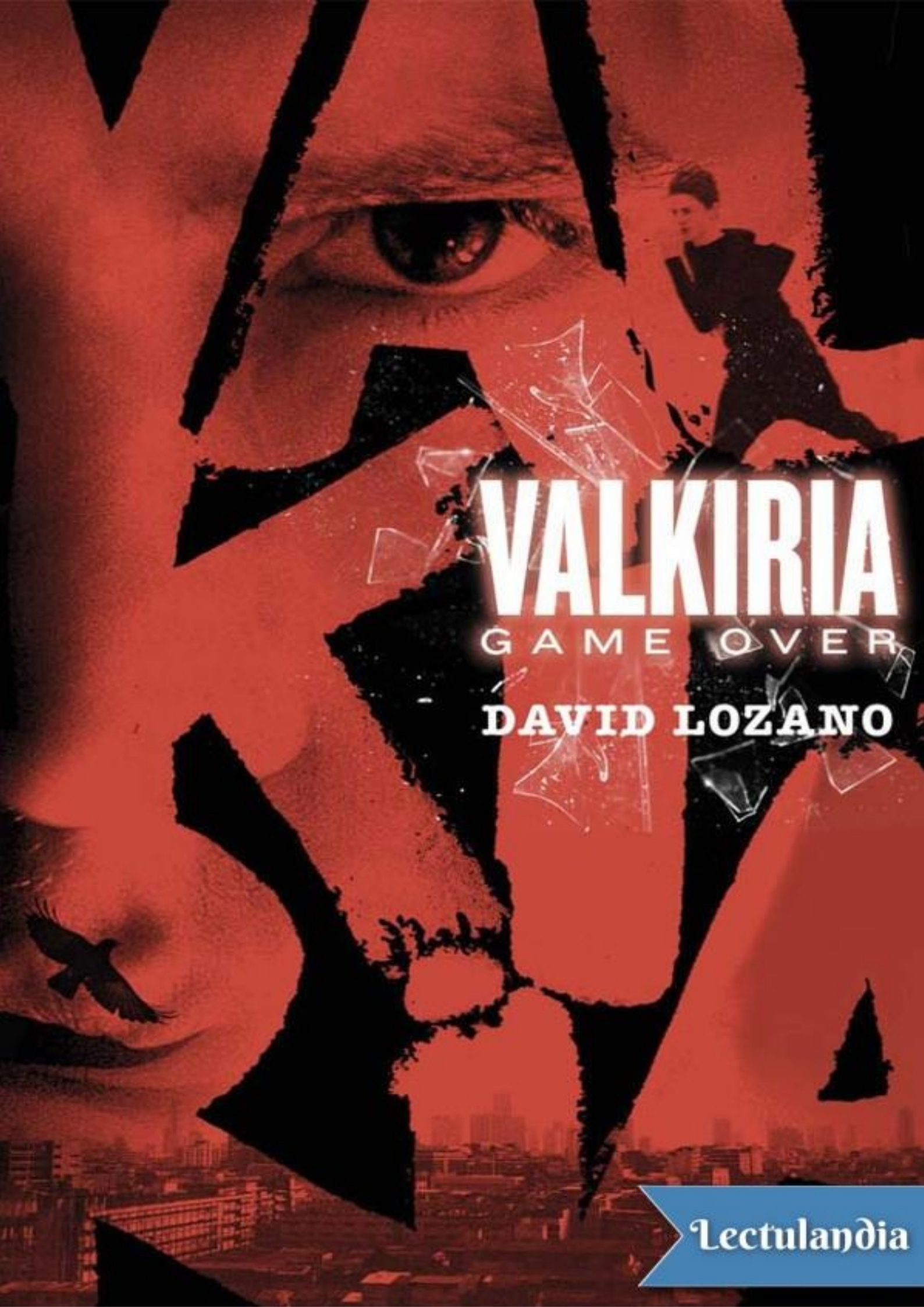




VALKIRIA

GAME OVER

DAVID LOZANO

Lectulandia

Un mensaje en el móvil.

Un remitente desconocido.

La amenaza de que si no entras en el juego, un vídeo comprometedor llegará a la persona menos adecuada.

Tu relación, tu mundo e incluso tu propia vida están en peligro.

Tienes miedo.

Valkiria te ha elegido.

No puedes escapar.

Lectulandia

David Lozano Garbala

Valkiria

Game Over

ePub r1.0

MaskDeMasque 23.12.17

Título original: *Valkiria. Game Over*
David Lozano Garbala, 2016
Diseño de cubierta: Julián Muñoz

Editor digital: MaskDeMasque
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

*A mi sobrina Valeria,
que acaba de comenzar la aventura
de su propia historia.*

ODÍN:

[...]

Ay de aquel a quien mi furia alcance.

Su orgullo se convertirá en dolor.

Así pues, te aconsejo

que no me provoques.

Recuerda lo que te he ordenado:

Siegmund debe morir.

Sea esa la labor de la Valquiria.

Richard Wagner,

RICHARD WAGNER,

Die Walküre, acto II, escena 2.a

Esto va a acabar mal.

Rubén detiene sus movimientos, no se reconoce en el espejo del diminuto cuarto de baño de la habitación. Su reflejo le devuelve la imagen de un rostro tenso, sin afeitar, con unos ojos que se hunden bajo mechones de cabello apelmazado por el sudor. Parece enfermo, hace dos días que apenas duerme. Se enfrenta a su propia mirada en el cristal y solo ve la expresión asustada de un desconocido.

Soy yo, se insiste.

Tengo que largarme de aquí o terminaré como Marta.

Y Marta está muerta.

Rubén procura contener el nerviosismo. No se lo puede permitir. Aparta la vista del espejo y la pasea sobre la cama donde descansa su móvil, junto al portátil encendido que muestra su muro de Facebook con el último estado que ha publicado minutos antes:

Los errores se pagan.

Unas palabras que nadie sabrá interpretar.

Encima de una manta, la pantalla del teléfono comienza a emitir un destello rojizo que parpadea en medio de la penumbra del dormitorio. Crea sombras fugitivas que se asoman al ritmo de la vibración. Con cada fogonazo se insinúan los carteles de la pared, las zapatillas por el suelo, la mesilla, el armario abierto en cuyo interior se intuyen pantalones y jerséis amontonados. Objetos que a continuación, con la recobrada negrura, pierden sus contornos.

Buena metáfora, se dice Rubén. A mi alrededor la oscuridad siempre vuelve. Siempre.

El resplandor de su teléfono no descubre nada nuevo. Ahí sigue todo, en su misma posición: el armario, los carteles de películas, las zapatillas. Un poco más allá, la silla colonizada por una pila de ropa sucia de la que cuelga un calcetín. Ingredientes de un escenario que ha acompañado a Rubén durante cada jornada universitaria desde que comenzó el primer curso.

Un escenario que ahora, en plena noche, ha decidido abandonar.

Rubén tiene que desaparecer. La residencia universitaria no le protegerá. No del peligro que le acecha esa noche.

Se acabó el juego.

Rubén ignora la alarma intermitente, se esfuerza por fingir que no se ha activado y continúa con los preparativos de su equipaje. Lo mete todo en una mochila. Cada minuto cuenta. Ha preferido no encender ninguna luz y ahora se mueve en silencio,

casi a tientas, aprovechando el resplandor nocturno procedente de la ventana.

Pero el guiño luminoso del móvil, que no cesa, marca una cuenta atrás. Rubén alcanza la cama en dos zancadas y se inclina sobre su teléfono. La aplicación del juego permanece activa; su señal de geolocalización, que lleva cinco minutos incordiando, le advierte con su parpadeo rojo de que *Jugador3* ha entrado en su área de seguridad. Se mueve cerca, tal como confirma el mapa de Valkiria.

Viene a por mí.

Rubén presiente que, esta vez, su propia persona constituye el objetivo de la misión de ese adversario. Tiene que serlo. La geolocalización de Valkiria, intencionadamente poco precisa, es suficiente para confirmar que alguien se acerca. Alguien que mantiene activa la aplicación del juego.

Muy sospechoso.

Rubén se aparta de la cama para otear el panorama, con discreción, a través de la ventana de su dormitorio. Desde ese punto queda a la vista buena parte del recinto universitario, apenas iluminado por farolas de luz blanquecina, que dan al conjunto un aspecto tétrico. *Muy oportuno*, piensa él. *Una escenografía perfecta.*

Perfecta para una trampa.

Ante sus ojos no se distingue ni un alma, aunque sabe que alguien se mueve por las inmediaciones.

Rubén hace cálculos: *Jugador3* podría estar cada vez más cerca, aunque la aplicación de Valkiria no permita un seguimiento tan minucioso.

La alarma persiste. Rubén entrecierra los ojos, intenta agudizar la vista desde su posición. Aguarda en la oscuridad, tras el cristal, como un francotirador. En un radio de unos doscientos metros desde su dormitorio quedan el extremo más próximo del campo de fútbol, los edificios del rectorado y la biblioteca, otra residencia de estudiantes, el parque y la cafetería. En cualquier caso, obstáculos que favorecen un recorrido invisible hasta la puerta principal de la residencia donde él se encuentra.

¿Y si está dentro?

Rubén traga saliva. Cabe que el misterioso visitante haya accedido ya a la residencia, y en ese caso la señal de Valkiria sería la misma: el parpadeo.

Jugador3 podría estar en el pasillo de los dormitorios. Al otro lado de la puerta de su habitación, incluso. Aguardando para cumplir la nueva misión.

Pero no. Rubén procura serenarse mientras vuelve junto a la cama; no ha transcurrido el tiempo suficiente desde que saltara la alarma. En cinco minutos, *Jugador3* no ha podido recorrer el área de seguridad y superar el acceso a la residencia, cerrado a esas horas salvo para los huéspedes.

Todavía dispone de tiempo para huir.

O eso espera... siempre y cuando el intruso no esté alojado en su misma residencia.

Todo es posible.

Rubén cierra la mochila sin hacer ruido. Sus pupilas examinan ahora el paisaje

doméstico que se extiende a su alrededor. La sensación de urgencia late en cada rincón: las mantas revueltas, el botellín de agua tumbado sobre la mesilla, una lata vacía, papeles por el suelo. Son los rastros que dejará con su precipitada marcha.

Lo importante es no dejar ningún indicio que delate su próximo destino, o lo localizarán. Quienquiera que esté detrás de Valkiria lo encontrará si comete el más mínimo error. Y entonces no le concederán una segunda oportunidad.

—El concierto ha terminado.

Unai acaba de interpretar con su violín una melodía suave. Todavía con el instrumento apoyado en el hombro, contempla el arco que sostiene su mano derecha. Le gusta improvisar, descubrir, dejarse llevar por la intuición. Cada movimiento despierta nuevas notas, construye un verso distinto en su mente. El violín forma parte de su vida, una pasión que comparte con uno de sus personajes literarios favoritos, Sherlock Holmes.

—Ha sido genial —Vega le estampa un beso rápido en unos labios que conoce bien. Los dos están sentados sobre la cama—. Hoy estás especialmente guapo, además. Me va a costar mucho irme a mi habitación esta noche.

Tampoco le apetece dormir sola. Una reciente tragedia en la universidad la ha afectado mucho, y lo último que quiere ahora es enfrentarse a su habitación vacía. Bastante soledad se respira ya esos días.

—Conoces las normas de la residencia —Unai deposita con delicadeza el instrumento en su estuche—. No me obligues a ser un chico malo.

Ha soltado una risilla maliciosa. Su tono, demasiado débil, indica que tampoco le parece tan mal cometer esa infracción.

—Ya las estoy incumpliendo. ¿Te has fijado en qué hora es?

Unai asiente con la mirada dirigida hacia la noche, que se distingue más allá de la ventana del dormitorio. Se ha hecho muy tarde, el campus duerme.

—Así que hoy estoy muy bueno... —repite, instándola a continuar con el cumplido.

Sus pupilas vuelven a centrarse en ella, quiere jugar. Vega se reacomoda sobre el colchón. Sus hombros y sus piernas se rozan.

—Tampoco te lo creas tanto.

—Pero lo has dicho con asombro. ¿Eso quiere decir que normalmente no te lo parezco?

Llevan cuatro meses saliendo. Se conocieron el primer día del nuevo curso en la universidad —ella estudia segundo de Filología; él, segundo de Arquitectura—, aunque por entonces Vega todavía estaba con Rubén, un carismático alumno de tercero en la facultad de Derecho. Los tres se llevan bien ahora, aunque en un principio resultó incómodo compartir espacios y compañías. La ruptura no tuvo nada que ver con la aparición de Unai, como siempre le recuerda ella; la relación ya estaba herida para cuando empezaron a sentirse atraídos el uno por el otro.

Vega contempla a su novio con una sonrisa: Unai Bengoa es delgado, de estatura media. Aunque ella prefiere los chicos altos —como Rubén—, su chico ofrece a cambio unas facciones suaves que atrajeron su atención desde el primer momento:

ojos de un gris lánguido tras sus gafas de pasta oscura que le dan un aire intelectual, el cabello largo sorprendentemente rubio y una piel fina, muy blanca, con un leve asomo de barba, que permite adivinar el contorno de sus pómulos. Es una piel que contrasta con esos labios gruesos que Vega no se cansaría nunca de besar.

—Venga, sonrío —le pide ella de repente.

Unai obedece mostrando la blancura de sus dientes.

—¿Por qué?

—Cuando sonrías se te cierran mucho los ojos, pareces oriental. Todavía estás más guapo.

Vega le aparta los mechones de pelo que le caen sobre los ojos y vuelve a besarlo, esta vez en el cuello. Sabe que es una zona muy sensible de Unai. Nota cómo al chico se le eriza la piel.

—¡Oye, que Compu puede aparecer en cualquier momento!

Vega descarta esa posibilidad con un gesto.

—Esta noche no vendrá: me ha dicho que tiene examen mañana.

Compu, que en realidad se llama Sergio Villar, es uno de los mejores amigos de ambos. Vega lo conoce desde el colegio, aunque ahora estudian carreras distintas.

—Es verdad —coincide él—. Si no ha llamado a la puerta a las once en punto, nuestra hora tradicional para la reuniones nocturnas, es que no viene.

—Entonces...

Vega sonrío con malicia. Comienza la siguiente maniobra de aproximación, pero cuando está a punto de volver a juntar su boca con la de él, suenan unos rítmicos golpes en la puerta, sello inconfundible de los nudillos de Compu. Ella y Unai separan sus rostros justo a tiempo, aunque por la mueca molesta que adopta el recién llegado, es obvio que se ha percatado de lo que interrumpe con su llegada. La posibilidad de pillarlos en plena faena no le hace ninguna gracia y tampoco lo disimula. Solo le falta gruñir.

—Hola, chicos —saluda, fingiendo que no se ha dado cuenta de nada—. Lamento este imperdonable retraso.

Por el tono tranquilo que emplea, Compu no tiene intención de retirarse para dejarles algo de intimidad.

—¿Pero no me habías dicho que tenías que estudiar? —pregunta Vega.

Compu suspira.

—Me ha dado por pensar en lo de Marta —responde—. Así no hay manera. No me quito de la cabeza su muerte.

Unai, que se ha quedado aguardando el roce de los labios de su chica, asiente.

—Es un asunto feo.

Vega observa a Compu —alto, moreno y tan flaco que parece que se le vayan a descoyuntar los huesos cuando gesticula—, que se acaba de sentar en la única silla de la habitación. Se alojan en la misma residencia, tal como acordaron incluso antes de terminar el bachillerato. El apodo de Compu viene de «compulsivo», pues se trata de

un chico extremadamente riguroso con el orden y la puntualidad. Jamás improvisa. En su habitación, siempre impecable (la ropa de cama sin una arruga, las zapatillas alineadas en el suelo, los libros bien colocados en las estanterías), no hay un solo elemento que no ocupe su lugar, y nunca, bajo ningún concepto, incumple sus planificaciones. Estudiante de Derecho, es fiel a sus amistades y a sus aficiones: la lectura, los vídeos de algunos youtubers y el dibujo hiperrealista. En poco tiempo, Compu se ha hecho buen amigo de Unai, a quien conoció a través de Vega.

—¿No os parece mal que la rutina en el campus se haya reanudado tan pronto?

La memoria de los tres recupera la imagen de Marta, una alumna de primer curso en la facultad de Farmacia de esa universidad, víctima mortal de un accidente dos días atrás.

Unai comienza a limpiar sus gafas de pasta con un pañuelo de papel que ha cogido de la mesilla.

—Todo sigue igual que siempre —confirma Compu—, cuarenta y ocho horas después de que una estudiante se haya tirado por la ventana de su habitación. Nada se detiene, ¿no? La universidad está de luto, pero todo continúa como si nada.

—Yo tampoco lo entiendo —añade Vega.

—Marta es un número más en un campus de catorce mil alumnos —explica Unai—. Salvo ella, los demás hemos de seguir y eso es lo que cuenta, por duro que suene. La maquinaria universitaria no se detiene por la muerte de una alumna.

Unai, el hombre práctico. Vega admira su capacidad para sintetizarlo todo, para procesar la realidad de un solo vistazo y extraer sus conclusiones. Unai asimila la esencia de las cosas desprendiéndose de lo superfluo y obtiene, a cambio, un diagnóstico razonablemente fiable que le permite acertar en sus estrategias. Es realista y rentabiliza su tiempo y sus preocupaciones. Como él mismo suele decir, no malgasta sus energías en inquietudes inútiles. Aunque también sabe ser, cuando la situación lo requiere, atento y considerado, algo poco habitual en chicos de su edad.

A Vega le fascina ese pack... y lo bien «envuelto» que está en su cuerpo tan proporcionado.

—Aun así, no debería importarnos tan poco lo que ha sucedido —se queja ella—. ¡Ha muerto una compañera!

Unai le acaricia una mejilla.

—Siempre tan sensible, Vega. No serías tú si no estuviéramos manteniendo esta conversación.

—Eso no me consuela.

—Pero es lo que hay. Va todo tan rápido que no hay tiempo para la compasión, supongo. La muerte de Marta impresiona, como la de cualquier persona joven. Pero su presencia en esta universidad es... historia. Siento ser tan franco.

Vega menea la cabeza, se niega a aceptar esas palabras que la deprimen.

—Qué poco cuesta desaparecer de la vida de los demás, ¿no?

—Creo que Rubén tuvo algo con ella no hace mucho —comenta Compu—. Quizá

por eso ha estado muy raro desde que se supo la noticia.

¿Rubén con Marta? Vega ignoraba ese dato tan íntimo, aunque no le sorprende que él se lo haya ocultado. La comunicación con un ex requiere cierta consideración. Ella no habría querido saber algo así, desde luego. Estar poco informada sobre las andanzas sentimentales de alguien con quien has mantenido una relación es lo más saludable.

—Eso explica que no se le haya visto el pelo últimamente —añade Compu con indiferencia—. ¿Tú has coincidido con él estos días?

Se ha dirigido a Unai, que responde al momento:

—Muy poco. A lo mejor está de exámenes, como tú. No conozco el calendario de los de tercero de Derecho. Pero, vamos, a Rubén sí ha debido de afectarle la muerte de Marta: lo noté serio y tenía mala cara.

Vega asiente.

—Tal vez no se portó bien con ella y ahora se arrepiente. Con su adicción a los videojuegos, es fácil que pasara de Marta en algún momento sensible. No sería la primera vez.

Ella misma vivió un par de ocasiones así mientras fueron novios, un recuerdo que no le apetece rescatar.

—Ni idea —concluye Unai.

—De todos modos, sigue siendo muy pobre la reacción en la universidad.

—Marta no era amiga nuestra —insiste Unai—, solo una compañera. Para la mayor parte de la gente en este campus, se trata de una desconocida.

