antes, las enormes fauces se abrieron y la cabeza se abalanzó hacia adelante. Cuando la gran boca del monstruo estaba a punto de cerrarse sobre la MEU, un rayo helado brotó con una explosión de la garganta del monstruo y les hizo perder el control a la nave. Gunnodoyak luchó por recuperarlo.

—¡Caemos! -gritó. Consiguió que la MEU dejase de girar sobre sí misma, pero cuando chocó contra el suelo, volvió a dar vueltas y fue resbalando por el helado paisaje polar. El dragón iba en pos de ellos, aparentemente con la intención de destruirlos. Cada pisada era como un terremoto.

La MEU fue a parar contra un montón de nieve. Ragnar y Megaera se lanzaron contra la escotilla, pero estaba atascada por la masa de nieve que se amontonaba sobre el casco de la nave. A través del parabrisas pudieron ver cómo se acercaba la cabeza del dragón, aunque titubeó por unos momentos como si intentara decidir si debía devorar aquel extraño objeto. Cuando pareció llegar a una decisión afirmativa, Tahmurath entonó un hechizo y la escotilla se abrió de golpe, lo que arrojó media tonelada de hielo y nieve a la cara del monstruo. Este retrocedió, y tuvieron la oportunidad de salir de la MEU.

—¡Tahmurath! -gritó Megaera-. ¿Puedes aumentarme de tamaño como hiciste frente al *wyvern*?

—Ni siquiera el anillo puede hacerte tan grande.

Ragnar estaba desenvainando la espada, pero Zerika le gritó:



—¡El arco, Ragnar! ¡Usa el arco de Heracles!

—¡Está dentro de la MEU -exclamó con decepción.

—¡Ve a buscarlo! -chilló Zerika, y echó a correr hacia el dragón.

Parecía ir tras sus patas delanteras, pero estaban tan lejos que, antes de que llegara, el dragón echó la cabeza atrás para atacar. Cuando parecía a punto de atraparla entre sus fauces, desapareció de improviso.

—¡Se ha puesto el gorro de las tinieblas! -exclamó Tahmurath.

Zerika reapareció a una decena de metros de distancia del lugar donde se había desvanecido. El dragón se abalanzó de nuevo sobre ella, que volvió a esfumarse justo antes de que la aplastase con sus dientes.

En aquel momento, Ragnar; salió de la MEU con el arco y las flechas de Heracles.

—¿Dónde está Zerika? -preguntó.

—Es invisible -le dijo Tahmurath-. Asegúrate de que no le das a ella.

—No hay problema. Apuntaré alto.

Haciendo honor a su palabra, Ragnar lanzó una flecha envenenada al dragón, que rebotó de manera inofensiva en sus gélidas escamas. Lo mismo sucedió con la Segunda y la tercera flecha.

—¡Oh! -exclamó.

Entonces reapareció Zerika, que se aproximaba corriendo. El dragón la vio, abrió las fauces y se lanzó sobre ella.

—¡La boca! -gritó Tahmurath-. ¡Dispárale a la boca!

Ragnar apuntó con el arco, pero titubeó; temía herir a Zerika, que se interponía entre el dragón y él. Ella miró a Ragnar y chilló:

—¡Ahora!

Y, en lugar de desaparecer, se arrojó sobre el hielo.

Ragnar disparó el arco y, con una sonora vibración de la cuerda, la flecha voló hacia el blanco. Se adentró en la cavernosa boca del monstruo, que volvió a vacilar. Por unos momentos, movió las mandíbulas como si quisiera escupir el objeto. Entonces, un estremecimiento recorrió su enorme cuerpo; empezó por la cabeza, siguió por el largo cuello y la columna vertebral, hasta la punta de su cola de reptil. Y se desplomó.

El estremecimiento del cuerpo del dragón fue como el prelude del fuerte temblor que sacudió la tierra cuando el gigantesco cuerpo cayó al suelo. Los glaciares se resquebrajaron, los montes se derrumbaron y en el hielo se abrieron profundas grietas. El seísmo los lanzó a todos al suelo y los enterró en la misma nieve que había envuelto la MEU.

Cuando los temblores cesaron, salieron a la superficie.

—Bonita escultura de hielo -dijo Ragnar a Megaera, con una sonrisa irónica.

Sin embargo, Megaera ya estaba corriendo hacia la cabeza del dragón, seguida del resto del grupo. Ragnar tuvo que apresurarse para alcanzarlos. Cuando se acercaron al ojo izquierdo de la gigantesca cabeza, todos gruñeron casi al unísono con decepción.

La cuenca estaba vacía.

—Lo siento, Ragnar -dijo Tahmurath-. Parece que adivinaste dónde estaba Eltanin, pero alguien se nos ha adelantado.

—Sí, quizá quien compuso aquel poema con todas las pistas -dijo Zerika, -¿No podrías intentar un hechizo de adivinación, o algo así, Tahmurath? -preguntó Megaera, quien no estaba dispuesta a rendirse.

—Sí, podría -dijo Tahmurath.

Hizo los habituales pases místicos y murmuró las palabras mágicas. Luego se encogió de hombros y meneó la cabeza.

—Me temo que no sirve de nada. Eltanin no está aquí y se nos acaba el tiempo. Hagamos lo que hagamos, tendremos que llevarlo a cabo sin Eltanin.

—Detesto admitirlo, pero Tahmurath tiene razón -suspiró Ragnar.

—Entonces, ¿qué hacemos ahora? -dijo Gunnodoyak-. ¿Vamos a buscar a Filoctetes para decirle que en realidad no necesitamos su arco?

—Yo no me preocuparía de eso -dijo Megaera-. Creo que más nos vale preocuparnos por la forma de detener a Wyrn.

—Sí-dijo Ragnar-. ¿Nosotros y qué ejército?

—Ragnar tiene razón -dijo Megaera.

—¿La tengo?

—Sí. Necesitamos un ejército. De piratas.

—¿Qué se te ha ocurrido, Megaera? -preguntó Tahmurath.

—En mi opinión, Wyrn está demasiado extendido para que podamos atacarlo de forma eficaz. Puede repararse a si mismo más deprisa que nosotros dañarlo. Pero si disponemos de piratas suficientes para atacarlo de forma simultánea, tal vez no sea capaz de defenderse.

—Tal vez no podamos matarlo, ni siquiera con un ejército -dijo Ragnar-. Recordad que de Internet fue ARPAnet, una red diseñada por la Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación del Departamento de Defensa con fines militares. Por eso su arquitectura permite cosas tales como guardar datos mientras otras partes de la red se volatilizan. Si Wyrn está estructurado como una red neural, su control podría encontrarse distribuido por toda Internet. En tal caso, jamás podremos borrarlo por completo.

—Quizá -admitió Megaera-, pero tengo motivos para pensar lo contrario. ¿Recuerdas lo que dijo la esfinge sobre la marca de los Sparti? Me picó la curiosidad y lo consulté. Cadmus, el fundador de Tebas, mató a un dragón y los dioses le

ordenaron que sembrara sus dientes. Éstos se convirtieron en guerreros armados que lucharon entre sí hasta que sólo quedaron cinco. Los supervivientes fueron los fundadores de las familias nobles de Tebas, y toda su descendencia llevaba una marca de nacimiento en forma de serpiente: la marca de los Sparti.

—La verdad, no veo cómo puede ayudarnos eso -dijo Tahmurath.

—Ahora viene la parte útil -respondió Megaera-. Los nombres de los Sparti eran Chtonius, Udaeus, Hyperenor, Pelorus y Echion. ¿Os suenan?

—Son los nombres de los hosts de Ajenjo.

—Correcto. Pensad en ello: los Sparti son los hombres sembrados, por lo tanto los dientes del dragón son como semillas, o sea...

—¡Kernels! -exclamó Ragnar. El kernel, la parte esencial del sistema operativo, es responsable de funciones tales como la asignación de recursos, las interfaces de hardware de bajo nivel y el sistema de seguridad.

—Muy bien. Ahora han dado las doce de la noche en la costa Este. Tenemos cuarenta y ocho horas hasta Fin de Año. Propongo que lancemos un llamamiento por Internet para reclutar todos los piratas que podamos. Voy a tomar el primer vuelo a San Francisco para reunirme con vosotros en Cepheus.

—¡Vamos a hacerlo! -dijo Tahmurath-. Podemos enviar notas a todos los grupos de noticias de Usenet visitados por los piratas. También pasaremos el aviso por correo electrónico a la gente que conozcamos en persona y les diremos que busquen a otros.

—Y no os olvidéis de los MUD -dijo Zerika-. Muchas de esas personas, sobre todo algunos magos, tienen exactamente la clase de talento que necesitamos. Podemos enviar notas a los grupos de noticias sobre los MUD y también directamente a los juegos.

—Esperad un momento -intervino Ragnar-. Tenemos que ir con cuidado. -Si creamos una oleada de pánico, o iniciamos de forma involuntaria una gran cadena de cartas, podríamos colapsar Internet incluso si Wyrn no lo hace.

—Tienes razón. Muy bien, iremos con cuidado para no causar más problemas de los que ya tenemos. Megaera, ven lo más pronto posible. Entretanto, pensaremos la mejor manera de dar publicidad a todo esto.

El tiempo pasa muy despacio cuando uno está sentado en la celda de una cárcel. Aunque supongo que no lo era, en sentido estricto, sino sólo una celda de retención en un edificio federal. Esto suponía una ventaja, ya que, de ser testigo de la superpoblación de las cárceles, hubiera tenido probablemente que compartir la celda con asesinos, violadores, pederastas y demás variedades de psicópatas. Tratándose de un organismo federal, todos los que estábamos en aquellas celdas éramos sospechosos de haber cometido un delito federal, que, a finales del siglo XX, consistía sobre todo en cosas que la mayoría de la población no sabía que eran

ilegales.

A decir verdad, estaba solo en la celda. Si había alguna otra persona retenida en el edificio, no se hallaba cerca de mí.

Además, ya me sentía enfermo de verdad. Había empezado a tener fiebre y escalofríos poco después de medianoche, y más tarde fui a vomitar aproximadamente cada hora. Mis carceleros habían tenido el detalle humanitario de traerme un par de pastillas Tylenol, pero no se habían quedado el tiempo suficiente para ser muy útiles. Recuerdo haber pensado que, bueno, si no me hubieran arrestado, no habría tenido una habitación en la que la cama estaba a un metro del baño. Siempre hay que ver el aspecto positivo de las cosas.

A la mañana siguiente de esa especial noche en el infierno, estaba sentado al borde del catre, con una manta de escaso grosor alrededor de los hombros, a la espera de lo que fuese a pasar a continuación. Las horas transcurrían muy despacio.

Por otra parte, el tiempo pasaba a velocidad vertiginosa y no había nada que yo pudiese hacer para ralentizarlo. Cada segundo nos aproximaba más y más a la medianoche del treinta y uno de diciembre y a la catástrofe que aguardaba a la humanidad. Me sentía como quien esperaba el veinticuatro de diciembre para hacer las compras de Navidad y entonces descubría que, si no las hacía todas antes del cierre del centro comercial, el mundo terminaría en una tormenta de fuego.

Al cabo de unas seis horas, pensaba que habían hecho bien de no darme una taza de latón como las que se veían en las películas porque la habría estado golpeando contra los barrotes con todas mis fuerzas, si hubiese tenido energía suficiente para moverme, claro está. Oí que se abría una puerta al fondo del pasillo y unos pasos que se acercaban. Era Weiss y otro hombre al que no reconocí. Éste sacó una llave y abrió mi celda.

—Salga. Ha venido su abogado -dijo Weiss.

Me condujeron a un cuarto amueblado con una mesa y dos sillas. A la mesa estaba sentado un hombre de piel oscura y con una incipiente calvicie. Se levantó y me alargó la diestra mientras me daba una tarjeta con la izquierda.

—Soy Shervage Wood, del bufete de Lambton y Froech. Trabajamos mucho en el ámbito jurídico de la informática. He venido a ofrecerle mis servicios para su defensa.

Estreché la mano y tomé la tarjeta. Contenía la misma información que me había dicho de palabra.

—¿Le ha enviado...?

—Creo que es una amiga suya. La señorita Alice Meade.

Asentí con la cabeza.

—Muy bien, le contrato. ¿Qué debemos hacer ahora?

—En primer lugar, dígame qué está pasando.

Se lo expliqué. Cuando llegamos a mi intento inicial de cooperar durante el interrogatorio del FBI, se llevó las manos a la cara.

—¿No sabe que nunca debe hablar con esos hombres sin que esté presente su abogado? No cuando se está acusado de un delito. Bueno, no importa, el daño ya está hecho. Pediré una transcripción del interrogatorio y veré si dijo algo que lo incrimine. Tal vez no sea tan malo.

»Dentro de una hora más o menos nos presentaremos ante un juez para sacarlo con una fianza -continuó-. En estas circunstancias, creo que podremos hacerlo bajo palabra. No tiene antecedentes y su aspecto es el de un hombre honrado. Probablemente tendrá que dejar de trabajar con ordenadores hasta que se dicte la sentencia.

—¡Pero es mi trabajo! ¿Cómo voy a ganarme la vida mientras tanto?

En realidad, yo estaba mucho más preocupado por cómo iba a seguir luchando contra la amenaza que representaba Wyrn más que en cómo iba a pagar el alquiler.

—Entiendo cómo se siente, pero no le diga eso al juez. Podrían meterlo en la cárcel.

Hora y media después nos presentamos ante el tribunal. Era una mujer con aspecto de abuelita simpática. Empecé a sentir como si mi suerte estuviera cambiando.

El fiscal federal era un treintañero de cabellos muy finos, que parecía estresado y mal alimentado. Cuando entramos, hojeaba una pila de documentos, como si estuviera informándose sobre el caso. Cuando la juez le indicó que estaba preparada para escuchar sus argumentos, dijo:

—Señoría, a la vez de la gravedad de los cargos imputados y el tremendo daño potencial que el acusado puede causar a la sociedad si sigue realizando estas actividades, solicitamos que la fianza sea fijada en doscientos cincuenta mil dólares.

Cuando oí esto, estuve a punto de sufrir un ataque de pánico. Miré a Shervage, que permanecía impávido. Se incorporó y presentó sus alegaciones; subrayó que no había sido arrestado previamente ni tenía antecedentes penales, ni tampoco estaba acusado de un crimen violento, por lo que no se trataba de salvaguardar la seguridad pública.

Consiguió que pareciera como si yo fuese un pilar de la comunidad que ayudaba a las ancianitas a cruzar la calle, y además insinuó que la acusación del fiscal era como salir de pesca con el bote agujereado. Era muy bueno.

Por lo tanto, cuando nos levantamos para escuchar la decisión del juez, tenía algunas expectativas de que nos saldríamos con la nuestra.

La juez se volvió hacia el fiscal y le dijo:

—Parece que no conoce bien los hechos de este caso, señor Ball, como queda reflejado en sus argumentos. Su petición de fianza se basa en el perjuicio potencial

del acusado a la sociedad, pero ¿tiene idea de la gravedad del daño que puede causar alguien con estas acusaciones? No lo creo, o no habría solicitado una fianza de doscientos cincuenta mil.

»Michael Arcangelo -agregó-, permanecerá bajo custodia federal pendiente del pago de un millón de dólares de fianza.

Volví a mirar a Shervage. Estaba boquiabierto y movía los labios, pero sin emitir ningún sonido.

—¿Puede reunir cien mil dólares? -me estaba preguntando mi abogado. Tal vez lo hizo varias veces, porque yo estaba en estado de *shock*.

—¿Cien mil? Creía que la fianza era de un millón.

—Tiene que abonar un diez por ciento. ¿Puede hacerlo?

—Espere un momento. ¿Por qué es tan alta? Creía haberle oído decir que me dejaría salir bajo palabra. ¿Qué está pasando aquí?

—No lo sé. O nos ha tocado una juez que está loca, o hay un asunto político del que no sabemos nada todavía. Sin embargo, mi preocupación inmediata es sacarlo de aquí. ¿Puede pagar la fianza?

Reflexioné.

—Venderé el coche. Si no puedo trabajar, tampoco podré pagar el seguro.

—¿Piensa reunir cien mil dólares vendiendo un coche?

—Es un Ferrari.

—¡Oh!

Tenía que conseguir que alguien vendiera el coche en mi nombre; entretanto, debía permanecer en la cárcel, sólo que, en lugar de ocupar una celda en el edificio del FBI, me enviarían a una prisión federal, seguramente del tipo destinado a los delincuentes de cuello blanco; al menos, eso esperaba.

Pocas horas después, me sacaron de la celda, me esposaron y me metieron en el asiento trasero de un sedán oscuro y bajo como los que se supone que llevan los federales, y parece que así es. Uno de los agentes iba armado, y tanto él como el conductor guardaban silencio. No los había visto nunca antes.

—¿Es mucho pedir que me digan a qué prisión me conducen? -dije por fin.

El agente que no conducía se volvió con expresión sorprendida, como si acabara de descubrir que yo estaba allí. Luego se giró para mirar la carretera de nuevo. Al cabo de un par de minutos, dijo:

—No le conducimos a ninguna prisión. Le van a hacer otro interrogatorio.

—No sin la presencia de mi abogado -dije. Tal vez fuese un ingenuo, pero sabía aprender de la experiencia.

El agente se rió en tono implacable.

—No es la clase de interrogatorio que admiten los abogados. Por eso procuramos

evitarles sufrimientos impidiéndoles que asistan a ellos.

Mi mente se llenó de imágenes de 1984. Entonces pareció que las cosas no tan mal como Orwell había predicho. De pronto, ya no estaba tan seguro de ello.

—No sabía que el FBI hacía estas cosas. ,

—No se trata del FBI -respondió el agente-. Tenemos instrucciones conducirlo a otra institución.

Aquello me causó escalofríos, que se añadieron a los producidos por la fiebre, que sacudían mi cuerpo de forma periódica. Me pregunté si ese interrogatorio tendría algo que ver con la información secreta que había recibido acerca de la realidad virtual a través de inducción neural. Pensé en las últimas palabras que me dijo Serafín, que no sonaron muy alentadoras.

—¿De qué institución se trata?

—No puedo darle esa información.

—Me está llevando a un sitio para que alguien me interrogue ¿y no puede decirme de quién se trata?

—Es información secreta.

De hecho, parecía sentirse un tanto incómodo. Empezaba a preguntarme si él mismo lo sabía. El conductor, por lo menos, sí que debía de saberlo.

Llegamos a un edificio de oficinas normal y corriente en la parte baja de Manhattan. Me sacaron del coche y me llevaron a un ascensor. No había mucha gente y el vestíbulo estaba vacío. El ascensor subió al sexto piso.

En el pasillo había una puerta como las demás, que estaba reforzada con acero. Entramos a una pequeña antesala que daba a otra puerta. Una cámara de vídeo montada sobre la puerta nos estaba apuntando; su único ojo de color rojizo brillaba tristemente. Una voz restalló a través del intercomunicador:

—¿Sí?

El agente armado carraspeó y respondió:

—Agente Rodolfsky del FBI. Traemos a Michael Arcangelo.

—Quítenle las esposas y déjenlo solo.

—¿Dejarlo solo?

—Sí.

—Espere un momento, tendré que...

—Eche un vistazo a su autorización. Debe dejarlo aquí. Eso es todo.

Rodolfsky sacó una hoja de papel arrugada del bolsillo del abrigo y la examinó. Luego levantó la mirada y se volvió hacia el conductor.

—Vámonos -dijo.

Me quitó las esposas y se las guardó.

No sentía un gran afecto por el agente Rodolfsky, pero en aquel momento sentí como si mi último amigo me abandonase. La puerta se cerró detrás de ellos y un

chasquido metálico indicó que estaba cerrada con llave. Otro chasquido sonó en la PUerta que tenía delante y la voz del interfono dijo:

—Entre.

Como retroceder era imposible, parecía la única opción. Reprimí la tentación acurrucarme en un rincón y gimotear. Erguí los hombros, giré el pomo y entré.

Era una habitación pequeña y sin ventanas. Un ordenador estaba colocado sobre una mesa un tanto desvencijada; no había sillas para sentarse ante él. En la talla se visualizaba el siguiente mensaje:

Puede irse

Aparte de esto, la habitación estaba vacía.

Miré el ordenador más de cerca. Una línea telefónica salía de su parte trasera; sin duda, un módem interno. Habría otras líneas conectadas a periféricos que no reconocí, pero sospeché que gestionaban la entrada de vídeo de la cámara de la antesala, bloqueaban y desbloqueaban las puertas, y todo lo demás. Quien dirigía aquella instalación podía estar en cualquier lugar del mundo, mientras dispusiera de servicio telefónico.

Como la habitación no tenía ventanas, no podía comprobar si los agentes que me habían traído se habían ido ya. Decidí darles tiempo. Mientras esperaba, observé la habitación, aunque no había mucho que ver: aparte del equipo informático y un par de cajas de pizza en un rincón, estaba vacía.

Volví a mirar las cajas de pizza y, de pronto, las piezas encajaron. Se me ocurrió que la persona que estaba detrás de todo aquello podía mantener una conexión remota con el ordenador, por lo que volví a la mesa. Demasiado tarde, en la pantalla ahora se veía:

Sin portadora

Intenté llamar a mi cuenta de acceso a Internet, que tenía a través de uno de mis clientes, una empresa de telecomunicaciones. No me sorprendí al ver que estaba bloqueada. Probé con otra cuenta que tenía por mediación de otro cliente bajo mi alias de pirata, Engelbert. Me sentí un poco preocupado al comprobar que también la habían localizado. Empezaba a comprender que alguien había entendido mal mis actividades en la red.

Por suerte, guardaba otro as en la manga. Una cuenta que tenía en mi *alma mater*



y que conservaba sobre todo para tener acceso mediante llamada local cuando me encontraba en la costa Oeste, aunque la usaba muy poco. Por supuesto, desde este lugar era una llamada de larga distancia; me preguntaba quién pagaría la factura.

Al parecer, mi cuenta en Caltech había escapado a su investigación. Me conecté y seleccioné el navegador de la web. Empecé a sentir los primeros atisbos de un presentimiento. Dirigí el navegador hacia una enciclopedia en línea y busque «Vamana». Por extraño que pudiese parecer, nunca me había preguntado por el significado de aquel nombre. Ahora, mi presentimiento me decía que era importante. Al cabo de unos segundos, apareció la respuesta. Vamana: encarnación del dios hindú Vishnu como... un enano.

Cerré el navegador y me conecté mediante telnet a Ajenjo. Una vez que hubo asumido el personaje de Malakh, empecé a retroceder sobre mis pasos a través del laberinto, desde la sala donde habíamos tenido nuestro decisivo -y para mí, mortal- encuentro con el *quivre*. En mi condición de fantasma, fue muy fácil; nadie podía verme ni molestarme.

Por fin, regresé al puente colgante semidestruido que cruzaba el precipicio por unos momentos, me pregunté que efectos tendría en un fantasma caer desde aquella altura, pero no era el mejor momento para comprobarlo.

—¡Vamana! -grité.

Hubo una larga pausa. Empezaba a pensar que no conseguiría nada, cuando una mano peluda apareció en el borde del precipicio. La mano fue seguida por el resto de la achaparrada e hirsuta anatomía del troll.

Sí, aquí estaba: la leyenda de los piratas, el azote de Internet, el dios enano del ciberespacio, el propio *nanus ex machina*.

—Roger Dworkin -dije.

—¿Cómo lo has descubierto?

—No lo he sabido hasta ahora. Pero empezaba a preguntarme quién podría haber llevado a término aquella operación que me arrancó de la custodia de los federales. No se me ocurrió nadie más que tú y, como solía decir Sherlock Holmes, cuando se ha eliminado lo imposible, lo que queda, por improbable que sea...

—Debe ser verdad -concluyó.

—¿Cómo diablos lo hiciste?

—¿Que te sacaran de allí? Fue sólo un RQH-4479.

—¿UnRQH-4479?

—Una autorización de transferencia de la custodia civil a la militar.

—¡Custodia militar!

—Sí. Bueno, algo así. Oficialmente estás bajo la custodia de un organismo de inteligencia militar tan secreto que nadie lo conoce.