Cierto. El único contacto que Vega ha tenido con ella desde que empezó el curso ha sido durante una fiesta en casa de un amigo, meses atrás. Vega recuerda muy bien esa noche; el alcohol los había arrastrado a juegos provocadores y muchas risas. Lo que daría ahora por otra fiesta así.

—Eso da igual —responde Vega—. La tragedia es la misma. Ella tendría sus sueños, sus planes. Como cualquiera de nosotros. ¡Debería afectarnos mucho más que alguien de nuestra edad decida matarse!

Unai se encoge de hombros, la expresión de su rostro es de resignación.

—Te lo repito —sentencia—: la vida de una estudiante no vale lo suficiente como para interrumpir el ritmo de la comunidad universitaria. Un funeral en la capilla, el mensaje estándar del rector y una silla vacía en algún aula del pabellón de Farmacia hasta que termine el curso. Fin.

Compu, que ha permanecido en silencio, consulta ahora su reloj.

—Con vosotros aún me va a costar más centrarme para el último repaso del examen —se queja—. ¡Si lo sé, no saco este tema! Os dejo, voy a ver si tras este descanso consigo que me cunda. ¡Nos vemos mañana!

Unai y Vega le desean suerte mientras su amigo abandona la habitación. Vega, que se ha levantado de la cama, da unos pasos hasta situarse ante la ventana de la habitación. Su gesto indica que no está dispuesta a abandonar la conversación:

—Así que una silla vacía en Farmacia... Te olvidas de un ingrediente más.

—¿Cuál?

—Una familia destrozada que abandona el campus para siempre, casi por la puerta de atrás, llevándose las pertenencias de su hija muerta.

Unai suelta un silbido.

—Impresionante. Tienes una forma muy literaria de ver las cosas.

—Eso no me lo pone más fácil.

—Pero sí más interesante. Oye —añade—, ¿por qué has dicho lo de la puerta de atrás?

—¿No te parece que el suicidio sigue considerándose, en el fondo, algo vergonzoso? A veces da la impresión de que a algunas familias que lo han vivido de cerca les preocupan los rumores. No es solo una cuestión de dolor...

Unai se rasca el mentón.

—Creo que si procuran ocultarlo es por la culpabilidad que sienten, ¿no?

—El suicidio se vive como un fracaso. Tanto de quien ha muerto como de quienes estaban cerca y no supieron ver cómo esa persona se aproximaba al abismo. Un error sin consuelo posible —concluye Vega.

—Salvo el tiempo.

Vega duda de que el tiempo ayude a cicatrizar un daño así. Quizá con el transcurso de los años la herida deja de sangrar, pero no de doler. Uno no se cura de una amputación, simplemente aprende a vivir con ella.

—Un suicidio no es culpa de nadie.

Vega proyecta ahora su aliento contra el cristal hasta que el vaho tamiza la visión del exterior. Es como si la niebla hubiera invadido por un instante el recinto universitario; le gusta esa imagen: se imagina envuelta por la bruma, la caricia de la humedad sobre su rostro y la sensación de avanzar por un mundo de fronteras difusas. La realidad marca unos límites demasiado nítidos, amenaza los sueños. *A lo mejor por eso hay gente que ve como única escapatoria la muerte*, piensa.

—Me gustaría ser menos sensible.

—Todo lo vives con intensidad, y eso desgasta. Yo te quiero así... aunque no siempre pueda seguirte.

Unai es incapaz de ver la vida como ella, aunque se esfuerza por atender a esos detalles que nunca había sido capaz de percibir hasta que ha empezado a salir con Vega. Y ella lo sabe.

—Te quiero mucho, Unai. Gracias por estar siempre ahí y por aguantar mis neuras.

Ahora es él quien se levanta de la cama. Llega hasta Vega y la abraza por la espalda.

—Las neuras forman parte de tu encanto —le guiña un ojo—. Gracias a ti por hacerme mejor.

Los dos se quedan callados unos minutos. Imaginan a Marta meses atrás, joven,

vital, comenzando con ilusión una etapa universitaria que acabaría demasiado pronto. Quién habría predicho un desenlace tan dramático. Visualizan ahora la habitación de la chica en la tercera planta de su residencia, las flores que habrán depositado sus compañeros junto a la puerta, la atmósfera fría en su interior. Recrean las paredes desnudas del dormitorio —tras la inspección de la policía, el personal de limpieza se habrá apresurado a borrar toda huella de la última inquilina—, incluso la ventana desde la que Marta se precipitó al vacío en plena madrugada.

—Me pregunto quién tendrá el valor de ocupar esa habitación —dice Unai— y si a ese estudiante le dirán lo que ha ocurrido allí.

—Lo dudo. Se tendrá que enterar más adelante, cuando ya sea tarde para pedir un cambio.

—Estoy de acuerdo. La residencia no querrá conservar una habitación maldita. Les interesa pasar página cuanto antes.

Vega supone que no debe de ser sencillo dormir en un lugar donde todavía aletea el aura de la muerte. Ella se vería incapaz de pegar ojo en esas circunstancias.



Rubén espera. La alerta sigue parpadeando en la pantalla de su móvil, lo que confirma que *Jugador3* continúa dentro de su área de seguridad. Lo imagina cada vez más cerca, avanzando en medio de la noche con el semblante frío de un cazarrecompensas.

Porque eso es lo que somos en Valkiria.

—Tiene activo su perfil de jugador para localizarme... —susurra para sí mismo—. Por eso se arriesga a delatarse. Tiene que llegar hasta mí y para eso necesita mantener activa la aplicación de Valkiria. Al menos hasta que esté lo suficientemente cerca como para identificarme.

En cuanto sepa quién soy, no tendré escapatoria.

Rubén se pregunta si el máster del juego permitirá a su adversario una geolocalización más rigurosa que la suya. Intuye que sí, que le habrá otorgado ese privilegio, ya que es él quien decide las misiones de cada uno.

Le va a conducir hasta mí. Eso me coloca en inferioridad de condiciones; yo no puedo controlar su avance.

Rubén se desentiende ahora del aviso, tiene que concentrarse en su próxima maniobra. Apoya su mano en el pomo de la puerta de la habitación. Con la mochila a la espalda, aguarda mientras estudia los sonidos que proceden del otro lado. Ha llegado el momento de abandonar su pequeño refugio, un refugio que está a punto de convertirse en una ratonera. Dirige una última mirada al que ha sido su dormitorio durante esos tres cursos en la universidad; la urgencia no le va a permitir una despedida más digna que ese desorden de bultos y ropas.

Todo se convierte en un lastre cuando se trata de huir.

Escucha. Solo percibe el zumbido del silencio más allá de la puerta. Es la una de la madrugada; imagina el pasillo vacío de la residencia. Aun así, siempre existe el riesgo de cruzarse con alguien...

—Cualquiera puede ser *Jugador3* —murmura, pensando en los mil alumnos alojados en el campus, o en el resto, ya que cualquiera de ellos ha podido regresar al recinto universitario esa noche—. Si tuviera delante de las narices a mi enemigo, no lo reconocería. No debo fiarme de nadie.

Le sudan las manos. Ahora gira la cabeza hacia la ventana, valorando una última ocurrencia, aunque el recuerdo del trágico final de Marta le hace desecharla. Su dormitorio se encuentra en la segunda planta de la residencia, demasiada altura como para intentar una fuga por esa vía.

Tiene que salir al pasillo. Es inevitable, el juego va a comenzar de nuevo. Solo necesita un poco de suerte.

Su mano sigue aferrada al pomo de la puerta como si aguardara unas

instrucciones que no terminan de concretarse. Rubén sabe que ha llegado el momento de quedar al descubierto. La suerte está echada y cada minuto aumenta el riesgo de un encuentro peligroso.

Hazlo por Marta, procura animarse. Sálvate.

• • •

—Dicen que ni siquiera gritó cuando caía —susurra Vega—. Qué escena tan triste. Marta tenía toda la vida por delante...

Un rasgo de Vega que sedujo a Unai desde que se conocieron es su sensibilidad. Esa delicadeza, su empatía, le atrapó. Siempre comprometida con mil causas, Vega asumía su responsabilidad como ciudadana del mundo. No se limitaba a ser una estudiante más. «No actuar te hace cómplice», solía repetir. Y él quiso serlo de ella: le pidió salir a las pocas semanas. Vega tampoco dudó. Él aportaba sentido común, su optimismo a prueba de bomba y un apoyo sin fisuras.

—Marta ya no existe —recuerda Unai con suavidad—. Esa es la cuestión. Por muy doloroso que sea para su familia. Marta es un recuerdo y los demás seguimos aquí. Fuera cual fuese su problema, ella decidió huir, rendirse.

Vega se gira hacia Unai. Ha dejado la noche a su espalda, tras el cristal.

—¿El suicidio te parece una huida?

Unai baja la mirada.

—No me lo preguntes así. Haces que suene terrible... No sé si Marta estaba enferma y por eso hizo lo que hizo. Lo único que digo es que el suicidio es una solución demasiado fácil y egoísta que provoca sufrimiento en otros. Quien afronta sus problemas no se mata, simplemente. ¿Por qué no recurrió a sus amigos, a su familia? Siempre hay alguien que puede ayudarte.

Vega se muerde el labio inferior. Su atención ha regresado al paisaje exterior.

—Quizá siempre haya alguien —coincide—. Pero no siempre eres capaz de verlo.

Vega procura imaginar la soledad, la desesperación que experimenta quien decide acabar con su vida.

—En eso te doy la razón.

—Es triste lo poco que importamos —Vega no deja de contemplar el panorama oscuro del campus, especialmente solitario esa noche. Desde su posición alcanza a ver la silueta de la residencia donde se aloja su ex, Rubén—. Supongo que si uno decide quitarse la vida con dieciocho años, aspira a provocar al menos algún tipo de reacción general... Pero está claro que el mundo no cambia con tu ausencia.

—Los suicidios se tapan para evitar el fenómeno de imitación, ya sabes. Y a la universidad tampoco le interesa que una noticia así se haga pública. Perjudica su imagen. En unos días, nadie hablará de Marta, y mucho menos habrá más

declaraciones oficiales desde el rectorado. Simplemente, se olvidará que ella pasó por esta universidad. Ni siquiera incluirán su foto en la orla de la promoción cuando sus compañeros terminen la carrera.

—La versión oficial es que Marta se cayó por la ventana —recuerda Vega—. Pero nadie se lo cree. ¿Un accidente? La policía ha confirmado que se trata de un suicidio.

—Pues claro —Unai señala la repisa junto a ellos—. Para caerse desde una de estas ventanas, uno tiene que esforzarse. Ella lo quiso así.

—¿Y no dejó ni siquiera una carta de despedida?

Vega hubiera necesitado explicarse en una situación tan extrema, despedirse, dirigir al menos unas líneas a su familia y amigos que permitieran ahorrar remordimientos futuros. No concibe que alguien que toma la determinación de marcharse para siempre no tenga nada que decir, aunque solo sea una disculpa por no ser lo suficientemente fuerte, por provocar ese daño tan inmenso.

—Ni idea —Unai se rasca el mentón—. Ese detalle no ha trascendido, aunque ella sí se preocupó de restaurar su móvil para no dejar ni una pista sobre qué la llevó a hacer algo así. Es extraño ese pudor casi póstumo. ¿Para qué molestarse?

—Tal vez sufría una depresión... —Vega insiste en su intento de comprender, de justificar.

—¿Depresión? Por lo que dicen, Marta era una chica alegre, sin problemas académicos ni personales. Solo durante los últimos días se la vio más tensa y empeoró su aspecto.

—Algo la preocupaba...

—Sea lo que fuese, se lo llevó a la tumba. Ni siquiera en su perfil de Facebook da una impresión de tristeza. Sus últimos estados son muy normales.

—¿Has cotilleado su muro? Yo me metí en su Twitter —reconoce Vega— cuando se supo lo del presunto accidente. Esa chica solía publicar muchos *tweets*, pero durante los dos últimos días no publicó nada. Eso tampoco es normal. ¿A qué viene de repente tanto silencio?

—Está claro que algo tuvo que pasarle poco antes de su muerte. Un cambio de comportamiento tan repentino que acaba en suicidio...

—Algo muy reciente que complicó su vida.

Unai se encoge de hombros por segunda vez.

—Tal vez solo parecía feliz. Todos tenemos secretos.

A Vega le intriga esa afirmación tan rotunda:

—¿Tú los tienes conmigo?

En ese momento, el móvil de Unai emite un zumbido.

—Perdona.

Unai se separa de su novia para llegar hasta el teléfono, que está cargándose sobre la mesilla.

—¿Un mensaje a la una de la mañana? —pregunta Vega—. ¿Es de Compu?

—Es un enlace a un vídeo —responde él— Seguro que se trata de alguna

guarrada que me envía Pedro, aunque no me la manda desde su móvil...

Pedro Ginés es un compañero que estudia Comunicación Audiovisual. Le encanta bromear y hablar sobre todo tipo de prácticas sexuales, incluso hay quien afirma que le gustaría rodar un cortometraje porno como práctica para su carrera.

Unai ha pulsado sobre el enlace y empieza a verlo. Le bastan dos segundos para asimilar las primeras imágenes, a pesar de que la mente le impulsa a fingir que no reconoce el escenario ni los perfiles de sus protagonistas.

No, Pedro no ha podido mandar algo así.

Unai palidece, con los ojos muy abiertos. Se niega a creer lo que acaban de enviarle, a identificar ese inconfundible espacio que cubre ahora su pantalla y a anticiparse a lo que está a punto de ocurrir entre las dos personas que entran en el plano de la cámara que grabó la escena. Porque lo sabe. Él es una de esas dos personas que aparecen en el vídeo. Por eso conoce perfectamente lo que va a salir en la pantalla y no quiere verlo.

Joder.

Ese material no debería existir. Pero existe... y alguien con muy mala intención se lo acaba de mandar.

Unai tiene que evitar a toda costa que las imágenes sigan mostrándose. Duda sobre si entrará el sonido en algún momento, lo que agravaría la situación. Vega, ajena a la ansiedad de su novio, aguarda junto a la ventana.

Él reacciona con agilidad. Siempre ha sido un tipo eficaz, resolutivo. Uno de sus dedos detiene el vídeo de inmediato, Unai se apresura a salir de la aplicación para evitar riesgos. Ya ha visto suficiente. Es entonces cuando se percata de que ha estado conteniendo la respiración, y recupera el aliento. Alza la vista de su teléfono y se encuentra con la expresión inquieta de Vega.

—¿Pasa algo? Te ha cambiado la cara.

Unai lleva un minuto buscando una coartada que construir. Es consciente de que resulta inútil aparentar naturalidad cuando su reacción ha sido tan visible. Vega no es nada tonta, y a él ese envío le ha pillado tan fuera de juego...

Unai se lleva una mano al vientre.

—Me encuentro mal —dice—. Ya me pasó ayer, es como si de pronto se me revolviera el estómago. Necesito ir al baño.

—Pero...

Vega le mira sorprendida. El comportamiento de su chico resulta demasiado extraño incluso para alguien tan confiado como ella.

—Tranquila, se me pasará.

Unai se encierra en el baño sin esperar más respuestas.

—¿Necesitas... necesitas algo? —la voz de Vega sigue sonando poco convencida.

—No, gracias. De verdad.

Unai nota un nuevo zumbido procedente de su móvil. Es un nuevo SMS, del mismo remitente desconocido que le ha enviado el vídeo. Se asusta.

Alguien está jugando con él.

IV

Vega camina en silencio por el campus, cerca ya de su residencia. Lo hace sin prisa, el frío nocturno la ayuda a pensar. Nadie a la vista. Avanza por los senderos de tierra que atraviesan las zonas de césped, ha dejado atrás el campo de fútbol y la biblioteca donde suele ir a estudiar.

El recinto universitario abarca un terreno rectangular muy amplio, surcado en su zona central por una avenida a la que dan las principales facultades —todas con un diseño moderno de fachada gris que recuerda bloques de hormigón— y las oficinas del rectorado. Bocacalles más estrechas se van abriendo a ambos lados del bulevar principal, y es en ellas donde se levantan los edificios que alojan a los estudiantes. En paralelo a la avenida serpentean los caminos que cruzan las zonas verdes conectando instalaciones deportivas y otras zonas comunes, rutas que ella prefiere para recorrer el campus.

Vega se sube el cuello de la cazadora y ahora, inclinada para soportar mejor cada ráfaga de viento, lanza una última ojeada a la construcción que va quedando a su derecha. La conoce muy bien. Allí, entre las agitadas siluetas oscuras de los árboles, se alza el edificio en el que vive Rubén durante el curso: la residencia Leonardo da Vinci. Una mole gris de cuatro pisos y paredes lisas donde resalta el aluminio blanco de las ventanas, todas idénticas. Detrás de cada una, protegido en su habitáculo, un joven estudiante sueña con su futuro.

—Algo que ya no puede hacer Marta —murmura Vega sin detenerse—. ¿De verdad no encontré otra solución?

Sus ojos se deslizan por una de las fachadas laterales del edificio, se detienen en la tercera ventana del segundo piso con la precisión de quien conoce muy bien lo que busca. Su memoria retorna al pasado. La negrura de ese cristal le informa de que Rubén duerme. Vega rememora sin nostalgia cuántas veces se alejó pendiente de ese punto, tras despedirse de Rubén cualquier noche. Cuántas veces le llamaba con el móvil si distinguía un resplandor de luz tras las cortinas de su habitación, al volver de clase cada tarde de invierno. Lo imagina frente al monitor de su ordenador, inmerso en esos videojuegos que tanto le gustan y que lo mantenían despierto hasta altas horas de la madrugada. No echa de menos esa relación, ya no.

Vega se ha parado por fin. Se resiste a alejarse de ese edificio que no ha vuelto a visitar desde que lo dejó con Rubén. Quieta allí, en plena noche, se dedica a repasar el inesperado final del día.

Apenas hace unos minutos que se ha ofrecido para dormir con Unai. *No es bueno dormir solo si uno no se encuentra bien*, le ha dicho acariciándole sus cabellos rubios. Le ha tomado la temperatura, pero no tenía fiebre, a pesar de su palidez. *¿Y si necesitas algo?*, ha vuelto a insistirle. *Sigues con mala cara... ¿Y dices que ayer te*

ocurrió lo mismo? Tendrás que ir al médico...

Pero Unai ha preferido quedarse solo; con delicadeza, ha rechazado su propuesta. *Muchas gracias, pero así descansaremos mejor los dos*, ha respondido con voz suave. *No me encuentro tan mal y tú tienes mañana clase a primera hora. Te prometo que te compensaré, estaré al cien por cien, hoy prefiero quedarme solo. Necesito dormir.*

Y la ha besado con esos labios que sabían como siempre.

Vega ha accedido, qué remedio. No obstante, cuando ya estaba en el umbral de la puerta de la habitación, con su cazadora en la mano, se ha girado hacia él:

—¿Tú tienes secretos conmigo, Unai? ¿Hay algo que no sepa de ti?

Él ha dudado un instante, ha bajado la mirada.

—Te quiero mucho, Vega. Pero nunca conocemos del todo a una persona, ¿no? A eso me refería. Sería muy aburrido. No imagines nada raro. A mí me gusta seguir descubriendo cosas nuevas de ti.

Vega no ha sabido qué responder; tiene la impresión de que descubrir aspectos desconocidos de otra persona entraña riesgos, y ella no quiere perder lo que tiene. Nunca ha tenido alma de exploradora. Sin añadir nada, se ha despedido una última vez de su chico y ha salido de la habitación. Unai se ha asomado desde la puerta para contemplarla mientras se alejaba por el corredor hasta que, al llegar ella al recodo que comunica con las escaleras, se han perdido mutuamente de vista. Vega todavía ha alcanzado a escuchar, conforme descendía los peldaños hacia la planta baja, el sonido de la puerta del dormitorio de Unai al cerrarse.

—Y ahora estoy aquí, quieta como una estatua —piensa en voz alta—. Pasando frío frente a la ventana de la habitación de mi ex.