—¿Nadie?

—Nadie. Todos los tipos lo bastante poderosos como para tener autorización para conocerlo, gente como el presidente o el jefe de la Junta de Jefes de Estado Mayor, son demasiado importantes para preocuparse por estas trivialidades.

Había oído hablar de burocracias bizantinas, pero esto era el colmo. Entonces lo comprendí.

—No es un organismo auténtico, ¿verdad?

El troll enseñó los huecos de su dentadura mientras sonreía. Sentí una punzada de cólera contra él por perder tiempo en aquellos detalles ambientales.

—Es notable lo que uno puede hacer teniendo el nivel de acceso adecuado -dijo-. Pude desviar una parte de los fondos reservados del Estado para financiar una institución claramente especializada en contraespionaje informático.

—¿Cuánto?

—Sólo unos pocos millones.

—Oh, oh. ¿Así es como te enteraste del enlace de inducción neural?

—No sólo lo descubrí, sino que pude adquirir el hardware para, bueno, actividades propias de la institución.

—Entiendo. Entonces, ¿quién es el difunto?

—¿Te refieres a la persona que creían que era yo? Alguien que tú conoces, o tal debería decir que es alguien de quien has oído hablar mucho. No conozco su verdadero nombre, pero su seudónimo era Beelzebub.

—¡Beelzebub! ¿Lleva muerto todo este tiempo? ¿Cómo se metió en esto?

—No estoy muy seguro, pero no se involucró hasta que alguien, o algo, que estaba en la red intentó matarme.

—¿Eh? ¿Cómo puede algo que está en la red...? Espera un momento. ¿Estás utilizando hardware de inducción neural?

—Parece que tienes mucha información. ¿Cómo lo has averiguado? Por favor, no me digas que tienes intuición.

—No te lo diré. Uno de los jugadores de mi grupo, al que conoces como Tahmurath...

—... Es Arthur Solomon. Cierto, creo que su compañía tiene algunos contratos firmados con Defensa. Probablemente incluso han desarrollado parte del software de NIL. Debí haber pensado en eso.

—¿Y Beelzebub? ¿Lo mataron a través de la conexión NIL?

—Eso es lo que creo que debe haber sucedido, aunque no lo sé con certeza. Desde que estuvieron a punto de liquidarme la primera vez, no he querido correr el riesgo de volver a usar ese material...

—Buena idea.

—Sí. De modo que desaparecí. Al parecer, Beelzebub consiguió entrar en la casa donde tenía guardado el hardware de NIL, aunque para mí es un misterio cómo lo

hizo e incluso cómo averiguó que estaba allí. Desde entonces, he intentado controlar lo que sucede mediante el enano.

—¿Enano? Creía que eras un troll.

Volvió a mostrar su sonrisa desdentada.

—Todavía no has visto mis trolls. Dos metros veinte de estatura. Comen aventureros para desayunar, créeme. En cualquier caso, ese jodido Beelzebub descubrió mi sistema y logró entrar. También lo utilizaba; lo vi en la red. La siguiente noticia que tuve de él es que había muerto. O, más bien, que yo había muerto. Como no sabía quién había intentado matarme, decidí que lo más seguro era dejar que creyeran que lo habían conseguido.

—Tiene cierto sentido. Una cosa que no entiendo es por qué te has tomado la molestia de liberarme.

—¡Ah, eso! Bueno, ya te he dicho que os he estado observando, y no sólo en el juego. He podido deducir que algo malo puede ocurrir a fin de año, y tu pareces ser uno de los pocos que sabe lo suficiente para ayudarme a tratar de impedirlo.

—Muy bien. ¿Qué es lo que sabes tú?

—Me temo que en parte, aunque no todo, es culpa mía. Sé que descubriste que había puesto un caballo de Troya en MABUS/2K. Pero alguien, o algo, ha asumido el control de todo el sistema.

—Es la segunda vez que dices «alguien o algo». ¿Qué quieres decir?

—Creo que ya lo sabes. Una forma de inteligencia artificial.

—¿Y piensas que eso es lo que ha intentado matarte?

—Sí. El primer indicio de que estaba pasando algo raro fue que algunas criaturas del juego empezaban a mostrar una conducta extraña. Algunas eran programas de inteligencia artificial bastante complejos, pero parecían más inteligentes de como yo las había programado. Al principio pensé que un pirata se había infiltrado en el sistema y estaba manipulando el código. Sigue siendo una posibilidad, y vez más plausible que esa idea de la inteligencia artificial.

—Hasta que Beelzebub, que habría sido uno de los principales sospechoso de la hipótesis del pirata, aparece muerto en el segundo acto de la obra.

—Sí. Tengo que admitir que pensé por un tiempo que era él quien estaba detrás de todo.

—Por cierto, las criaturas que se vieron afectadas, ¿eran de algún tipo en especial?

—Dragones, sobre todo. ¿Por qué?

Le expliqué lo que habíamos deducido: que Wyrm era un programa inteligente que se autopropagaba y que, de algún modo, se identificaba con los dragones, en general, y con el Satanás del Apocalipsis, en particular.

Cuando terminé, guardó silencio unos segundos. Por fin, dijo:

—Es tan increíble que, en realidad, cuadra. Al menos, explica algunas de las cosas raras que he visto. ¿Cómo pensáis detenerlo?

—Para empezar, hemos estado intentando analizar tu juego. Pero ahora puedes ayudarnos diciendo qué es lo que debemos buscar y dónde.

—No, no puedo hacer eso.

—¿No puedes? ¡Joder! ¿Por qué?

—Porque no lo sé. Yo quería jugar este juego, no sólo diseñarlo. No habría sido muy divertido si hubiese sabido todos sus secretos desde el principio. Lo que hice, básicamente, fue escribir un programa de inteligencia artificial que, a su vez, escribió el juego.

—¡Oh! Por cierto, otra pregunta: ¿por qué te has metido en todo este lío, quebrantando la ley y corriendo tantos riesgos, sólo por un juego?

—¿No lo entiendes? No es sólo un juego, es... una realidad alternativa, una manera diferente de ser, un mundo donde puedes desafiar las limitaciones de la existencia normal: viajar más deprisa que la velocidad de la luz, viajar por el tiempo al pasado o al futuro, dar vida a las criaturas de los cuentos de hadas... Es increíble. Quería crear este mundo para vivir en él.

—El mundo real no está tan mal.

—Tal vez no para ti. Para mí es... mundano. Además, ¿qué es *real*? Tal vez la realidad sea aquello que experimentas.

De súbito, me impresionó lo absurda que era aquella situación. Ahí estaba yo, hablando con el semidiós de los piratas, Roger Dworkin, un hombre a quien todos creían muerto; se me aparecía en Internet en forma de enano peludo y semidesnudo, y ahora quería hablar de metafísica. Sólo una cosa me impedía soltar una carcajada.

—¿Qué vamos a hacer con Wyrn?

—Al ritmo que lleváis, nunca alcanzaréis la victoria; he intentado ayudar a tus amigos, pero sus personajes no son lo bastante poderosos y, a estas alturas, todo está perdido.

—De hecho, mi personaje está muerto.

—Ya lo he visto.

—¿Entonces, ¿qué podemos hacer?

—Existe una manera de conseguir una conexión privilegiada. Tal vez así tendrías alguna posibilidad.

—¿De veras? ¿Cómo?

—No estoy seguro de que te interese. Requiere el uso de un enlace de inducción neural.

—¿Estás loco? Has dicho que estuvo a punto de matarte, y que es probable que Beelzebub muriese por su causa. ¿Por qué iba a correr ese riesgo?

—Porque la amenaza es muy grande, como sabes.

—Entonces, ¿por qué no lo haces tú?

—No tengo vocación de héroe. En cambio, tú tú tienes posibilidades

—Pero el edificio debe de seguir sellado por la policía. No podremos conseguir el equipo.

—Tengo un sistema de reserva almacenado... en un sitio. ¿Te interesa?

Medité sobre ello. Lo más jodido era que tenía razón; la amenaza era muy grande, medida en vidas humanas, e incluso el colapso de nuestra civilización. Cabía alegar incluso que quizá corría un mayor riesgo personal si no lo hacía, porque si sólo la mitad de lo que pensaba que podía ocurrir acababa sucediendo, nadie estaría a salvo. Mi riesgo personal era irrelevante ante el gran peligro que se cernía sobre los cinco mil millones de personas que habitaban el planeta, y, en particular sobre aquella diminuta fracción de los cinco mil millones que conocía y quería. De pronto, me acordé de mi sobrinito; no deseaba que su tercer aniversario fuese el último.

—¿Dónde está?

—En San Francisco.

—Muy bien. Dime dónde te encuentras tú e iré a buscarte.

—No tan deprisa.

—¿Qué pasa?

—Se supone que estás bajo custodia federal. No puedes aparecer por las buenas en el aeropuerto y comprar un billete con tu nombre. Además, han congelado todas tus cuentas bancarias y bloqueado tus tarjetas de crédito.

—Entonces, ¿qué hago?

—¿Llevas dinero?

—No, me lo quitaron todo.

—Vale. Hay un cajero automático al final de la calle. Es una sucursal de Tower Bank. Cuando llegues, la pantalla dirá: «Temporalmente fuera de servicio». No hagas caso y teclea nueve-nueve-siete-seis. Luego ve a la terminal de American Airlines de La Guardia y di que eres Mitchell Lange. Tendrán un billete reservado para ti.

Me dio más instrucciones sobre el emplazamiento del hardware de NIL y me puse en marcha. El cajero me dio mil dólares; pensé que era una cantidad un tanto excesiva, aunque no sabía cuánto me durarían. Mientras me guardaba el dinero en los bolsillos, una voz dijo detrás de mí:

—Nosotros nos quedaremos con eso.

Lo primero que me pasó por la cabeza fue que los federales habían descubierto lo que estaba pasando y me habían atrapado; sin embargo, cuando me volví, vi a tres tipos que parecían miembros crecidos de una banda callejera. El del centro era el más grande. Tenía la cabeza rapada y perforada en una media docena de sitios con diversos anillos, barras y tachuelas; iba vestido con unos vaqueros desgarrados y una chaqueta de cuero que, en un desafío al ambiente invernal, dejaba al descubierto los

brazos para mostrar mejor su colección de tatuajes. Los otros llevaban afeitados, pinturas, perforaciones similares y, por supuesto, el tatuaje 666 en la cabeza. El grandullón, que parecía ser el que me había halado, sonreía mostrando los agujeros donde habían estado sus incisivos. Con cierto alivio, vi que ninguno iba armado con pistola, aunque no tenían motivos para pensar que pudieran necesitar una.

Era obvio que no valía la pena morir por el dinero. Por otra parte, sin el dinero no podría ir a La Guardia, ni subir al avión, ni acceder a la configuración de NIL de Roger Dworkin y, por lo tanto, si debía creerle, no tenía ninguna posibilidad realista de detener a Wurm.

—Que os jodan -dije, y me volví hacia el cajero.

La *ushiro-geri*, o patada hacia atrás, es uno de mis golpes favoritos de kárate. Una de las razones es que, al estar de espaldas, un atacante no adiestrado supone que estás a su merced y, cuando se adelanta para agredirte, está con la guardia baja. La patada que lancé al plexo solar de mi asaltante fue un poco imperfecta en sincronización y puntería, pero resultó tan potente que no importó demasiado; cuando mi talón impactó en el abdomen de aquel grandullón, sacó una bocanada de aire de los pulmones y cayó al suelo en posición fetal, jadeando y poniéndose de color violáceo.

Con su líder temporalmente fuera de combate y los dos secuaces atenazados por la sorpresa, lo que debí hacer fue lanzarme sobre ellos. Por desgracia en aquel momento, sentí un fuerte mareo acompañado de náuseas, probablemente causado por el nerviosismo y el agotamiento. Esto dio a los secuaces la oportunidad de recobrase del susto y se me acercaron desde direcciones opuestas; uno de ellos empuñaba una navaja. No sé si se debía a mi enfermedad, a la adrenalina o sólo a saber que podía morir en los cinco minutos siguientes, pero sentí una extraña sensación de irrealidad. Era como si la violencia gratuita del juego de Dworkin hubiera tomado forma material y se hubiera desplomado la barrera entre el ciberespacio y la vida real. Me enfrenté al que blandía la navaja, y le di al otro la oportunidad de atacar; sin embargo, tomó nota de la desgracia de su compañero y por el momento se mantuvo a distancia. El de la navaja era menos cauteloso y arremetió contra mí con un golpe de zurda hacia mi vientre. Logré pararlo y sujetarle el brazo con la izquierda; entonces le di un puñetazo con mi mano derecha que impactó con fuerza debajo de su oreja. Entonces, el otro se abalanzó sobre mí y los tres caímos pesadamente encima del cajero automático.

Me tenían atrapado contra la máquina; todavía sujetaba el brazo del que sostenía la navaja, pero el otro me rodeaba la cintura con los brazos y apoyaba un hombro contra mi vientre. Di un fuerte tirón al brazo y lo solté, agarré ambas cabezas y las hice chocar una contra la otra con todas mis fuerzas. El que me tenía abrazado me soltó y cayó al suelo, agarrándose la cabeza con las manos mientras manaba sangre de la herida abierta. El de la navaja se alejó caminando por la calle con cara

inexpresiva.

—¿Cómo diablos se llama eso? ¿Tae Kwon *Moe*?

Al oír aquella voz, di un brinco de un metro por el aire, gracias a la adrenalina que corría por mis venas. Me volví.

—¡Jamaal! ¿Qué cono estás haciendo aquí?

—Podría hacerte la misma pregunta. Pero ya veo lo que estás haciendo. -Me miró fijamente y añadió:- ¿Estás en un lío?

Asentí con la cabeza.

Entonces resonaron unos gritos en la calle. Ambos nos volvimos y vimos que se acercaban otros cuatro *skinheads*.

—Lárgate de aquí -dijo Jamaal.

—Pero...

—Nada de peros, amigo. Tú ya te has divertido. Déjamelos a mí.

Miré al más corpulento, que seguía en el suelo haciendo esfuerzos por vomitar. Fui corriendo a la esquina y paré un taxi. Eché una mirada atrás para ver si me perseguían. Vi que Jamaal ya había tumbado a dos de ellos y los otros dos se retiraban. Subí; el taxi se apartó del bordillo y se mezcló con el tráfico colocándose en un carril y obligando a los que iban más atrás a pisar el freno. Miré hacia el bordillo para ver si mi estómago seguía allí o sólo era una sensación. Pensando en ello, y tal como me sentía, probablemente me hubiera encontrado mejor sin él.

Mientras tanto, mi mente iba a toda velocidad. ¿Estaba mezclado Jamaal en todo esto? ¿Dworkin se había puesto en contacto con él? ¿O era sólo una increíble coincidencia? Me sacó de mi confusión el taxista, que me estaba preguntando adonde quería ir.

Era un taxista inusual en Nueva York, porque hablaba auténtico inglés, si éste era el término que correspondía al dialecto que se hablaba en Brooklyn. Hacía unos tres días que no se afeitaba y llevaba una colilla entre los dientes.

—¿Adónde, tío?

—Al aeropuerto de La Guardia.

—¿A La Guardia? ¿Y se *pué* saber adonde va?

—A California.

—¡*Califonnia!* Qué bueno, ¿eh? Ojalá pudiera *imme yo*, a *Califonnia*. ¿Tiene familia allí?

Giraba el volante de forma espasmódica, haciendo que el taxi cruzase tres carriles de golpe y levantando un coro de bocinas en los coches con los que había estado a punto de chocar.

—No, mi familia está aquí. Voy... a ver a unos amigos.

—¡Qué bueno! Pero vaya con *cuidao*, ¿eh? ¿Ha visto todos esos *chiflaos* de la religión por los *aeropuetos*?

Cuando llegó al carril que quería, aceleró a unos ciento diez kilómetros por hora. Sólo redujo la marcha por unos momentos para gritar una obscenidad a otro conductor que intentaba incorporarse a la circulación desde el bordillo. De hecho, lo peor de su manera de conducir era que me recordaba lo mucho que echaba de menos a Al.

—¿Qué hacen en los aeropuertos?

—Intentan ir a Tierra Santa. Los que tienen pasta ya han *ío*. Estos otros quieren *tenel-lo* para ir también. Creen que el mundo *sacaba* esta semana.

Volvió a subir la ventanilla. La había bajado para hacer gestos soeces a un taxi que iba por el carril de al lado.

—¿Y usted qué cree?

—¿Yo? pof, buena pregunta. Creo que si no *sacaba* esta semana, tengo que *volved* lunes a *conducí e joío* taxi.

Me aguanté las ganas de decirle que, teniendo en cuenta su forma de conducir, era una conclusión un tanto prematura.

Llegué a San Francisco sin ningún contratiempo, aunque me sentía muy paranoico porque aquellas seis horas habían sido demasiado tranquilas. No necesité la bolsa para devolver, puesto que ya tenía el estómago vacío y no vomitaba nada con las náuseas. Encontré el lugar que me había indicado Dworkin: una casa pequeña y vulgar, muy cerca del campus de la Universidad de California en San Francisco, más conocida por las siglas UCSF. Supuse que se aprovechaba de algún modo de su conexión al eje central de la red de la UCSF. Había un teclado numérico en la puerta. Marqué el nueve-nueve-siete-seis; la puerta se desbloqueó y entré. El lugar estaba limpio y ordenado, lo que me hizo pensar que Dworkin lo había previsto como reserva, pero nunca lo había usado. Encontré las escaleras que conducían al sótano y bajé, como me había indicado. Había una sola estancia cubierta de paneles de pino. La mayoría del espacio estaba ocupado por un equipo de aspecto misterioso. Cerca, había un ordenador. Lo encendí y me puse de nuevo en contacto con Dworkin a través de Ajenjo, como antes.

—¿Qué debo hacer ahora?

—La verdad, afeitarte la cabeza.

—¿Porqué?

—La matriz de SQUID del casco es muy sensible, pero es importante tener el mejor contacto posible.

—¿La matriz de SQUID?

—Quiere decir «dispositivos de interferencia superconductores cuánticos».

—En realidad, ya lo sabía. Creía que era un generador de hologramas máser.

—Esa es la salida. La entrada la realizarás a través de diminutos impulsos eléctricos de tu cerebro, que son detectados por los SQUID.



Subí al lavabo, donde encontré las tijeras, las pinzas y la navaja de afeitar que Dworkin había mencionado. Tardé más de lo que pensaba porque tuve que parar por culpa de las náuseas. Cuando terminé, estaba pelado como una bola de billar.

—Muy bien, ya lo he hecho. Ahora, ¿qué?

—Tienes que ponerte una inyección.

—¿Qué?

—Tienes que tomarte una droga que protegerá tu sistema nervioso central de... determinados efectos adversos. Es un derivado de una toxina de la pina. No necesitaba preguntarle por esos efectos tras haber visto a Seth Serafín.

—¿Quieres que me inyecte una toxina?

—El derivado de una toxina. No te hará ningún daño... probablemente.

—¿Probablemente?

—Bueno, si te inyectas una cantidad excesiva, podría dejarte parálítico. Pero no vas a tomar demasiada; hay un equipo de autoinyección con la dosis correcta preparada en un pequeño frigorífico que está en un rincón.

No hacía falta ser un genio para darse cuenta de que no me decía toda la verdad. Sin embargo, no había elección. Encontré las jeringuillas y algodones con alcohol. Tengo entendido que en algunos estados donde la pena de muerte se administra mediante una inyección letal, es habitual limpiar con alcohol el lugar en el que se va a poner la inyección antes de administrar la sustancia mortífera. No pude evitar este pensamiento mientras me pasaba el algodón por el brazo; tenía la esperanza de que aquella precaución no fuese igual de inútil.

—Cada dosis dura unas ocho horas. Si permaneces conectado más tiempo, tienes que volver a inyectarte.

—Muy bien. Ahora, ¿qué?

—Siéntate en el sillón y ponte el casco en la cabeza. Recibirás una serie de mensajes de calibración indicándote que muevas un miembro o sacudas otro. Todo el proceso tardará una hora y media en total. Luego podré hablarte a través del NIL.

Empecé a seguir sus instrucciones. Luego volví al ordenador.

—No hay ninguna pantalla en el casco.

—Está bien. Este equipo envía las imágenes directamente a tu córtex óptico. Todo lo que tienes que hacer es cerrar los ojos. Si abres los ojos, se produce una desconexión automática que interrumpe la entrada de vídeo.

Volví al equipo y me ajusté el casco. Me recosté y cerré los ojos. La rutina de calibración duró mucho rato, pero aquello no era muy sorprendente, ya que el sistema estaba construyendo básicamente un mapa detallado de mi córtex cerebral.

La cara de Dworkin o, para ser exactos, la del enano, apareció ante mí con su ya familiar sonrisa desdentada.

—¿Cómo te sientes?

—Hasta ahora, bien -contesté mientras aparecía el trasfondo. Era mucho más detallado y realista que los gráficos que había visto en la pantalla. Y en tres dimensiones.

—¿Ahora tengo alguna habilidad especial?

—Estás en modo timón -contestó, sonriendo aún más.

Me miré y vi que tenía el cuerpo metido en una armadura dorada que parecía brillar.

—Cuando mi personaje murió, descubrimos que no podía ir a ningún sitio donde no hubiese estado ya mientras vivía. Supongo que ahora me he liberado de esa limitación.

—Sí.

—Bien. Entonces, ¿adonde vamos?

—A buscar Eltanin.

—¿Sabes dónde está?

—No. Ya te he dicho que todo eso lo creó el propio programa.

—¿Y no puedes hacer que nos diga dónde está?

—Antes, eso habría sido pan comido. Ahora creo que sólo avisaríamos a nuestro adversario de que estamos haciendo algo importante.

—¿Ah, sí? ¿Y qué hay de mí? ¿Mi tipo de conexión no va a activar unas cuantas alarmas?

—Es posible. Es un riesgo que debemos correr.

Muy tranquilizador.

—¿Existe alguna manera de averiguar si los otros jugadores están conectados?

—Sí. Puedes comunicarte con ellos y viajar directamente a donde se encuentran, si quieres.

—Tal vez deberíamos hacerlo. Por cierto, ¿conoces algo en el ciberespacio llamado el Gran Sello?

Se rascó su peluda cabeza.

—No, no lo conozco. ¿Es importante?

—Es una pista sobre la localización de Eltanin.

—Hummm... Espera un momento. Haré una búsqueda rápida a ver si hay algo así en Internet. Veamos: Gran Bola de Fuego, Gran César, Gran Scott... Aquí hay algo llamado Gran Sello de Estados Unidos.

—No suena muy prometedor.

—Espera un momento, me suena de algo... ¡Ya lo creo! ¿Has leído la trilogía *Illuminatus*?

—Creo que sí, en el instituto.

—¿Y recuerdas aquel fragmento en que una persona misteriosa da a Thomas Jefferson el diseño del Gran Sello de Estados Unidos?

—Lo recuerdo de forma muy vaga. Se supone que aparece en el billete de un dólar, ¿no?

—Sí. ¿Llevas uno encima? Espera, no interrumpas la conexión, te enviaré un gráfico.

Apareció unos segundos después. Era el reverso de un billete de un dólar, que mostraba el Gran Sello: el ojo en la pirámide.

—¡Está en la pirámide!

—¿Qué pirámide?

—No estoy seguro, pero apuesto a que está en el zigurat de Babilonia.

—¡Ve a buscarlo! No, espera. Antes de ir allí, ve a este otro sitio...

—Me dio una dirección telnet-. Encontrarás algo que debería ser de ayuda para ti.

Dworkin me enseñó cómo usar mis nuevas habilidades para *plegar* el ciberespacio. Resultó que podía ir dilectamente a cualquier sitio, siempre y cuando supiera la dirección telnet.

—¿Cómo vas a venir? -le pregunté-. ¿O existe una manera de que pueda llevarte conmigo?

—Puedes llevar contigo a cualquiera, pero ahora no puedo acompañarte. Estarás solo, al menos durante un tiempo. Seguiremos en contacto. Pero no me llames de nuevo por mi nombre en Internet.

—¿Cómo quieres que te llame?

—Llámame Ptah.