Nunca se sabe cómo puede terminar una noche.

Vega se dispone a reanudar el camino hacia su residencia cuando un chasquido en las proximidades la obliga a interrumpir su movimiento.

¿Qué ha sido eso?

Dirige su atención hacia el ruido, lo que la lleva a inspeccionar una zona oscura alejada de las farolas, junto a la fachada trasera de la residencia donde se aloja Rubén. Cuando sus ojos se acostumbran a la falta de luz, cree distinguir allí, entre los árboles, una sombra de contornos más definidos. Ahora esa especie de silueta, esa presencia que intuye en la penumbra, aguarda inmóvil, pero Vega juraría que se ha desplazado hace unos segundos.

¿Hay alguien ahí, o se trata de un efecto óptico producido por la tenue iluminación? Quizá su imaginación le esté jugando una mala pasada.

O tal vez no.

Se adelanta un paso hacia la zona oscura y de pronto es consciente de la situación en la que se encuentra: sola en plena noche, no hay testigos. Y continúa notando como si una sombra en las inmediaciones la estuviese observando, atenta a cada uno de sus movimientos.

Se siente vigilada.

Alguien que se esconde en medio de la oscuridad no suele albergar buenas intenciones, piensa, experimentando una inseguridad que la obliga a detenerse. ¿Qué estoy haciendo? Será mejor que me vaya si no me quiero meter en un lío.

Con lentitud, Vega comienza a retroceder. Ya no le interesa averiguar qué ha provocado ese movimiento ni los ruidos; a fin de cuentas, tampoco ha visto nada realmente sospechoso. Mientras se aleja, se lleva una mano hasta el bolsillo del pantalón donde guarda su móvil; se prepara por si tiene que hacer una llamada de emergencia.

En apenas unos minutos, la noche le está mostrando un aspecto desconocido.

Otro chasquido llega hasta ella, pero Vega logra reprimir la curiosidad y no se da la vuelta. Prefiere ignorar, no convertirse en una presencia incómoda para alguien. Acelera el paso, nunca le ha parecido tan larga la distancia que la separa de su residencia.

Tampoco ella debería estar allí tan tarde. Un tercer sonido confirma que todavía se encuentra demasiado cerca del sector donde algo está ocurriendo. Vega no ha visto nada en realidad, pero un sexto sentido la impulsa súbitamente a echar a correr. *No mires atrás, se insiste. No mires atrás.*



Solo en su habitación, Unai repasa hasta el final el vídeo de origen desconocido: junto a la otra protagonista, se ve a sí mismo seguir con movimientos torpes el ritmo de una música que la grabación no recoge, mientras exhibe el gesto estúpido —no lleva sus habituales gafas de pasta— que siempre se le pone cuando bebe demasiado. Está borracho.

Unai se sienta en la cama, atónito, sin despegar los ojos de las imágenes. Qué vergüenza. El móvil parece quemarle entre los dedos, pero destruir el archivo no eliminará ese material que alguien, inexplicablemente, ha conseguido. En silencio contempla —a pantalla completa, casi recreándose— su figura apoyada en una pared de azulejos verdes entre dos lavabos, los urinarios al fondo y las puertas blancas de los retretes frente a ellos. Sí, no hay duda: la localización de la grabación es el baño de chicos del Lombok, el local donde se celebró una reciente fiesta universitaria. Ella es Laura, una atractiva estudiante de Periodismo a quien conoció esa noche. Unai recuerda lo mareado que se sentía esa noche y cómo retumbaba la música allí dentro —sonaba un tema de Katy Perry, cree—; la canción se oía perfectamente a pesar de que ella había cerrado la puerta del baño.

—No puede ser que alguien haya grabado esto... —murmura él, envuelto en una dolorosa mezcla de remordimiento y miedo a las consecuencias—. Es imposible...

Pero la pantalla del móvil no miente. Muestra ahora cómo Unai baila con Laura, cada vez más juntos. Es ella la que se mueve en plan sensual, la que insiste en acercar su cuerpo al de Unai, la que adopta una expresión traviesa mientras juega en medio del baile. Unai se deja conducir, está demasiado ebrio para llevar la iniciativa. En el fondo no es él, aunque una afilada duda se abre paso en su mente, ya herida por la culpabilidad: ¿se aprecia esa atenuante en las imágenes?

¿Apreciará Vega, si llega a ver el vídeo, que él no era dueño de sus actos?

Pero me presto al juego, piensa Unai con desesperación. *Eso es lo que importa. Participo, mis manos recorren su cuerpo, la acaricio.*

En el vídeo se buscan. No estaba tan borracho.

O sí, yo qué sé.

Ni él es capaz de definir su estado de aquella noche. Esas horas permanecen dentro de su memoria envueltas en una nebulosa que no ha tenido ningún interés en despejar. Lo había olvidado todo, simplemente. Ni siquiera ha vuelto a ver a la chica desde entonces. Tampoco la ha buscado.

Ahora alguien, por algún oscuro motivo, le obliga a enfrentarse a ello. El problema es que hay mucho en juego. Unai no quiere perder a Vega, siente algo muy auténtico por ella y ese error arruinará la confianza que los mantiene unidos.

Unai se desespera mientras recupera la atención en el vídeo. No está dispuesto a

renunciar a su chica. No por un tropiezo así.

Se imagina lo que ocurrirá si ella llega a enterarse. La excusa del alcohol es demasiado fácil y su implicación en los hechos queda tan patente en las imágenes... Se le ve disfrutar, sonreír, bailar. No da la impresión de verse obligado a nada. Lo curioso es que él no suele emborracharse nunca hasta ese punto... Apenas recuerda lo que sucedió después. No tarda en asistir en su pantalla del móvil a un beso lo suficientemente intenso como para que se niegue a seguir mirando, convertido en un involuntario voyeur de sí mismo.

Qué dolor.

—¡Mierda! —grita, lanzando el teléfono contra el colchón—. ¿Cómo pude...?

No entiende nada. Todo lo que rodea la fiesta en el Lombok continúa flotando en su cabeza como los restos de un naufragio. Sus recuerdos están salpicados de vacíos para los que no tiene una respuesta. Es un enigma, no consigue ordenar las piezas en su mente por mucho que lo intenta. Por primera vez, lo analiza todo en conjunto y se da cuenta de que ni bebe tanto ni jamás se le habría ocurrido traicionar a Vega ni, por supuesto, se le suelen aproximar chicas como Laura. ¿Y todo ocurrió la misma noche?

Ese cúmulo de circunstancias resulta, sencillamente, inverosímil. Y solo ahora se percata de ello.

Para colmo, ¿cómo es posible que alguien estuviera preparado para grabar la escena en los baños? ¿Acaso esa persona estaba esperando a que algo así sucediera? ¿Y cómo lo hizo?

Unai no sabe si se está volviendo paranoico o si, por el contrario, se enfrenta a un plan muy bien urdido. A una trampa.

Un plan que no ha empezado esa noche, sino semanas atrás.

Todo es tan absurdo... Pero el hecho de que le hayan enviado ese material le lleva a pensar mal, a desconfiar. Incluso el haberlo recibido justo cuando estaba con Vega le hace sospechar que quien está detrás de ese turbio asunto ha buscado intencionadamente el momento más inoportuno para intensificar el efecto de la amenaza.

Y lo ha conseguido.

—Capto tu aviso —murmura Unai—. Si hubieras querido, habrías acabado con mi relación esta misma noche.

Es una perversa muestra de poder que ha conseguido su propósito: intimidarlo.

Unai tiene miedo y ni siquiera sabe a qué se enfrenta.

Vuelve a leer los SMS anónimos que le ha mandado minutos antes el mismo remitente del vídeo:

Si no quieres más sorpresas, descárgate la aplicación Valkiria:
<http://zpd923pds43ts72a.onion>

Un poco más abajo ha recibido el dibujo de una cebolla, lo que le desconcierta aún más. ¿Debe interpretar de algún modo ese elemento? Después, las palabras continúan:

Es un juego secreto. Tendrás q competir con otros comps.
Si ganas, destruiré el vídeo. No puedes contárselo a nadie.
Tienes 2 h para activar la aplic. Si en ese tiempo no lo haces,
enviaré el vídeo a Vega Ibáñez para que sepa lo que hiciste.

Valkiria. Unai nunca ha oído hablar de ese juego. ¿De qué se trata? ¿Y por qué hay alguien con un interés tan enfermizo en que él participe? ¡Le están sometiendo a un chantaje!

¿Qué pretenden?

¿Han organizado esa maniobra tan retorcida solo para lograr que se apunte a un videojuego? ¿Eso es todo? A Unai se le ocurren otras formas menos drásticas de convencerle.

Repasa por enésima vez los mensajes y escribe en Google el número tan largo desde el que se los han enviado, para intentar rastrear su origen. Nada. Su atención se detiene ahora en la dirección que se le facilita. ¿Adónde conducirá? Unai ha sido incapaz de reunir la valentía suficiente para comprobarlo, no se atreve. Intuye que se enfrenta a algo mucho más serio que una broma o una novatada entre estudiantes. Por eso tiene que actuar con cautela, medir cada paso al menos hasta controlar un poco el panorama que se abre ante él.

Necesita orientarse.

Si hay alguien lo suficientemente calculador como para tenderle esa trampa, él debe responder con la misma prudencia. Sin precipitarse. No quiere hacer daño a Vega y cualquier error lo pagará ella. Lo pagarán los dos.

Qué ironía; en ese instante, Unai la necesita más que nunca, su compañía y su inteligencia. Pero no puede contar con ella.

Qué jugada maestra la de su adversario: de un solo movimiento, la ha apartado como aliada suya y al mismo tiempo la utiliza para la extorsión.

Brillante.

Unai suspira. Cada detalle le habla de un perfil enemigo que no improvisa. Alguien lleva tiempo preparando esa emboscada. Se pregunta quién puede odiarle tanto... y por qué mantiene tan oculta esa aplicación de Valkiria.

La persona que me ha enviado esto habrá comprobado que ya he visto el vídeo, deduce. Espera mi reacción. Seguro que se está divirtiendo, el muy...

Unai consulta la hora en el móvil. Desde que ha recibido los mensajes han transcurrido cuarenta minutos, así que dispone de una hora y veinte antes de que el chantajista materialice su amenaza.

Se enfrenta a una cuenta atrás de ochenta minutos.

¿Qué debe hacer?

Está a punto de acudir a la habitación de Compu, pero finalmente decide mandar un wasap a Rubén Prades, el ex de Vega y auténtico maestro en todo lo relativo a videojuegos; si hay alguien en el campus que pueda conocer Valkiria, es él.

Le escribe un texto breve, no hay tiempo para rodeos. Antes de pulsar la tecla de «enviar», Unai se levanta de la cama y llega hasta la ventana de su dormitorio. Fuera, el campus universitario ofrece un aspecto de serenidad: farolas encendidas, senderos vacíos entre la hierba y las masas grises de las construcciones salpicadas de algunas luces. Nadie a la vista, calma y silencio. Sin embargo, Unai no se deja engañar; está comprobando —sin sutilezas— que un entorno tan pacífico también puede servir de refugio a mentes perversas.

—Porque ese cabrón tiene que estar alojado en alguna de las residencias del campus —murmura—. Está aquí, cerca. Solo así se explica que conozca tan bien mis horarios. Me ha estado espiando. Me controla.

En realidad, Unai ni siquiera está en condiciones de concretar el sexo del responsable del vídeo. Quizá se trate de una compañera. Atisba luces encendidas en otros edificios y piensa si alguien, al mismo tiempo, lo observará a él desde algún rincón invisible. Unai es ahora mismo un buen blanco, una silueta recortada contra la luz del interior de su dormitorio.

Desde fuera se me tiene que ver muy bien.

Envía el mensaje a Rubén. Quedan setenta minutos.

• • •

Vega cierra la puerta de su dormitorio y se queda quieta, con la espalda apoyada en ella, procurando recuperar la respiración. ¡Por fin en casa! *Qué trayecto tan horrible*, piensa. En ningún momento ha dejado de sentirse espiada, como si desde cada rincón en sombras hubiese pares de ojos que la vigilaban, atentos al menor descuido que cometiera. ¿Qué es lo que ocurre esa noche? ¿Por qué todo se ha vuelto tan extraño de repente, empezando por la actitud de Unai?

¿Y qué es lo que le ocurre a ella, que se ha dejado llevar por un miedo irracional, exagerado, solo por culpa de unos simples ruidos que ha podido provocar un gato?

Porque Vega no ha llegado a ver nada durante el camino, solo ha captado ruidos y algún fugaz movimiento. No ha sucedido nada que haya roto la calma de la noche, una calma que ella percibe a punto de estallar, de resquebrajarse. La atmósfera que se respira esa madrugada en el campus, bajo el clima de silencio que impone la noche, es de tensión; reina esa serenidad engañosa, crítica, que anticipa una amenaza. O al menos para ella. Súbitamente se ha sentido insegura, sin más detonante que un sonido en medio de la oscuridad.

—La muerte de Marta me está trastornando —dice en voz alta.

Ni siquiera en el interior de la residencia se ha sentido tranquila hasta que ha llegado a su habitación.

Vega entra en su baño y se lava la cara. A continuación, alza el rostro todavía húmedo y se mira en el espejo. Se compara con Marta al estudiar su semblante.

—Yo también soy joven, tengo casi su misma edad.

Por eso no entiende que alguien en una situación similar quiera terminar con su vida.

Quizá ella también tenía miedo.

¿Qué te angustiaba tanto, Marta?

Vega contempla sus ojos negros en el cristal, aún con la huella del susto en las pupilas. El espejo le devuelve esas facciones suyas que parecen bronceadas, la nariz pequeña y graciosa, el cabello oscuro que le llega casi hasta los hombros. Es guapa, aunque nunca se ha preocupado de eso. Prefiere lo natural. Por eso apenas se maquilla. Igual de alta que Unai, delgada sin excesos, intenta desde que salen juntos que su sonrisa sea tan frecuente como la de él, algo difícil. Vega es de naturaleza melancólica, menos imperiosa en su alegría.

Se seca la cara con la toalla antes de salir del baño. Cuando llega junto a su cama, saca el móvil del bolsillo dispuesta a enviar a Unai un mensaje cariñoso que él lea al despertar. A Vega le encanta descubrir cada mañana un mensaje de su chico, que sean sus palabras lo primero que ven sus ojos todavía empañados por el sueño. Esa noche quiere ofrecerle lo mismo y el deseo de que ya se encuentre bien.

Vega tiene ganas de olvidar ese final de noche tan penoso. Entra en la aplicación de WhatsApp y abre el chat con Unai. Sus dedos se detienen al comprobar que él ha estado conectado un minuto antes. ¿Pero no se iba a dormir porque se encontraba mal? Ya hace un buen rato que ella ha abandonado su habitación.

Entonces, ¿todavía está despierto?

Y no es con ella con quien ha estado hablando, eso es evidente.

—Pues no tiene que sentirse tan enfermo —susurra, algo molesta—. Ni siquiera me ha enviado un mensaje de buenas noches.

Mientras ella sufría un buen susto de camino a la residencia —lo que se habría evitado si hubiesen dormido juntos—. Unai se ha dedicado a wasapear con alguien. Pues qué bien.

Definitivamente, Vega tiene muchas ganas de que esa noche termine y, con ella, la confusión. Para colmo, no se quita de encima la sensación de que algo raro está pasando, una especie de mal augurio.

Levanta los ojos hacia la ventana. No le gustaría estar ahí fuera esa madrugada.



El último zumbido ha sido distinto.

No se trata de la vibración regular que provoca la alerta de geolocalización de Valkiria.

¿Más sorpresas? ¿Nadie duerme esa maldita noche?

Las pupilas de Rubén se clavan en la pantalla del teléfono. No pestañea, inmóvil aún junto a la puerta de la habitación. Lo que descubren sus ojos es un mensaje de Unai que no ha podido llegar en peor momento. Aunque lo más grave, sin duda, es su contenido:

T suena Valkiria? Me acaban d pasar la aplicación.

¡No, no! Rubén aprieta con fuerza su teléfono como si ese gesto le permitiese advertir a su compañero, como si así pudiera confesarle la amenaza que se oculta en ese juego. ¿Unai también?

¡No te dejes engañar, no entres ahí!

Aunque Rubén sabe que si Valkiria se ha fijado en él, Unai no tiene ninguna posibilidad. *Bienvenido a la partida, Jugador4... Bienvenido a esta pesadilla.*

Rubén titubea, mira su reloj. Todavía atento a los sonidos que llegan procedentes del pasillo de los dormitorios, hace un cálculo rápido. El mensaje de Unai ha interrumpido su maniobra de fuga y los minutos continúan el descuento; su cazador tiene que estar cada vez más cerca.

Jugador3 no se habrá detenido.

Nuevo zumbido.

Estás? Necesito la opinión de un crack de los videojuegos como tú, es muy urgente.

Rubén no contesta ninguno de los dos mensajes. Eso requeriría demasiadas explicaciones, delatar su implicación en la muerte de Marta y poner en evidencia esa huida que se está complicando por momentos. Ahora tiene que desaparecer.

Pronto será tarde para intentarlo y, además, Unai ya ha sido elegido. Valkiria no abandona una presa.

No puedo hacer nada por ti, Unai. Eres el cuarto jugador.

Rubén se mantiene a la escucha mientras piensa. Ningún ruido al otro lado de la puerta. ¡Es su oportunidad!

Empuña el pomo de la puerta, nota cada músculo de su cuerpo en tensión. Sus dedos se disponen a provocar el giro del pestillo, lo piensa una última vez antes de culminar una acción que lo dejará expuesto en medio de esa tierra de nadie en que se

ha convertido el corredor de las habitaciones. Siente el peso de la mochila mientras su otra mano sostiene el móvil con los mensajes de Unai que aguardan una respuesta.

¿Vas a ser capaz de largarte sin advertir a tu compañero?, parecen recriminarle desde la pantalla de su teléfono. *¿Vas a dejar que Unai se convierta en una víctima más de Odín?*

Rubén maldice en voz baja.

¿Quién será? ¿Por qué nos hace esto?

Por fin, toma una decisión. Se aparta con cuidado de la puerta, se sienta sobre la cama y saca de la mochila el ordenador. Lo enciende sin dejar de controlar el tiempo en su reloj. La alerta roja no da tregua desde su teléfono.

Comienza a teclear. A los dos minutos exactos concluye su tarea. Vuelve a guardar su portátil, se coloca la mochila y, con una expresión de firmeza en el rostro, inicia su evasión. La suerte está echada.

En cuanto pone un pie fuera de su habitación, nota cómo una sombra se le aproxima por la derecha, desde el fondo del pasillo. Apenas la vislumbra de refilón.

Tal vez haya tardado demasiado en reaccionar.

• • •

Unai golpea con los nudillos la puerta de la habitación de Kika y espera. A pesar de la hora que es, no le preocupa despertar a su compañera. Conoce sus horarios. La imagina enfrascada en tareas de programación —ella estudia Ingeniería Informática—, absorta ante alguna pantalla de ordenador mientras teclea en un lenguaje de códigos solo entendible para iniciados.

Al cabo de unos segundos oye la respuesta de Kika —«¡Pasa!»— y empuja la puerta. Su compañera, vestida con un pantalón de pijama gris y una camiseta amplia de Star Wars, se desliza por la habitación sobre una silla de oficina con ruedas, atenta a dos ordenadores portátiles encendidos que ha colocado sobre un mueble auxiliar. Encima del escritorio de la habitación hay otro equipo de sobremesa que muestra en su pantalla columnas de números que van pasando a gran velocidad. Con el pelo revuelto, Kika ofrece el aspecto de científica loca. Calza una especie de pantuflas enormes que imitan garras de monstruo.

—Cómo va eso, Unai —le saluda, justo antes de impulsarse hacia el ordenador grande—. No tienes buena cara. ¿Qué haces aquí a estas horas?

Ya no le mira. Sus dedos vuelan sobre el teclado que tiene delante. El flujo de números del monitor se detiene y suena un pitido. La chica se frota las manos, atenta a la información que ha quedado fija en la pantalla. Parece satisfecha.

—Todo bien —miente Unai. Avanza unos pasos y se sienta en la cama. A su derecha, apoyado en la pared, ve el *skate* que su compañera suele emplear para

desplazarse por el campus—. Tengo una consulta que hacerte.

Kika suspira.

—Ya estamos... —comienza a pulsar teclas de nuevo, esta vez en uno de los portátiles, al que ha llegado gracias a otro calculado empujón de la silla—. ¡Poneos un antivirus en condiciones y dejaréis de tener problemas!

Unai permanece sentado sobre la cama, junto a ella.

—No es eso. Traigo algo que te va a interesar.

Los dedos de Kika se detienen.

—¿De qué se trata? —se ha girado hacia él, con los dedos todavía sobre el teclado—. ¿De verdad es algo interesante?

Unai asiente.

—¿Has oído hablar de una aplicación llamada Valkiria?

Kika frunce el ceño.

—¿Valkiria? —repite—. No. Las valkirias, según la mitología germánica, eran unas hermosas diosas guerreras que vivían en un paraíso para héroes muertos en batallas, el Valhalla. Pero no sé nada más.

Esa información parece poco útil. Unai empieza a desanimarse. ¿Ni siquiera su compañera va a ser capaz de orientarle?

—¿Entonces no te suena ese nombre?

Kika menea la cabeza.

—No conozco ninguna aplicación que se llame así. Espera...

Sus ojos han comenzado a brillar. El instinto le dice que quizá su compañero sí ha traído un bocado sabroso para su apetito de desafíos cibernéticos. Ahora ha iniciado en su móvil una búsqueda que, sin embargo, termina pronto.

—Nada, no hay ninguna aplicación Valkiria en venta. Confirmado. A lo mejor se trata de una versión experimental que aún no se ha lanzado al mercado...

—Lo dudo.

Kika continúa con el trámite de buscar en Google, pero no obtiene resultados útiles. Carraspea.

—¿Has preguntado a Rubén? De videojuegos sabe más que yo.

—Le he enviado un mensaje, pero no me ha respondido aún.

Unai observa cómo su compañera repasa mentalmente lo escuchado hasta ese instante.

—¿Y cómo has conocido esa aplicación fantasma?

—Me han invitado a jugar. Y tengo que decidirme ya.

«Invitar» es una manera muy suave de calificar el modo en que Unai se ha visto obligado a participar en ese juego, pero prefiere ocultar el tema del vídeo. Se siente demasiado avergonzado.

—¿Quién te ha invitado?

—No lo sé.

—¿No sabes quién te ha invitado? —El interés de Kika aumenta por momentos,

ni siquiera es capaz de captar en su amigo la inquietud. Su propia intriga lo absorbe todo. Nada la emociona más que los enigmas.

—No —reconoce Unai—, no sé quién está detrás de Valkiria. La invitación ha sido a través de mensajes desde un número de esos ilocalizables. Me quedan... —mira su reloj— sesenta minutos para decidirme.

—¿Por qué tanta prisa? —Kika continúa sin prestar atención a sus ordenadores, una prueba de que Unai ha logrado despertar su curiosidad—. Imponer un plazo tan corto tampoco tiene mucho sentido...

—El máster es bastante autoritario. No da explicaciones.

—Ya veo. Básicamente te ha ordenado que juegues. Así, de repente. Un jueves a medianoche.

—Eso es. Hace una hora. Y me ha prohibido contárselo a nadie.

Kika se toma unos minutos para asimilar la información.

—¿Y qué pasa si te niegas? —por primera vez se percata de la crispación de su compañero—. Estás nervioso, Unai. ¿Todo este asunto tiene alguna... importancia especial para ti?

Kika intuye que le oculta información.

—Quiero saber de qué va este rollo —responde él— y por qué se han dirigido a mí. Por qué me han elegido. Eso es todo.

Los dos se miran en silencio unos segundos. Con toda probabilidad, Kika está calibrando hasta qué punto dar crédito a las palabras de Unai. De algún modo alberga la certeza de que no le ha mostrado todas las cartas, de que se guarda algo. Por fin, la curiosidad le puede:

—Enséñame esos mensajes, anda. Tú sabrás dónde te metes.

Unai le tiende su móvil con el mensaje abierto donde aparece el número para localizar Valkiria. Confía en que Kika no se ponga a cotillear el resto.

—Ahí me han dicho que encontraré el juego para descargar —explica con incomodidad, señalando las cifras.

Por suerte, ese dato basta para captar el interés de Kika, que se olvida del resto de la conversación.

—Ese dominio con el que termina la dirección, *onion*, indica que se trata de una web alojada en la red Tor —afirma en tono profesional—. Mira.

Kika se vuelve para quedar frente al ordenador portátil en el que estaba trabajando. Abre el navegador y escribe la dirección. Después da un leve golpe con un dedo sobre el área del ratón.

—¿Ves? —comunica sin apartar los ojos de la pantalla—: «servidor no encontrado». Lo que suponía. Esto es cada vez más estimulante...

Unai no entiende nada.

—¿A qué te refieres?

—El navegador no ha localizado esa dirección, Unai.

—Me habrán dado mal el número.

—Si se han tomado tantas molestias para que no sepas quién te envía los mensajes, no habrán tenido ese despiste tan tonto.

—¿Entonces?

—Lo que ocurre es que han colgado esa web fuera de la red normal, para que nadie ajeno pueda encontrarla ni identificar a quien esté detrás de ella. Estamos buscando en el sitio equivocado.

—¿Fuera de la red normal? ¿Pero es que hay más de una?

Kika adopta una mueca perversa.

—Hay gente que cuando navega busca... una mayor intimidad. Ya me entiendes, que no puedan llegar a ellos desde las webs que visitan, que nadie controle sus movimientos ni sus intercambios de material. Y para eso existe un nivel distinto de internet, lo que llaman «la red Tor», una telaraña de conexiones cifradas que funciona por encima de nuestra internet y cuyos contenidos no detectan los buscadores.

—Joder. ¿Pero es que no basta para mantener la confidencialidad con borrar el historial?

—En absoluto. Cuando navegas por internet, en tu ordenador se guardan las *cookies*, por ejemplo, que recogen todo tipo de información sobre lo que vas haciendo en una web. Incluso aunque las borres, queda huella en los servidores de las páginas que has visitado. En cambio, lo que sucede en la red Tor se queda en la red Tor. Es una región desconocida... que aprovechan algunos para actividades ilegales. Se accede a ella mediante un *software* especial que te abre las puertas a esa especie de submundo dentro de internet ilocalizable para los buscadores. ¿No te suena? El logo es una cebolla.

Una cebolla. Ahora sí comprende Unai el dibujo que no ha enseñado a Kika. Su misterioso emisor le ha indicado con esa imagen cómo llegar hasta Valkiria.

—Es increíble que exista algo así —disimula, buscando más información al respecto—. ¿Cómo es que lo permiten las autoridades? Tendría que estar prohibido moverse por ahí...

Unai considera que un espacio para la impunidad como ese tiene por fuerza que alimentar la tentación de cometer delitos... o de crear videojuegos destinados a complicar la vida de la gente. Sin esa red subterránea, Odín no podría ocultarse tanto.

—Bueno —matiza Kika—, la red Tor también cumple funciones más necesarias. Por ejemplo, permite la comunicación entre disidentes de países poco democráticos, porque escapa a la censura oficial. Es lo que ocurre en China: gracias a Tor existen fuentes de información no controladas por el gobierno.

Se nota que Kika disfruta hablando de estos temas. Es su universo.

—No había caído en eso —reconoce Unai—. Ya veo que en esa red subterránea hay malos y buenos. ¿Cómo has dicho que se accede a ella?

—Tendrás que hacerlo si quieres llegar a la dirección que te han facilitado.

—Lo sé.

—Desde un PC necesitarías usar un sistema operativo como TAILS. Desde un

móvil como el tuyo, que funciona con Android, se requiere una aplicación que se llama Orbot. Es la que entiende el protocolo de Tor. Cuando te la hayas descargado, podrás navegar a través de Tor con un navegador configurado para esa red. Te recomiendo el Orfox.

Unai se ha perdido. Siempre le ha aburrido mucho la jerga de los informáticos.

—Entonces debo descargar en mi teléfono la aplicación Orbot y luego ese navegador especial, ¿no?

—Eso es.

—Toma —le tiende el móvil a su compañera—. Todo tuyo.

—¡Adelante pues! —Kika se frota las manos—. Vaya regalito me tenías preparado. Me estás haciendo feliz, camarada. Espero que ese juego merezca tanto misterio.

Pero Unai no está para bromas. A los remordimientos que le sigue despertando el vídeo se une la contrarreloj: quedan cuarenta minutos para que se incorpore al juego o enviarán el material a Vega.

Qué noche más larga.

Rubén ya ha dado el paso, ha atravesado el umbral de su habitación. Está fuera, en el corredor. Qué vulnerable se siente sin paredes tras las que cobijarse. A ambos lados se extiende ahora el pasillo de los dormitorios, una galería muda de puertas cerradas. Gira la cabeza hacia la derecha, con la habitación a su espalda, para enfrentarse a la figura de una compañera de la residencia que se aproxima desde un extremo del corredor sin apartar su mirada de él.

Es Carlota, estudiante de tercero de Filología Hispánica. El corazón de Rubén comienza a palpar con fuerza. Aunque ella suele trasnochar, no esperaba cruzarse con nadie.

¿Es Carlota Jugador3?

La alarma de Valkiria mantiene su parpadeo, Rubén cree percibirlo en el bolsillo del pantalón. Sin embargo, el área de seguridad de la alerta hace que el aviso no le sirva para desenmascarar a su compañera.

Carlota, por su parte, no ha reaccionado de ningún modo al ver cómo él irrumpía en el pasillo metros más adelante y se detenía al descubrirla. Se ha limitado a mantener su avance hacia Rubén. No obstante, a pesar de esa pasividad, sus ojos no le pierden de vista.

Carlota no se detiene, no acelera ni frena. Sigue adelante. Paso a paso, ella se aproxima por el pasillo sin que él acierte a moverse, a actuar. Quieto como un poste, Rubén piensa que cualquier maniobra suya desencadenará una escena que podría escapar a su control. Y eso es muy peligroso a esas alturas del juego.

¿Es ella Jugador3?

Carlota va a alcanzar el tramo del corredor donde continúa Rubén. Esboza entonces una sonrisa.

Rubén procura interpretarla, temeroso de no saber leer una señal que le habría salvado de un ataque inminente. ¿Por qué sonrío? ¿Se trata de un simple saludo, o se han reconocido ambos como contrincantes en Valkiria? ¿Acaso los dos se esfuerzan por detectar en el otro algún indicio de una complicidad que los convertiría en adversarios? Tal vez ella lo haya identificado ya como *Jugador1*.

Su objetivo.

Ninguno de los dos, en cualquier caso, parece decidido a delatarse, así que la normalidad se prolonga. La situación es delicada, cualquier error los convertirá en víctimas.

Si Carlota está implicada en el juego, su comportamiento no lo da a entender. Camina con la apatía somnolienta que exhibiría cualquier estudiante a esas horas, mezclada con esa pincelada de curiosidad que a él le inquieta.

Rubén se pregunta si, entre su ropa, ella oculta otro teléfono en el que late la

misma alerta del juego, solo al alcance de los participantes.

Es normal que me mire así, procura calmarse.

Cruzarse en plena madrugada con un compañero que sale de su habitación casi a hurtadillas, con la mochila a la espalda, es llamativo, y tampoco hay nadie más en quien fijarse.

Es normal que me mire así.

Pocos metros los separan. Rubén observa las manos de Carlota: una libre, la otra agarrada a un pequeño bolso. ¿Ocultará algo en su interior?

Basta de paranoias, se dice. *Para llegar a su dormitorio, Carlota debe pasar por delante del mío. No ha hecho nada extraño, su presencia está justificada.*

Aun así... ¿de dónde viene a estas horas?

No es la primera vez. Carlota sale casi todos los días.

Rubén mantiene la compostura, aunque su rigidez le impide ofrecer una naturalidad convincente. Cualquiera habría adivinado con solo verle que le ocurre algo.

Carlota ya casi ha llegado hasta él. Rubén le devuelve la sonrisa de un modo torpe, le ha salido una mueca postiza que no habría engañado a nadie.

Soy tan malo disimulando que es como si llevara escrito «Jugador1» en la cara.

—Buenas noches —le saluda ella, sin detenerse, al pasar a su lado—. ¿Te vas a estas horas?

Mientras la contempla alejarse, Rubén balbucea una respuesta tan poco sólida como su atisbo de sonrisa. Seis puertas más allá, ella se detiene, introduce su llave en la cerradura y, segundos después, entra en su dormitorio. El pasillo recupera la atmósfera de quietud y silencio.

Solo Rubén permanece allí, de pie. Escucha su aliento sobre el sonido de fondo del zumbido de las luces de emergencia.

¿De verdad no es ella *Jugador3*? Rubén se va tranquilizando. Todavía aguarda unos minutos por si Carlota vuelve a salir de su habitación con alguna excusa, pero no lo hace.

Mira su móvil. La alerta de geolocalización sigue activa, el enemigo se mueve en un radio de acción cada vez más corto.

Si su adversario no es Carlota, ¿quién es y dónde está?

Rubén no pierde más tiempo y se lanza hacia el extremo del corredor que conduce a las escaleras. Algo le dice que si vuelve a cruzarse con alguien no tendrá tanta suerte; debe largarse de la residencia antes de que sea tarde.

Un ruido procedente de la planta baja le obliga a detenerse cuando está a punto de pisar el primer peldaño.

Abajo hay alguien.

Rubén comienza a retroceder, muy poco a poco. El sonido de unas primeras pisadas llega hasta él, confirmando su impresión: no todo el mundo duerme en la residencia.

*Ahora sí, Jugador3 viene a por mí.
Tiene que ser él... o ella.*

• • •

—La red Tor es un laberinto sin control —advierte Kika mientras descarga en el móvil de su compañero la aplicación de Orbot—. Se trata de una telaraña de túneles virtuales cifrados cuyas conexiones van cambiando constantemente de acuerdo con un algoritmo complejísimo. Eso garantiza el anonimato de quienes se mueven a través de ellos.

—¿Y la policía no hace nada?

—La policía también se mete, pero no hay una supervisión general como ocurre en internet.

Unai asiente, aún sorprendido por su ignorancia acerca de la existencia de esa segunda red. Aprovecha para recolocarse las gafas de pasta, que suelen resbalar por su nariz cada poco rato.

—Pero si Tor es tan hermética que quienes se mueven por ella son anónimos y sus webs no salen en buscadores, ¿cómo se encuentran las cosas ahí?

—Un navegante que se mueva a través de Tor necesita conocer la dirección exacta del lugar al que se dirige, que es justo lo que te han facilitado a ti. El concepto de búsqueda —añade Kika— no tiene sentido allí; jamás encontrarás ningún lugar en ese mundo si no conoces el sitio preciso al que te diriges. Es un universo paralelo que te ofrece infinitas posibilidades. Nadie llega a su destino sin un guía.

—Entiendo.

—De todos modos —añade ella—, dentro de Tor sí hay directorios por categorías que clasifican páginas por contenidos. Eso sería lo más parecido a la labor de los buscadores de internet.

—Me sigue pareciendo increíble que exista todo eso al margen de la red normal.

Kika alza el teléfono.

—¡Ya tienes Orbot en el móvil! Nos queda descargar e instalar el navegador Orfox.

Ella vuelve a escribir en el teléfono y espera hasta anunciar que está todo preparado.

Unai consulta entonces su reloj: le quedan treinta minutos para incorporarse a Valkiria.

—¿Y ahora? —la impaciencia traiciona su voz.

—Ahora toca acceder a la red Tor —Kika pulsa con precisión las teclas dibujadas en la pantalla del móvil de su compañero—. Y, una vez dentro, escribimos como destino la dirección que te han facilitado.

A los pocos segundos, el semblante de Kika se ilumina:

—¡Conseguido!

Le muestra a Unai la pequeña pantalla del teléfono. En ella, sobre un fondo negro, se lee el mensaje «Bienvenido, *Jugador4*» y un fichero cuyo nombre es *Valkiria.apk*.

—Ahí está el juego —confirma ella con solemnidad—. Alguien se ha tomado bastantes molestias para mantenerlo en secreto.

Unai se humedece los labios. La tensión le seca la garganta.

—¿Y tú... tú puedes identificar desde ahí el servidor o el ordenador desde el que el máster dirige *Valkiria*?

Kika le mira a los ojos. Resulta fácil leer en el rostro de Unai que lo que hay en juego es mucho más que un simple entretenimiento.

—¿En qué estás metido? Hay gente peligrosa en estas profundidades de la red...

El aludido agacha la cabeza.

—Lo único que sé es que no tengo alternativa: debo participar en *Valkiria*. Apenas me quedan treinta minutos para incorporarme al juego.

—Y pretendes que yo te ayude a identificar a quien te está arrastrando a hacerlo.

—Sí.

Kika no acaba de verlo claro.

—Ni siquiera conoces el contenido del juego. ¿Te vas a lanzar así, al vacío?

—Lo descubriré desde dentro. Ya que hemos llegado hasta aquí...

Unai hace rato que ha decidido aceptar el chantaje, someterse. Todo se le antoja mejor que perder a Vega. No se siente capaz de soportar que alguien anónimo le destroce el corazón.

—Tú mismo —Kika no se ha levantado en ningún momento de su silla, aunque hace rato que ha dejado de desplazarse sobre ella por la habitación—. Mi consejo es que no lo hagas. La prudencia es la mejor arma en estos casos. Vete a dormir, ahora que todavía estás a tiempo, y mañana verás las cosas de otro modo.

—Pero es que no estoy a tiempo, Kika. Esa es la cuestión. Se me acaban los minutos.

El día queda tan lejos... a una distancia insalvable.

A Unai le invaden unas ganas muy fuertes de sincerarse, de confesar a Kika qué lo condena a obedecer la orden de un desconocido en plena madrugada. Pero no encuentra el aplomo suficiente. Le da miedo que esa información llegue a oídos de Vega.

—Al menos me gustaría saber a quién me enfrento —murmura.

—En eso no puedo ayudarte —Kika se encoge de hombros—. No dispongo ni de los medios ni del tiempo que requeriría un rastreo semejante. Es una red demasiado opaca.

—Vaya mierda.

—Todo esto de *Valkiria* lo han preparado bien, muy bien. No han dejado ni un cabo suelto.

Unai recupera su impresión de lo calculada que está la trampa que le han tendido. Premeditación y alevosía contra él, por un motivo aún desconocido. Comprueba por enésima vez la hora. Quedan veinte minutos.

—¿Y ahora? —se pregunta en voz alta.

Kika le ofrece el móvil como respuesta. Su pantalla sigue mostrando un fondo negro sobre el que brillan el mensaje de bienvenida y el fichero.

—De ti depende. ¿Quieres descargarte Valkiria.apk y entrar en el juego? Es el último paso.

Unai se frota los ojos. Quince minutos. Imagina que alguien, no muy lejos de allí, cuenta los segundos para enviar a Vega un vídeo que destruirá su historia de amor para siempre.

Ella se sentirá traicionada, piensa Unai. No me lo perdonará.

—Descarga la aplicación —dice a su compañera—. Voy a entrar en el juego.



Rubén corre. Se pierde en la longitud interminable del pasillo como quien se abandona a esas fugas infinitas de los sueños que no conducen a ningún sitio, que no te salvan del peligro.