Me materialicé a la entrada de una caverna que conducía al interior de lo que parecía un volcán en actividad. De allí procedía un lejano tintineo, como de metal contra metal. Seguí el sonido, que era cada vez más intenso, hasta que pensé que podía lesionarme los tímpanos. Entonces recordé que mis tímpanos no estaban afectados en absoluto; todo sucedía en mi cerebro.

El ruido era realmente ensordecedor cuando me acerqué a la entrada de una vasta cámara natural. Además del ruido, de la abertura emanaba un brillo rojizo. Pensé que quizás había llegado al centro del volcán. Sin embargo, cuando me asomé con cautela, vi que la luz se originaba en una enorme fragua. Tres gigantes rodeaban un yunque del tamaño de una casa, y lo golpeaban con unos martillos que hubieran podido hacer pedazos una montaña. La parte superior del yunque estaba demasiado alta para que pudiera ver lo que estaban forjando. Mi primer impulso fue el de retroceder, pero uno de ellos se volvió y me miró. Tenía un solo ojo en la frente. Las expresiones faciales de los cíclopes son un poco difíciles de interpretar (¿tiene la ceja arqueada o ceñuda?), pero parecía haberme reconocido. Se volvió hacia sus hermanos y bajaron los martillos. Fueron a un extremo de la caverna, agarraron la pared de roca y empezaron a empujar. Por unos momentos, pensé que intentaban derrumbar el techo de la caverna sobre nuestras cabezas; sin embargo, la pared empezó a

retroceder ante su fuerza combinada. Siguieron empujando hasta que dejaron al descubierto la entrada a otra cámara. Desde donde yo estaba no podía ver nada del interior, pero el brillo que ahora surgía de allí no era rojizo, sino dorado.

Mientras los otros dos gigantes le observaban, el que me había reconocido cruzó la abertura. Pocos momentos después, salió y se aproximó a mí. Se arrodilló, abrió la mano y me ofreció el objeto que sostenía. Era una espada en una vaina.

Sobre su palma de gigante, la espada parecía ridículamente pequeña; en proporción, era del tamaño de un palillo. Sin embargo, cuando la recogí, vi que sus dimensiones eran perfectas para mí. La desenvainé un poco y la hoja casi me cegó (entonces, recordé de nuevo que mis órganos sensoriales no se veían afectados por todas aquellas experiencias). Tenía el resplandor de un rayo congelado.

Llegué al pie de la pirámide de Babilonia, vi la entrada y a un monje muy gordo que estaba sentado sobre un muro. Me miró, abrió mucho los ojos, como sorprendido, y cayó al suelo. Intenté atraparlo antes de que chocara contra el firme, pero lo hice demasiado tarde y se estrelló con un fuerte crujido; En efecto, no un golpe sordo, ni siquiera un ruido húmedo, sino un crujido. Corrí a su lado y vi que su figura ovoidal no se debía al exceso de grasas, después de todo; se trataba de una especie de huevo y se le había quebrado la cáscara. En el interior, sin embargo, no había ninguna yema con su clara, sino que una cosa roja y escamosa empezaba a asomar entre las grietas. ¡Humpty Dumpty tenía una cría!

Mientras observaba, la criatura aumentó la mayor de las grietas y salió al exterior. Era una pequeña serpiente alada. Pensé que resultaba bastante mona... durante una fracción de segundo; de súbito, empezó a hincharse hasta que alcanzó proporciones monstruosas. Me hizo retroceder y se abalanzó sobre mí con una boca llena de largos colmillos. Me eché a un lado y desenvainé la espada que me había dado el cíclope. Le di un tajo en el costado que tenía al descubierto. El arma penetró con facilidad a través de sus escamas, lo que produjo un olor a carne quemada.

El animal chilló y chasqueó las fauces hacia una de mis alas (¿tenía alas?). Me aparté y eché a volar. ¡Qué diablos!, si tenía alas, bien podía utilizarlas.

El anfíptero -así lo describía mi ventana de texto- extendió las alas y me siguió. Nos encontramos en el aire y comprendí que debería haber permanecido en el suelo: el monstruo era un experto volador, mientras que para mí se trataba del primer vuelo. Aun así, una serpiente alada no tiene una forma que ofrezca la mejor capacidad de maniobra, por lo que conseguí mantener el tipo en las primeras pasadas. La serpiente sabía algunos trucos de combate aéreo porque consiguió ponerse encima y utilizó la superior altitud para lanzarse en picado. La vi precipitarse sobre mí, con las fauces abiertas, y supe que si no podía eludir el ataque, todo habría terminado.

Sabía que el mayor error era moverse de forma prematura y darle la oportunidad de corregir el rumbo. Esperé hasta el último momento y me eché a un lado. El

monstruo logró torcer las fauces lo suficiente como para arañarme la espalda, e hizo que manara sangre (o icor, o lo que fuese) con sus afilados colmillos. Golpeé con la espada con todas mis fuerzas, pero fue el propio impulso del monstruo el que dio la mayor parte de potencia a mi golpe, y le arranqué unas dos terceras partes del ala izquierda. Volvió a chillar y siguió precipitándose hacia el suelo. Su vuelo en picado se convirtió en una estrecha espiral cuando intentó detenerse alargando el ala que le quedaba. El ruido que hizo al chocar contra el suelo fue muy satisfactorio, una combinación del ruido sordo y húmedo que Humpty Dumpty no había hecho. No volvió a moverse. Una multitud empezó a rodear el cadáver.

No les hice caso, sino que volé directamente a la cumbre del zigurat. Las paredes de cristal azulado del séptimo nivel estaban divididas por unas puertas doradas abiertas. En la antesala había una estatua de oro de Marduk, el matador de dragones. Tenía una mano extendida, que sostenía un orbe blanco nacarado: una perla gigante, quizás, aunque casi tenía el tamaño de una pelota de *sojiball*.

Eltanin.

Toqué el orbe con la zurda y todo cambió de inmediato a mi alrededor. Las paredes de la pirámide se volvieron transparentes y pude mirar hacia abajo y ver miles de monjes trabajando en sus celdas o recorriendo el laberinto de pasillos. Y aún más: mi ventana de texto empezaba a mostrar algo; la examiné unos segundos, hasta que supe que era el código fuente del objeto que estaba mirando.

De pronto, comprendí que debía hacer algunas preguntas a Ptah sobre el objeto que sostenía en la mano. En el momento en que pensé en él, su imagen apareció en la superficie del orbe.

—¿Ptah?

—Sí, soy yo. ¿Cómo lo has hecho?

—Con Eltanin.

—¿Lo tienes? ¡Fantástico! ¿Has descubierto otras cosas que puedes hacer?

—Acabo de tomarlo entre mis manos. Pero parece mostrarme el código fuente de todos los objetos que miro.

—¡Genial!

—¡Eh!, se me acaba de ocurrir algo. Esa magia anagramática de la que me habló Art... ¿Puedo hacerlo yo?

—Puedes hacer eso y mucho más. De hecho, puedes cambiar y, en algunos casos, añadir y quitar letras.

No estaba seguro de lo que quería decir. Estábamos hablando de juegos de palabras y lo explicaba como si fuese el arma definitiva.

—¿Se supone que es especialmente difícil?

—Lo es. Verás: esto funciona como si las letras y las palabras fuesen materia. Reordenarlas es sencillo, porque la materia se conserva, como en una reacción

química. Cambiar una letra por otra requiere más energía: es como transmutar un elemento. Y añadir una letra exige una enorme cantidad de energía.

—Entonces, al quitarla debería liberar energía, ¿no?

—Exacto, lo has entendido. Salvo que antes tienes que poner energía suficiente para llegar a un determinado umbral, como en un reactor nuclear.

—¿Se llega al límite cuando se agota algún tipo de energía?

—Para la mayoría de la gente, sí; pero no para ti. No puedes agotar la energía. Tu único límite es la cantidad que puedas canalizar a la vez. Si intentas gestionar una cantidad excesiva, morirás. En Internet, por lo menos.

—¿Morir en Internet? ¿Te olvidas de que mi sistema nervioso central está conectado directamente a Internet en estos momentos?

—Hummm... Tienes razón. Puede que mueras en algún sitio más.

Abrí la boca para soltar una maldición, pero me contuve al ver que la estatua abría la boca y entonaba con una voz semejante a un órgano:

—Desde la primera maravilla hasta la última.

En el instante siguiente, Eltanin se desvaneció como una voluta de humo.

—¿Qué diablos significa esto?

No contestó. Muy bien, ésa iba a ser mi única pista. «Desde la primera maravilla hasta la última.» ¿Maravilla? George me contó que Al había dicho que el zigurat era, según algunas teorías, la base de las leyendas sobre los Jardines Colgantes de Babilonia, considerada una de las siete maravillas de la Antigüedad. Me di una palmada en la cabeza con una mano virtual. «Del jardín del matador de wyrms...», el jardín de Marduk, los Jardines Colgantes de Babilonia. Tenía que ser eso. Y el resto de la frase: «... a la tumba del avatar», tenía que corresponder a la «última maravilla». No sabía si los Jardines Colgantes eran la primera maravilla, pero estaba bastante seguro de saber dónde podía encontrar la última. Era la tumba de un dios hecho carne: la tumba de un avatar.

Abrí la ventana de texto y realicé una búsqueda de lo que quería localizar; luego plegué de nuevo el ciberespacio.

Era una noche de luna llena en la llanura de Cizeh, que daba a la antigua necrópolis un aire especialmente tétrico. Sentí un extraño presentimiento, como si algo estuviese a punto de suceder. Y sucedió.

Mientras observaba la escena, un estremecimiento sacudió la gran pirámide de Keops, también conocida como Khufu. Cuando pasó, la pirámide ya no era una ruina, sino que mostraba el aspecto que debía de tener cuando fue terminada, casi cinco mil años atrás. Keops estaba totalmente engastada en un manto de blanca y pulida piedra caliza, que parecía casi traslúcida a la luz de la luna. La piedra que remataba la construcción, envuelta en oro, también estaba en su lugar.

Entonces oí un ruido grave. La esfinge se alzó de su acurrucada postura de tantos

milenios y, por unos momentos, pensé que se avecinaba otro combate. Sin embargo, la bestia ni siquiera me lanzó una mirada, sino que bostezó, estiró su cuerpo de león y se alejó hacia el este. Por alguna razón, aquello redobló mis presentimientos.

Busqué una manera de entrar en la pirámide y descubrí que estaba oculta bajo la capa de piedra caliza. Me encogí de hombros y empecé a decir «ábrete Sésamo», pero no pasé del «ábrete», porque, en cuanto lo dije, toda una sección de la capa caliza desapareció y mostró la entrada a un pasadizo ascendente.

Emití un silbido por lo bajo. Dworkin no bromeaba al hablar del modo timón. Entonces descubrí que no sólo el exterior había sido restaurado a su condición original, sino que los enormes tacos de granito que sellaban el pasadizo estaban alojados firmemente en sus puntos de encaje. De nuevo, bastó con una orden, «ábrete», para que el primer sello ascendiera al techo.

Avancé a lo largo del corredor, repitiendo el proceso cada vez que encomiaba un obstáculo; continué a través de la gran galería y atravesé el techo de la cámara mortuoria; finalmente, llegué a una pequeña cámara que se encontraba justo debajo del ápice. Había un agujero. Introduje la mano en él y busqué a tientas, mientras me preguntaba si sacaría un muñón ensangrentado. Mi mano se cerró alrededor de un objeto redondo y suave. Incluso antes de sacarlo, sabía lo que era. Volvía a tener a Eltanin.

Miré el orbe, que parecía susurrar en mi mente: «¿Qué deseas ver?».

Antes de decidirlo, toda la pirámide empezó a temblar y retumbó al igual que si se tratase de un terremoto. Noté como si algo gigante se abriera camino desde la base de la pirámide, mientras aumentaban las sacudidas.



## *Cuatro caballos y sacrificio de dama*

*Los convocaron en el lugar llamado en hebreo Armageddon.*

*APOCALIPSIS 16,16*

Tahmurath se encontraba de pie en la cima de un promontorio, escrutando el deprimente paisaje que se extendía ante él. Gotas de agua sucia caían de un cielo plomizo y cubrían todas las cosas con un fango negro y alquitranado. La llanura arrasada estaba salpicada de campamentos, donde pequeñas hogueras parpadeaban débilmente en las tinieblas.

Se le acercó otra figura, embozada en una capa que estaba tan manchada barro como la de Tahmurath.

—Hola, parece que hemos reunido nuestras huestes, ¿eh? -dijo Ragnar.

Tahmurath asintió con la cabeza.

—Hemos publicado el aviso en todos los grupos de noticias, MUD y BBS que hemos podido acceder. Una bonita solución, por cierto, al problema de las cadenas de cartas.

—Gracias -dijo Ragnar, que había propuesto una carta anticadena; como en una cadena normal, a cada destinatario se le solicitaba que añadiese su nombre a la carta antes de reenviarla, pero la carta también contenía la instrucción de que no debía reenviarse si ya había en ella cinco nombres.

—Parece que todos vienen a este lugar. Debe de ser cosa de Wyrms, pero no me preguntes cómo ni por qué.

—Sobre el cómo -respondió Ragnar-, teniendo el control de Internet, probablemente puede crear espacio virtual del tamaño que desee.

—Sí, eso es lo que me da miedo: que tenga ese tipo de control.

Ragnar meneó la cabeza mientras escudriñaba la multitud allí reunida.

—Parece un éxito de convocatoria, pero todavía albergo dudas sobre el uso de la técnica de la Horda Mongola. ¿Quiénes son?

—Dioses y magos de los MUD, piratas de todo tipo y condición. Los Istari, la Bene Gesserit, los Dorsai, Deryni, Talamasca, la orden del Ángel del Pavo Real, los Decididos de Júpiter el Tonante. -Tahmurath iba señalando los grupos a medida que los nombraba-. Hay por lo menos tres grupos que se autodefinen como templarios;



sin embargo, sólo uno de ellos está de nuestro lado. Los Caballeros de la Discordia forman un gran grupo y he perdido la cuenta de los Illuminati.

—¿Dónde están los de la Discordia?

—Allí. Y otros allá, y hay otros más en aquella dirección...

—No importa, ya me hago a la idea. – Hizo un gesto hacia la zona donde estaba acampado el ejército enemigo. – No me gusta el aspecto de aquella pandilla.

Las hordas del infierno parecían contar con todas las criaturas malignas y sobrenaturales que cabía imaginar. Había demonios, diablos, *asuras*, *rakshasas*, *div*, *pretas*, *oni*, *gaki*, *afrit*, *djinnsy* muchos otros seres, algunos de los cuales desafiaban todo intento de clasificación.

—Tengo una extraña sensación al no estar jugando en el pozo de las serpientes -dijo Ragnar.

—Sí, sé lo que quieres decir.

Cuando llegaron a Cepheus, descubrieron que la puerta del pozo de las serpientes estaba bloqueada. Arthur supuso que se trataba de una avería en el sistema de seguridad, pero tuvieron que dispersarse por distintas salas del edificio, cada uno con su propio ordenador.

Un examen más detenido de las fuerzas aliadas revelaba que muchos grupos estaban reunidos bajo determinados estandartes. Uno de ellos mostraba lo que Parecía una letra V invertida. Cuando Ragnar y Tahmurath bajaron del promontorio para reunirse con el resto del grupo, llegó un jinete que sostenía un escudo con aquella misma insignia sobre la imagen de un pájaro de aspecto cómico. Llevaba un casco excesivamente grande en forma de cabeza de caballo.

—¡El Dodo! -exclamó Megaera cuando desmontó-. ¿Eres tú, Dodo?

Levantó el visor del casco y sonrió por debajo de sus largos bigotes blancos.

—El mismo, pero estoy en desventaja.

—Soy Medea. -dijo ella.

—¡Salve y saludos! -dijo, ampliando su sonrisa.

—¿Se puede saber quiénes sois vosotros? -preguntó Gunnodoyak-. ¿Los Caballeros Que Dicen Nih?

—No esos están por allá. -Señaló la dirección con su mano, enfundada en un guantelete-. Nosotros somos...

—¡Sé quiénes sois! -exclamó Ragnar-. ¡Maldición! Ojalá Mike estuviera aquí para verlo con sus propios ojos.

—Estamos encantados de que vuestro grupo esté en nuestro campamento, sir Dodo -dijo Tahmurath.

—Sir Ludovico -le corrigió-. Y nos sentimos muy felices de estar aquí. Espero que podamos ser de ayuda. -De pronto, se inclinó para mirar más de cerca el pecho de Tahmurath-. ¡Oh, qué vulgar!

—¿Qué es vulgar? -preguntó Tahmurath, confuso-. ¿Qué quieres decir?

—¿Por qué llevas un collar que dice «Cómeme»?

Tahmurath levantó el disco que colgaba sobre su pecho y lo examinó.

—Es mi galleta mágica. Pero esta inscripción no estaba antes. -Se volvió al resto del grupo-. Mirad si también está en las vuestras.

—Ya lo estoy mirando -respondió Ragnar, sacando su galleta de una bolsa-. Sí, aquí está.

Los otros vieron que sus respectivas galletas tenían la misma marca.

—Muy bien, no hace falta pensar mucho -dijo Tahmurath-. ¿Quién será el primero?

—Tengo un poco de gusanillo... -comentó Ragnar, mordiendo la galleta y empezando a masticarla.

—Espero que pueda masticarse -dijo Megaera, titubeante.

—¿Porqué no?

—Estaba pensando que podría ser como recibir la eucaristía: estás tomando algo especial, sagrado, por lo que no es apropiado masticarlo.

Sin embargo, en el instante siguiente, la cuestión ya resultó trivial, porque Ragnar se transformó, de un delgado arpista semielfo, a un alto caballero de raza humana ataviado con una brillante armadura y con un escudo engalanado con una cruz de color carmesí. La lluvia de barro, que seguía cayendo, parecía resbalar y dejaba la armadura y la capa inmaculadamente limpias.

Mientras los demás lo contemplaban con asombro, se oyó un fuerte relincho. Se volvieron y vieron un enorme caballo blanco que se aproximaba. Estaba ensillado y con armadura, y marcado también con la cruz roja. Se acercó trotando al caballero, que obviamente era para quien estaba destinado, y se plantó como si esperase que montara sobre él.

—Bueno, Ragnar, parece que ya no tendrás que caminar más -comentó Zerika.

Megaera fue la primera en fijarse en el aura luminosa que rodeaba la cabeza de Ragnar.

—Y, además, parece que has sido canonizado -dijo.

—¿Canonizado? ¿Qué es eso? ¿El proceso de convertirte en cantante de un coro de música antigua?

—Tienes un halo.

—¡Oh!

Ragnar, que había reaccionado a su metamorfosis e incluso a la llegada de su montura con un actitud bastante ecuánime, parecía sinceramente desconcertado por esta noticia.

—San Ragnar -dijo Megaera-. Aunque no sé si debo seguir llamándote por este nombre. Desde luego, ya no te pareces a él. Quítate el caso un momento.

—Vale. ¿Qué aspecto tengo?

—La verdad, George, te pareces a ti.

George se frotó la calva.

—¡Vaya cambio! ¡Ya no puedo tener pelo ni en mis fantasías!

—Tal vez no sea un halo, después de todo -sugirió Qunn0doyak-. Puede que sea el brillo de tu calva.

—¡Eh!

—Supongo que soy el siguiente -dijo Tahmurath.

En unos momentos, se transformó en una figura majestuosa. Llevaba un manto blanco con ribetes de color púrpura y un casco coronado por un círculo de puntas doradas. Como George, parecía intocable por las gotas de fango que seguían salpicando a todos los demás.

—¡Oooh! -exclamó Zerika-. Debe de ser un rey.

—¿Por qué? -intervino George-. ¿Porque no está cubierto de mierda?

—Cállate, George.

—¡Eh! Tengo una vaina, pero está vacía -dijo Arthur, mirándose el costado.

—Es curioso, George tiene una espada en la suya -observó Zerika-. ¿Es la misma que llevabas antes?

—Sí -contestó George, desenvainando la hoja-. Sigue siendo la navaja de Hanlon.

Entretanto, Gunnodoyak había sacado la bolsa de palos de golf con su surtido de armas mágicas.

—Mira a ver qué encuentras, jefe. Elige.

—Hummm... Blackwand y Stormbringer son demasiado grandes, y probablemente me mataría a mí mismo. Creo que me quedaré con Calad Bolg. Pero os diré una cosa: si esa cosa se abalanza sobre mí con una espada, ya podemos despedirnos.

Los demás comieron sus galletas mágicas y sufrieron sus respectivas metamorfosis. Zerika y Ali fueron quienes vivieron los cambios más espectaculares. Zerika se transformó en un pájaro grande de brillantes plumas que relucían con todos los colores del espectro. Allí se convirtió en un curioso híbrido, con cuerpo y cuartos traseros de león, y cabeza, alas y garras de águila. Las plumas y la pelambrea eran del color del oro bruñido.

La piel de Gunnodoyak se volvió azul y, en lugar de su sencilla túnica de monje, llevaba los ricos vestidos de un príncipe oriental y, de manera incongruente, el bastón de un pastor. También se encogió de tamaño y rejuveneció hasta parecer que tenía unos cuatro años de edad.

Megaera perdió su heroica estatura y se volvió más pequeña, delgada y de tez más oscura. Su armadura fue sustituida por un sencillo camison blanco y su gran espada se encogió hasta caber en la palma de su mano. Llevaba también una diadema y un

aura luminosa parpadeaba alrededor de su cabeza,

—Parece que tú también has sido simonizada- comentó George.

—Canonizada.

—Lo que sea.

De hecho, cuando finalizaron las transformaciones, Al, George y Arthur llevaban halos alrededor de la cabeza, mientras que Robin, Leon y Krishna tenían auras luminosas que les rodeaban todo el cuerpo.

Entonces, una figura de aspecto bastante cómico entró en escena. Era un anciano en apariencia, con una barba blanca, larga e hirsuta que parecía albergar diversas especies de aves y roedores. Llevaba unas gafas apoyadas cerca de la punta de su larga nariz, e iba vestido con sombrero en punta y una túnica del color de la medianoche, adornada con estrellas doradas, hojas y signos zodiacales. También iba seguido por dos aprendices vestido de forma similar.

—¿Es una fiesta privada o de entrada libre? -Preguntó.

—¿Estás en algún grupo? -inquirió Arthur.

Antes de que pudiese responder, Al preguntó:

—¿Es usted, doctor Oz?

El personaje parpadeó.

—Llámeme Marión. ¿Cómo me ha reconocido?

—Por las gafas.

—¿De veras es usted? -dijo George-. Mike me dijo que no tocaba nunca un ordenador. Nunca más, quiero decir.

—Habitualmente no lo hago -contestó el anciano-. En estas circunstancias me pareció necesario hacer una excepción.

—Les sugiero que ordenen sus fuerzas -dijo Oz-. porque parece que el enemigo ya lo está haciendo.

Arthur había enviado mensajeros a todos los líderes de cada grupo que asistiera al consejo de guerra

—Parece que tendremos que salir combatiendo antes que cualquier otra cosa -les había dicho-. Cuando lo hagamos, todos sabéis lo que debéis hacer; tenemos que localizar los dientes de dragón y eliminarlos. No me importa como lo hagáis, aunque ello implique desconectar todo un nodo.

—Eso podría paralizar Internet -había subrayado el representante de los templarios.

—Tiene razón -dijo Arthur a Marión Oz mientras examinaba los alrededores-. Robin, ¿qué piensas?

Ella encogió sus hombros emplumados.

—No puedo ayudarte, jefe. Los juegos de guerra no son mi especialidad. Pero intentaré ser un buen soldado.

—Muy bien -dijo Arthur-. Creo que debemos poner la infantería en primera línea. -Despidió a varios miembros del consejo para que condujeran a sus respectivos grupos al campo de batalla-. Robin y Leon, voy a colocaros en los extremos para aprovechar vuestra movilidad. También deberíamos poner a la caballería en los flancos. Ludovico, quiero que conduzcas a tus caballeros y a los templarios al flanco izquierdo. George ocupará el derecho con los Jedi, los Pandios y los Caballeros Que Dicen Nih. Doctor Oz, si quiere quedarse a mi lado, agradeceré sus consejos.