Él sabe que en las pesadillas quien te persigue siempre está demasiado cerca, notas el soplo ardiente de su aliento en la nuca, una sombra que se anticipa a tus pasos. Y tu velocidad se ralentiza hasta convertirse en un tormento. Te arrastras y solo cabe un desenlace trágico o el despertar, que también es una huida.

Rubén escapa en medio del silencio. En los sueños se respira la misma atmósfera de tiempo detenido que aspiran en ese momento sus pulmones, esa ausencia del mundo exterior que domina las madrugadas de la vida real. Pero él no se deja engañar por el ambiente de quietud, sabe que todavía hay margen para eludir el destino que otros han decidido para él.

Rubén no va a terminar como Marta.

Sus zapatillas apenas provocan ruido sobre el suelo de madera de la residencia. Vuela, ha dejado de distinguir las puertas idénticas que van quedando atrás, a ambos lados. Refugios de gente que no puede ayudarle, que ya no están en su mundo hasta que despierten. Ojalá el amanecer quedara más cerca. La mochila le golpea en las costillas con cada impulso. No frena. Deja a su espalda, cada vez más lejos, el acceso a las escaleras que conducen a una planta baja convertida en territorio hostil. Alguien continúa subiendo por ellas; percibe su ascenso frío, que es el peor de los indicios.

Valkiria ha descubierto sus planes de huida, no cabe otra explicación.

Han venido a por él.

En el extremo del corredor al que se dirige Rubén se abre un acceso que comunica con las entrañas del edificio. Se trata de una zona prohibida para los estudiantes que emplea el personal de mantenimiento cuando necesita revisar alguna instalación, y a través de ella se llega hasta los sótanos. Rubén conoce esa ruta porque es la que utilizan algunos compañeros cuando se organizan botellones en la planta más escondida.

—Desde allí también se sale de la residencia —susurra para animarse—. ¡Lo voy a conseguir!

Todavía no ha sido identificado como jugador por su contrincante, esa es su baza. Por eso necesita largarse de la residencia, llegar hasta algún lugar donde logre mezclarse con mucha gente, fuera del campus. El anonimato es su salvación.

Necesita volverse invisible. Desaparecer.

Nuevos sonidos. Quienquiera que ascienda por las escaleras principales está llegando a ese piso de dormitorios. Rubén aprovecha un recodo de la pared para ocultarse. Maldice en silencio, no ha tenido tiempo de alcanzar la salida que le

hubiera permitido desaparecer de la vista de *Jugador3*. Le quedaba tan poco... Apenas le separan del acceso unos metros. Si hubiera dispuesto tan solo de unos segundos más...

Contiene la respiración.

No te delates, se dice. Aguanta.

Si el cazador le ve, estará perdido. Debe esperar que los siguientes minutos le brinden la ocasión de abandonar esa planta definitivamente. Cruza los dedos.

Rubén lleva como huésped en la residencia el suficiente tiempo como para identificar cada sonido que llega hasta él. Todo edificio constituye un mapa de ruidos a disposición de alguien atento que sepa interpretarlos. Y él es capaz de leer cada chasquido en medio del silencio de la noche. Juega en casa, la residencia es su terreno. Por eso consigue reconstruir el avance del visitante clandestino sin asomarse. Nunca se ha esforzado tanto en algo. Entre sudores, con los ojos cerrados, visualiza los pasos lentos, calculados, de *Jugador3*, mientras avanza por el corredor. Imagina su silueta desconocida consultando un móvil donde late la alerta de Valkiria, sus ojos de depredador inspeccionando cada rincón. ¿Sostendrán sus manos algún arma?

Él se juega tanto como yo. Somos todos prisioneros. O pierdo yo o pierde él.

De nuevo se pregunta si su adversario contará con un dispositivo de localización más preciso que el suyo. Si es así, está perdido. No logrará esquivar su rastreo.

A Rubén se le corta entonces la respiración.

¡Mierda!

Acaba de caer en la cuenta de que ha cometido un error, un error fatal. ¡Se ha llevado el teléfono consigo!

Un móvil que, con la aplicación activa de Valkiria, va registrando sus movimientos en todo momento.

Rubén baja la mirada hasta una de sus manos, entre cuyos dedos la pantalla de su teléfono no ha dejado de parpadear con la alarma rojiza. ¡Ahora, además, la alerta detecta también la presencia de Odín, el máster del juego! Esto se está poniendo caliente.

Odín ha accedido a su área de seguridad.

Rubén aplasta el teléfono contra su pierna, temeroso de que *Jugador3* consiga advertir el resplandor desde su posición.

—Joder, lo estoy trayendo hasta mí —murmura—. ¿Cómo puedo ser tan imbécil? Presiona el botón de apagado y su móvil enmudece.

Un leve rechinar de puerta le devuelve a la realidad. ¡No puede ser! ¿*Jugador3* ha entrado en un dormitorio?

¿Se ha atrevido a hacer eso?

Su enemigo no se arriesgaría a meterse en una habitación ocupada, piensa Rubén con perplejidad.

Tiene que haber entrado en la mía. ¡En la mía! ¿Pero cómo sabe...?

No piensa más, consciente de que se le ofrece la oportunidad que estaba

buscando. Se asoma al pasillo muy lentamente hasta comprobar que no se ve a nadie.

Ahora o nunca.

Y entonces se lanza con cautela a salvar los pocos metros que le separan del acceso de servicio.

Venga, puedes conseguirlo...

• • •

Kika entra en «Ajustes del sistema» y luego en «Seguridad» para, finalmente, activar la opción de «Permitir orígenes desconocidos».

—¿Acepto, entonces? —ella ha levantado la mirada de la pantalla del móvil—. En cuanto lo haga, comenzará a instalarse Valkiria. Es tu última oportunidad para arrepentirte...

Kika aguarda una respuesta, repantingada sobre su silla mientras sostiene el teléfono de su compañero.

—Acepta —Unai no tiene ya nada que pensar. Lo único que ahora le obsesiona es evitar que el vídeo llegue a Vega, y quedan muy pocos minutos antes de que su inactividad se interprete como una negativa a jugar. No quiere malentendidos con alguien que está en condiciones de hundirle.

—De acuerdo. Vamos allá... —Kika obedece y a los pocos segundos vuelve a aparecer en la pantalla del teléfono otro mensaje—. Me pide más permisos. Valkiria exige acceso a tus contactos, a los SMS, al micrófono...

Unai resopla, harto.

—Di a todo que sí. Ya no hay vuelta atrás.

Ocho minutos.

Kika ejecuta la última instrucción y al cabo de unos segundos los dos se encuentran pendientes del móvil, sin perder detalle de la progresión de la descarga. Por fin, se alcanza el cien por cien y en el escritorio de la pantalla surge un icono nuevo, una diminuta figura humana de color azul.

—¿Qué es? —se pregunta Kika en voz alta—. ¿Un muñeco? ¿Y qué le sale de los brazos? ¿Agujas? A ver si este juego va a ser sobre vudú...

Unai se inclina para estudiar mejor ese elemento.

—No —dice—. Es una marioneta. Lo que le sale del cuerpo son hilos, ¿ves? El icono de Valkiria es un títere.

Muy oportuno, piensa. Así estoy actuando yo. ¿Este juego consiste en anular la voluntad de los participantes? ¿Se trata de un juego de estrategia sobre manipulación?

—Bueno, ahora sí ha llegado el momento —anuncia Kika desde su silla—. ¿Abrimos la aplicación?

Se nota que, alcanzado ese punto, no logra contener —ni disimular— su impaciencia.

Ella no arriesga nada, piensa con envidia Unai. *No ha perdido su libertad*. Por un instante añora la seguridad que transmite a Kika su refugio universitario.

Quedan cinco minutos.

—Adelante —se lanza—. La suerte está echada.

Kika coloca un dedo sobre el icono de la aplicación y golpea encima una vez. Al instante, Valkiria se abre para ellos. La primera pantalla que queda ante sus ojos es un fondo de olas negras sobre las que brilla en dorado la silueta de un barco vikingo. Bajo él, en caracteres góticos, se lee «Valkiria». A través de las olas van ganando nitidez unas letras que terminan por conformar el mensaje «Bienvenido, Jugador4».

—No está mal la puesta en escena —opina Kika—. El diseño me gusta.

—¿Y ahora? —Unai no se atreve a dar un paso sin consultar a su compañera.

Kika le tiende el teléfono.

—Ahora es cosa tuya. Tu turno. Dale al barco para empezar a jugar.

Unai coge el móvil y presiona con su dedo índice sobre la imagen, lo que provoca que la pantalla inicial se difumine y surja una segunda dominada por la silueta negra de un enorme cuervo. Sobre él se distinguen tres apartados; cada uno cuenta con su correspondiente cartel que imita un tablón de madera: «Mapa», «Chat» y «Puntuación», este último acompañado de una casilla para cifras que muestra dos ceros y de otros apartados más pequeños donde constan los puntos de los demás jugadores: *Jugador1*, veinte puntos; *Jugador2*, veinte puntos; *Jugador3*, veinte puntos. En la esquina superior derecha se mantiene la identificación *Jugador4*.

—Voy a abrir el chat —dice Unai—. A lo mejor así consigo comunicarme con alguien que pueda explicarme de qué va esto.

En el interior del cuadro de mensajes aparecen como posibles destinatarios *Jugador1*, *Jugador2*, *Jugador3* y *Odín*. Todos en color negro oscuro excepto *Jugador2*, que aparece —Unai ignora la causa— en gris claro.

—¿Odín? Es un dios de la mitología nórdica, ¿verdad?

—Sí —confirma Kika—, el dios de la sabiduría, la guerra y la muerte. Las valquirias son sus hijas. Se le suele representar acompañado de dos cuervos que volaban alrededor del mundo para contarle todo lo que sucedía.

Unai sonríe con amargura. No fue un cuervo quien grabó el vídeo, pero esa imagen retrata bien la amenaza de alguien que parece saberlo todo.

—Odín —repite—. Ese *nick* solo puede pertenecer al máster del juego.

—Estoy de acuerdo, Unai. Es curioso que permita una comunicación directa de los jugadores con él.

—Aunque de nada me servirá enviarle un mensaje. Si ese hijo de puta hubiera querido darme más información, ya lo habría hecho.

A Kika le sorprende esa repentina agresividad en su compañero, lo que alienta en ella la sensación de que Unai le ha ocultado algo desde el principio.

—¿Hay algo más que quieras contarme? —le dirige una mirada traviesa.

Por un momento da la impresión de que el muchacho va a ceder a la necesidad de desahogarse, de sincerarse con su compañera. Demasiada carga. Sin embargo, el brillo de esa determinación en sus ojos dura muy poco; enseguida se apaga y Unai vuelve a exhibir el semblante hermético que esa interminable noche está esculpiendo en sus facciones. No se atreve a confesar la existencia del vídeo, a asumir más riesgos. No va a renunciar a Vega aunque ya empiece a cuestionarse si la merece.

Valkiria le ha inoculado el veneno de la culpabilidad, que fluye por sus venas directo al corazón. Nota su avance ardiente en las entrañas. ¿Ocultará el juego un antídoto?

—Prefiero saber dónde me meto, eso es todo —contesta con voz ronca—. ¿Mando un mensaje a algún jugador?

Kika se rasca la cabeza. No tiene más remedio que aceptar el cambio de tema.

—Demasiado pronto para eso —opina—. Ni siquiera sabes aún si en este juego los demás jugadores son aliados o enemigos. Podrías cometer un error grave. Además, es probable que Odín tenga acceso a la comunicación entre jugadores, y si no le gusta tu idea...

—¿Odín leerá los mensajes que envíe a los demás?

—Si es el máster, probablemente. Lo controlará todo.

Unai asiente.

—Toca esperar, entonces.

—Lo que te toca es jugar —Kika señala el diminuto dibujo de un sobre en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Encima se distingue un número uno en verde—. Tiene toda la pinta de ser un aviso. Creo que tienes un mensaje en tu buzón de entrada del chat.

—¡No lo había visto!

—Si vas a participar en Valkiria, más te vale estar muy atento a cada detalle o terminarás pronto la partida.

A Unai le hubiera gustado poder calibrar el alcance de ese pronóstico. ¿Qué implicaba en Valkiria acabar pronto? No se atrevió a imaginarlo, todo ese asunto seguía transmitiéndole muy malas vibraciones.

—Es un mensaje de Odín —comunica tras abrir el chat—. Lo ha enviado hace tres horas. Me da la bienvenida, dice que he hecho bien aceptando entrar en el juego y que mañana a primera hora recibiré instrucciones sobre mi misión inicial. Hasta entonces debo esperar —termina Unai, alzando la vista—, aunque a partir de ahora estoy obligado a mantener activa la aplicación del juego.

—¿Te ha mandado el mensaje hace tres horas? —a Kika le sorprende ese dato—. El máster ya contaba con que aceptarías entrar en Valkiria incluso antes de invitarte al juego...

—Sí.

Ella frunce el ceño.

—¿Vas a seguir sin decirme de qué va esto?

—Es mejor así —Unai no cede—. ¿Qué opinas de este mensaje?

Kika se reclina y el respaldo de su silla chirría.

—Bueno —valora—. Al menos nos ha dejado claro cuándo debes comenzar a jugar y en qué consiste Valkiria. Es un juego de pruebas. Odín te va a ir proponiendo desafíos que tienes que cumplir, así que supongo que los demás jugadores son entonces adversarios tuyos que tendrán que hacer frente a sus propios retos.

—Pues qué bien.

—Ve al mapa —Kika se incorpora y aproxima su silla hasta casi inclinarse sobre Unai, que continúa sentado sobre la cama, para ver bien la pantalla del móvil— Así comprobaremos cuál es el universo que muestra el juego.

—La jurisdicción de Odín, ¿no?

—Eso es.

Unai espera que los tentáculos del máster no lleguen demasiado lejos. Hace caso a la sugerencia y presiona sobre el tablón correspondiente. Ante ellos queda ahora una visión general de todo el recinto universitario.

—Muy buena calidad de imagen —comenta Kika con admiración, mientras emplea la pantalla táctil del móvil de su compañero para ampliar algunas zonas del mapa—. Creo que Valkiria es una mezcla de aventura gráfica y rol. Interesante.

—Me pregunto cuál es el premio —Unai no aparta la mirada del plano, absorto—. Qué persiguen los jugadores, por qué compiten.

Confía en que haya algo más, en que su propio estímulo para participar consista en alguna motivación distinta al chantaje que está sufriendo. Ruega por que así sea o Valkiria va a convertirse en una tortura para él.

—Supongo que no tardarás en averiguarlo —responde Kika, ajena a sus pensamientos—. Viendo el escenario, a lo mejor el ganador se lleva un título universitario... —suelta una carcajada, que interrumpe pronto al ver la cara seria de su compañero—. A mí no me importaría licenciarme ya.

—¿Y esas luces? —Unai señala varios parpadeos en un área circular que abarca la residencia vecina y algo más de terreno—. Hay gente jugando.

Arrastra hacia arriba el mapa con un dedo que desliza sobre la pantalla del teléfono y, en efecto, descubre bajo el gráfico un apartado donde brillan los nombres de *Jugador1*, *Jugador3* y *Odín*.

—Dos jugadores y el máster en la misma zona —a Kika le extraña esa coincidencia—. Menuda fiesta deben de tener montada...

—Es la residencia de Rubén Prades —Unai se pone en pie—. ¿Me acerco?

—La geolocalización tampoco es demasiado exacta —dice Kika— Fíjate que el círculo que marca el área de seguridad incluye la residencia, el extremo más próximo del campo de fútbol... Realmente no se distingue el movimiento concreto de cada jugador, solo una posición aproximada. No sabes dónde están.

—A estas horas no habrá nadie por ahí. Seguro que descubro algo.

Kika sigue sin verlo claro.

—¿Y si te cruzas con Odín? Ni siquiera sabes quién es, así que no puedes esquivarlo, pero él —o ella— sí te reconocerá. Supongo que desobedecer sus instrucciones provocará una penalización grave. Piénsatelo.

Unai reconoce a desgana que su compañera tiene razón. Una torpeza no es el mejor modo de comenzar en Valkiria; debe reprimir su curiosidad por mucho que le cueste.

Tampoco tendrá que esperar demasiado, en cualquier caso. Quedan pocas horas para que la mañana comience en el recinto universitario y, con ella, su iniciación en Valkiria.

Al amanecer, el segundo mensaje de Odín llegará puntualmente al buzón de entrada de su perfil en el juego, sellando así un punto sin retorno.

Un punto sin retorno.

Ese detalle no lo ha confesado a Kika. Odín, en su mensaje, le advierte también de que, una vez reciba las instrucciones sobre su primera prueba, no podrá abandonar la partida o tendrá que atenerse a las consecuencias.

Consecuencias que son fáciles de imaginar.

—¿Cuesta mucho tiempo preparar un juego así?

Unai quiere saber cuánto lleva Odín organizando su plan.

—Bueno —Kika hace sus valoraciones—. La calidad es buena, pero el planteamiento es muy sencillo. En unos cuatro meses, con el equipo y el *software* adecuados y metiendo horas, puedes preparar un juego así. Si dominas la programación, claro.

Así que cuatro meses. ¡Vaya premeditación! Unai se despide de Kika mientras le agradece su ayuda. *Es buena gente*, piensa. Conforme avanza rumbo a su habitación, confía en no descubrir demasiado tarde que se ha equivocado al someterse al chantaje.

La ausencia de Vega en esos instantes duele en su interior como una herida reciente. En el fondo sabe que no logrará mantenerla al margen ni quiere hacerlo: la necesita a su lado.

Se pregunta cuál será la primera misión que le encargue la misteriosa persona que maneja los hilos de esa trampa, qué desafío le aguarda en las profundidades del universo de Valkiria... No logra quitarse de encima la intuición de que todo ese asunto en el que se ha visto inmerso sin pretenderlo no ha mostrado aún su verdadero rostro, un rostro hecho de sombras que ha empezado a sonreírle.

IX

Rubén acaba de abandonar la planta de su dormitorio. Ha dejado atrás el acceso que emplea el personal de mantenimiento, avanza sin mirar atrás mientras desciende los peldaños que conducen al sótano de la residencia. Sigue atento a cada sonido, pero no parece que *Jugador3* haya detectado su último movimiento.

De momento.

Mi adversario no tardará en descubrir esta ruta, se dice. Tiene que cumplir la orden.

Odín —que también anda cerca, según su alerta— no ofrece segundas oportunidades. El fracaso se paga caro en Valkiria.

Él lo sabe bien, otros lo confirman.

Marta se negó a obedecer.

Rubén pasa junto a un ventanuco empotrado en la pared de la escalera. Se detiene y lo abre. Ha llegado la hora de soltar amarras. Detectado su intento de fuga, la situación es ya irreversible. Odín no perdona.

Rubén siente la frescura de la madrugada en las mejillas, una promesa de libertad frente a la atmósfera viciada que impregna Valkiria. Una atmósfera que lo ha contaminado todo, que avanza como una marea dispuesta a engullirlo.

Tiene que escapar.

Alza la mano que sostiene su móvil, la asoma a través de la ventana y extiende sus dedos para dejarlo caer. El teléfono se precipita al vacío.

Adiós, Valkiria.

El móvil pesaba poco, pero Rubén siente un alivio inmenso al verse sin él. En ese instante es consciente del lastre que ha soportado, del modo en que se ha ido arrastrando durante las últimas semanas por culpa de ese juego perverso.

Ya no podrán localizarme.

Reanuda su carrera, cada segundo cuenta. En pocos minutos alcanza la puerta del sótano. Se gira, atento al silencio del edificio que duerme. Busca en el aire cualquier sonido que delate movimientos sospechosos, pisos más arriba. No percibe ningún ruido, ninguna actividad. Al menos en apariencia ha conseguido despistar a su contrincante.

Sin embargo, Rubén no se confía. Todavía se encuentra dentro de los límites de Valkiria. Empuja con cuidado la plancha de madera que lo separa del sótano. Unas minúsculas aberturas en el techo de esa estancia permiten la penumbra suficiente para no tener que encender la luz.

Ese nivel del edificio se bifurca en dos corredores a derecha e izquierda. Toma el de la derecha, que comunica con un espacio muy amplio ocupado por sillas, otros muebles y bultos cuyos relieves se pierden entre las sombras. Algunas zonas, fuera

del alcance de los puntos de resplandor abiertos en el techo, permanecen en una negrura absoluta.

Rubén se deja llevar por ese panorama inquietante. ¿Y si alguien se oculta ahí? Valkiria es capaz de anticiparse a sus pasos...

La amenaza es poco probable, pero factible. Rubén calcula, presionado por el transcurso de cada minuto.

Estoy solo, intenta convencerse. No han llegado hasta aquí.

Se reajusta la mochila. Necesita llegar hasta el fondo de la sala, donde un tramo acristalado de la pared —que no logra distinguir desde su posición— comunica con una especie de bodega que sí cuenta con un acceso a un sector restringido de la planta superior. Desde allí llegará hasta la salida de emergencia.

¡Estoy muy cerca!

Ni Jugador3 ni Odín habrán previsto esta ruta, se dice. Seguirán buscándome por las zonas comunes del edificio.

Rubén se gira, levanta la cabeza y echa una última ojeada al pasillo que deja a su espalda. La tranquilidad continúa. Después comienza a caminar despacio hacia el extremo opuesto, procurando no perder de vista ningún rincón.

Avanza paso a paso, temeroso de una quietud que puede quebrarse en cualquier momento, hacerse añicos con la misma violencia con la que se desintegraría su esperanza de salvarse. Vigila bien dónde apoya cada pie, esquivo restos que provocarían chasquidos inoportunos.

No debe cometer ningún error.

Prudencia. Estoy muy cerca, se repite. Voy a conseguirlo.

Voy a conseguirlo.

Se limpia el sudor de la frente. Ya se imagina corriendo por el campus; conteniendo un grito de alegría; respirando el aire de la madrugada conforme se aleja de esas construcciones que esconden una oscuridad mucho más densa que la del cielo nocturno.

Lo único que pretende es volver a ser libre, recuperar lo que perdió aquel día en que no tuvo más alternativa que aceptar la invitación de Valkiria.

El día en que fue elegido.

Quiere recobrar su vida.

Rubén continúa caminando. Si extiende un brazo, ya casi puede rozar el resorte que abre la hoja de cristal traslúcido. Al otro lado, una sala pacífica, neutra. Y su pasaporte a la libertad.

Lo voy a conseguir.

Sus dedos bailan en el aire. Queda tan poco...

Entonces oye el chasquido, tan próximo, y su lucidez le ofrece la imagen del desenlace que se ha esforzado en evitar. No reacciona, no dispone de margen para hacerlo. Lo único que acierta a distinguir es una silueta en la oscuridad, una figura que se precipita sobre él; luego, el estallido de dolor, algo pesado se hunde en su

cabeza. Sus ojos lanzan una última mirada hacia la plancha de vidrio que constituye su objetivo, un gesto que es como una súplica. Salpicaduras de su propia sangre aterrizan en el cristal. Sobre el ruido de su cuerpo al desplomarse brota un grito débil, apenas un susurro que no despierta a nadie.

Segundos después, el relampagueo de un flash ilumina la escena durante décimas de segundo.

• • •

Unai permanece tendido en la cama de su habitación, a oscuras. Ha estado interpretando con su violín la banda sonora de su remordimiento. La música ha sido para él, hasta esta noche, un antídoto frente al miedo, la inseguridad. Pero esta vez no funciona. Unai no logra conciliar el sueño, y eso que su preocupación tampoco es ahora Valkiria. Lo que realmente le mantiene en vela es Vega o, mejor dicho, el riesgo de hacerle daño, de perderla, de despertar —qué dolor al imaginarlo— su desprecio.

Ella no se merece una traición.

Ese vídeo, aquella noche absurda... Unai daría lo que fuese por volver atrás en el tiempo y borrar de su memoria y de la realidad ese episodio cuyas repercusiones no se atreve a calcular.

—¿Quién eres? —se pregunta.

El tono es de acusación, de reproche. El auténtico interrogante que flota en el aire, que se dirige a sí mismo, es en quién se ha convertido durante las últimas horas. Ha vuelto a mentir a Vega, la ha dejado irse sola a su residencia. ¿Cómo se ha arrastrado hasta ese punto?

¿Tan destructiva es la amenaza de un desconocido que en pocos minutos ha logrado anular su voluntad?

Yo no soy así.

La sumisión no va con él. Ni el desánimo, ni el miedo.

Tiene que encontrarse.

Contempla, en la pantalla de su móvil, el insultante icono de Valkiria: la marioneta.

Ese cabrón se está riendo de mí.

Unai se incorpora con los ojos muy abiertos. Es extraño, siente que de repente ha recuperado un pulso regular, sosegado.

El pulso de la serenidad.

Su situación no ha cambiado, pero él se nota diferente.

—Yo no soy así —se repite, esta vez en voz alta.

Tiene que volver a tomar las riendas.

Cometió un error en unas circunstancias que todavía no se explica, y está dispuesto a pagar por ello. Pero no será Odín quien decida por él, quien marque el modo y el momento en que asuma su responsabilidad.

Unai vuelve a dejarse caer en la cama. Su primera equivocación fue no confesar a Vega lo sucedido aquella noche —error que le ha convertido en una víctima—, pero si actuó de esa forma no lo hizo con intención de engañarla. Él se comportó así porque, entre otros motivos, ni siquiera recordaba con exactitud lo que había sucedido y, desde luego, no estaba dispuesto a conceder a la chica de la fiesta ninguna importancia en su cabeza.

Esa desconocida no requiere una confesión, no está dispuesto a concederle tanta relevancia.

Buena voluntad, mala decisión. Unai no alcanzó a comprender que con su comportamiento generaba un secreto entre Vega y él, que estaba traicionando su confianza. Demasiado pronto para una fisura en la relación: los efectos de su torpeza serán letales si no se conduce con delicadeza.

Ahora todo se ha complicado y es tarde para reacciones dignas, piensa. Lo hará lo mejor que pueda y a cruzar los dedos.

Vega me perdonará. Tiene que perdonarme.

—Acepto el reto, Odín —susurra entonces.

Desempeñará su papel como *Jugador4* en Valkiria, pero no lo hará con la obediencia de un esclavo. Ya no. Su intención es introducirse en el juego para aproximarse a su enemigo. Solo así logrará llegar hasta esa persona sin escrúpulos que se oculta tras el *nick* de Odín. Precisa identificarla para obtener respuestas y librarse del chantaje.

—He de simular que me presto al juego.

¿Conseguirá mantener al margen a Vega hasta que todo se solucione? ¿Debe hacerlo? No quiere involucrarla, pero al mismo tiempo necesita su apoyo.

—Bueno —el móvil, con la aplicación de Valkiria activa, le indica la hora—. Queda ya muy poco para recibir la primera instrucción de Odín. El juego va a comenzar... y yo estoy preparado.



Es muy temprano, la vida en el campus aún no ha comenzado, y Unai emplea esa tregua para moverse sin el riesgo de cruzarse con alguien. Prefiere evitar las preguntas, y el único modo de lograrlo es aprovechar los últimos minutos de sueño de la comunidad universitaria. No quiere más problemas. ¿Qué respondería a un simple «dónde vas a estas horas» si se encontrase con un compañero? Ni siquiera ese interrogante resulta inofensivo en su situación. ¿Qué mentira sería capaz de improvisar para justificar su movimiento? Mejor esquivar testigos. A fin de cuentas, podrían ser contrincantes en Valkiria.

Ahora todo es posible.

La única aparición que sí le vendría bien es la de Rubén. Sin embargo, este sigue sin responder a los mensajes. En el wasap de su amigo tampoco aparecen las horas de conexión.

En cualquier caso, debe evitar las suspicacias, y la presencia de un estudiante a esas horas por el campus no es algo habitual. Unai camina con decisión, con urgencia, la mirada fija en su destino: una residencia cercana; precisamente, la de Rubén. Sobre su cabeza, el cielo muestra todavía jirones de noche en medio de un silencio que tiene los minutos contados. Las primeras luces salpican las fachadas de los edificios oficiales ante la inminencia del amanecer.

Dispone de poco margen.

Odín también ha madrugado, pues le ha enviado el mensaje con su primera misión a las cinco y media de la mañana. Unai tiene la sensación de que, o bien hay varias personas controlando el juego, o bien ese misterioso personaje que maneja los hilos nunca duerme, atento las veinticuatro horas a cada maniobra de sus jugadores.

Al menos su misión no parece difícil de cumplir. Honestamente, Unai esperaba algo más retorcido o, al menos, más aparatoso. Si lo que pretende Odín es complicarle la vida, está en condiciones de obligarle a hacer cosas mucho peores que ordenar el sótano de una residencia, recoger una bolsa que encontrará allí y llevarla a otro lugar.

Porque en eso consiste su misión, más próxima a una novatada que a un desafío. Aunque, como ha insistido Odín, resulta vital hacerlo sin testigos. Si alguien llega a verle, perderá la prueba. «Y entonces habrá consecuencias», termina su mensaje.

Una amenaza que da la impresión de consistir en algo más que una simple penalización de puntos.

En otras circunstancias, Unai tampoco se habría tomado demasiadas molestias. ¿Cómo iba a enterarse el máster del juego si alguien ajeno a Valkiria le pilla in fraganti cumpliendo la misión? No obstante, la forma tan calculada en que Odín se conduce en todo ese asunto indica a Unai que más le vale cumplir sus instrucciones.

La sombra del vídeo aletea sobre él de nuevo.

El problema de Valkiria, se dice Unai sin detenerse, *es que mezcla realidad y ficción. Tanto en los escenarios del juego como en las misiones, los personajes y las sanciones.* Y eso le desorienta. Como jugador, sigue sin saber exactamente a qué se enfrenta.

Ese es el poder de Odín. Nuestra inseguridad.

A pesar de todo, Unai se plantea si tal vez se ha dejado llevar por el susto y al final Valkiria no va a ser para tanto. Han empleado un método demasiado agresivo para conseguir su participación, ciertamente, pero si el nivel de las pruebas se va a mantener en la línea de esta primera misión, todo ese asunto no es más que una ida de cabeza.

Unai acaba de llegar a la puerta principal de la residencia que le interesa. Tal como le adelantaba Odín en su mensaje, la encuentra abierta. A Unai vuelve a impresionarle el control que exhibe el máster del juego. Tras mirar hacia los lados para confirmar que no hay testigos, accede a un vestíbulo vacío.

Ahora, de acuerdo con las instrucciones que ha recibido, debe revisar la aplicación de Valkiria —se enfrenta al abrirla a la imagen del cuervo negro— y seguir la ruta en el mapa. Unai obedece y con dos dedos maximiza la imagen de la residencia en el plano. Identifica su propia ubicación sobre ella, un punto de color que parpadea con la leyenda de *Jugador4*. Con un doble clic, queda ante su vista el interior de la planta calle del edificio, como si hubiera entrado en una nueva pantalla del juego.

La calidad gráfica sigue siendo excelente.

El punto intermitente que marca su posición se mantiene ahora dentro del vestíbulo. Una flecha roja le indica que avance hacia la derecha.

Así que, cuando lo decide el máster, la geolocalización se vuelve precisa, deduce.

Unai se adelanta en esa dirección mientras se pregunta si el resto de los jugadores de Valkiria verán su desplazamiento. Él no detecta la presencia de ninguno desde su aplicación.

Pronto se ve obligado a bajar unas escaleras y entrar en una zona prohibida para los estudiantes. El aspecto inofensivo de su misión empieza a mostrar un cariz diferente: si es descubierto allí, le caerá —como mínimo— una buena bronca. Unai continúa sin perder de vista el rumbo que le marca el móvil. Por fortuna, a esas horas el peligro de un encontronazo con alguien del personal de la residencia es mínimo.

Por fin llega al sótano y, tal como le indica la flecha roja en la pantalla, gira a la derecha hasta acceder a la sala que debe ordenar. Comienza a recoger todos los trastos que hay en ella, un espacio poco ventilado donde el polvo revolotea con tranquilidad. El resplandor del amanecer se filtra por una especie de tabique acristalado muy sucio tras el que debe de haber algún ventanal que comunica con la calle, en el nivel superior. A su alrededor distingue algunos muebles —varios de ellos volcados—, cajas e incluso una impresora y monitores viejos de ordenador.

Sobre una mesa distingue la bolsa grande que debe llevarse. Junto a ella descansa una pesada barra de metal. Odín la menciona en su mensaje como uno de los objetos que debe meter en la bolsa. Coge la barra con cuidado, pues en medio de la penumbra nota a lo largo de todo aquel cilindro el tacto pegajoso de algunas manchas oscuras, y cumple la orden.

Hay que reconocer que Odín no improvisa, desde luego. La precisión de sus indicaciones constituye un síntoma más de la rigurosa preparación de Valkiria.

—Lo dicho —murmura—, este tío tiene que aburrirse mucho para organizar todo esto.

Unai reanuda su tarea. Mientras ordena la estancia, no pierde de vista la pantalla de su móvil. No se fía. ¿Y si la geolocalización del juego detecta la aparición de otros jugadores? A lo mejor Odín ha ordenado a sus adversarios que le impidan ejecutar su misión.

No tarda en terminar. En los pisos superiores comienzan a escucharse ruidos que anticipan el despertar de los residentes, mala señal. Tiene que largarse cuanto antes y dejar la bolsa en el lugar señalado: los baños masculinos de la planta baja.

Si le ve alguien, aunque solo sea una persona, Odín se enfadará. Y Unai no quiere que eso ocurra. Por nada del mundo.

• • •

Vega ha dormido bien a pesar de sus preocupaciones. Con la luz del día, todo ofrece un aspecto menos dramático. El miedo que pasó la noche anterior en su camino a la residencia se le antoja una tontería que no está dispuesta a comentar con nadie. Casi se avergüenza de ese episodio ridículo, impropio de ella.

Ahora prefiere centrarse en los últimos minutos que pasó con su novio.

—Creo que exageré un poco —reconoce a Clara, una amiga con la que en esos momentos se dirige a clase—. Es verdad que Unai se puso un poco raro ayer, pero tampoco hizo nada grave. Y esta mañana ya me ha enviado un wasap deseándome los buenos días, como hace siempre.

—Los tíos son así —Clara asiente—. De pronto se agobian, pero luego se les pasa. Y nosotras somos también así, que damos a todo muchas vueltas.

—Si tú lo dices...

—Formáis una buena pareja, Vega. A mí Unai me cae muy bien. Seguro que no le pasa nada.

—Con él me siento muy cómoda, la verdad. Podemos hablar de cualquier cosa y procura apoyarme siempre.

—Y además está bueno...

Vega se echa a reír.

—Sí, eso también es verdad. Y sonrío mucho, que para mí es aún más importante. Aunque...

Clara se ha detenido. Hasta ese instante caminaba a pasos cortos, pues la estrecha falda que lleva, a juego con su cazadora de piel negra, no le permite mucho margen para mover sus largas piernas. Una incomodidad que, como ella suele decir, acepta con tal de poder exhibir lo único que le convence de su cuerpo, observación trágica que es, no obstante, una pose; en el fondo se sabe atractiva y no disimula unas curvas que la alejan de la extrema delgadez que otras compañeras se empeñan en conseguir, arruinando su belleza joven. Vega no ha conocido a nadie que lleve con tanto orgullo sus kilos de más, lo que sin duda intensifica el magnetismo de su amiga. Vuelve locos a los chicos.

—¿Aunque? —vuelve a repetir Clara, levantando los brazos hacia el cielo—. ¿Tienes algo de lo que quejarte con respecto a Unai? ¿En serio?

Vega suspira.

—A lo mejor me estoy pasando, vale. Pero es que eso que me soltó de que todos tenemos secretos... no me lo esperaba de él.

—¡Vamos! ¿Pero es que no estás de acuerdo?

—¿De acuerdo con que tenga secretos conmigo, que soy su novia?

Clara la mira como si estuviera contemplando a un marciano que acabara de aterrizar ante ella.

—¿Pero es que hay alguien que lo sepa absolutamente todo... todo... todo sobre ti? Por tu bien, espero que no...

Las dos se quedan unos segundos en silencio. Vega repasa mentalmente el contenido de su intimidad. Nunca se le habría ocurrido calcular cuánto de ella conocen sus amigos, su familia, su pareja.

—El hecho de que no sientas que tienes algo que ocultar —opina Clara— no quiere decir que se lo vayas contando todo a todo el mundo. Una siempre necesita guardarse algo para sí misma.

Vega asiente, aunque no está segura de comprender para qué sirve atesorar información que no puedes compartir.

—Supongo que sí —termina cediendo—. Tengo mi... área privada.

—Enhorabuena. La mía es como un disco duro de cinco terabytes. Me da que el contenido de la tuya cabe en un *pendrive* de los viejos.

Vega suelta una carcajada que le sienta bien. Clara siempre logra mejorar su humor. Al igual que Unai, la ayuda a relativizar.

—No creo que la sociedad esté preparada para conocer los secretos que ocultas, Clara. Tu interior debe de ser como la caja de Pandora.

—Todo a su tiempo, querida. De momento, tú preocúpate de guardar algo para ti; así equilibras la actitud de Unai. Además —añade en tono vicioso—, a los tíos les ponen las tías misteriosas. No gastes todo tu arsenal, resérvate armas para ocasiones especiales. No te dejes conocer tanto.

—Ya, supongo que es aburrido saberlo todo sobre alguien. Otra de las cosas que me gustan de Unai es que, después de estos meses, sigo descubriendo muchos detalles nuevos en él.

—¡Por supuesto! —confirma Clara—. Los tíos previsibles son un coñazo: fútbol y sexo. Nosotras, como chicas listas, necesitamos más. Y Unai es un tío de primera calidad, nena —le suelta un codazo—. Aunque no esté cachas ni mida uno noventa.

—Lo sé.

Y sin embargo... Vega no logra quitarse de encima la impresión de que Unai, al formular la declaración de la noche anterior, pensaba en un secreto concreto. Quizá es una intuición tonta, pero cuando le pidió explicaciones a Unai se le notaba incómodo. Ella repasa aquellos minutos de conversación.

—Le faltó naturalidad —afirma de pronto.

Ya habían reanudado el camino, pero sus últimas palabras consiguen que Clara interrumpa de nuevo el avance hacia la facultad.

—Vega, por tu culpa vamos a llegar tarde a clase. ¿De qué estás hablando?

Vega se queda mirando las gradas del campo de fútbol.

—No se trata de lo que dijo, sino de cómo lo dijo —explica—. Por eso me ha afectado tanto.

—No comprendo.

—Acepto que todos nos guardamos cosas para nuestra intimidad, pero si hubiera sido una afirmación tan general, Unai no se habría comportado como lo hizo.

—¿No?

—Unai no actuaba con naturalidad, ¿entiendes? Sus palabras sonaron forzadas. Y eso es lo que yo capté, sabes que soy muy sensible para este tipo de cosas. Ahora veo que lo que me alarmó, en el fondo, fue su gesto, su mirada. No sus palabras.

—¿No estás llegando demasiado lejos? ¿De una simple frase dicha de madrugada sacas todo eso? Chica, ni Freud.

—No sé, por eso te lo cuento.

—Pues ni idea. Pregúntaselo directamente. Ya que le das tanta importancia a la franqueza entre novios...

Vega descarta esa solución.

—Tiene que salir de él —dice—. Si de verdad me está ocultando algo, no me sirve que me lo cuente por obligación. La única forma de que nuestra confianza se mantenga es que sea él quien tome la iniciativa. Hasta entonces, yo respetaré su silencio.