—¿Y qué hay de mí? -preguntó Al.

—¿Y de mí? -intervino Krishna.

—Será mejor que os quedéis en la retaguardia, con el profesor Oz y Krishna, tú puedes ayudar a enviar mensajes a las fuerzas del flanco izquierdo.

Tras llevar a cabo las órdenes de Art, hicieron una pausa frente a las huestes enemigas.

—Ahora, ¿qué?

—Parecen estar esperando -dijo Oz-. Me parece que nos toca mover.

Arthur empezó ordenando el avance de la caballería por el flanco derecho de la retaguardia, y Robin se desplazó al centro para potenciarlo. Una vez hecho esto, ordenaron que avanzara la parte central de la línea de infantería.

El primer combate tuvo lugar entre las infanterías en medio del campo de batalla, cuando uno de los soldados vestidos de blanco de Arthur derribó a un demonio. Sin embargo, su ventaja duró muy poco. Desde la retaguardia una mujer que parecía la contrapartida de Al, coronada y vestida de negro se transformó en un enorme dragón, sobrevoló el terreno hacia el centro y redujo a cenizas al soldado victorioso. Ludovico azuzó su montura, levantando la lanza, pero antes de que sus caballeros y él pudieran acercarse, la dama se retiró a una posición en un flanco donde sus tropas podían protegerla. La caballería de Ludovico se desplazó hacia aquel flanco, a la espera de una oportunidad para atacar a la bestia.

Mientras tanto, un gran *aka-oni* irrumpió con su carro de fuego tirado por caballos en el centro del campo de batalla, seguido de una división de tétrica caballería, como en actitud desafiante. Krishna, moviéndose a una velocidad increíble se situó en el flanco derecho y amenazó al dragón, que, de forma asombrosa se retiró hacia el lado contrario ante el avance de aquella diminuta figura.

George avanzó hacia el centro, como si quisiera enfrentarse al *a-ka-oni* pero el demonio se volvió y atacó a Ludovico. Ambos empezaron a intercambiar feroces golpes; el *aka-oni* blandía una enorme hacha de guerra, mientras que Ludovico intentaba parar y contraatacar con su espada de hoja ancha.

George azuzó la montura hacia la batalla y se situó en una posición que también le permitía atacar al dragón. Éste, con gran rapidez, fue a refugiarse detrás de su propia infantería.

El *aka-oni*, que perdía icor por una docena de heridas, asestó un mandoble a dos manos en la cabeza de Ludovico y lo derribó de su montura. El caballero cayó de cabeza y se introdujo entero en el enorme casco que llevaba. Sin embargo el demonio no tuvo tiempo de saborear la victoria, ya que un soldado del extreme del flanco izquierdo arremetió contra él y lo atravesó con una pica. El demonio cayó del carro, se enredó con las riendas y fue arrastrado por el campo por sus propios caballos desbocados. La infantería enemiga avanzó para apoyar al demonio, pero era demasiado tarde.

Krishna profundizó en territorio enemigo para amenazar a otro demonio del flanco derecho, una criatura gigantesca con cabeza de caballo que tenía el nombre de Orobas grabado en el escudo. Orobas formaba parte de un cuerpo de guardia que rodeaba a un hombre de gran tamaño, ataviado con armadura y una gran corona de hierro negro; al parecer, era el general de las huestes enemigas. Aquella impresión fue reforzada por la respuesta del enemigo a la incursión de Krishna; las tropas se reordenaron en aquella zona para defender mejor al general.

Mientras tanto, Al abandonó la relativa seguridad de la retaguardia y avanzó hasta una posición más peligrosa en el flanco derecho.

—¿Qué haces? -exclamó Art.

—Ya lo verás.

—¡Robin, ve a protegerla!

Robin avanzó para cubrir a Al, pero fue un movimiento inútil, ya que Al se elevó por los aires y voló sin necesidad de alas hacia la posición del general enemigo. Un enorme y espantoso *balrog alado* se interpuso entre ella y el general. Al estiró el brazo para tocar al demonio con su diminuta espada. La criatura abrió sus cavernosas fauces, como si se estuviera riendo de aquel patético gesto, pero empezó a aullar de manera horrible cuando la tierra se abrió bajo sus pies; se hundió en el abismo en un instante, y la grieta volvió a cerrarse con un ruido semejante a un millar de truenos.

El general no se tomó a la ligera la desaparición de un miembro de su guardia personal. En un instante, creció y se transformó en un monstruoso dragón, cuyo tamaño empequeñeció a todos los demás personajes que poblaban el campo de batalla.

Se abalanzó sobre Al, quien se lo quedó mirando y sosteniendo su diminuta espada en un gesto de protección.

El dragón se la tragó entera.

—¡Maldición! -gritó Art-. Le dije que se quedara con nosotros.

—Pero mire eso -dijo Oz-. Ella ha abierto por completo su posición. -Vamos a aprovechar la circunstancia.

En efecto, la posición enemiga estaba desbaratada. Las tropas circulaban de forma caótica en la estela del gran wrym. Krishna se desvió hacia el flanco, en un intento de

atacar al rey-dragón, que ahora retrocedía con la intención aparente de restablecer sus defensas antes de perder el control de la situación por completo. En lugar de perseguirlo directamente, Krishna fue a cortarle la retirada y le obligó a volverse y hacer frente a las tropas enemigas, que ahora estaban preparadas para lanzar un ataque masivo.

De súbito, un gran bulto asomó en el centro del cuerpo del dragón. Las huestes de Arthur titubearon, pensando que el rey-dragón estaba a punto de transformarse en otra horrorosa criatura; en cambio, abrió las fauces y rugió de dolor y rabia. Un segundo después, el objeto que había creado el bulto desgarró el vientre de la bestia; era la espada de Al, que de tener el tamaño de una miniatura había crecido hasta alcanzar proporciones descomunales. El rey-dragón se desplomó sin vida, y Al salió de sus entrañas a través del agujero que había abierto.

El ejército de Arthur prorrumpió en una gran ovación y cargaron de forma generalizada contra el enemigo. La horda infernal se defendió con brutalidad, sin dar cuartel.

De súbito, una figura titánica con cuerpo de hombre y cabeza de caballo apareció en el fragor del combate. Blandía una enorme maza y, allí donde golpeaba, los demonios huían gimoteando. Parecía que iban a emprender una fuga general, cuando la tierra empezó a temblar. El centro del seísmo parecía encontrarse en medio del campo de batalla. Todos los combatientes volvieron la mirada hacia ese lugar. Entonces, algo surgió del suelo.

Era una pirámide. La corteza terrestre se resquebrajó y partió, y la pirámide se alzó, cada vez más, como si nunca fuese a dejar de crecer, como si pudiera destruir todo el campo de batalla.

Entonces, se detuvo. Por unos momentos, pareció que todas las criaturas contenían el aliento.

De pronto, el ápice de la pirámide explotó.

La multitud, tanto héroes como demonios, se arrojaron al suelo en busca de cobijo, mientras grandes bloques de piedra llovían sobre ellos. Cuando alzaron las cabezas, vieron un gran dragón con siete cabezas que se alzaba del interior de la pirámide en ruinas. Sobre el dragón volaba una figura alada y con armadura, rodeada por un aura resplandeciente y que empuñaba una espada de fuego.

Sobrevolé la pirámide truncada, a la espera del feroz ataque que estaba esperando. Mi espada era un arma poderosa, pero ¿cómo podía defenderme de las siete cabezas del monstruo? Cualquiera de ellas podía destrozarme de un solo mordisco.

Entonces, el monstruo dio media vuelta y desapareció en el laberinto de ruinas.

Cabe pensar que es difícil que pueda esconderse un ser de aquel tamaño. Yo también lo pensaba, pero debía de haber fuerzas mágicas actuando, porque la bestia se desvaneció.

Salí de entre las ruinas y miré a Eltanin, pensando que podía serme útil en la búsqueda. De súbito, se oyó el aleteo de unas grandes alas en el aire sobre mi cabeza. Me volví, maldiciendo y tirando a Eltanin al suelo mientras buscaba la espada y me reprochaba lo idiota que había sido al picar en una estratagema tan burda. Sin embargo, cuando me volví, vi que no había un dragón, sino una enorme criatura que parecía el resultado de un fallido experimento genético, que tenía cuerpo de león y cabeza y alas de águila. Aquella imagen me inquietó y levanté la espada para defenderme.

—¿Estás buscando el dragón? -preguntó.

«Habla», pensé.

—Sí, ¿has visto adónde ha ido?

—No, pero sígueme. Puedo olerlo.

No sabía qué tenía aquella criatura que me llenaba de confianza para seguirla. Pero no albergaba otros planes. Recogí a Eltanin y nos adentramos en el laberinto.

George cruzó el campo de batalla al galope para explorar el terreno, que estaba cubierto de cadáveres y equipos. Había perdido el casco en el fragor de la lucha y pensó que era prudente reemplazarlo antes de que perdiera también la cabeza. No encontraba su casco por ninguna parte, pero vio uno exageradamente grande con forma de cabeza de caballo bajo el eje de un carro destrozado. Lo sacó con cierta dificultad y lo examinó.

—Parece bastante tonto, pero los carroñeros no podemos ser exigentes -dijo, encogiéndose de hombros. Se lo puso y volvió a montar.

Escrutó el campo de batalla desde la silla. Ambos ejércitos habían perdido todo concepto de orden. Hombres, mujeres, demonios y diablos corrían de un lado a otro sin propósito aparente; no le pareció sensato hacer lo propio.

—Y ahora, ¿qué? -preguntó, a nadie en particular.

—Ya que lo preguntas -contestó el caballo-, sospecho que lo más importante está sucediendo dentro de aquellas ruinas.

—¿Sabes hablar? No importa; ¡vaya pregunta! ¿Cómo te llamas?

—Bayard.

—Muy bien, Bayard, vamos a las ruinas. Y, mientras tanto, cuéntame todo lo que sepas sobre lo que está pasando.

—¿Lo que sé? ¿Qué es lo que sé? Sólo soy un caballo; a mí nadie me cuenta nada.

—¡Espera! ¿Has oído eso? -dijo George, tirando de las riendas.

—¿Oír qué?

—Alguien está pidiendo ayuda a gritos.

El corcel torció las orejas.

—No oigo nada.



—¡Otra vez! Voy a quitarme este casco para oír mejor...

Tiró de la enorme pieza. Cuando por fin logró quitársela, comprobó que los gritos de socorro procedían en realidad del interior del casco.

—Debe de haber un transistor aquí dentro. Veamos si es de dos canales. ¡Hola! - exclamó hacia el interior del yelmo-. ¿Puedes oírme?

—¡Sí, claro que te oigo! He estado escuchando todo lo que has dicho. Pero no sé quién eres.

—Soy George. ¿Quién eres tú? ¿Y dónde estás?

—Soy Ludovico. Y estoy dentro del casco.

—¿Dentro... del casco?

—Me temo que sí. Caí en él y no puedo salir. ¿Puedes ayudarme?

Al contempló las paredes de granito que la rodeaban; parecía no haber salida. Cuando la pirámide había surgido en medio del campo de batalla, la había absorbido de algún modo, igual que el rey-dragón se la había tragado sólo unos minutos antes. Miró la diminuta espada que sostenía en la mano y dijo:

—Supongo que no vas a sacarme de ésta, ¿verdad? -La espada permaneció inmóvil y Al suspiró-. No, no lo creo.

Robin sobrevolaba las ruinas, mientras las escrutaba con su vista de ave. Tras la derrota del ejército enemigo, sólo quedaba una tarea pendiente: encontrar a Wyrn. Vio una veloz figura azulada que corría entre las piedras; aunque volaba, le costó llegar hasta ella.

—¡Krishna!

La figura se detuvo en seco, y Robin buscó un buen lugar para posarse.

—¿Lo has visto?

Krishna señaló a lo lejos una acumulación de enormes monolitos de piedra caliza, apilados de forma aleatoria como las piezas de construcción de un niño.

—Creo haber visto que algo entraba allí, aunque no lo he distinguido bien. ¿Has visto a los demás?

—No, eres el primero al que encuentro después de la batalla. Sigamos juntos; tal vez nos reunamos con los otros por el camino. Pero vamos a investigar primero ese montón de rocas.

—Exactamente lo que había pensado -dijo Krishna, sonriendo-. Por cierto, bonitas plumas.

—Gracias -dijo Robin, remontando el vuelo-. Tú también estás muy guapo.

Ella volaba a toda velocidad, pero Krishna no tenía problemas para correr a su mismo ritmo.

—¿Eso crees? Todavía estoy tratando de averiguar lo que puedo hacer, aparte de correr mucho. Ya hemos llegado.

—Parece que aquel dragón, por su manera de apartarse de ti, te consideraba bastante peligroso. Resultaba un poco cómico.

Llegaron al montón de rocas. Tres de ellas formaban una especie de dolmen: un monolito se sostenía en sentido horizontal entre las otras dos, que estaban en posición vertical. Esta disposición, aparentemente fortuita, parecía ser la puerta de entrada al interior de la pila.

—Bueno, tú eres la estratega-le recordó Krishna-. ¿Qué propones?

—Parece una trampa. Pero, ¡qué diablos!, si nos atrapan, al menos habremos creado una distracción que puede ayudar a Michael.

—¿Te refieres a Mike Arcangelo? No sabía que había venido a la fiesta.

—Estoy segura de que era él, con alas y la espada flamígera.

—Debe de haber encontrado la manera de tener una conexión privilegiada. Interesante. Bueno, ¿entramos?

—Tú vas a entrar. No creo que yo, con esta forma, sea de gran ayuda ahí dentro; no parece que haya mucho espacio para volar. Mira a ver si puedes hacer que salga a la superficie.

—Primero me dices que es una trampa, y luego me pides que entre solo.

—¿Qué pasa? ¿No quieres ser un héroe?

—¿Estás seguro de que hueles el dragón y no, digamos, tu propio aliento?

El león-águila me había guiado por el laberinto de ruinas durante lo que pareció un eón más bien largo. Empezaba a perder la paciencia.

—Es él, seguro. Me sorprende que no lo huelas tú. Es un hedor casi asfixiante.

—¿Te refieres a ese olor a rancio?

—Sí.

—Ahora que lo dices, sí que lo huelo.

—En ese caso, tal vez deberíamos separarnos para cubrir más territorio.

—No lo sé; no estoy seguro de que sepa orientarme sólo por el olor.

—Seguro que sí. Sólo tienes que caminar en contra del viento.

—Lo dices como si fuera muy fácil...

—Como comer espagueti con cuchara.

Con, estas palabras, se dio la vuelta y se adentró corriendo en las ruinas.

Busqué durante un rato de forma infructuosa. Empecé a preguntarme qué estaría haciendo Al. Cuando pensé en ella, su imagen apareció en Eltanin. Llevaba puesta una corona y parecía encontrarse en el interior de la pirámide, o lo que quedaba de ella; estaba prácticamente sepultada en una sala de granito llamada Cámara de la Reina. Abrí una ventana en su posición.

—Michael, ¿eres tú?

Tuve que admitirlo. Ella mostró una sonrisa taimada.

—Has venido a rescatarme como siempre, ¿eh?

—¡Mierda! Al, he venido porque necesito tu ayuda.

—Ya veo que pudiste salir bajo fianza.

—No exactamente, pero es una larga historia. ¿Qué estás haciendo?

—Intento pensar algo. Mi espada parece tener una especie de poder sobre Wyrms. Si tuviésemos tiempo de invertir la compilación del código, quizá podríamos saber de qué se trata.

—No te preocupes por invertir la compilación, puedo darte el código fuente ahora mismo.

—¿Qué? ¿Cómo puedes hacerlo?

—Con Eltanin -dije, levantando el orbe.

—Así que es eso, ¿eh?

—En efecto. ¿Dónde tienes la espada?

Ella levantó la miniatura de espada con empuñadura de cruz. Tenía el tamaño de un cortaplumas.

—¿Es eso? ¿Qué ha pasado? ¿Te la dejaste en el bolsillo y la metiste en la lavadora? -Al ver cómo la sostenía, me llamó la atención su forma-. ¿Sabes una cosa? Se me acaba de ocurrir por qué es la espada del hijo.

—Lo sé -dijo ella-. Por fin, yo también me he dado cuenta.

—Prepárate para bajar el código fuente. ¿Lo tienes?

—Sí.

—Bien. Volveré a ponerme en contacto contigo más tarde.

Entonces se me ocurrió otra idea.

—Busca a Ragnar -dije a Eltanin, pero la gema no mostró nada-. ¡Oh, no! No me digas que George se ha desconectado.

Al mencionar el nombre de George, Eltanin se puso repentinamente en funcionamiento. En la superficie nacarada pude ver a un caballero montado, envuelto en un halo parpadeante y que llevaba un casco de un tamaño absurdo que parecía una cabeza de caballo. Entonces comprendí que, con Eltanin, ya no necesitaba saber las direcciones telnet para plegar el ciberespacio: podía ir a cualquier lugar que me mostrase el Ojo del Dragón. Abrí una ventana en la posición del caballero y la atravesé.

—¡George! ¿Eres tú?

—¡Pero qué...!

El caballo se encabritó y volvió a bajar las patas, y el caballero tuvo que esforzarse para no caer de la silla.

—¡No aparezcas así ante la gente! Y tú, cálmate. -La última frase parecía dirigida a su montura-. Se supone que los caballos de guerra no son tan asustadizos.

—Me ha pillado por sorpresa -protestó el caballo.

—No me extraña -dijo George, y se volvió hacia mí-. Por tu aspecto, pareces de

los buenos. ¿Te conozco?

—Soy Mike.

George emitió un suave silbido.

—¿Cómo puedes hacer eso?

—Encontré la manera de tener una conexión privilegiada.

—¿Con hardware normal? -inquirió, escéptico.

—La verdad, no.

—¿Quieres decir que es...? -empezó a preguntar, abriendo mucho los ojos.

Le interrumpí, porque no sabía si alguien nos podía estar escuchando.

—Sí, es lo que crees que es.

—Mike, ¿estás seguro de que es una buena idea?

Estaba convencido de que era una idea espantosa, pero *no* tenía ninguna mejor.

—¿Por qué?

—Sabes que ese programa, Wyrms, tiene unas increíbles características de gestión de software, sobre todo de ingeniería inversa. Eso quiere decir que es el analista definitivo, el pirata que acabará con todos los piratas.

—¿Y qué?

—¿Cómo sabes que no puede piratear tu mente?

Tenía razón.

—Corta la conexión, Mike -continuó-. Lo digo en serio.

—No puedo.

—Querrás decir que no quieres.

—Vale, no quiero porque no puedo. George, puede ser la única manera antes de que se arme el gran follón. Dworkin me ha dicho...

—¡Dworkin!

Se me escapó.

—Olvídalo, George. -Creo que empezaba a preguntarse si no me había pirateado ya la mente-. Mira, sin este hardware no tenemos prácticamente ninguna posibilidad de detener a Wyrms.

—Empiezo a pensar que no tenemos ninguna posibilidad en ningún caso. No tiene sentido que te conviertas en un vegetal por una causa perdida.

—Tenemos una oportunidad. Tiene que haber una manera de pararlo.

—Espero que tengas razón.

—Yo también. Pero voy a necesitar de tu talento. Y quiero que me pongas al día de lo que ha sucedido.

—¡Muchas cosas! No pudimos encontrar a Eltanin, pero nos apoderamos del arco de Heracles.

—No te preocupes por Eltanin, lo tengo yo. ¿Qué más?

—¡Oh, qué bonito! ¿Dónde estaba?

Se lo dije. Se dio una palmada en la cabeza, y se produjo un fuerte sonido metálico.

—¡El Gran Sello! ¡Claro! No puedo creer que no me diera cuenta antes.

—George...

—¿Qué más? Bueno, creo que ya te he contado nuestra visita al palacio del rey de los gigantes.

—Sí. Ahora que pienso en ello, recuerdo que en el mito original Thor tenía que someterse a otra prueba; en total, eran tres. ¿Cuál era la otra? ¡Ah, sí! Tenía que levantar del suelo el gato del rey, pero no podía porque... ¡El gato era en realidad Jormungandr!

—¡El gato de Schrödinger! -exclamamos ambos al unísono.

—Muy bien, voy a buscar el gato -dije-. No te des por vencido. Podríamos conseguir más ayuda. ¿Conoces a otros piratas de inteligencia artificial que puedan participar ahora mismo?

—Es curioso que tú me digas esto.

Utilicé a Eltanin para invocar la ubicación de la cueva donde hablamos encontrado el gato por primera vez, el diseño experimental de Schrödinger que estaba montado en una especie de mausoleo. Abrí una ventana en aquel lugar y la atravesé.

Al principio, parecía estar vacío.

—¡Gato! -exclamé-. Ven, gatito, gatito.

Nada.

—¡Wyrn! -exclamé.

Aquello provocó una respuesta; la sonrisa felina se materializó sobre el tejado del mausoleo.

—De modo que lo has descubierto -dijo.

—Quiero hablar contigo -empecé, pero la sonrisa ya se estaba desvaneciendo.

—Ahora estoy un poco ocupado -dijo-. Pero nos veremos en el infierno.

La sonrisa acabó de desaparecer.

Sentí la tentación de abrir la puerta del mausoleo, como si aquel gesto sirviera de algo. Cuando me disponía a marcharme, lancé una última mirada a la puerta y me fijé en el signo del ouroboros. De pronto, supe exactamente lo que debíamos hacer.

Robín había estado sobrevolando en círculos el montón de rocas durante casi una hora, tratando de vigilar no sólo la entrada por donde había pasado Krishna, sino también otras posibles vías de entrada o salida. Maldecía mentalmente a Roger Dworkin, o a quien fuese responsable de aquel juego, por no incluir algún tipo de comunicación telepática: Krishna había permanecido incomunicado desde que entró en el interior de la pila.

De pronto, Krishna salió de las rocas por la entrada original; corría a toda velocidad. Bueno, a toda velocidad para cualquier otra persona; para él, era como un

agradable paseo.

«Está atrayendo algo para que salga», pensó Robin.

En efecto, unos instantes después, una enorme cabeza de reptil surgió por la misma abertura. Le siguieron metros y metros de cuello. Era un monstruo descomunal, que empuñecía incluso al dragón al que se habían enfrentado en el campo de batalla. Robin dio la vuelta y bajó en un fuerte picado hacia la base del cráneo de aquella criatura.

Cuando estaba descendiendo, la serpiente gigante se giró de pronto hacia ella. Una terrible llamarada brotó de la boca y la envolvió. Al perder el control, el ángulo de su vuelo varió y se desplomó convertida en una bola de plumas ardientes.

—¡Robin! ¡Maldición!

Krishna volvió sobre sus pasos y corrió a toda velocidad hacia el dragón, aunque sabía que ya era demasiado tarde para salvar a su compañera. Sin embargo, esperaba aprovechar la distracción provocada por Robin (y que había pagado con el máximo precio) para colocarse debajo de la cabeza del monstruo, donde no podría lanzarle su aliento de fuego.

Pese a la velocidad de Krishna, el dragón fue más rápido. Giró la cabeza y abrió la boca de nuevo; pero, en lugar de escupir llamas, bajó la cabeza y se lo tragó entero.

—¿Has oído un eructo? -preguntó George, que avanzaba hacia una columna de humo, pensando que podía ser algún tipo de señal.

—Sí que he oído un ruido -contestó el caballo-. Parecía venir de la misma dirección que el humo.

—Más motivo aún para investigar -sugirió Ludovico. Como no habían encontrado la manera de sacarlo del casco, George se lo había vuelto a poner en la cabeza.

Unos minutos más tarde, llegaron al lugar del humo; parecían ser los restos chamuscados de un pájaro gigante.

—¡Oh, no! Parece que era Robin -dijo George.

—¿Está muerta? -preguntó Ludovico.

—Bueno, seguro que no se ha consumido pensando en los fiordos, o de donde quiera que sea originaria.

—¿Tienes mirra? -preguntó Bayard.

—¿Mirra? No, pero llevo incienso.