Clara lanza un largo suspiro.

—Qué rarita eres cuando te pones, Vega. ¡Lleváis solo unos meses saliendo!

—Por eso. Creo que aún no nos conocemos lo suficiente como para permitirnos misterios entre nosotros.

—Pues a mí ahora tu Unai me gusta más —Clara le guiña un ojo mientras la obliga a ponerse en marcha—. Nada me pone tanto como los tíos con lado oscuro...

XI

Misión cumplida.

Unai está ahora en clase, pero su mente permanece atenta a todo menos a las explicaciones del profesor. Tiene el codo apoyado en la mesa y la cabeza inclinada sobre la palma de su mano. Incluso las gafas se le han torcido sobre la nariz. Solo le falta bostezar. En realidad, pretende transmitir una imagen inofensiva a hipotéticos adversarios de Valkiria presentes en el aula.

No debo parecer un jugador.

Si él se ha convertido en *Jugador4*, hay —al menos— otros tres que se mueven por el campus. ¿Por qué no iba a estar alguno cerca de él? Intuye que en Valkiria tan importante es identificar a los contrincantes como mantenerse oculto. No deben reconocerle como enemigo.

El anonimato es para Unai una baza importante... sobre todo cuando está obligado a mantener la aplicación de Valkiria activa. Es cierto que su aplicación no ha detectado hasta el momento ninguna proximidad sospechosa, pero prefiere desconfiar. A fin de cuentas, Odín manipula la geolocalización a su antojo.

La hora de clase, mientras tanto, sigue transcurriendo.

A pesar de la apariencia indolente que se esfuerza en mantener, sus ojos no dejan de estudiar a cada uno de sus compañeros. Se siente vigilado.

En otras circunstancias le habría encantado ese juego que se desarrolla en la vida real, que integra sus acciones en el día a día del campus de un modo tan eficaz. Pero así, coaccionado y con tan escasa información, no le hace ninguna gracia. Está poco habituado a la sensación de no llevar la iniciativa, a la sumisión que implica que otros la tomen por él.

Otros cuyas intenciones ignora.

De todos modos —y a pesar de la inseguridad que le sigue asaltando de vez en cuando—, mantiene su determinación de enfrentarse a Odín, de recuperar el control. Se niega a asumir un papel de víctima aunque no le quede más remedio que fingirlo. De momento es la estrategia más inteligente.

Procura prestar atención al profesor, sin éxito. Nuevas dudas brotan en su mente: ¿a qué ha venido esa extraña misión que ha tenido que ejecutar a primera hora de la mañana? ¿Qué utilidad tiene? Lo cierto es que en su aplicación del juego ya ha recibido la recompensa correspondiente a la prueba superada —diez puntos— exactamente veintidós minutos después de haber cumplido las instrucciones de Odín. El nivel de control que manifiesta Valkiria sigue sorprendiéndole.

Da miedo.

Su cerebro no deja de formularse el gran interrogante: ¿cuál es el objetivo del juego y por qué es tan importante para el máster que él participe?

Cualquiera de los miles de estudiantes matriculados en el campus ofrece un perfil parecido al suyo.

¿Por qué me ha elegido precisamente a mí?

Unai vuelve a plantearse si lo que ocurrió aquella noche con la desconocida fue una trampa. ¿Cómo, si no, iban a grabar la escena?

Esa hipótesis implica que alguien ya había decidido para entonces que él iba a ser *Jugador4*. Que él y no otro tenía que serlo. Alguien... que estaba dispuesto a cualquier cosa para conseguirlo.

Aunque eso supone aceptar la complicidad de la chica, lo que resulta todavía más raro. Unai quizá esté llegando demasiado lejos en sus conjeturas. ¿Lo hace para justificarse, para no asumir que el único culpable de lo sucedido es él, o verdaderamente tiene sentido su sospecha?

Es todo tan extraño...

—Tengo que encontrarla —susurra para sí mismo—. Tengo que hablar con esa chica.

Ella tiene respuestas.

Unai cae en la cuenta de una posibilidad muy prometedora: ¿y si la desconocida también juega en Valkiria? Eso explicaría su complicidad a la hora de tenderle la trampa.

Localizarla se acaba de convertir en una prioridad, aunque Unai teme que los pocos datos de ella de los que dispone, averiguados durante el episodio de aquella noche, sean falsos.

Sí ella es jugadora de Valkiria, nada de lo que me dijo será cierto. Ni se llamará Laura ni estudiará Periodismo.

Una lástima que sus besos sí fueran reales.

La verdad es que no ha vuelto a cruzarse con ella, lo que constituye un mal síntoma. Unai se remueve en su asiento. El profesor le da la espalda mientras escribe en la pizarra.

¿Y por qué Rubén no da señales de vida? Unai recupera otra de sus inquietudes. Al ver que seguía sin contestar a los mensajes de la noche anterior, le ha llamado antes de entrar en clase. La única respuesta que ha obtenido es la de «el teléfono marcado no se encuentra disponible en este momento. Inténtelo más tarde».

Y eso que le advirtió en sus mensajes que era urgente. De poco ha servido.

Su mirada se cruza en ese momento con la de Marcos Esteve. Ya es la tercera vez que sorprende a su compañero espiándole desde su sitio, al extremo del aula. Pelo muy largo, *piercing* en la nariz, tatuaje verde de un dragón en el cuello. Ese chico no pasa inadvertido. Unai apenas lo conoce, pues acaba de incorporarse a su clase después de un cambio de optativas, sorprendente a esas alturas de curso. Muy encerrado en sí mismo, oscuro, ¿encaja Marcos en uno de los tópicos más rancios del jugador fanático de rol? Lo cierto es que le sigue dirigiendo ojeadas de refilón, como si no quisiese perderle de vista ni un instante. Y a Unai le consta que a menudo habla

sobre videojuegos en los intercambios de clase...

¿Suficientes indicios para una acusación formal? ¿Es otro jugador de Valkiria? En ese caso, ¿por qué no lo detecta su alerta?

A Unai le tienta dejarse llevar por la paranoia. El hecho de ser compañeros de la misma clase permite a Marcos una proximidad demasiado oportuna, el acceso a información muy útil: sus horarios, sus movimientos, sus amistades...

Unai aprovecha que el profesor continúa escribiendo en la pizarra para enviar un mensaje a Vega:

TKM. Ya lo sabes, no? ;-)

Necesitaba hacerlo. Cada vez que se ve absorbido por Valkiria, cada vez que ese mundo paralelo de seres sin rostro se inmiscuye en su realidad, siente que la mentira que lo separa de su novia crece, y con ella su culpabilidad.

Ahora percibe el zumbido de su móvil, la pantalla del teléfono se ha iluminado. Vega no ha tardado en responder:

Ya no m acordaba wapo. Tienes q recordarmlo más a menudo TKM ;-)

Unai esboza una sonrisa. Vega es increíble, no puede perderla. Va a luchar por ella.

Después se queda absorto, contemplando la pantalla del móvil. Ojalá Rubén fuese tan ágil como su novia a la hora de contestar. Pero no: él sigue sin responder a sus mensajes, lo que empieza a resultar extraño. Nunca había tardado tanto en hacerlo.

Unos metros más allá, Marcos Esteve vuelve a observarle desde su sitio.

• • •

Vega espera sentada en una de las mesas de la cafetería de su facultad. Tiene una hora libre y ha decidido aprovecharla quedando con Nuria, una compañera que sí conocía bastante a Marta. Ha sido un impulso extraño. Vega siente que, interesándose ahora por la desaparecida, compensa la falta de atención que le brindó cuando vivía.

No éramos amigas, piensa. Pero aun así... Su sensibilidad la hace verse como cómplice de la soledad que, a su juicio, lleva a todo suicida a materializar su decisión. Marta estaba rodeada de gente, pero nadie supo ver su sufrimiento.

Se sintió sola en medio de un campus repleto de universitarios.

De pronto, Vega quiere conocerla mejor, necesita construir un recuerdo de ella de contornos más nítidos. Se ha propuesto no olvidarla, mantener presente su fugaz paso por esa universidad.

Y para ello necesita el testimonio de Nuria, a pesar de que entre ambas terminó habiendo más discusiones que buenas palabras.

Vega levanta los ojos de su móvil y se sorprende al descubrir la fijeza con que un chico la está mirando desde la barra. Le suena, Vega cree que estudia en su misma facultad. Él aparta la mirada en cuanto descubre que ha sido descubierto.

—Demasiado tarde —susurra ella, divertida—. Te he pillado. Y sí, tengo novio. Lo siento.

En ese momento llega Nuria, una morena corpulenta de ojos azules y una memoria prodigiosa. Coloca el bolso sobre la mesa con su habitual energía y se sienta frente a Vega.

—¿A qué viene esto? —no se molesta ni en saludar—. No pienses que voy a hablar bien de Marta en plan hipócrita, como hace todo el mundo con los muertos. Paso de mentir sobre ella. Tenía sus cosas buenas y sus cosas malas, como cualquiera. Y últimamente estaba insoportable.

Vega le ha adelantado el motivo de la cita en un wasap, ha preferido evitar sorpresas en un tema tan delicado.

—Yo no quiero que mientas —dice—. No me serviría.

Llega el camarero, las dos interrumpen la conversación para pedir un par de cafés.

—Dicen que vuestra amistad se había resentido mucho —lanza Vega sin tapujos cuando vuelven a quedarse solas.

—A la gente le encanta el morbo —Nuria ha descartado ese rumor con un gesto—. Me extraña que no haya salido alguien diciendo que soy la responsable de su muerte. Simplemente le decía las cosas a la cara y un día eso a ella no le sentó bien. Estaba muy irascible. Antes no era así.

—O sea, que la notabas distinta...

—¿Qué quieres saber exactamente? —Nuria parece algo incómoda con ese tema de conversación—. Tengo poco tiempo.

Vega piensa. Tampoco lo tiene muy claro.

—No logro entender cómo alguien puede quitarse la vida a los dieciocho años —confiesa con sinceridad—. Al menos, alguien como ella.

Su perfil, sin problemas serios ni una personalidad depresiva, no encaja con el de una persona que decide acabar con todo a una edad tan temprana.

—¿Buscas un motivo? Pues eso se lo ha llevado con ella —responde Nuria—. Yo he sido la primera sorprendida con su muerte. Es lo que dije a la policía.

Ese dato sorprende a Vega.

—¿La policía ha hablado contigo sobre la muerte de Marta?

—Sí. Por lo visto fue un simple trámite, hablaron con todos los que nos relacionábamos con ella. Es evidente que se ha tratado de un suicidio. Y oye —Nuria la señala con el dedo—, yo fui muy clara: les dije que nos llevábamos fatal últimamente, que ella estaba muy rara.

—¿Muy rara?

—Sí, la veía obsesionada con el móvil, mucho más de lo normal. Se había convertido en una persona muy poco sociable.

Esa descripción no cuadra con el recuerdo que Vega tiene de la noche en la que estuvo con Marta.

—Así que estaba muy pendiente del teléfono.

—Sí, joder. Una cosa es mirar de vez en cuando mensajes, Twitter o Instagram. Pero si quedamos a tomar algo, lo normal es olvidarte del teléfono por un rato, ¿no? Aunque solo sea por educación...

—¿Y ella no hacía eso?

—Durante los últimos días parecía adicta al móvil, no prestaba atención a otra cosa. A todas horas ausente y también desanimada. Marta antes no era así. Al final me harté, claro. Y la mandé a la mierda, porque tampoco me contaba nada, incluso me rehuía. Me cansé de tener paciencia. Ahora me siento culpable, claro... Pero ella no lo puso fácil.

El camarero acaba de llegar con los cafés. Mientras es servida, Vega dirige la vista hacia la barra. El chico que la miraba ya no está, pero ha regresado esa sensación de sentirse vigilada que experimentó la noche anterior.

—Yo coincidí con ella durante una fiesta —dice—. Y, desde luego, no daba la impresión de ser así.

—¡Es que no era así! Hasta hace poco seguía siendo la misma de siempre: estudiosa, algo tímida, sencilla. Pero eso se acabó y, sea lo que sea lo que le ocurría, no tuvo la confianza de contar conmigo. Aguanté lo que pude.

En la severidad con que Nuria habla sobre su amiga, Vega percibe una nota de remordimiento. No quiere imaginar cuántas veces se habrá arrepentido ella de que las últimas palabras que dirigió a Marta fueran de reproche. Muchas cosas se transforman en definitivas, en irreversibles, a partir de una muerte.

—¿Llegaste a enterarte de lo que miraba en el móvil? —quiso saber Vega.

—No. Yo creo que eran mensajes de algún tío...

—¿Por qué piensas eso?

—La familia de Marta es del Opus, ella había crecido en un ambiente muy conservador. Todo la escandalizaba, me divertía mucho eso. Así que si hay algo que la afectó tanto, tiene que ser un tío.

—¿Rubén Prades?

A Nuria le sorprende que ella haya dejado caer ese nombre.

—¿Me estás preguntando por tu ex?

Vega asiente. Quiere comprobar si lo que le comentó Unai es cierto.

—Me ha llegado el rumor de que Rubén tuvo algo con Marta hace poco —explica—. ¿Sabes si es cierto?

Esa pregunta parece divertir a Nuria.

—¿Te molestaría que lo fuera?

—Estoy bien con Unai, es simple curiosidad. Como sospechas que ella

intercambiaba mensajes con un tío, he pensado que tal vez...

—Dudo que fuera con él. Lo de Rubén fue solo una travesura de una noche...

Vega enarca las cejas.

—¿Me estás diciendo que Marta, la compañera educada en el Opus, la conservadora, se lio con Rubén una noche? Eso no tiene ninguna lógica.

Nuria sonríe.

—Tu ex es muy persuasivo cuando quiere... Ya deberías saberlo. Ninguna se resiste.

Vega conoce el éxito que tiene Rubén con las mujeres. Precisamente por eso, su ex no tiene ninguna necesidad de abordar a una chica que lo va a pasar mal si cae en la tentación.

—Rubén jamás haría algo así —le defiende.

Nuria vuelve a sonreír.

—Lo hizo, Vega. Por mucho que ahora se arrepienta. Pero, si te sirve de consuelo, lo que llevó a Marta a suicidarse tuvo que ser algo mucho más grave. Por muy pecadora que se sintiera...

Vega no sabe qué pensar.

—¿Has vuelto a su habitación?

Nuria da un breve sorbo a su café y deposita la taza sobre la mesa.

—¿Para qué? Su familia se lo ha llevado todo. Creo que dentro de muy poco la va a ocupar una chica de Filología.

Y así desaparecerá para siempre el último rastro de Marta, piensa Vega. Porque el espacio vacío que deja una ausencia sigue siendo una huella. La habitación de Marta, ahora desprovista de elementos personales de ella, apura las horas como reducto para su memoria.

Quiero visitarla, decide Vega. Como un último homenaje.

XII

Compu, mirada penetrante y facciones huesudas bajo su pelo perfectamente peinado, ha escuchado durante un buen rato, sentado sobre la cama de su dormitorio. Tras mucho insistir, ha logrado sonsacarle a Unai una confesión.

—Sabía que te pasaba algo —dice—. Pero no imaginaba algo así.

El tono es seco. Unai se arrepiente de habérselo contado todo, pero ya no hay remedio.

—¿Es lo único que vas a decir?

—Lo que voy a decir es que tú eres gilipollas.

Acaba de emitir su veredicto y sus ojos castaños estudian a Unai con severidad.

—Tienes que entenderlo —él intenta justificarse, de pie junto a la ventana—. Fue una noche muy rara... Yo...

Pero su amigo se muestra inflexible:

—¿Cómo se te ocurre liarte con una desconocida, saliendo con una chica como Vega? ¿Qué más quieres?

Unai aún recuerda la actitud celosa que Compu exhibió cuando él empezó a salir con Vega, meses atrás. Ahora ese problema ya está superado, incluso son buenos amigos, pero en general Compu no lleva nada bien que nuevas personas se interpongan en su relación con Vega si hay riesgo de que ella sufra. El clásico conflicto entre amigos de toda la vida y parejas recientes. Y eso que Vega jamás ha necesitado un protector: bastante personalidad tiene, a pesar de su delicadeza.

—¿Ella no te parece suficiente? —insiste.

Unai mira a través del cristal para evitar enfrentarse al gesto inquisitivo de Compu. En el fondo opina lo mismo que él, no hay ninguna distancia con su propia visión de sí mismo. Se avergüenza. Por fin, se gira hacia su amigo.

—Ella lo es todo para mí.

—Pues vaya forma de demostrarlo. Vega no es un objeto a tu disposición, como tu violín. No puedes jugar con ella.

—No sabes lo que me arrepiento... Me parece imposible que pasara, en serio. No lo entiendo.

—Pues, por lo visto, pasó. El daño ya está hecho.

Compu está comportándose con la lealtad esperable hacia Vega, aunque esa reacción no frena a Unai en su necesidad de confesarle lo que está sucediendo. Necesita contar con él como aliado en esa guerra que acaba de empezar.

Se han quedado en silencio. Ahora Unai se ha movido y pasea sus ojos por las estanterías tan ordenadas de su amigo, por la ropa bien doblada sobre la silla, por cada rincón de ese cuarto donde nada está, nunca, fuera de su lugar.

—Todavía puedo hacer mucho más daño —murmura.

En esa afirmación se esconde un interrogante clave.

—¿Me estás preguntando si debes contárselo?

Unai asiente con la cabeza.

—No sé qué hacer. Todas las alternativas me parecen igual de malas.

Compu suspira.

—Ya que en su momento no fuiste sincero con ella —sugiere—, olvida el tema. Entiérralo para siempre. Tampoco es una táctica para sentirse orgulloso, pero al menos evitarás que Vega sufra. Es una forma de proteger vuestra relación, ¿no? Y si es verdad que la quieres y que no has vuelto a tener contacto con la otra...

—Ni siquiera sé quién es.

Vuelven a quedarse callados. Compu se rasca la barbilla.

—¿Por qué me cuentas esto ahora, Unai? Si hubieras querido, me lo habrías dicho cuando ocurrió. ¿A qué viene este arrebató de franqueza?

Esa es la gran pregunta, la que lleva directamente al meollo del asunto. Unai, en silencio, busca el vídeo comprometedor en su móvil y tiende a su amigo el teléfono. *El arrebató no es de franqueza, piensa. Es de culpabilidad.*

—Alguien grabó cómo me enrollaba con esa chica.

Compu se muestra perplejo.

—¿En serio?

La expresión de asombro se acentúa en su semblante mientras toma el móvil y comienza a ver las imágenes. No tarda en detenerlas golpeando con un dedo la pantalla del teléfono.

—Esto es muy fuerte.

—Lo sé.

—¿Cómo has conseguido este material?

—Alguien me lo envió ayer noche.

—¿Alguien?

—Número ilocalizable. Se hace llamar Odín, me envió el vídeo mientras estaba con Vega en mi cuarto.

—Demasiado oportuno.

—Eso creo. La persona que se oculta detrás de esto me está chantajeando. Amenaza con hacer llegar el vídeo a Vega.

Compu abre mucho los ojos.

—¿Pero qué es lo que quiere? ¿Dinero? ¿O se trata de algo personal contra ti?

Unai se aparta el pelo de la frente y se reajusta las gafas.

—Lo que quiere es algo que ya ha conseguido: verme jugar.

Compu frunce el ceño.

—¿Verte jugar?

Unai comienza a explicarle la existencia de Valkiria, incluso le enseña la aplicación.

—¿Pero qué gana él con tu participación? —Compu no despega los ojos del plano

virtual del campus que muestra el juego—. ¿A qué viene esto?

—Ojalá lo supiera.

—Vaya montaje... —Compu estudia diferentes elementos de la aplicación: el logo azul del títere, la silueta del barco vikingo, el cuervo negro—. El diseño no es de aficionados.