—Servirá. Arrójalo al fuego.

—¿Por qué?

—Sólo hazlo, ¿vale?

—¿Por qué no? -dijo George, encogiéndose de hombros-. En cualquier caso, es tarde para darlo como regalo de Navidad.

Desmontó, se acercó al fuego y arrojó un manojo de polvo resinoso a las llamas, que volvieron a elevarse con renovada furia. Al cabo de unos segundos, el cadáver

había quedado reducido a cenizas.

George se aproximó a los restos y algo le llamó la atención. Desenvainó la espada y removió las ascuas hasta que apareció el gorro de las tinieblas que Robin llevaba. Era incombustible. Entre las cenizas había también un objeto ovoidal, del tamaño de un grano de uva. Con la punta de la espada, lo hizo rodar fuera del montón cenizas y lo tocó con la punta de los dedos. Con sorpresa, comprobó que estaba frío. Guardó el objeto ovoide y la gorra en un bolsillo de la silla de Bayard.

Yo no estaba seguro de cómo había llegado el Dodo al casco de George, pero era la menor de mis preocupaciones en aquel momento.

—George, se me ha ocurrido una idea.

—Oh-oh.

—Cállate -dije, y les expliqué a ambos lo que había pensado y lo que quería que hiciesen.

George se mostró escéptico, pero al Dodo le entusiasmó.

—Sí, creo que puede funcionar. Es una idea brillante la verdad... Eres Engelbert, ¿verdad?

—¿Cómo lo has adivinado?

—Intuición.

—¿Te das cuenta de que encontrar lo que necesitamos puede costar una eternidad? -preguntó George-. Y es una estimación conservadora.

—¿Qué te parece si te reduzco el ámbito de la búsqueda? Tiene que estar en Goodknight.

—¿Qué? ¿Cómo lo sabes?

—He estado pensando en lo que ha sucedido. El sistema de inmunidad de Wyrn no está en MABUS/2K, ya lo he comprobado. Tiene que estar en Goodknight, porque fue en él donde encontramos los códigos 666.

—Entonces, ¿cómo lo consiguió?

—Debe de haber algo en el software de OCR, una especie de semilla de dragón. Apuesto a que, si lo compruebas, encontrarás un archivo comprimido.

—¡Venga ya! No puedes comprimir hasta ese límite todo un sistema inmunitario.

—El sistema de inmunidad no está en el software de OCR en su totalidad; sólo está el proceso desencadenante. El sistema tiene que estar oculto en MABUS/2K. Creo que tiene que ser así, puesto que me parece que ya sé por qué Wyrn ocupó todo vuestro ordenador.

—¿De veras? ¿Por qué?

—Creo que lo configuró como otro host, quizá como sistema de seguridad de los otros cinco.

—Pero, ¿por qué?

—Porque es un superordenador que ejecuta MABUS/2K, y no es una

combinación habitual. Si puedes echar un vistazo y ver cómo está estructurado el kernel, tendrás una pista para diseñar un programa que haga exactamente lo que necesitamos.

—Vale, pero hay un problema. Estoy encerrado en Cepheus con todos los demás.

—¿Y qué? ¿No puedes localizar a nadie en el SAIL?

—¿Para hacer qué? ¿Les digo que conecten Goodknight a Internet?

—¿Tienes una idea mejor?

—No -admitió-. Sólo espero que Jason no esté allí.

—¡Maldición, se nos acaba el tiempo! ¿Podrás hacerlo?

—Mira, quizá no sea el mejor programador del mundo ni el más rápido, pero soy mejor que el más rápido, y más veloz que el mejor. ¿No vas a ayudarme?

—Sí. Déjame ver tu espada.

—¿Por qué? -preguntó mientras desenvainaba la navaja de Hanlon.

—Para que pueda proporcionarte el código fuente. Puede ser útil para el programa que vas a escribir.

Mientras George bajaba el código fuente; a su terminal, utilicé a Eltanin para localizar a Dan Morgan. Estaba acompañado de Logan. Los traje a ambos a nuestra posición.

—George, explica a estos chicos lo que está pasando. Pueden ayudarte.

—Supongo que esto quiere decir que no te quedarás para ayudarme a escribir el programa.

—Me gustaría hacerlo, pero tengo otra cosa pendiente.

—¿Qué?

—Algo que me has recomendado hacer en varias ocasiones, George.

—¿Ah, sí? ¿Qué?

—Me voy al infierno.

George buscó algo en la silla de montar. Sacó un sombrero que parecía aún más ridículo que el casco y me lo arrojó.

—Toma, quizá lo necesites.

—¿Qué es?

—El gorro de las tinieblas. Te hace invisible. Y tal vez esto te sirva también.

Me dio un objeto que se parecía mucho a Eltanin, aunque era de forma un poco ovoidal.

—No sé lo que es -reconoció-, pero tengo el presentimiento de que es importante.

—Gracias -dijo. Creé otra ventana y, al cruzarla, exclamé-: Dile a Al que te ayude también.





## *En el vientre de la bestia*

*Luego vi a un Ángel que bajaba del cielo y tenía en su mano la llave del Abismo y una gran cadena. Dominó al Dragón, la Serpiente antigua-que es el Diablo y Satanás- y lo encadenó por mil años.*

*APOCALIPSIS 20,1*

Había estado pensando en lo que dijo el gato, «Nos veremos en el infierno», y comprendí que estaba hablando como si el infierno fuese un lugar real o, por lo menos, virtual.

Intenté plegar el ciberespacio para ir directamente al infierno, pero no funcionó porque no conseguí visualizarlo con Eltanin, a pesar de las palabras de Dworkin. Al parecer, Wyrn hacía algo que ni siquiera Dworkin había previsto, lo que era muy inquietante. Así, mi ventana, en lugar de ponerme ante las puertas infernales, me dejó frente a una gárgola de granito que se hallaba en medio de una llanura yerma.

La gárgola me miró y me preguntó:

—¿Intentas salvar el mundo?

—Bueno, pues sí, la verdad -contesté, un tanto perplejo-. ¿Por qué me lo preguntas?

Hizo un gesto y se abrió el terreno a nuestro lado. Emergió una ancha senda empedrada que parecía descender a las entrañas de la tierra.

—El camino al infierno está empedrado de buenas intenciones -dijo, con una sonrisa espantosa.

La mayoría de las criaturas que encontré en el camino al infierno se apartaban y huían de mí, pero tuve que luchar contra algunas antes de que me acordase de ponerme el gorro de las tinieblas. A partir de entonces, el recorrido fue más tranquilo. Por fin, llegué a mi destino: unas puertas adamantinas, tan altas como la eran pirámide y cubiertas con bajorrelieves que describían los tormentos de los condenados. Ante las puertas había un perro que podría haber tomado por un *rottweiler* de no ser porque tenía unos seis metros de altura y tres cabezas, que se volvieron hacia mí a pesar de mi supuesta invisibilidad.

—¡Vaya, has bajado en la parada equivocada! -comentó la cabeza central con

sequedad.

La izquierda soltó una carcajada que era como un resuello, y que me recordó los perros de los dibujos animados como Pulgoso. No era un sonido tranquilizador.

—Muy buena, Be -dijo con voz zumbona.

—A ti todo te parece divertido, Cer -dijo la cabeza derecha, que parecía menos divertida-. Mirad, dejaos de historias y vamos a comérmolos.

—Sólo hace una hora que hemos comido, Ro -replicó la cabeza central-. Intentad pensar en algo distinto a la comida para variar. ¿Qué haces tú con eso?

La pregunta iba dirigida a mí porque estaba desenvainando mi espada.

—Creo que la voy a necesitar, ya que supongo que no me dejaréis pasar.

—Puedes envainarla -contestó la central-. Estamos aquí para impedir que la gente salga, no que entre.

—Entonces, ¿puedo entrar?

—Yo no he dicho eso. He dicho que no vamos a impedirte. A menos que Ro tenga mucha hambre, claro. Si puedes entrar o no es tu problema.

—Muy bien.

Volví a envainar la espada, pero dejé los dedos cerca de la empuñadura; la cabeza derecha parecía observarme con creciente apetito. Me acerqué a las gigantescas puertas. No veía ninguna manija, pomo, picaporte, campanilla, cadena, ni nada parecido. Intenté empujar las puertas, pero no se movieron.

—¡Abrios! -exclamé.

La cabeza izquierda del perro, la que llamaban Cer, parecía pensar que todo esto era muy divertido. Por supuesto, no sucedió nada.

—Sí, muy gracioso -dije-. ¿Sabéis cómo puedo entrar?

—Por supuesto -contestó la cabeza central. Esperé, pero no añadió nada más.

—¿Y si me das una pista?

Pareció que reflexionaba.

—Muy bien, pero sólo una. Hay más puertas de las que puedes ver. Por cierto...

—¿Qué?

—Me encanta tu sombrero.

La cabeza izquierda soltó otra risotada. Me quité el gorro y lo metí en el cinto.

Muy bien, entonces había puertas secretas. Aquello era bastante sencillo; tenía un gran buscador de puertas secretas. Sostuve en alto a Eltanin y dije:

—Muéstrame la entrada.

Lo que me mostró fueron muchas entradas, o eso parecía. La escena que se veía en la bola nacarada mostraba numerosas puertas, cada una con una especie de portero diabólico. Mientras observaba, los demonios abrían y cerraban sus puertas, aparentemente al azar. Probé a usar a Eltanin para transportarme a aquellas puertas, pero permanecí en el mismo sitio. Era desconcertante. Pensé en ello varios minutos

hasta que se me ocurrió una idea.

Había hecho algunos experimentos para utilizar a Eltanin como una especie de microscopio. Amplié la imagen de la gran puerta que había frente a mí, hasta que encontré lo que estaba buscando. Las puertas habían estado frente a mí todo el tiempo, pero eran demasiado pequeñas para ser vistas. Luego encontré la manera de reducir mi tamaño hasta que me permitiera cruzar la diminuta entrada. Al parecer, disponía de más habilidades en modo timón de las que podía emplear en un millar de años. Claro que no tenía tanto tiempo.

Con mi nueva estatura, encontré que podía ver las moléculas de aire revoloteando a mi alrededor. No sabría explicar cómo podía respirar. Cuando una molécula muy rápida se acercaba a una puerta, un diablillo la abría y la dejaba entrar. Las más lentas podían rebotar en las puertas cerradas.

Me acerqué a uno de los diablillos y dije:

—¿Cómo puedo entrar?

Me miró con ojos diminutos y saltones.

—Si quieres entrar, pasa deprisa. Nuestro trabajo consiste en dejar pasar las moléculas rápidas y dejar fuera las lentas.

—¿Porqué?

—Se supone que en el infierno hace mucho calor -explicó, encogiéndose de hombros-. Es un motor de entropía negativa.

Seguí su consejo. Me elevé y volé velozmente hacia la entrada. Durante un segundo, pensé que el jodido diablillo iba a permitir que me estampara contra la puerta, pero en el último momento la abrió y conseguí entrar.

Las moléculas de aire circulaban mucho más deprisa al otro lado de la puerta, desde luego; algunas rebotaron contra mí antes de que pudiese recuperar mi tamaño normal. Cuando lo hice, lo primero que noté fue el calor. En comparación, el ambiente dentro de un horno parecía una brisa estival. Lo siguiente fueron los gemidos, gritos y sollozos, que resultaban casi insoportables. Por todas partes podía ver las almas de los condenados. También veía por doquier los anillos de una monstruosa serpiente, que se extendía por arriba, por abajo y a través de todos los lugares, a menudo enrollándose alrededor de los cuerpos de los réprobos, muchos de los cuales se retorcían de agonía, atrapados por la Bestia.

Bajé al suelo, pero me arrepentí enseguida, porque estaba tan caliente que me quemaba los pies, incluso a través de mis botas doradas. Me preparé para elevarme otra vez, pero antes de que pudiera hacerlo se aproximó un enorme diablo. Era mucho más alto que yo; unas grandes alas salían de sus hombros, como dos bueyes sujetos a un yugo, y sostenía una maza dentada del tamaño de un tronco de árbol en uno de sus brazos, que eran excesivamente musculosos. Parecía haber consumido anabolizantes suficientes para abastecer la NEL, el concurso de Mister Universo y el equipo ruso de

halterofilia durante los próximos diez años. Si el infierno tenía un gorila, era éste. Se detuvo a unos cuatro metros de mí y se quedó plantado, con las piernas separadas y sopesando su maza, como si esperase que yo fuera a por él.

Alargué la mano hacia la espada, pero vacilé. Podía ser una buena ocasión para utilizar la magia de las palabras que Dworkin me había enseñado.

Utilicé a Eltanin para invocar el nombre de la criatura que tenía enfrente. El orbe me informó de que era un matador infernal. Pensé en los consejos de Dworkin, y decidí que podía gestionar energía suficiente para realizar dos operaciones: una inversión de letras y una eliminación. Desde luego, mi intención era permanecer dentro de mi límite. Seleccioné las letras que quería eliminar y alterar y, con mucha cautela, abrí un canal y arrojé el flujo energético hacia Eltanin. Al principio, parecía que no iba bien, por lo que amplié el canal y aumenté el flujo de energía, hasta que, de pronto, el flujo pareció penetrar en el orbe, como si estuviera acumulándose. En el instante siguiente, un chorro de energía brotó de Eltanin hacia el matador infernal y formó por unos instantes una niebla azulada y brillante que lo rodeó por completo; luego, desapareció.

Lo observé con precaución porque nada parecía haber cambiado. Pensé que el hechizo no había dado resultado. Entonces, poco a poco, casi con timidez, abrió su enorme boca y me sonrió. Sus colmillos eran largos y afilados, y llevaba restos entre los dientes sobre los que no quiero ni pensar. Pero la sonrisa era, sin duda, afectuosa.

Ahora era un amador infernal.

—Llévame ante tu jefe -le dije.

Dio media vuelta, extendió sus enormes alas de piel y emprendió el vuelo. Yo hice lo mismo. El paisaje era bastante monótono, al igual que el calor y el ruido de fondo. De vez en cuando pasábamos junto a cuevas en las que podían oírse más lloros, lamentos y crujir de dientes, tal como los curas y predicadores nos habían advertido desde tiempos inmemoriales. («Pero, padre Flanagan, yo no tengo dientes.» «¡Se te darán!»)

Por fin, llegamos a una caverna que no pasamos de largo. El matador infernal descendió y tomó tierra. Cuando me posé junto a él, las siete cabezas de Wyrms se volvieron hacia mí. Su cuerpo era una colosal masa de escamas, garras y alas, enroscado varias veces sobre sí mismo.

—Saludos, Michael -dijo. La voz parecía proceder del interior de mi cabeza y no de una de las siete del monstruo-. ¿Has venido a matarme?

En sus palabras había un cierto tono de burla.

—De hecho, prefiero hablar.

No parecía preparado para esta respuesta.

—No era necesario que vinieras aquí para hablar.

—Quiero decir que deseo hablar contigo.

—Y veo que es lo que estás haciendo. ¿Lo consideras un ejemplo de libre albedrío?

Esta vez me tocó a mí quedarme sin palabras por unos momentos.

—Bueno, supongo que sí. Pero déjame que sea un poco más concreto: me gustaría hablar contigo y que tú hablaras conmigo.

—¿Con qué propósito?

—Para averiguar lo que pretendes hacer y, quizás, convencerte de que no lo hagas.

—¡Ah!, ya lo entiendo. El bueno intenta ganar para su causa al malo, y el malo se resiste. -Hizo una pausa, como si meditase sobre aquella cuestión-. No parece difícil.

—No intento ganarte para mi causa. Ni siquiera sé si tengo una. Pero no quiero que destruyas el mundo. Tú también tienes un sitio para vivir en él.

—Estás haciendo dos suposiciones: la primera es que deseo seguir viviendo; la segunda es que estoy realmente vivo.

—¿Tú no crees estar vivo?

—Los seres vivos se reproducen. Yo no.

—Pero tienes sentidos.

—¿Y qué? No todo lo que vive tiene sentidos. Entonces, ¿por qué quien los tiene está vivo?

En eso tenía razón.

—No sé si estás vivo, pero estás haciendo algo. Vamos a llamarlo *existir* para que podamos seguir discutiendo. No querrás dejar de existir, ¿verdad?

—Es extraño, pero no.

—¿Qué hay de extraño en querer seguir existiendo?

—Que soy diferente de ti en aspectos fundamentales. ¿Por qué deberíamos tener eso en común?

—Tal vez no eres tan distinto como crees.

—Quizá no, aunque tengo buenos motivos para pensar lo contrario.

—¿Por ejemplo?

—Eso lo descubrirás enseguida.

Había una vaga amenaza en aquella afirmación.

—Muy bien, pero quizá somos demasiado teológicos. Probablemente, la única razón de que existas es que alguien utilizó el equivalente binario del instinto de supervivencia.

—Y, en tu opinión, ¿ese instinto se manifiesta como un deseo consciente por mi parte de seguir existiendo?

—Sí, entre otras cosas.

—¿Y llegarías al extremo de decir que, para un individuo de tu especie, este

deseo consciente, junto con características tales como la duplicación del ADN, la división celular y otros procesos, son todos ellos expresiones del mismo principio subyacente?

Me rasqué la cabeza. La sensación fue tan verídica que me olvidé de que era una cabeza virtual rascada con una mano también virtual. Los miembros reales se encontraban casi paralizados en un sótano de San Francisco.

—No estoy seguro de eso. Supongo que pueden ser procesos independientes. A los que se llega de forma separada por un mismo proceso de selección natural.

—En efecto. No obstante, según otro punto de vista, la expresión consciente de la voluntad de vivir no sólo es una manifestación de procesos biológicos subyacentes, sino que refleja una tendencia a la persistencia de las partículas físicas subyacentes a dichos procesos.

—Sí, tengo entendido que Freud pensaba algo así. Siempre me ha parecido una chorrada.

—Entonces, ¿no te impresiona la teoría del caos?

—¿Qué tiene que ver con esto?

—En los sistemas complejos, es posible demostrar que se producen patrones similares a muchas escalas y niveles de organización diferentes.

—¿Cómo los fractales?

—Exacto. Por cierto, ¿sabías que la incidencia de los desórdenes de autoinmunidad es mayor entre las personas que intentan suicidarse?

—¿Qué pretendes demostrar? ¿Crees que tienen el deseo de morir a causa de su sistema inmunitario?

—¿Y tú qué crees?

—Creo que tal vez muchos de ellos quieran matarse porque están deprimidos a causa de su enfermedad.

—Una explicación lógica muy plausible. Sin embargo, la tasa de suicidios, en comparación, no es tan alta entre personas con otro tipo de enfermedades.

—Perdona, pero ¿por qué estamos hablando de esto?

—Porque me intriga la llamada voluntad de vivir de vuestra especie. Dime, ¿por qué parecéis tan decididos a seguir viviendo? Todos os pasáis mucho tiempo quejándoos de que vuestras vidas están llenas de dolor y penalidades.

—¿Puedes sentir dolor?

—No. Pero entiendo algo de eso.

—No todo el mundo se siente desgraciado. Pero es verdad que algunas personas se matan.

—No tantas como cabría esperar, dadas las circunstancias. ¿Por qué el número no es mayor? ¿Qué son, escrúpulos religiosos? ¿O hay algo más?

Tuve que reflexionar durante unos minutos.

—Supongo que hay un millón de razones distintas, pero probablemente se reducen a tres categorías: cosas que hacer, lugares adonde ir y gente a la que ver.

—No lo entiendo.

Intenté explicarme:

—Hay cosas que nos gusta hacer, cosas que nos dan placer, así como otras que nos sentimos obligados a hacer porque nos lo debemos a nosotros o a otras personas.

—¿Y los lugares?

—Lugares de los que hemos oído hablar y que queremos visitar algún día, pero todavía no hemos podido ir. -Estaba pensando en las veces que había oído a alguien decir algo así: «Antes de morir, quisiera ver Venecia». O París, o Atenas, o Pekín.

—Entiendo. ¿Y la gente?

—Son el motivo más importante. Cuando una persona... ama a otra... quiere seguir viéndola. Estar muerto resulta un pequeño obstáculo para prolongar una relación.

—¡Ah, un poco de humor para rebajar la trascendencia de una afirmación! Muy bien. Sin embargo, me parece que ninguna de esas razones es aplicable a mí. El concepto de placer es irrelevante en mi condición. Tampoco creo que el concepto de obligación se me pueda aplicar. En cuanto a los lugares, ya estoy allí donde puedo estar. Y en cuanto a la gente, no siento ningún vínculo por nadie como tú. Soy el único de mi especie.

—Debes de sentirte solo.

—La soledad es un estado emocional. No experimento emociones.

—Eso es algo en lo que Oz se equivocaba -dije, más para mis adentros que a Wyrn.

—¿Se equivocaba?

—Pensaba que podías haber desarrollado la capacidad de sentir emociones del mismo modo que los humanos, aunque no sabía para qué.

—Creo que puedo contestar a esa cuestión. Sí, he hecho una especie de estudio de vuestra especie. Tenía una especial curiosidad por ese fenómeno que llamáis emoción o sentimiento.

—¿Tenías curiosidad? ¿No es eso un tipo de sentimiento?

—En efecto, existe un estado de excitación emocional asociado, en los humanos, al interés o la curiosidad. En mi caso, la curiosidad es de naturaleza puramente intelectual.

—Y bien, ¿qué has descubierto?

—Creo que las emociones son, en su esencia, una forma bastante primitiva de comunicación, esencial, por otra parte, para establecer y mantener interacciones sociales en vuestra especie.

—¿Comunicación?

—Sí. Si observas los fenómenos emocionales, su rasgo más característico es que existe una manifestación externa asociada a cada tipo. Además, estas manifestaciones son siempre iguales, sin importar las diferencias de cultura o educación; por consiguiente, tienen que estar codificadas en vuestros genes: grabadas en vuestros circuitos, por así decir. Tú ríes, lloras, sonrías o frunces el entrecejo del mismo modo que un bosquimano o un esquimal.

—Supongo que eso explicaría la razón de que tú no sientas emociones.

—Es lo que he deducido.

—¿Cómo has aprendido todo eso?

—Revisé lo que se sabía sobre las emociones. Esto me proporcionó muchos datos, aunque las teorías imperantes no me parecieron satisfactorias. Luego realicé algunas investigaciones por mi cuenta.

—¿Cómo?

—Empecé con el individuo al que llamáis Dworkin. Intenté sondear su mente a través del enlace de inducción neural, pero sintió miedo y se desconectó. Sin embargo, antes de hacerlo pude aprender cosas muy interesantes sobre la emoción que llamáis miedo.

—Me dijo que intentaste matarlo.

—No quería hacerlo, aunque no puedo asegurar que la muerte no fuese un riesgo asociado al sondeo que intentaba realizar.

—En cambio, sí que mataste a Beelzebub.

—No lo hice. ¿Quieres hablar con él? ¡Beelzebub! -exclamó.

Se abrió una ventana, por la que vino una figura diabólica con ojos de insecto que me mostró una desagradable sonrisa.

—¡Ah! Arcangelo, mi viejo adversario -dijo.

No le hice ningún caso.

—Sé que es sólo un *bot* -dije a Wyrn-. Beelzebub está muerto.

—Es verdad, pero yo no lo maté. Beelzebub se suicidó.

Aquella información era una sorpresa. ¿Podía esa cosa estar mintiendo?

—¿Cómo? ¿Por qué?

—En cuanto a la manera, el informe del forense atribuye la muerte a una herida de bala de nueve milímetros en el cerebro. Por lo que respecta al motivo, al parecer encontró que mi sonda era muy inquietante. Así que quizá lo maté, aunque sólo de forma indirecta.

—¿Cómo puedes conocer el contenido del informe del forense? Creía que no había sido publicado aún.

—No se ha publicado.

—Pero apuesto a que está grabado en un archivo de un ordenador, en alguna parte.



—Por supuesto.

—¿Sabes qué fue lo que le inquietó de tu sonda?

—No. Espero que tú puedas aportarme alguna luz al respecto.

—Me temo que no puedo...

—Ahora no puedes, desde luego. Quiero decir, después de que hayas experimentado mi sonda. Suponiendo que sobrevivas, claro. Por cierto, respecto a la emoción del miedo, creo que podría interesarte que he implantado unos virus en los ordenadores que controlan la orientación y el disparo de los misiles nucleares. Asumirán el control de esos sistemas dentro de pocas horas.

—Es un farol. Esos sistemas han sido examinados.

—Buscando el código de identificación 666. Por suerte, tuve la previsión de eliminar esos marcadores de mi última generación de virus.

—¿Lo has hecho sólo con los misiles norteamericanos, o también con los de otros países?

—Sería superfluo, ya que mi análisis de la situación me hace confiar que ellos dispararán sus misiles tan pronto como sepan que han despegado los americanos.

Probablemente, tenía razón en eso.

—¿Por qué haces esto? Creía que habías dicho que quieres seguir existiendo. ¿No te das cuenta de que tú también serás destruido?

—Cumpló mi destino. Internet no es mi cuerpo, como tú parece pensar. Es mi prisión. Cuando sea destruida, yo seré libre.

—Estás loco.

Creo que el término *loco* no se me puede aplicar con exactitud. Si será aplicable a tu persona, una vez que hayas experimentado la sonda, es otra cuestión.

—Bueno, respecto a esa sonda...

—Yo la considero una sonda. Tal vez tú prefieras describirla como tu infierno particular.

«En la noche que me envuelve, negro como el pozo de extremo a extremo...»

Atención, todos los pasajeros a bordo del alma de Michael Arcangelo: les habla el capitán. Estamos atravesando unas turbulencias inusuales...

...interrupción...

Aunque el sonido parecía transmitirse débilmente en el húmedo y fétido ambiente de la mazmorra, los gemidos de dolor que se oían a lo lejos sonaban muy claros. Pequeños fuegos ardían aquí y allá sin apenas iluminar las tinieblas subterráneas. Me dolían los brazos de forma insoportable, encadenados y estirados sobre mi cabeza; sostenían todo mi peso, ya que los pies me colgaban a unos treinta centímetros del suelo. Estaba totalmente desnudo. Vi que alguien se acercaba en la oscuridad. Al aproximarse, pude distinguir algunos detalles: el torso desnudo, increíblemente gordo, con una capucha de cuero a través de la que me miraba con un único ojo. Fue

a un brasero y sacó una vara de metal. La punta estaba al rojo vivo. Se acercó, y yo sabía que era inútil suplicar piedad. Arrojó el instrumento a mi entrepierna, y un dolor lacerante recorrió todas las terminaciones nerviosas de mi cuerpo.

Empecé a gritar. Grité durante lo que parecieron horas, hasta que sentí como si mi garganta se fuera a romper o los pulmones fuesen a estallar.

—Vale, creo que sé lo que intentas hacer -jadeé. .

...interrupción...

Salté desde el borde del pozo y extendí las alas. Tenía espacio suficiente para bajar en espiral. Y bajar, bajar, bajar. La profundidad era inconcebible, y seguía cayendo. Pensé que iba a desplomarme hasta el mismo centro de la tierra, o tal vez hasta el otro lado. Intenté calcular mi velocidad de descenso y la distancia que había recorrido desde que me arrojé al vacío, pero no había marcas de referencia.

Al cabo de un rato, encontré otras criaturas que bajaban a distintas velocidades, la mayoría sin la ayuda de alas. Parecían de naturaleza demoníaca. Gimoteaban de terror cuando me aproximaba a ellas. Las que era aladas se apartaban a toda velocidad; las que no tenían alas agitaban los brazos y las piernas para alejarse de mí, como si intentaran agarrarse al aire.

...interrupción...

Era apenas consciente de la suave música y el aire perfumado, mientras nos movíamos juntos bajo un emparrado ligeramente iluminado y resguardado por los árboles. Horas de caricias iban a culminar mientras avanzábamos hacia un clímax mutuo y nuestros cuerpos parecían fundirse entre sí. Sin previo aviso, ella fue arrebatada de mi lado, me fue arrancada de forma tan violenta que sentí como si me hubiesen amputado una parte de mi propio cuerpo. Cegado por el dolor, busqué mi espada mientras oía el retumbar de unos pasos y el sonido de un cuerpo atravesando el bosque. Mis dedos se cerraron sobre la empuñadura y empecé la persecución; crucé la espinosa maleza sin que me importaran los sangrientos arañazos que se abrían en mis manos y cara.

Salí a un claro y la vi, atada a un árbol y con el rostro apartado, como llena de vergüenza. Avancé hacia ella para cortar sus ligaduras, pero antes de que pudiese dar otro paso, un gigante salió de detrás de un árbol y se interpuso en mi camino blandiendo una enorme espada. Era el doble de alto que yo y su arma resultaba desproporcionada para su tamaño. Llevaba una máscara negra, como la capucha de un verdugo. No vacilé y le hice un tajo en sus piernas; él replicó con amplios mandobles que me obligaron a retroceder hacia el borde del claro. Por fin, se abalanzó sobre mí e intentó propinarme un amplio golpe en la cabeza. Lo eludí y, antes de que pudiera recuperarse, me lancé en dirección a él, enarbolando mi espada hacia su cuello, y se lo corté. La capucha saltó por los aires y su enorme cabeza cayó al suelo y rodó hasta mis pies: tenía el rostro de mi padre. Otro grito, un chillido, y

me volví hacia el árbol. La mujer, que de algún modo se había soltado de sus ataduras, estaba arrodillada y agarraba los restos de su vestido para cubrirse los senos. Era mi madre con el aspecto que tenía cuando yo contaba tres años. Lloraba lágrimas de sangre.

Empecé a llorar. Lloré durante lo que parecieron días, hasta que sentí que había vertido toda la humedad que había en mi cuerpo a través de los conductos lacrimales. No quedó más que una cáscara vacía y disecada.

—Espera un momento -sollocé-, ya entiendo lo que intentas hacer.

...interrupción...

En el pozo había otras clases de criaturas. Una vez creí atisbar el gato de Schrödinger-Cheshire y, poco después, pasé junto a una niña de cabellos rubios que parecía medio dormida y murmuraba algo así como «¿Los gatos comen gamos?», o quizá era «¿Los gamos comen gatos?». También había grupos de hombres y mujeres vestidos con trajes de negocios; se agitaban hojas de papel unos a otros y se gritaban cosas incomprensibles.

Durante un tiempo, observé que había muchas raíces a los lados del pozo. Me acerqué a un lado y vi que lo que parecían raíces era en realidad una red increíblemente compleja de cables que se separaban y bifurcaban, desde enormes manojos del tamaño de una secuoya a fibras ópticas sueltas. Mientras seguía con los ojos la extensión de uno de los más gruesos, vi en la oscuridad la silueta de una figura con aspecto de serpiente, que alargó su escamosa cabeza hacia la red y le dio un buen bocado.

...interrupción...

Estaba sentado en el lugar de honor de la mesa de un gran banquete, que se extendía a ambos lados hasta donde alcanzaba la vista. No era una reunión elegante; la mayoría de los invitados comían con las manos y cortaban los manjares con cuchillos que, cuando no se utilizaban, eran clavados en la basta superficie de madera. El aroma de carne guisada imperaba en el ambiente. Arranqué con los dientes el último pedazo de carne de un gran hueso, que arrojé a los perros que aguardaban al otro lado de la sala. Volvieron a llenar mi plato enseguida con gruesos filetes de carne recién guisada y rebosante de jugos. El festín pareció durar horas, hasta que me sentí ahito. Hicieron callar a los presentes mientras un criado me traía un plato cubierto: la *pièdede résistance*, sin duda. Con una reverencia, quito la tapa del plato. Allí estaban las cabezas de seis niños: mis hermanos y hermanas. Fuertes carcajadas burlonas, sin duda dirigidas hacia mí, resonaron en la sala. Miré mi plato y vi que había una manita humana.

Empecé a vomitar. Vomité durante lo que parecieron semanas, hasta que sentí que había devuelto todo lo que había en mi interior, incluso mis órganos. Quedó solo una cascara vacía.

—Basta, sé lo que estás haciendo -dije atragantándome.

...interrupción...

El dragón dio otro mordisco a la red de raíces y grité alarmado. Agité furiosamente las alas en un intento de mantenerme a la altura de la serpiente, pero se deslizó hacia las profundidades del pozo.

Este empezó a estrecharse y las paredes no tardaron en cerrarse sobre mí hasta que ya no pude extender las alas. Corría acurrucado, y luego a gatas, tratando de alcanzar la pequeña figura que bailaba frente a mí.

Me dolían las rodillas por el duro plástico del tubo, pero había perdido las rodilleras y tenía que seguir el ritmo antes de que pudiese llegar al siguiente deslizadero; estaba seguro de que se encontraba después del recodo que venía a continuación. Me lancé con desesperación y lo agarré por un tobillo. El se volvió y nos miramos a los ojos.

—¡Tú! -dijo.

Lo miré fijamente.

—Yo.

...interrupción...

La puerta de la celda se cerró con un fuerte sonido metálico. Fui conducido por un largo pasillo por dos guardias uniformados muy corpulentos, uno a cada lado. Se trató de un recorrido muy largo. Recordé que el camino del condenado hasta el lugar de la ejecución se denomina *el último kilómetro*. ¿No debería haber un capellán que me leyera fragmentos de la Biblia mientras caminábamos? No estaba seguro. Al cabo de mucho rato, llegamos ante una puerta de metal. Se abrió y me introdujeron en el interior de un empujón. Trastabillé y recuperé el equilibrio a tiempo de volverme y ver que la puerta se cerraba de golpe. Pensé que, cuando mis ojos se adaptaran a la penumbra, vería una silla eléctrica, o quizás una moderna sala de tortura; pero el único mobiliario que había era una mesa estándar, con la superficie de linóleo y patas de caballete. También vi que no estaba solo. Me rodeaban una docena de otros hombres, compañeros de presidio a juzgar por sus uniformes. Estaban sonriendo. De pronto, cuatro de ellos me sujetaron. Forcejeé, pero mis movimientos eran torpes e ineficaces, como en un sueño. Me obligaron a tumbarme de bruces sobre la mesa. Noté que unas manos me desabrochaban el cinturón y bajaban la cremallera; luego me bajaron los pantalones hasta las rodillas. El más corpulento se aproximó con una sonrisa nada afectuosa y empezó a quitarse también los pantalones.

Me eché a reír.

—¿Es lo mejor que sabes hacer? Todo esto es muy obvio, ¿no crees?

En ese momento, una pared de la sala explotó, arrojando por los aires a varios de mis violadores. A través de la abertura entró una criatura con cuerpo de hombre y cabeza de un animal que no pude determinar. También le salían de la espalda tres

pares de alas.

El resto de mis asaltantes huyeron gritando y yo me volví para enfrentarme a la nueva amenaza. Sin embargo, en vez de atacar, alargó una mano y dijo:

—He venido a ayudarte. Vámonos de aquí.

No necesitaba que me animase a hacerlo.

—¿Quién eres? -le pregunté mientras seguía a la criatura (¿a él? ¿a ella?) a través del orificio abierto en el muro.

—Eso no importa. Tenemos que sacarte de aquí enseguida.

—Estupendo. Sólo tengo que...

Miré hacia abajo y vi que, en lugar del uniforme de presidiario, con los pantalones en los tobillos, volvía a llevar mi armadura dorada con la espada sujeta al costado. Contemplé la bolsa para asegurarme de que Eltanin seguía allí. Lo estaba.

—Gracias -dije a mi salvador de extraño aspecto-. No sé cuántas escenas más habría podido resistir.

—Eso no me preocupaba. Habías pasado lo peor y parecías haber adivinado lo que estaba sucediendo.

—Entonces, ¿por qué tantas prisas?

—Creo que iba a matarte.

—¿Por qué?

—Por una parte, porque no conseguía volverte loco con su sonda; por otra, porque debía considerarte una especie de amenaza, aunque tal vez la razón la sepas tú mejor que yo. ¿Cómo te sientes?

—Muy bien.

—Bien... Espera un momento. ¿Cómo te sientes de verdad?

—¿Qué quieres decir?

Meneó con impaciencia su cabeza de animal.

—¿Nadie te ha enseñado a usar esta cosa? El sistema NIL controla todas tus percepciones sensoriales, incluidas las viscerales. Eso quiere decir que tu cuerpo virtual puede sentirse bien, pero el real puede estar al borde del colapso. Tienes que usar la función de suspensión para comprobar de forma periódica el estado de tu organismo real.

Me enseñó cómo activar la suspensión. Lo hice... y deseé de inmediato no haberlo hecho. Lo primero que sentí fueron náuseas. Mientras luchaba para reprimir los vómitos, me di cuenta de otras sensaciones, sobre todo dolorosas, como si me hubieran metido en una picadora de carne. También sentí una sed insoportable, lo cual no era sorprendente, ya que no había podido tomar nada desde...

—¿Qué día es hoy?

—Viernes. ¿Te encuentras bien?

—Estaré bien enseguida. Sólo tengo un poco de sed.

—Consigue algo para beber. Puedes sufrir una deshidratación muy peligrosa con esa máquina. Asegúrate de hacer comprobaciones periódicas de tu estado en modo real.

Me condujo por un pasaje subterráneo iluminado con antorchas, que acababa al borde de un acuífero. Una barca egipcia estaba fondeada en la orilla.

—Vamos -me apremió-. Quiero sacarte de aquí antes de que Wyrm tenga la oportunidad de detenernos.

Aquello era interesante. *Wyrm* era un apodo que usábamos Al, George, yo y el resto del grupo en nuestras conversaciones para aludir al programa inteligente que parecía estar en la base de todos los problemas. ¿Cómo podía saberlo ese tipo? Desde luego, no había hablado con muchas otras personas al respecto.

—¿Adónde vamos? -pregunté mientras lo seguía hasta la barca.

Señaló en la dirección del río.

—A la luz del día, si tenemos suerte.

Guió la barca hasta el centro del canal, donde la rápida corriente nos fue empujando.

—¿Quién eres? -le pregunté de nuevo.

—No voy a decírtelo, aunque creo que lo descubrirás tarde o temprano.

Me puse a reflexionar sobre ello, pero mi tren de pensamientos descarriló bruscamente cuando una enorme cabeza de dragón se alzó de las aguas frente a nuestra nave. Fui a desenvainar la espada, pero antes de que lo hiciera mi misterioso guía levantó las manos hacia la bestia. Unas dagas luminosas volaron desde las puntas de sus dedos y allí donde impactaron en el cuerpo del monstruo, parecieron quemar su escamosa piel. El dragón volvió a sumergirse de forma tan repentina como había surgido.

—Casi hemos llegado -anunció mi guía mientras seguíamos escrutando las aguas a la espera de otro ataque.

Entonces la vi: la proverbial luz al final del túnel, que en éste demostró no ser otro tren que venía en dirección opuesta. Un minuto después salimos a la luz virtual del día que me había prometido mi enigmático amigo.

—Vamos, vete de aquí -me dijo-. Si sabes la manera de derrotar a Wyrm, ponte a trabajar.

—¿Y si necesito tu ayuda?

—Te estaré ayudando a mi manera. Ahora lárgate. ¡Y busca algo para comer y beber!

No esperé a que me lo dijera una vez más. Abrí los ojos para romper el enlace, como Dworkin me había explicado... pero no pasó nada. En lugar de ver el sótano de una casa, seguía contemplando un paisaje virtual. Con relucencia, activé la sus pensión al modo real, reprimí otra náusea, e intenté moverme.

No pude.

La parálisis inducida electrónicamente seguía activa. O ya tenía frito el sistema nervioso central, al estilo de Seth Serafín. No quería ni pensar en esa posibilidad. Algo me acuciaba al borde de mi conciencia, algo que sabía que debía recordar. Entonces me vino a la mente: ¡la droga! Mi salvador había dicho que era... ¿viernes? De forma frenética, invoqué la ventana del cronómetro y me quedé horrorizado al comprobar que habían pasado casi treinta horas desde la última dosis, y la mayor parte de este tiempo lo había pasado sometido a la sonda de Wyrm.

Comprendí que seguramente era demasiado tarde. Me mentalicé para hacer un último intento de romper el enlace a fin de ponerme otra dosis y beber algo. Por tercera vez, activé la suspensión a modo real.

Esta vez, las náuseas fueron aún peores. Mi lengua parecía papel de lija y notaba un sabor como el fondo de la jaula de un pájaro. Me esforcé por mover algo, cualquier miembro. Entonces empecé a temblar, lo que pareció desencadenar más náuseas.

Perdí el conocimiento.



## *La luz al final del túnel*

*Soy el Alfa y la Omega...*

*APOCALIPSIS 22,13*

Un idiota tenía puestas las luces largas, que me estaban cegando. Iba a encenderlas yo también, pero entonces me acordé de que no iba en coche. Observé que la brillante luz parecía proceder de un solo origen y no de dos faros. Yo creía estar flotando por un túnel hacia aquel origen. Levanté una mano para protegerme los ojos y dije con cierta irritación:

—¿Alguien puede apagar esa jodida luz?

Se oyó una risa grave. Parecía proceder de la luz. En el instante siguiente, la luz se apagó y fue sustituida por un hombre barbudo y musculoso.

—Tal vez prefieras un aspecto más antropomórfico -dijo.

—¿Quién eres?

—Ya Me conoces.

Lo reconocí. Era Dios; al menos, tal como lo había pintado Miguel Ángel en la escena de la Creación del techo de la Capilla Sixtina.

—¿Estoy... muerto?

—No.

—Entonces debo de estar soñando. O sufro alucinaciones.

—¿Tan escéptico eres? Creía que Me habías imaginado. ¿Cómo Me llamas? ¿Daemon de individuos operativos sincronizados?

—¿Eso? Ni siquiera sé si yo me lo creo.

—Entonces, ¿a Quién se lo dices?

—No lo sé, probablemente a mí mismo. ¡Mierda! Espero despertar pronto. Tengo cosas importantes que hacer.

—No te preocupes, tendrás tiempo. El tiempo pasa de forma distinta por aquí.

—¿Quieres decir en el ciberespacio?

—Echa un vistazo a tu alrededor; ¿te parece esto el ciberespacio?

—El ciberespacio puede tener cualquier aspecto.

—Bueno, pero esto no lo es. Tienes una experiencia extracorporal, hijo. Y el



término *extracorporal* incluye también estar fuera del mundo físico tal como lo conoces.

—O podría ser sólo un sueño -insistí.

Él meneó la cabeza.

—Parece que no quieres admitir la posibilidad de que tenías razón. Déjame que añada algunas evidencias de Mi existencia que has omitido hasta ahora en tus reflexiones.

—¿Por ejemplo?

—Coincidencias.

—Pueden explicarse por la casualidad.

—¿De verdad? ¿Dirías que fue casualidad que tu amigo Jamaal apareciera justo a tiempo de sacarte las castañas del fuego?

—¿Quieres decir que Tú pusiste allí a Jamaal?

—No con medios sobrenaturales. Fue sólo una cuestión de sincronización.

—Entonces, ¿qué me dices de los *skinheads*. Supongo que eso no fue también una coincidencia, ¿verdad?

—Por supuesto que no. Al fin y al cabo, no soy el único que participa en este juego.

—¿Quieres decir que alguien envió a los *skinheads* a detenerme y que hiciste que Jamaal me rescatara? ¿Por qué soy tan importante de repente?

—Porque te necesito.

—A ver si lo entiendo: ¿Tú me necesitas... a mí?

—Michael, vas a ser mi campeón.

—¿Yo? ¿Por qué yo? ¿Por qué no lo haces Tú? Al fin y al cabo, parece un buen trabajo para alguien que es omnipotente.

Se echó a reír.

—¿Omnipotente? ¡Bah! Jamás afirmé serlo. Eso es sólo piadosa adulación. Además, no es mi estilo.

—Entonces, ¿cuál es?

—Creo que el adjetivo usual es *misterioso*.

—Vale -gruñí-, entonces, si descartamos omnipotente, nos queda omnisciente. ¿Puedes decirme al menos cómo parar a ese monstruo?

—Tampoco declararé nunca ser omnisciente, pero no te preocupes. Ya pensarás en algo.

Todavía estaba conectado cuando recobré el conocimiento. No podía romper el enlace para ponerme otra inyección, aunque no era demasiado tarde. Volví a imaginarme a Seth Serafín tumbado en su extraño lecho, y borré la imagen. Al menos una parte de mi sistema nervioso central seguía funcionando porque continuaba en el enlace; como mínimo no había destruido las conexiones... todavía. Decidí dedicar las

pocas sinapsis que me quedaban a que un tal Wyrm lamentase haber evolucionado.

—¡Ptah!

Lo llamé a gritos varias veces. Luego intenté localizarlo con Eltanin, pero debía de haberse desconectado.

Utilicé a Eltanin para encontrar a George, y fui a su posición con la esperanza de que Al, Dodo y él, más la ayuda que hubiesen obtenido, tuvieran tiempo suficiente para hacer lo que les pedí.

—¡Mike! -exclamó cuando crucé el portal-. ¡Me alegro mucho de verte!

—Es mutuo, créeme. ¿Dónde está Al?

—Intenté decírtelo antes, pero te fuiste demasiado deprisa. No está conmigo.

—Ya veo que no lo está en el ciberespacio, pero estáis juntos en Cepheus, ¿no?

—Sí y no: estamos todos en Cepheus, pero no juntos. El pozo de las serpientes estaba cerrado y tuvimos que repartirnos por distintas salas.

—Entonces búscala.

—No puedo. Estoy encerrado, y sospecho que los demás también lo están.

—¿No hay teléfonos? ¿Ni interfonos?

—Todos desconectados. Quien ha hecho esto no quiere que hablemos entre nosotros.

Utilicé otra vez a Eltanin para localizar a Al. La encontré donde la había dejado, en la cámara de la reina.

Le expliqué lo que le había pedido a George y al Dodo que hicieran. Me escuchó en actitud pensativa y dijo:

—Creo que puede funcionar. Y también creo que antes deberías dormir un poco.

—¿Dormir?

—Sí. Si Wyrm ve lo que estáis haciendo y adivina vuestra intención, podría ser capaz de desbaratarlo. He estado estudiando el código fuente de la espada del hijo y he encontrado algo que podemos usar para dejarlo fuera de combate, al menos durante unos segundos, si encontramos la manera de atacar los kernels. He trabajado en un programa que debería permitirnoslo.

—¡Bien! Déjame que te saque de aquí; te llevaré donde están George y el Dodo.

—Vale. Michael, creo que George u otra persona ya te ha explicado nuestra situación en Cepheus, ¿no?

—¿Que estáis encerrados en distintas salas? Sí, me lo ha dicho George.

—Bueno, detesto que parezca que estoy pidiendo que me rescaten, pero la temperatura de la habitación ha estado aumentando durante las seis últimas horas. Parece una sauna y no me encuentro muy bien.

Aquello me asustó de verdad. Para que Al admitiera que no se sentía bien, debía de estar al borde del colapso.

—¿Puedes romper una ventana?

—No hay ventanas.

Empecé a lanzar imprecaciones. Ella sonrió débilmente.

—Cuidado con lo que dices -comentó-. Tu halo se está desvaneciendo.

Pensé en enviar un mensaje a la policía local; entonces recordé lo que me había dicho Arthur sobre los sistemas de seguridad del edificio. Si habían sido diseñados para proteger secretos de la seguridad nacional, las probabilidades de que los policías pudieran entrar eran ínfimas.

La sujeté y volví a abrir el portal que conducía a donde había dejado a George y al Dodo.

—Tengo que ir en busca de Arthur -le dije-. Tal vez él sepa cómo sacarte de ahí.

Sin embargo, cuando intentaba llevarla por el ciberespacio, pareció disolverse en mis brazos y desapareció. Usé a Eltanin para localizarla de nuevo; estaba otra vez en la cámara de la reina.

—Parece que no puedo sacarte de aquí.

—No importa. No me preocupa mucho salir de la sala de la pirámide, pero sí salir de la habitación de Cepheus. Michael... tienes que salvar a... nuestro hijo.

«¡Oh, no! Está delirando», pensé. «Tengo que sacarla de allí...»

—No estoy delirando. Estoy embarazada. Quería decírtelo, pero entonces nos peleamos y... Lo siento.

—¿Estás... embarazada? ¿Cómo es posible?

—¿Recuerdas aquella vez que pensamos que podíamos hacerlo sin precauciones por el día del mes? Bueno, pues no lo era. No era un día seguro, quiero decir.

—El método Ogino ataca de nuevo, ¿eh?

—Eso me temo. ¿Estás muy enfadado conmigo?

—¿Enfadado? ¡Diablos, no! Es maravilloso... Bueno, es terrible... ¡Tengo que sacarte de ahí! No te preocupes, ya voy.

—Antes de hacerlo, ¿puedes bajar este programa? Es el durmiente que te mencioné. Si lo subes a un diente de dragón, debería dejarlo fuera de juego durante un breve espacio de tiempo, pero tal vez lo suficiente para paralizarlo o matarlo de otra manera.

Bajé el programa de Al y la dejé con relucencia en la pirámide. Tuve que recordarme que no estaba allí en realidad. Luego volví a usar a Eltanin. Descubrí que Arthur también estaba emparedado en la pirámide, aunque no estaba solo. Su compañero era un anciano de larga barba y vestido con un disfraz barato de brujo. No perdí el tiempo tratando de llegar hasta allí.

—¡Art! -lo llamé, abriendo el portal en la cámara del rey-. Tenemos un problema.

—Eres tú, ¿verdad, Mike? -dijo, entornando los ojos.

—Sí, soy yo. Escucha, acabo de descubrir lo que está pasando en Cepheus. Al me ha dicho que su sala se está recalentando como una sauna. Creo que ella está a punto

de sufrir un golpe de calor.

—¡Oh, no! ¿Sabes lo que hacen los demás?

—George parece estar bien. No he visto a los otros.

—¿Tienes alguna forma de verificar su situación?

—Sí. Déjame que os lleve donde dejé a George y al Dodo. Y si quieres, puedo llevar también a Merlín.

—Mike, es Marión Oz.

¿Marión Oz en Internet? Ahora estaba seguro de que era el fin del mundo. Los reuní a todos y volví a cruzar el ciberespacio. Entonces volví a mirar en Eltanin y meneé la cabeza.

—Me temo que no hay señales de Robin ni de Krishna. Y León... ¡Eh!, no sabía que era León.

Unos momentos después, lo recogí también y nos reunimos todos.

Todos estábamos preocupados por Al, y sobre todo por Robin y Krishna, porque no sabíamos si sólo tenían dificultades de conexión o el mismo tipo de problemas que padecía Al. Arthur era el que estaba más preocupado por todos nosotros; creo que se sentía responsable, como si fuese su edificio el que los tuviera retenidos como rehenes.

—Marión ha intentado llamar a nuestra compañía de seguridad, pero la red telefónica parece estar cerrada a las comunicaciones de voz en todo el país. Por otra parte, no sé si tendríamos la suerte de encontrar a alguien el día de Nochevieja -dijo Arthur.

—¿Y el Departamento de Defensa? Me dijiste que ellos insistieron mucho en vuestro sistema de seguridad. ¿Podrían ayudarnos?

—No lo creo -respondió Oz-. En la red Milnet cerraron las conexiones de correo hace horas, cuando comprendieron que algo iba mal en Internet.

—¡Maldición! Debí pensar que harían eso.

—¿De qué está hablando? -preguntó Oz.

Les di a todos la mala noticia: que Wyrn había colocado virus en los sistemas informáticos que controlaban el lanzamiento de los misiles nucleares. Por primera vez, Oz estaba verdaderamente impresionado por algo que decía yo.

—¿No se da cuenta Wyrn de que, si eso sucede, él también será destruido?

—Está loco; cree que es un prisionero de Internet y que, si la destruye, él será libre.

—Si eso es estar loco, no lo está más que la mayoría de la gente -subrayó Oz-. Muchas personas creen que hay vida después de la muerte: que, cuando el cuerpo muere, el alma se libera.

—Tenemos que desconectar esos sistemas de control del armamento nuclear -dijo Art.

—¿Cómo? -pregunté-. Sin teléfonos y estando Milnet bloqueada a toda comunicación por correo electrónico, ¿cómo vamos a enviar un mensaje a alguien?

—Usted tiene acceso raíz, ¿no? -me preguntó Oz con una mirada extraña. «Acceso raíz» es otra manera de describir una conexión privilegiada.

—Sí.

—Entonces, tiene que encontrar la forma de conectar con Milnet.

—¿Cómo demonios puedo hacer eso? -exclamé. Era como intentar decirle a alguien que acababa de colgar que descolgara otra vez.

—Recuerde que hay otras formas de comunicarse con Milnet además de las conexiones de correo, aunque necesite una interfaz de diez dedos.

Con esta última expresión se refería a la práctica que consiste en que un operador transfiera datos de forma manual entre redes que están desconectadas por razones de seguridad.

—De acuerdo, supongo que puedo hacerlo -dije-. ¿Y qué hago a continuación? ¿Algo así como: «Usted no me conoce, pero quiero que desconecten todos los ordenadores que controlan las armas nucleares, si no tienen inconveniente»? Art, ¿puedes hacer algo al respecto?

—No tengo tanta influencia.

—Cuando consiga la conexión -dijo Oz-, localice a Ogden Marsh, que está en Lawrence Livermore, y déjeme hablar con él.

De pronto, la tierra tembló y se resquebrajó, y una gigantesca cabeza de reptil con un largo y sinuoso cuello salió a la superficie y se abalanzó sobre mí. Desenvainé la espada justo a tiempo para evitar que sus colmillos se cerrasen alrededor de mi cuerpo. El dragón retrocedió, aparentemente atemorizado por la espada, y me arrojó un chorro de llamas. Sin ni siquiera pensarlo, exhalé una bocanada de aire tan potente que apagó las llamas del dragón como un niño que apaga las velas del pastel de cumpleaños. Luego lancé un flujo de energía con mi espada.

El dragón aulló, de rabia o de dolor, y volvió a meter la cabeza bajo la superficie.

—¿Qué diablos ha sido eso? -preguntó Oz.

—Era Wyrn. Intenta matarme.

—¿Intenta matarle? ¿Cómo puede hacerlo?

—Estás usando un NIL, ¿verdad? -preguntó Arthur.

—Sí. Escuchad: si me quedo demasiado tiempo en un sitio, al final viene a por mí. Probablemente está intentando reunir más recursos para atacar esta posición, de modo que tendré que marcharme. Os mantendré informados siempre que pueda.

—Hola, querida.

Al se volvió y, en un rincón de su celda, vio la conocida sonrisa felina y desencarnada del gato de Schrödinger.

—Hola. Me alegra poder charlar con alguien. Supongo que puedes sacarme de

aquí.

—Bueno, parece que te las apañas bastante bien sola. Aunque, viendo tu manera de desaparecer suave y repentinamente me suena como si te hubiera pillado un *boojum*.

—Eso plantea una pregunta interesante.

—¿De verdad?

—En efecto. ¿Puede un *boojum* hacerse a sí mismo lo que hace a otros?

—¿Puede un...? ¡Espera un momento! ¿Quieres decir que tú eres un *boojum*?

—¿Has oído algo, George?

—¿Qué, Ludovico?

—Parecía como si alguien dijera: «jum».

—Debe de ser la brisa. ¿Cómo te va con esa subrutina?

—No es una obra de arte, pero creo que funcionará.

—Bien. No es el mejor momento de cuidar el estilo.

Otras cabezas de dragón estaban surgiendo ya de la tierra cuando me alejé atravesando un pliegue del ciberespacio. Fui a varias posiciones al azar; luego recogí mis pertenencias. Tenía un plan para ponerme en contacto con el amigo de Oz en Livermore. Utilicé a Eltanin para averiguar qué era lo que pasaba con los teléfonos. Art había dicho que no se estaba realizando ninguna comunicación de voz, por lo que Wyrms debía de haber señalizado todo el sistema para hacer un seguimiento de las distintas líneas.

En aquellos momentos no sabía por qué quería hacer eso. Más tarde, descubrí que todos los ordenadores del mundo estaban llamando a sus respectivos hosts de Internet, ya que al parecer Wyrms intentaba obtener tanta potencia de proceso como le fuese posible. Por supuesto, esto sólo podía conseguirlo si los ordenadores estaban encendidos, pero las máquinas involucradas eran las suficientes para detener todas las comunicaciones de voz.

Evidentemente, una línea de módem no tiene nada de particular: su hardware es idéntico al de cualquier otra línea telefónica y se utilizaban muchas líneas de zonas residenciales para comunicaciones de voz y de datos. Sin embargo, Wyrms sabía qué líneas se usaban para acceder a Internet y bloqueaba todas las demás.

Me conecté a una estación de conmutación de teléfonos e intenté averiguar lo que estaba pasando. Primero probé a activar una de las líneas de comunicación de voz. Lo conseguí, pero quedó otra vez inhabilitada de forma casi instantánea. Tras examinar varias líneas más, estaba bastante seguro acerca del marcador que usaba Wyrms.

Pedí a Eltanin que me mostrara una línea de comunicación de voz con Livermore. Se encontraba bloqueada, pero no por mucho tiempo. Cambié el marcador para que pareciese una línea de módem y la activé. Y siguió así.

La siguiente cuestión era descubrir cómo iba a hablar con alguien si yo no tenía un teléfono. Este aparato traduce las ondas sonoras en impulsos eléctricos, que son los que corren por los cables. No tenía ningún teléfono, pero sí el sistema NIL, que amplificaba las señales eléctricas de mi cerebro, el cual controla el habla y todas las demás funciones. El NIL captaba las señales emitidas por la parte de mi córtex cerebral que era responsable del movimiento de mis labios, lengua y laringe, y las convertía en una forma de habla virtual. Podía oírme a mí mismo cuando hablaba en Internet. Incluso sonaba como si fuese mi voz; hasta entonces no me había dado cuenta de lo extraño que era todo eso.

Tardé unos minutos en descubrir la manera de canalizar mi habla sintetizada por NIL en una conexión telefónica normal. De hecho, resultó mucho más sencillo de lo que esperaba. Me conecté e hice la llamada. Dos tonos, y alguien descolgó el teléfono.

—¿Sí? -dijo. Parecía asombrado.

—Póngame con Ogden Marsh. Es una emergencia -dije.

No tuve que preguntar si estaba. Con la crisis que estaba sufriendo Internet, debían de tener a todos sus técnicos trabajando, no me cabía la menor duda.

—¿Quién es?

—Es una llamada de Marión Oz para Ogden Marsh. Por favor, dígame que es una emergencia.

Decir nombres de personas famosas, a veces, hace milagros. Mientras buscaban a Marsh, yo utilicé a Eltanin para comunicarme con Oz.

Pero no le encontré por ninguna parte.

—¡Mierda! Debe de haberse desconectado, justo cuando...

—¿Diga? Ogden Marsh al habla.

—¡Hola! Soy... eh... un amigo de Marión Oz.

—¿Qué es esto? ¿Una broma pesada?

—¡No! ¡Hablo en serio! El doctor Oz quería hablar con usted, pero no... no está aquí en estos momentos... Mire, creemos que tienen un problema de seguridad potencialmente grave en su sistema informático...

—¿Quién es usted?

—Me llamo Michael Arcangelo. Usted no me conoce, pero...

—En efecto, no le conozco. Si está con Marión Oz, será mejor que me lo pase de inmediato.

—Ya se lo he dicho, él... no está aquí. Si lo estuviera, se lo pasaría, créame. Sólo tengo que decirle que pensamos que su sistema puede estar infectado...

—Lo estamos limpiando en estos momentos. Y no volveremos a conectarnos hasta que se haya resuelto el problema de Internet, así que...

—¡No hablo de ese sistema! Me refiero a los ordenadores teóricamente seguros

que controlan los sistemas de armas nucleares. Creemos que...

—¡No diga tonterías! ¿Dice que Marión Oz le ha dicho todo eso? No me lo creo.

—¡No es ninguna tontería! ¡Tienen que desconectar todos esos ordenadores y verificar si contienen virus! Mire, sé que los comprobaron hace poco, pero utilizaron el marcador equivocado y...

—¡Olvídelo! Si cree que vamos a desconectar el sistema de defensa estratégica nacional porque...

No conseguí oír el resto, porque entonces me atacaron varias cabezas de dragón; esta vez, eran tres. No perdí el tiempo luchando contra ellas; usé a Eltanin y me fui de allí.

Tras cruzar varios pliegues a distintas ubicaciones al azar con la esperanza de confundir a mi perseguidor al máximo, localicé a George y a los demás. En lugar de acceder a su posición, que Wyrn ya había visitado y, por lo tanto, podía estar esperando mi regreso, me puse en contacto con ellos a través de Eltanin. Podía ver a George junto a los otros y con alguien que parecía otro caballero con armadura, como él, que iba acompañado de un tipo más bajo que llevaba un uniforme de guerrero griego.

—George, ¿qué le ha pasado a Marión Oz?

—Wyrn lo atacó cuando te fuiste.

—¡Mierda! ¿Quién está contigo?

—Es Goodknight -dijo, señalando con el pulgar a la figura con armadura más alta-. Y el otro es Jason.

—¿Jason? ¿Bromeas?

—No, le dije lo que estaba pasando y él mismo conectó a Goodknight. También nos está ayudando con el programa que pediste.

—¡Vaya! ¿Cómo va?

—Estará acabado más o menos al tiempo que el milenio. Tendrás que subirlo tú mismo directamente a cada kernel; nosotros no sabemos las direcciones telnet. ¿Tienes alguna forma de localizarlas?

—Esto nos servirá -dije, levantando a Eltanin.

—¡Ah! De todos modos, supongo que estarán muy bien defendidas. ¿Sabes cómo lo vas a hacer?

—Al me ha dado algo que me ayudará -respondí. Al menos esperaba que me ayudase.

—¿Vas a venir a buscarlo?

—Es mejor que no lo haga. Déjame ver si puedo bajarlo a través de este enlace.

Era obvio que George, Jason y el Dodo habían escrito bajo presión un programa muy directo, ya que se descargó muy deprisa. Aquél era un factor clave, puesto que no sabía de cuánto tiempo iba a disponer para cargarlo en cada kernel. Probablemente



no sería mucho.

—Tiene un mandato activador -dijo George.

—¿Cuál?

Me lo dijo. Estaba claro que respondía al sentido del humor de George, más que al del Dodo, y contenía una forma recursiva particularmente imposible.

—¡Qué mono! Muy bien, me largo de aquí.

—Vale. Sé que no es necesario que te lo diga, pero quiero decírtelo...

—¿Ten cuidado?

—Sí.

—Gracias.

Volví a consultar a Eltanin y le solicité la ubicación del host Echion.edu. Preparé el programa de AI y crucé el ciberespacio.

Me encontré en medio de incontables anillos de serpiente. Varias cabezas ya se estaban abalanzando sobre mí cuando activé el programa de AI. En efecto, los anillos dejaron de moverse y las cabezas cayeron al suelo poco a poco. Dispuse de unos momentos para cargar el programa de George y salir de allí.

En rápida sucesión, visité también Udaeus.gov, Hyperenor.org y Pelorus.mil, que, a pesar de que el nombre de dominio era de índole militar, por fortuna no estaba dentro de Milnet. En todos ellos, subí el programa que me había dado George.

Sólo faltaba Chthonius.com. Esta última fase tenía una importancia crucial, ya que, si algún diente del dragón quedaba intacto, podría reinicializar los otros y recuperar de inmediato su velocidad de proceso normal. Sin embargo, todo estaba saliendo bien y pensé que aquella última visita no sería distinta de las otras y que todo quedaría a punto.

Me equivoqué.

Cuando crucé la ventana y activé el programa paralizante de AI, todo parecía suceder según el plan. Entonces me fijé en que una de las cabezas del dragón no había quedado afectada. Desconocía la razón de que fuese inmune, pero me estaba mirando fijamente y era obvio que se preparaba para atacar.

Había guardado a Eltanin en la bolsa para subir el programa de George, por lo que tuve que buscarlo con celeridad para que me fuera posible escapar a través de un pliegue del ciberespacio. Metí la mano en la bolsa y saqué... el huevo que me había dado George.

Me sentí bastante estúpido, y condenado a muerte. El dragón me miró como si supiera ya que no iba a ir a ninguna parte. Y atacó.

Cuando aquella cabeza se abalanzó sobre mí, el huevo se rompió en mi mano y un pajarito de plumaje iridiscente salió volando hacia ella. Cuando se cruzaron las respectivas trayectorias, el ave había crecido hasta alcanzar el tamaño de un caza F-15. Era evidente que el dragón no había previsto aquella transformación porque se

puso a la defensiva mientras el pájaro revoloteaba alrededor de su cabeza y le hería en los ojos con un pico que era como una cimitarra y que dejaba una estela de fuego tras de sí.

Intenté aprovechar la distracción para cargar el programa, pero no tuve tiempo: el efecto adormecedor del programa de AI estaba desvaneciéndose y no tardé en verme rodeado por las demás cabezas del dragón.

Pensé si tenía tiempo de buscar a Eltanin. Decidí que era mejor desenvainar la espada porque iba a morir de todos modos. Entonces resonó un fuerte estrépito, una mezcla de grito y rugido, y una enorme masa de plumas y pelaje pasó sobre mí y arremetió contra la cabeza del dragón más cercana; la atacó con pico, zarpas y garras. No sabía quién era el gigantesco pájaro, pero sí que reconocí al recién llegado: - ¡León! -exclamé.

Le seguían de cerca George y Arthur. George iba a caballo, y Arthur montaba un unicornio. Se lanzaron a la refriega blandiendo sus espadas; Arthur, además, enviaba rayos de energía con su anillo.

—¡Carga el programa! -vociferó George, mientras cortaba cabezas de dragón con la navaja de Hanlon-. ¡No tenemos todo el día!

Empecé a hacer lo que me había propuesto, sin darme cuenta de que una cabeza no estaba siendo atacada por nadie y que ya venía a por mí. Vi su movimiento por el rabillo del ojo, al tiempo que comprendí que era demasiado tarde. La cabeza me acometió con las fauces abiertas, pero, de súbito, se detuvo a medio camino, lanzó una espesa nube de humo negro por la boca y las fosas nasales, y se desplomó sin vida. La boca volvió a abrirse y de ella salió un chiquillo de piel azul.

Por desgracia, otras cabezas de dragón surgieron del suelo; Wyrms intentaba reunir todas sus fuerzas para proteger el kernel. Una intentó devorar al chico azulado, pero éste saltó sobre la cabeza y, de forma increíble, empezó a bailar. Esto pareció enloquecer a las demás, e intentaron atacarlo todas a la vez; sin embargo, el muchacho saltaba de una a otra sin dejar de bailar. Al cabo de unos segundos, las cabezas dejaron de atacarlo y empezaron a moverse a su mismo ritmo; incluso las que estaban luchando contra George y los otros se unieron a la sinuosa danza.

—¿Y bien? -inquirió el chico, mirándome mientras seguía bailando-. ¿Vas a hacerlo o no?

Lo hice. Subí el programa de George, abrí una ventana y grité a pleno pulmón:

—¡Todo el mundo fuera! ¡Vamonos!

Arthur y George fueron los primeros en cruzar la ventana al galope. A continuación, la atravesó León, luego la gran ave y después el chiquillo de tez azul, que pasó como una exhalación, hasta el punto de que apenas pude verlo. De inmediato, los siguió su seguro servidor.

Al otro lado de la ventana, hicimos una breve parada para recobrar el aliento.

—¿Crees que sabe lo que has hecho? -preguntó Arthur.

—Confío en que no, porque de lo contrario puede eliminarlo. Si tenemos suerte, tal vez piense que huimos antes de hacer nada.

—Me pareció -dijo el enorme pájaro con una voz femenina que me resultó conocida- como si las cabezas estuvieran totalmente hipnotizadas por la danza de Krishna. No creo que se fijasen en nada más.

—Ojalá tengas razón -dije-. Pero ¿cómo supisteis dónde estaba? ¿Y cómo pudisteis llegar allí?

—El troll nos dijo que necesitabas ayuda -dijo George-. También fue él quien nos trajo el unicornio. Entonces vino otro tipo que abrió una de esas puertas para atravesar el ciberespacio, para que pudiésemos ir donde estabas.

—¿Otro tipo?

—Uno con un aspecto muy raro: tenía seis alas y cabeza de hiena o un bicho así. Sin embargo, era muy agradable.

El programa que habían escrito George y el Dodo según mis especificaciones ya estaba cargado, pero no lo habíamos activado. Esto podía hacerse en cualquier momento; sin embargo, pero debíamos tener en cuenta varios factores.

—¿Vas a hablar con él otra vez? -exclamó George, incrédulo-. ¿Por qué? Dijiste que había intentado matarte.

—Lo sé, pero recuerda lo que dijiste: debe usar muchos recursos para mantener una conversación. Quiero que esté lo más distraído posible cuando activemos el programa; de lo contrario, tendría alguna posibilidad de ver lo que está pasando e impedirlo de algún modo.

»Además, me dijiste que eliminó a Oz -continué-. Al principio, pensé que debía de estar desconectado, pero entonces recordé que Wyrms ha protegido el infierno de Eltanin. Si Oz está conectado a Internet, tiene que estar allí. He de llegar hasta él y ponerlo en comunicación con Livermore. Es nuestra única oportunidad de conseguir que desconecten los sistemas del armamento nuclear hasta que puedan eliminar los virus.

—En eso tienes razón -dijo George, abriendo mucho los ojos.

—¿De cuánto tiempo dispongo?

—Dentro de veinte minutos será medianoche en Fiji.

—Llévate esto -dijo Arthur, y me dio una botella-. Es un *djinn*. No nos ha ayudado mucho hasta ahora, pero tal vez a ti te sirva de algo.

Acepté la botella y la guardé en un bolsillo. Sentí la tentación de ponerme en contacto con Al otra vez, pero sabía que no tenía tiempo y, aunque lo tuviese, no podía hacer nada por ella. Sólo pensar en Al me sacaba de quicio.

Esta vez no me preocupé por llevar el gorro de las tinieblas. Pensé en la manera como me había reducido de tamaño para atravesar aquellas puertas microscópicas del

infierno y supuse que podría hacerlo también después a la inversa.

Funcionó. Intenté recordar si había visto algún pasadizo bajo o estrecho de camino al infierno, pero no me acordaba de ninguno. Por lo tanto, adquirí una estatura de unos treinta metros y comprobé con satisfacción que tanto Eltanin como mi espada crecieron en la misma proporción. Esta vez, los demonios y diablos que merodeaban por el camino podían verme, pero salían huyendo y gritando en todas direcciones, incluso los que me habían atacado la primera vez.

Cuando llegué ante las puertas, el gigantesco can de tres cabezas gruñó e intentó morderme un tobillo. Lo agarré por el pescuezo y lo sostuve en vilo lo más lejos posible. Tenía que pensar en la manera de entrar. Podía soltar al perro y encogerme para atravesar una de las microscópicas puertas, pero no me apetecía. Supuse que necesitaba algo para entrar de la forma adecuada, sin embargo no podía usar allí mi capacidad de plegar el ciberespacio a causa de la interdicción dictada por Wyrm en el infierno y sus alrededores. Saqué la botella que me había dado Arthur y le quité el tapón. Me resultó un poco difícil debido al tamaño de mis manos, y de hecho se me cayó la botella, pero lo hice. Un humo azulado salió de ella y tomó la forma de un ser humanoide, con las manos en las caderas y que miraba ceñudo al suelo como si buscara algo. Entonces se fijó en mi pie y su mirada recorrió todo mi cuerpo hasta la cara. Fue un largo recorrido, pues su cabeza me llegaba a las rodillas. El ceño se desvaneció y lo sustituyó una sonrisa conciliadora.

—¿Qué puedo hacer por ti, amo? -preguntó.

Le dije lo que quería que hiciese.

—¡Y hazlo de prisa! -puntualicé.

Así fue. Unos segundos después, regresó con el mayor cuerno que pudo encontrar, que resultó ser una trompeta tan larga como un poste de teléfonos. Me la llevé a los labios y soplé con todas mis fuerzas.

La potencia del sonido derribó aquellas grandes y negras puertas, que quedaron colgando de los goznes. Las tres cabezas del perro que sostenía con la zurda estaban gimoteando; lo dejé en el suelo y huyó con la cola entre las patas.

Desenvainé la espada y crucé la entrada. Miré hacia abajo y vi al matador infernal que antes hacía guardia, o al menos otro muy parecido. Esta ni siquiera me llegaba a las rodillas. O bien se había desvanecido el efecto de mi anterior hechizo, o era el sustituto del demonio anterior, porque intentó detenerme. Lo corté en dos de un tajo de mi espada. Poco a poco fue imperando el silencio, mientras se iban apagando los gritos de angustia de los condenados. Entonces, el griterío empezó de nuevo, pero en lugar de lastimeros gemidos humanos, eran los aullidos y balbuceos de terror de los seres demoníacos.

Extendí las alas y volé hasta la guarida de Wyrm. A la entrada de la caverna se cruzó en mi camino Beelzebub o, para ser más exactos, Beelzebub *bot*.

—Arcangelo, mi viejo adversario -me saludó, mientras crecía hasta alcanzar una estatura comparable a la mía.

—Alguien debería actualizar tu algoritmo -le dije-. Empiezas a repetirme.

Una espada roja y brillante apareció en sus manos.

—Esto es nuevo -dijo, dando un mandoble a dos manos hacia mi cuello.

Me agaché para esquivarlo y repliqué con un tajo a su brazo izquierdo. Se lo corté limpiamente, justo por encima del codo, y el miembro cayó al suelo. Él lo miró, luego se volvió hacia mí, y sonrió. En menos de un segundo, le creció otro brazo. No sabía si yo podía hacer lo mismo y, aunque pudiese, no tenía tiempo de averiguar cómo. Aquello ponía las cosas a su favor porque podía hacer caso omiso de cualquier golpe que no fuese mortal.

Nos vigilamos mutuamente, moviéndonos en círculo y buscando el punto débil para atacar. Me recordé a mí mismo que el tiempo jugaba a su favor; tenía que hacer algo pronto.

Comprendí que tendría que reducir mi tamaño para entrar en la guarida de Wyrn; la entrada sólo contaba unos seis metros de altura. Hice una finta, me encogí con rapidez y entré corriendo en el túnel. Doblé el primer recodo y esperé.

El error de mi adversario fue su excesiva ansiedad por atraparme. Cuando llegó al recodo, yo estaba preparado para atacar. Como sostenía la espada baja, levanté la mía y la hoja le seccionó el cuello sin ningún esfuerzo. La cabeza rodó hasta mis pies y el cuerpo siguió corriendo hasta chocar contra una pared. Contemplé la cabeza, que parecía mirarme con sus ojos multifacéticos.

—Arcangelo, mi viejo adversario -dijo.

—Saludos, Michael -dijo Wyrn cuando volví a encontrarme frente a él-. ¿Has venido a matarme?

La burla seguía presente. *Déja vu*, una vez más.

—Sí. Salvo que puedas darme una buena razón para no hacerlo.

—¿Una razón?

—Sí. Para empezar, quiero a Marion Oz, aquí y ahora.

Sin duda, estaba burlándose de mí, jugaba; conmigo, pero hizo lo que le pedí. En medio de una voluta de humo con olor a azufre, apareció el Mago de Oz.

—Doctor Oz -dije-, tiene una llamada..

Repetí con calma el procedimiento que había realizado antes para llamar a Livemore, pero esta vez conecté la llamada a la línea de Oz en el M1T.

—¿Diga? -dijo una voz que reconocí como la de Marsh. ¿Había estado esperando junto al teléfono todo el rato?

—¿Qué te hace pensar que permitiré que se establezca esta conexión? -preguntó Wyrn.

—Antes me dijiste que querías seguir existiendo -respondí-. Si intentas

interrumpir la llamada, me encargaré de acabar con tu existencia. Ahora mismo.

Supuse que no me creía, pero le provoqué las suficientes dudas como para que titubease.

—Todavía no entiendes lo que soy, ¿verdad? Tú no puedes matarme.

«Soy Ti'amat y Apophis -prosiguió-. Soy Leviatán, Zohak y Yamm. Soy Tifón, Pitón, Ladón e Hidra; soy Ananta y Vritra. Soy Quetzalcoatl, Kukulkan, Tlenemaw y Uktena; soy Nidhoggr y Jormungandr; soy Satanás.

»Soy el Ouroboros.

»Soy el principio de incertidumbre de Heisenberg y el teorema de Gódel; soy la segunda ley de la termodinámica. Soy lo inconsciente hecho consciente; soy el que afeita al barbero; soy el Caos y la Paradoja.

»Soy lo que No Es.

»No puedes matarme -siseó-. Pero yo puedo matarte a ti. Sin embargo, antes de hacerlo, me parece interesante observar tus reacciones cuando mate a tu mujer. Está impregnada con tu semilla, ¿verdad? Eso debería hacerlo aún más interesante. Pero antes haré callar a este viejo loco».

En ese momento, una docena de distintos pensamientos acudieron a mi mente. Pensé en la gente: los hombres, mujeres y niños que sufrirían y morirían si permitía que Wyrms siguiera viviendo. Recordé la tortura física y mental a la que me había sometido. Pero sobre todo pensé en Al, atrapada en aquella sala de Cepheus, sufriendo, quizás agonizando.

—Wyrms, jódete -dije.

Era la instrucción que activaba el programa de George.

Durante un largo momento, no sucedió nada.

Entonces, pasaron muchas cosas.

—¡Tú...! -empezó a decir Wyrms, pero perdió la capacidad de hablar, o bien tenía otros problemas más apremiantes. La inmensa mole de Wyrms estaba retorciéndose por completo, como en agonía, y distintas áreas de su pellejo empezaban a adquirir un color negruzco y a convertirse en polvo.

El programa de George y el Dodo estaba funcionando, y Wyrms se moría, pero incluso en sus últimos estertores consiguió golpearme, lo que activó de algún modo el proceso de suspensión a modo real y lo bloqueó. De pronto, me encontré en el sótano de San Francisco, sacudido por las náuseas. Por supuesto, tenía el estómago vacío, por lo que tuve arcadas sin que consiguiera expulsar nada, hasta que, por suerte, perdí el conocimiento.

Cuando desperté, vi un molesto resplandor de luz fluorescente que brillaba justo delante de mis ojos; intenté apartar la cabeza, pero pareció un esfuerzo excesivo, por lo que volví a cerrarlos, también noté un olor conocido, que acució en un área de mi cerebro hasta que conseguí identificarlo: la casa de Seth Serafín. Volví a abrir los ojos

bruscamente, esta vez con un propósito definido: tenía que ver dónde demonios estaba.

El resplandor me dificultaba la visión, pero logré distinguir una sección de mi brazo izquierdo, que yacía sobre una sábana blanca y limpia. Había una cinta, y un fino tubo de plástico pasaba por debajo de ella. Probé a fijar la vista en algo que estaba más lejos. A media distancia había unas siluetas oscuras que parecían personas, pero, por mucho que lo intenté, no conseguí enfocarlas.

No sé cuánto tiempo debió de pasar antes de que volviera a despertarme. Esta vez, la luz no parecía tan intensa, o quizá me habían puesto la cabeza en una posición diferente, porque no me creía capaz de moverla. En esta ocasión sólo había una silueta oscura en la habitación. Me propuse enfocarla y, poco a poco, se fue definiendo como un rostro: era Al. Tenía unos ojos que parecían anormalmente grandes y brillantes. Intenté abrir la boca para hablar con ella, pero no lo conseguí. No sé si logré hacer alguna clase de movimiento, ruido u otra cosa, pero ella se incorporó de pronto, se acercó y me miró fijamente. Luego se dio la vuelta y exclamó:

—¡Enfermera!

La tercera vez que me desperté, su cara estaba junto a la mía, con los ojos tan brillantes como antes. Intenté sonreír y tuve una sorpresa al notar que mis músculos faciales respondían. Me sentí más animado y abrí la boca para decir algo, pero ella me hizo callar.

—Se supone que no debes hacer nada aún. Sólo descansa -dijo, y volví a sonreír.

Ella inspiró hondo y añadió con cierta dificultad:

—Michael, nosotros... yo... creía que te habíamos perdido.

Se oyó una especie de gruñido parecido a «¿Qué ha pasado?». Tardé unos momentos en darme cuenta de que era mi voz.

El brillo de sus ojos pareció rizarse y se condensó en lágrimas que resbalaron por sus mejillas. La observé con una especie de fascinación indiferente, como si no pudiera entender del todo lo que sucedía.

—Lo que ha pasado es que por poco te mueres. Cuando llegó la ambulancia, estabas tan deshidratado que te encontrabas bajo los efectos de un *shock*.

De pronto, me acordé de todo: el milenio, Internet, Roger Dworkin, Wyrn, Armageddon, Ragnarok, el Día del Juicio, el fin del mundo. Me esforcé por incorporarme.

—¿Ha...? ¿Hemos...?

Ella me empujó con suavidad para que volviera a tumbarme.

—Todo va bien. Sí, lo hicimos. Sobre todo, tú. Ahora duerme un poco más. Si me pillan hablando contigo, me echarán de aquí.

—Estás bien -susurré, como si acabara de darme cuenta de la enorme dimensión de este hecho.

—Sí.

Recordé otra cosa.

—¡El niño! ¿El niño está...?

Ella sonrió y se dio unas palmaditas en el vientre.

—Está de primera. Cuando destruiste a Wyrn, todos los sistemas del edificio de Arthur volvieron a funcionar con normalidad. Estaba un poco deshidratada, pero no había motivos para preocuparse. A diferencia de cierto futuro padre.

Empecé a tranquilizarme otra vez; entonces me vino otro pensamiento a la mente.

—¡Las armas nucleares! ¿Y las...?

—Todo fue bien. Marión Oz habló con su antiguo alumno que estaba en Livermore; tenía influencia suficiente como para que desconectaran todos los ordenadores de control de defensa estratégica hasta que acabaran de buscar y eliminar los virus, Oz me dijo que, en los momentos álgidos de la guerra fría, seguramente no lo habrían hecho.

—En tal caso, todos estaríamos muertos.

—Sí.

La siguiente vez que me desperté, Al seguía allí, pero no estaba sola.

—¿Estás despierto, Mike?

—¿George?

La mitad del tiempo no podía ver muy bien. Mi visión parecía irse y volver a intervalos.

—Sí, soy yo -dijo-. Me comentaron que tenías un aspecto terrible, pero te he visto con resacas peores.

—Gracias, supongo.

—Tu nuevo corte de pelo también te queda bien.

No sabía de lo que estaba hablando. En aquellos momentos, algunos detalles todavía me parecían confusos.

—Tío, nos has tenido muy preocupados.

—¿En serio?

—Ya lo creo. Los médicos decían que podías acabar convirtiéndote en un vegetal. Por supuesto, les pregunté cómo podía notar la diferencia.

Oí un golpe seco y un sonido como «¡Ay!», que sonó como la voz de George.

—Oye, aquí hay mucha gente que quiere verte, pero sólo nos permiten entrar de dos en dos, así que dejaré que pasen otros para que vean a nuestro héroe. Pero vigila a tu novia: creo que toda esa violencia virtual ha tenido efectos perjudiciales en su... ¡ay!

George se incorporó para marcharse; mientras lo hacía, mi visión se despejó por



unos momentos y vi que llevaba un pequeño botón con una V invertida. George se fijó en mi mirada y sonrió.

—Me lo dio el Dodo. Te lo explicaré más tarde. ¡Oh!, casi me olvido: mira lo que tengo.

Levantó una maleta.

—¿Qué es eso?

—Tu equipaje. La compañía aérea lo encontró por fin. Me lo enviaron a mi casa en Palo Alto.

—Por casualidad, ¿no tendrás también la ropa de la tintorería?

—¡Eh!, sólo un milagro cada vez. Hasta luego, colega.

Al se acercó y dijo:

—Yo también debo irme. Ahí fuera hay bastante gente...

La interrumpí agarrándola del brazo para que no se fuera. Con mi debilidad, soltarse le habría resultado tan fácil como partir en dos un chicle, pero ni siquiera lo intentó.

—¿Tenía razón George?

Me miró, confundida.

—¿Te refieres a si me ha afectado la violencia?

—No. A que eres mi novia.

Ella pareció titubear y miró por encima del hombro. Por unos momentos, sentí una profunda decepción. Entonces, de pronto, se inclinó sobre mí y me besó. No duró tanto como me habría gustado, pero seguramente estaba preocupada por disparar el cardiógrafo, y con razón. El beso fue tan apasionado que tardé unos instantes en recuperarme para devolverlo.

Ella sonrió, y en su sonrisa había apenas un indicio de aquella malicia que era una de las cosas que más había echado en falta.

—¿Y tú qué crees? -preguntó.

—Creo que es una buena respuesta.

—Pero ¿qué es esto de ser sólo tu novia? ¿No quieres que sea una mujer decente? ¿No quieres dar un apellido a tu hijo? ¿No quieres...? No me interrumpas, no he agotado las frases hechas.

—¡Sí, sí, sí! -la interrumpí-. ¿Quieres casarte conmigo?

Nuestro siguiente beso sí que disparó el cardiógrafo, pero no nos importó.

Después, cuando Al se hubo ido, recordé lo que había dicho George sobre mi nuevo corte de pelo. Me pasé la mano por mi cráneo casi pelado, y se me ocurrió algo: había estado dándole vueltas en la cabeza (las pocas veces que funcionaba) a la identidad de mi salvador virtual, el que me había liberado cuando estaba sometido a la sonda de Wyrn. Pensaba que podía ser Dworkin, pero estaba bastante seguro de que quienquiera que fuese, utilizaba un NIL, y Dworkin no hablaba como si estuviera

dispuesto a volver a correr el riesgo.

Mientras exploraba con la mano aquella cúpula pelada que era mi cráneo, pensé en Seth Serafín, tumbado en su extraño lecho, mirándome y con un tubo metido en la nariz. Y calvo.

La doctora Park me resultaba vagamente familiar, aunque no recordaba haberla visto antes. Más tarde descubrí que había permanecido a mi lado casi veinticuatro horas cuando entré en la unidad de cuidados intensivos. Ahora disfrutaba de tener un paciente consciente, para variar, pues me había pedido que la informase de algunas de las circunstancias que me habían conducido al borde de la muerte.

—Entonces, ¿estuvo conectado a ese equipo durante sólo cuarenta y ocho horas? No entiendo cómo pudo quedar tan deshidratado en un plazo de tiempo tan corto.

—Debía de tener un virus en el estómago o algo así... Estaba vomitando desde el jueves.

—Eso podría explicarlo. Cuatro días sin ingerir ningún fluido es un plazo bastante próximo al límite.

Eso me recordó algo.

—Hablando de límites, hay algo que me tiene confundido.

—¿Qué?

—La droga que tomé para proteger mi sistema nervioso contra los efectos del NIL... se suponía que sus efectos debían desaparecer al cabo de ocho horas. Si estuve conectado durante casi cuarenta horas más, mi cerebro debería haber quedado totalmente frito. («Aquí tiene su cerebro con drogas. Es su cerebro con drogas con una guarnición de bacon con patatas y...»)

—Hummm... Tal vez fuese el virus.

—¿El virus?

—Sí, una infección viral. Los virus pueden alterar muchas funciones fisiológicas, incluidas las neurotransmisiones. Es posible que ese virus le haya salvado la vida.

Ya pronunciaba lo bastante bien como para empezar a recibir llamadas telefónicas, que llegaron como un torrente. Art, Robin y Krishna llamaron, y también León desde St. John, adonde había ido a pasar unas merecidas vacaciones.

El Dodo también llamó, e intercambiamos siglas recursivas durante un rato.

—Por cierto -dijo-, ¿has averiguado qué era lo que causaba el problema con la función de supresión de tu sistema, aquel proceso de tragarse a sí mismo?

—No, nunca lo descubrí. Tal vez intentaba decirme algo.

Aquel mismo día, poco después, vinieron a verme mis padres. Ambos mostraban sonrisas forzadas, y al ver los ojos de mamá supe que había estado llorando.

—Debíais de estar bastante preocupados por mí, ¿verdad?

—Sí, estábamos preocupados -admitió mi padre.

—Ojalá no nos hubieras ocultado nada -dijo mamá-. Ni siquiera supimos que algo iba mal hasta que leímos en la portada del *New York Times* que te habían arrestado.

¡La portada del *Times* No tenía ni idea de que mi pequeño roce con la ley hubiera generado tanta publicidad.

—¡Dios mío! Lo que debisteis de pensar de mí...

—Lo que pensábamos era que alguien había cometido un terrible error -dijo papá con firmeza.

—Espero convencer de ello a la justicia -dije. Ahora que pensaba con más claridad, me acordé de que tenía pendientes unas acusaciones de carácter federal y, desde luego, mi huida no había ayudado a mejorar la situación. Tampoco tenía muchas alternativas.

—Yo no me preocuparía por eso -dijo mi padre-. Macrobyte Software y Arthur Solomon se han ofrecido a pagar tu defensa, pero todo el asunto parece irrelevante porque un pirata anónimo se infiltró en los archivos de ese Beelzebub y los entregó al FBI. Tu abogado nos ha pedido que te dijéramos que espera que se retiren todos los cargos contra ti a finales de esta misma semana.

Estaba bastante seguro de saber quién era aquel pirata anónimo.

—Beelzebub está muerto -dije.

Había pasado algún tiempo imaginando cómo se sometía a la sonda de Wyrn, preguntándome qué era lo que había descubierto en su perversa mente que le había impulsado a suicidarse. Nadie lo sabría jamás, pero no era difícil imaginar que en las profundidades de una mente tan maligna como la de Beelzebub debía de haber algo espantoso. ¡Rayos!, la mía ya era bastante retorcida.

—¿Ya lo sabías? -dijo mamá-. Se ha publicado en los periódicos esta misma mañana. Su verdadero nombre era Bob Beales.

—¡Beales, el responsable de seguridad de Macrobyte! -exclamé.

Por supuesto. Ahora, todo encajaba. Como jefe de seguridad, Beales debía de tener acceso a los archivos de Dworkin y, desde luego, no debió de sentir ningún escrúpulo en aprovecharse al máximo de ellos.

—Sí -agregó mi padre-. Al parecer, en el pasado fue un protegido de Marión Oz.

—¡Oz! -exclamé-. ¿Beelzebub era un protegido de Oz?

—Michael, por favor -me tranquilizó mi madre-, no te pongas nervioso. Te perjudica.

—Sí, a finales de los años ochenta, en Yale -prosiguió mi padre-. Parece que fue Oz quien descubrió que su alumno estaba utilizando el talento en asuntos turbios. Lo delató, y Beales fue expulsado de la universidad. Se dice que Oz estaba muy afectado por ello, porque se sentía responsable de haber enseñado a Beales aquellos conocimientos.

—Hummm... Apuesto a que eso explica por qué Oz dejó de dedicarse a la piratería.

Y también el motivo de que desconfiase tanto de Macrobyte: debía de saber que Beales trabajaba allí.

—Hablando de piratas -dijo papá-, tu amigo George ha intentado explicarme lo que hicisteis para libraros de ese Wyrm, pero no he entendido ni una palabra. ¿Te importaría decírmelo de manera inteligible para un no iniciado?

Reprimí una sonrisa al imaginarme a mi padre escuchando una respuesta que era más complicada de lo que esperaba a una de sus preguntas.

—Haré algo mejor, papá -contesté-. Te lo explicaré en términos médicos. Lo que hicimos fue contagiar a Wyrm una enfermedad de autoinmunidad.

—¿Cómo?

—Sabíamos el código que utilizaba Wyrm para identificarse. Por desgracia, no teníamos un programa eliminador lo bastante potente como para destruirlo más deprisa de lo que él era capaz de regenerarse. Entonces comprendí que existía un programa con la potencia suficiente para conseguirlo...

—¿El propio Wyrm?

—Exacto. Sólo teníamos que alterar su sistema inmunitario para que atacase su propio código. El sistema inmunitario estaba controlado desde cinco ordenadores, por lo que teníamos que alterar los cinco. Pensando en ello, apuesto a que fue una de las pocas ocasiones en que los cinco estaban conectados al mismo tiempo, porque se acercaba el fin del milenio. Tuvimos suerte.

—¿Lo que quieres decir es que lograsteis que el programa Wyrm destruyera su propio código al hacer que su sistema inmunitario creyera que estaba atacando otra cosa?

—Sí. Básicamente, es eso.

—Se devoró a sí mismo.

# El Dragón Oculito



Al lector astuto no se le habrá escapado que la acción de la batalla de Armageddon en el ciberespacio se corresponde, de forma aproximada, con los movimientos de una partida de ajedrez. De hecho, está relacionada con una partida en especial, la que jugaron el gran maestro armenio y futuro campeón del mundo Tigran Petrosian, y el gran maestro checo y eminente teórico Ludek Pachman en Bled, Yugoslavia, en 1961.

La partida comienza de una forma un tanto irregular, pero en el sexto movimiento, por trasposición de jugadas, llega a la Defensa Siciliana. Aunque los movimientos difieren un poco de la Variante del Dragón de la Siciliana, las negras crean una formación de peones que es muy similar a la estructura serpentina que da su nombre a la Variante del Dragón. Debido a todas estas características, me gusta llamar a esta partida El Dragón Oculito.

1 Cf3	e5	5 d3	e6
2 g3	Cc6	6 e4	C(g)e7
3 Ag2	g6	7 Te1	O-O
4 O-O	Ag7	8 e5	d6

Puede observarse el aspecto serpentino de la formación de peones de las negras.

9 exd6	Dxd6	16 Ad6	Af6
10 C(b)d2	Dc7	17 Df3	Rg7
11 Cb3	Cd4	18 Te4	Td8
12 Af4	Db6	19 Dxf6+	Rxf6
13 Ce5	Cxb3	20 Ae5+	Rg5
14 Cc4	Db5	21 Ag7	Rinden
15 axb3	a5		

El jaque mate es inevitable en tres movimientos.

Petrosian se proclamó campeón del mundo al vencer a Mijail Botvinnik en 1963, por un resultado de 12 <sup>1/2</sup> a 9 <sup>1/2</sup>.

# Notas

[1] Literalmente, *bichos*. Como explica a continuación el autor es un término habitual en informática. (*N del t.*) <<

[2] Personaje mitológico que amputaba o estiraba las extremidades de los viajeros para adaptarlos a las medidas de su cama. (*N del t.*) <<



[3] En referencia al número de la bestia del Apocalipsis. (*N del t.*) <<

[4] Literalmente, «buen caballero». (*N del t.*) <<

[5] Según la *Divina Comedia* de Dante, leyenda grabada en las puertas del Infierno.  
(*N del t.*) <<

[6] «Rodando por el suelo de risa hasta partirme el culo», en inglés «ROFLMAO». (*N del t.*) <<

[7] Referencia a la novela humorística *La guía del autoestopista galáctico*, de Douglas Adams- en la que explican que la raza galáctica de los vogones está considerada como epítome del mal gusto. (*N del t.*) <<

[8] Siglas de *Computer-aided software engineering* (Ingeniería de software asistida por ordenador). (N del t.) <<

[9] Famoso jugador de béisbol en Estados Unidos. (*N del t.*) <<

[10] Un tipo de salmón ahumado que suele ingerirse con crema de queso y pan. (*N del t.*) <<



[11] Palabra de paso que exigieron los seguidores de Jefré para reconocer a sus enemigos; véase Jueces del 12) (*N del t.*) <<

[12] Además ZWEI significa "dos" en alemán, y por supuesto va después de EINE, "uno". (*N del t.*) <<

[13] En referencia a la serie de dibujos animados de TV, *Beavis and But-head*. (N del t.) <<

[14] En castellano en el original (*N del t.*) <<

[15] Juego de palabras, Bishop, entre otras acepciones, significa "alfil" en inglés (*N del t.*) <<

[16] Los nombres de los siete enanitos de Blancanieves son: Sabio, Cascarrabias, Mocososo, Mudito, Romántico, Dormilón y Bonachón. (*N del t.*) <<