—Oye —le advierte entonces Unai—, de todo esto ni una palabra a nadie, ¿eh? Si los de Valkiria se enteran de que conoces el juego...

Compu sonríe.

—Si se enteran... ¿qué? ¿Por qué empleas ese tono de amenaza? Por muy retorcida que haya sido la forma de ficharte, es solo un juego.

Unai baja la mirada.

—No sé aún lo que es Valkiria —confiesa—. Parece un juego, pero da la impresión de que quienes lo manejan están dispuestos a todo...

Compu se resiste a adoptar una actitud tan prudente:

—Entiendo que han sido duros contigo, pero... ¿qué podrían hacerme a mí? ¿Me van a esperar alguna noche junto a mi residencia para darme una paliza? Venga, hombre...

Unai lo medita durante unos segundos. El estilo de Odín es mucho más sutil que una manifestación tan evidente de violencia física. ¿Qué represalia emplearía su adversario contra alguien que sabe demasiado, que pone en peligro todo el despliegue de Valkiria?

—¿Tienes algún secreto? —pregunta a su amigo.

Ese interrogante desconcierta a Compu.

—¿A qué te refieres?

—A alguna información que, de hacerse pública, te complicaría la vida.

Compu se queda callado unos instantes.

—Supongo... supongo que sí. Todos tenemos un lado oscuro, ¿no? Una parte de nosotros de la que no nos sentimos orgullosos...

Y que no queremos que nadie conozca.

Su semblante ha adoptado un gesto grave.

—Pues entonces la encontrarán —sentencia Unai—. Su poder es la capacidad que tienen de complicarte la vida. Te investigan, descubren tu punto débil...

Te tienden una trampa y se adueñan de tu voluntad.

Unai se pregunta si, al igual que han hecho con él, esa fue la estrategia que emplearon para atrapar al resto de participantes en Valkiria. Es muy poco probable que ninguno de ellos se haya prestado al juego voluntariamente.

Compu, escéptico, descarta ese panorama con un ademán.

—¿Van a descubrir mi punto débil? No seas tan dramático. De pronto te has vuelto un experto en el modus operandi de una organización clandestina que se mueve en esta universidad, nadie sabe para qué.

—Lo sé porque es exactamente lo que han hecho conmigo, Compu. Para cuando

te quieres dar cuenta... ya te tienen.

La información es poder.

Compu se le queda mirando como si no reconociese en la persona que tiene delante al amigo impetuoso y feliz que ha sido Unai desde que se conocen.

—Vale, vale. Guardaré el secreto, me has convencido. Si Valkiria ha logrado cambiarte tanto en solo unas horas...

Esa observación duele, porque Unai sigue decidido a no traicionarse. Él mismo no para de repetirse que si ha aceptado someterse a Valkiria es para acercarse al responsable del juego. Desde dentro estará en condiciones de acabar con ese montaje, piensa. Por eso en su interior se siente fuerte, digno, aunque se trate de una fortaleza todavía poco firme.

—Gracias por tu discreción —responde—. Ya llegará el momento de reaccionar cuando sepamos más.

—Bueno, ese sí empieza a ser el Unai de siempre.

—Que no va a irse a ningún sitio —advierte él—. Simplemente han conseguido descolocarme un poco. Pero sigo aquí.

—De todos modos... ¿te han pedido algo? ¿Cómo ha sido tu comienzo como jugador?

Unai le explica la inofensiva prueba que ha tenido que realizar a primera hora de la mañana.

—Ya me han puntuado por el éxito de la misión —añade—. Y nada más, de momento. En el chat del juego aparecen otros tres jugadores, además de Odín.

Compu cambia ahora el rumbo de la conversación:

—¿Has hablado con Rubén de todo esto? A lo mejor él ha oído hablar de ese juego y sabe quién está detrás. Todos esos frikis se conocen...

Unai niega con la cabeza.

—Ayer por la noche le envié un par de mensajes, pero no me ha respondido todavía. Y lleva toda la mañana con el móvil apagado.

Compu levanta su larga figura de la cama. Su estatura, casi un metro noventa, unida a su perfil flaco, provoca cuando se mueve la sensación de que se desliza haciendo equilibrios. Por supuesto, se alisa la camiseta y se recoloca el flequillo antes de volver a hablar:

—Qué raro, Rubén siempre anda con el móvil encima. Responde muy rápido.

Unai se encoge de hombros.

—¿Le has visto esta mañana por el campus?

Compu meneaba la cabeza.

—Hoy no nos hemos cruzado.

Unai abre la aplicación de Facebook en su móvil y a los pocos segundos accede al muro de Rubén. Ante sus ojos queda un enigmático estado:

Los errores se pagan.

Comprueba que esas palabras fueron escritas a las once y media, la noche anterior, y cuentan ya con veintidós «me gusta» y ningún comentario.

Unai muestra la pantalla a Compu.

—¿Qué significa esto? —se queja—. ¿Pero es que todo se ha vuelto misterioso de repente? No sé qué pasa en esta universidad...

Compu se ha quedado pensando.

—Sí que es un estado extraño. No le pega nada a Rubén. ¿A qué hora le enviaste tú los mensajes?

—A la una y media de la mañana. Vale, ya sé que es tarde, pero si lo pillé durmiendo me habría respondido al levantarse, ¿no?

—No es tan tarde para Rubén. Además, es muy cumplidor.

—¿Entonces?

Ahora es Compu quien emplea su móvil para llegar hasta el Twitter de Rubén.

—Publicó su último tuit a las doce de la noche de ayer —informa a su amigo—. Es el mismo texto de su estado de Facebook. Y el caso es que siempre se queda jugando hasta la madrugada...

—Pues qué bien.

—A ver, no perdamos la calma. Ayer por la noche recibiste el vídeo y, más tarde, varios mensajes en los que se te daba un plazo de dos horas para que te incorporaras al juego Valkiria, ¿no?

—Eso es. Si me negaba, enviarían el vídeo a Vega.

—Ya veo. ¿Y cómo ha conseguido tu número de teléfono ese tal Odín? Si te envió mensajes es que lo tiene en su agenda. Por tanto, o es alguien cercano o se las ha apañado para averiguarlo.

—Bueno. Con los recursos tecnológicos que parece tener, ha podido conseguirlo de muchas maneras.

—Una pena: eso nos hubiera permitido reducir la lista de sospechosos.

—Créeme: no habrá cometido un error tan básico.

Compu asiente.

—Enséñame de nuevo el vídeo.

Unai desbloquea su móvil y accede a la bandeja de entrada de los SMS.

—¡Joder!

—¿Qué pasa?

—¡Ya no están! —grita Unai—. ¡Se han borrado sus mensajes, excepto el que contiene el enlace al vídeo!

—¿En serio?

Compu toma el teléfono y comprueba lo que dice su amigo. En efecto, en la bandeja de recibidos solo aparece el del link al vídeo comprometedor.

—Qué fuerte... Supongo que, al descargarte la aplicación de Valkiria, Odín infectó tu móvil con un troyano que le permite hackearlo. ¡No es nada tonto!

—Ha borrado sus palabras —Unai siente como si se enfrentara a un fantasma—.

Ahora ni siquiera tengo pruebas de lo que te he contado...

—Salvo el vídeo. Odín no quiere que olvides lo que hay en juego.

Unai vuelve a tomar el móvil de manos de su amigo y abre la aplicación de Valkiria. Segundos después, confirma que su bandeja de entrada en el chat del juego está vacía. ¡También ha eliminado las instrucciones de su primera misión, incluso el mensaje inicial con el aviso de la noche anterior!

Lo único que Odín ha respetado es la puntuación de *Jugador4* —la casilla correspondiente muestra el número diez— como recompensa por su objetivo cumplido.

—¿Mensajes que se autodestruyen? —pregunta Compu—. Esto parece una peli vieja de espías. En realidad, no es tan distinto a Snapchat... Ahí tampoco puedes conservar las imágenes.

—No es lo mismo. ¡Odín ha sido capaz de borrar mensajes de texto de mi móvil! Ya te he dicho que está demostrando un control acojonante. Maldita sea, tendría que haber hecho alguna captura de pantalla de sus mensajes...

—No te habría servido de nada. Seguro que las capturas no valen como prueba llegado el caso. Ten en cuenta que pueden ser simples montajes.

—Nada me sirve con Valkiria.

—A ver el vídeo...

Compu contempla las imágenes durante varios minutos, atento a cada detalle. A Unai, que aguarda junto a la ventana, le avergüenza esa exhibición de su conducta, pero no tiene más remedio que aguantarse. Se aparta bruscamente del cristal, un movimiento que llama la atención de Compu.

—¿Qué pasa?

—No quiero que se me vea desde fuera —explica Unai—. ¿Y si me están observando?

Compu adopta su expresión favorita, la de mártir.

—¿De verdad crees que alguien va a estar tan aburrido como para dedicar la mañana a espiarte?

—Sí.

—¿Y qué más da eso? Somos amigos, lo sabe todo el mundo en el campus. Es normal que estés en mi habitación.

—Pero ahora resulta comprometedor —Unai alucina con su propio comportamiento—. Si me ven contigo mucho rato, pensarán que estoy hablando más de la cuenta.

—Estás viviendo el juego a tope, ¿eh? Te has metido de lleno.

—No se trata de eso.

—En serio —Compu se dirige a él en un tono suave—. Comprendo que el riesgo de perder a Vega te asuste, pero creo que te estás pasando. Calma, Unai. No te enfrentas a una mafia, solo a un cabrón muy listo que la ha tomado contigo. Cometerá un error, no te preocupes. Lo pillaremos y te dejará en paz.

Unai baja la mirada. Van transcurriendo las horas y continúa sin saber nada: ni a quién se enfrenta, ni por qué ha sido elegido, ni qué pretenden con el juego.

En su teléfono, la aplicación de Valkiria sigue activa, conforme a la orden de Odín. Unai la revisa a menudo. A todas horas, en realidad. Durante esa mañana, su aplicación ha detectado la proximidad de *Jugador3* un par de veces, aunque la figura de ese adversario invisible ha desaparecido del área de control muy pronto en las dos ocasiones.

Unai también es un jugador, no lo olvida. Se pregunta cuándo volverá Odín a requerir sus servicios... y en qué consistirá la siguiente prueba.

Otras cuestiones igual de preocupantes se abren paso en su mente: ¿cuál será la próxima misión de sus contrincantes? ¿Por qué todavía no ha detectado ni una sola vez a *Jugador1* y *Jugador2*? Si se supone que todos ellos están obligados a tener activa la aplicación las veinticuatro horas y el radio de acción de Valkiria abarca exclusivamente el campus...

Unai concluye que el recinto universitario es demasiado grande —casi un millón de metros cuadrados repartidos en cien aulas y seminarios, cinco residencias, doce laboratorios...— para un control de localización tan limitado como el que le ofrece Valkiria como jugador. No tiene ni idea del alcance concreto de su dispositivo, pero seguramente no será mucho más de cien metros. Lo cual es inquietante; implica que para cuando la alerta le avisa, tiene al enemigo muy muy cerca.

XIII

Kika se reclina sobre su silla sin despegar los ojos del monitor que tiene delante. Ante ella se abre la perspectiva neutra de la red Tor.

—¿Dónde te escondes, Valkiria?

Uno de los portátiles que tiene sobre la cama muestra en su pantalla un navegador de la red normal.

Kika no ha conseguido resistirse, la curiosidad es demasiado grande. Tal como lo ve, Unai no puede acudir a su cuarto con un enigma así y pretender que ella se mantenga al margen.

—Si al menos hubieras sido sincero...

Kika se ha dirigido imaginariamente a él. Su compañero no ha sido honesto: le ha ocultado información y ese hecho lo emplea ella para excusar su intromisión. Por otra parte, el perfil de Unai no es el de un jugador habitual, ni siquiera el de un aficionado más allá de los típicos juegos de la *Play*. Eso todavía afila más la intriga de Kika: ¿por qué un desconocido va a invitar precisamente a Unai a un juego nuevo? Un juego, además, que, por lo que llegó a ver, es de una calidad sorprendente. No es lógico, Unai está fuera del circuito de los jugadores de nivel.

¿Y por qué la persona que le ha invitado a Valkiria prefiere mantenerse en el anonimato?

Kika tampoco entiende eso. Incluso en el supuesto de que se trate de un programador que busca conocer la opinión de un jugador de perfil bajo sobre un juego en fase experimental, no ve ninguna necesidad de mantener oculta su identidad. Al contrario: lo normal sería presentarse para contactar después con él y así poner en común la experiencia del juego.

Todo es muy absurdo. Como el hecho de exigir a Unai un plazo tan corto para incorporarse a Valkiria. ¿A qué viene tanta prisa?

¿Y qué ha llevado a Unai a aceptar? Kika no se traga eso de que su compañero se preste a ello para averiguar quién le ha invitado a Valkiria y por qué. Tonterías. Conoce de sobra a Unai, y lo único que habría hecho él en circunstancias normales es eliminar el mensaje inicial y olvidarse del asunto.

—Pero no lo ha hecho —se dice Kika a sí misma—. Ha sido capaz de venir esta madrugada hasta mi cuarto con el objetivo de que yo le ayudara a entrar en Valkiria.

Es una actuación excepcional.

Kika lo recuerda bien: Unai no parecía muy contento al llegar a su habitación. Se le veía tenso, no logró relajarse durante todo el rato que estuvieron juntos. Y claramente escondía algo que le agobiaba.

—Hasta que se fue —Kika es observadora—. Cuando se marchó se le veía más tranquilo, más convencido.

En ese momento, unos nudillos golpean la puerta de su habitación. Kika consulta su reloj y se sorprende de lo tarde que se le ha hecho.

—¡Adelante! —grita mientras apaga los ordenadores.

Entra en la habitación Pedro Ginés, un amigo de segundo de Comunicación Audiovisual con el que ha quedado para ir a comer. Viste vaqueros muy ajustados y una cazadora de piel verde que le sienta bien. Siempre ha tenido estilo para la ropa.

—Cómo va eso, Kika.

—Bien, y eso que no soy un vigorético como tú.

Pedro encaja la pulla con una sonrisa. Alto y fuerte, es cierto que últimamente pasa mucho tiempo en el gimnasio de la universidad y ha empezado a controlar su alimentación, en la que de pronto ha surgido un número sorprendente de claras de huevo y pechugas de pollo a la plancha.

—Al menos yo ejercito algún músculo aparte de los dedos para teclear —se defiende.

—Bah. Si te preocupas tanto por el físico es porque tienes poco que ofrecer en tu interior...

—Así no vas a conseguir que te lo enseñe —Pedro le pellizca una mejilla—. Si salieras conmigo a correr de vez en cuando...

—¿Correr contigo implica levantarme de la silla del ordenador?

—Correr sin levantarte sería complicado, Kika. Con o sin mí.

—Pues no me compensa. Prefiero el *skate*: vas más rápido y te cansas menos.

Pedro resopla.

—Me rindo, Kika. Lo tuyo no tiene arreglo.

• • •

Compu le ha pedido permiso a Unai para descargar en su PC el vídeo secreto, a lo que su amigo ha accedido con la condición de que lo borre de su equipo en cuanto termine la comprobación. Unai no soporta la idea de que ese material circule fuera de sus manos, lo hubiera destruido ya si no fuera una prueba —la única junto con la aplicación— de lo que está sucediendo. Ahora Compu permanece muy quieto, inclinado sobre el monitor, atento a cada detalle de esas imágenes que su ordenador portátil reproduce.

—No hay duda de que había una cámara oculta en ese baño. Vaya lugar elegiste para enrollarte con ella, qué poco glamour...

—No era yo el de esa noche —Unai ha apartado la mirada—. Ahora déjate de coñas y dime qué buscas. No quiero volver a ver eso.

—Pistas —Compu apenas pestañea ante su ordenador—. Este material puede conducirnos a Odín.

Unai se encoge de hombros.

—Yo no he visto nada especial. Me refiero aparte de...

—Aparte de lo que estoy viendo —Compu lleva ya seis minutos revisados de los nueve que ocupa la grabación—. Te lo pasaste muy bien, ¿eh?

—No me jodas, Compu.

—Llevas siete minutos enrollándote a saco con ella, tengo derecho a hacer ese comentario. ¿Hasta dónde llegaste?

Unai gruñe, molesto.

—No mucho más. ¿De verdad necesitas saberlo? ¿Es un dato relevante en mi situación?

—Si Vega va a terminar enterándose, sí que lo es. Supongo que no tiene la misma gravedad un... «tropiezo» como el tuyo si no incluye haberse acostado.

—El alcance no importa porque la traición es la misma; al menos, es lo que pensará Vega.

Cuando a uno le hacen daño no se anda con matices, piensa Unai. Ella solo entenderá que la he engañado.

—No seas tan duro contigo —Compu sigue estudiando las imágenes—, evitemos hablar de traición. Las circunstancias en que ocurrió todo son demasiado confusas.

—¿Circunstancias confusas? ¡Me estás aplicando una atenuante! Ya salió el estudiante de Derecho...

—Es lo que hay. La traición requiere intencionalidad y tú estabas muy borracho. Fuiste un imbécil, pero no un traidor.

—¡Qué consuelo! ¿Te parece a ti que en ese vídeo no tengo intención de hacer lo que estoy haciendo?

—Lo que me parece es que, en las condiciones en las que estabas, te podrías haber liado con el decano y ni te habrías enterado.

—Eso díselo a Vega.

Compu interrumpe la reproducción del vídeo y vuelve los ojos hacia su amigo mientras señala su ordenador.

—Ella no mira ni una sola vez hacia la cámara —confirma—. Ni una. Comprobado.

Los dos centran su atención en la pantalla del portátil, que muestra el fotograma detenido de un primer plano donde Unai y Laura se besan abrazados, el punto en el que Compu ha parado la reproducción.

—Eso indicaría —deduce Unai, decepcionado ante la posibilidad de perder el rastro de una cómplice de Odín— que Laura tampoco sabía que nos estaban grabando, ¿no?

—O eso o es una auténtica profesional de la simulación. Pero...

Unai frunce el ceño.

—¿Hay un pero?

—Lo hay, en el minuto siete y veinte segundos —Compu reconduce el vídeo con

el ratón hasta ese instante y presiona el botón de *play*—. Mira.

Ante ellos se desarrolla una escena que Unai habría preferido no recordar —por enésima vez— con tanto detalle. Como elementos del escenario distingue las paredes de azulejo del baño del Lombok, los urinarios al fondo, la pared de espejo, los lavabos. En medio de ese espacio, él, ocupado en saborear con los ojos cerrados los labios de ella y lamer su cuello, va deslizándose las manos por la espalda de la chica y las detiene a la altura de su cintura. Ella tampoco pierde el tiempo. El propio impulso de ambos va apartando sus cuerpos de la perspectiva de la cámara hasta que, segundos después, de un modo muy leve, casi imperceptible, es Laura la que corrige el movimiento de tal manera que vuelven a quedar en plano.

—¿Lo has visto? —pregunta Compu—. Hay que estar muy atento para darse cuenta.

—Joder...

Unai lo ha visto. Ahora sí. Siempre ha pensado que el acto de besarse obedece a una coreografía íntima, una armonía de movimientos que brota espontáneamente. Es una danza silenciosa de pasos que no han sido acordados, pero que concuerdan. Y en ese fugaz giro de Laura del minuto siete y veinte segundos, en ese suave desplazamiento, la naturalidad se rompe. Laura dirige, no se deja llevar.

—Ella os está recolocando —afirma Compu—. No se trata de un movimiento accidental.

—Estoy de acuerdo —coincide Unai—. Así que Laura no solo sabía que había una cámara grabando, sino que conocía el punto exacto donde debía situarse para que saliésemos en plano. Es definitivo: está implicada en Valkiria.

Compu sonríe.

—¿Como jugadora o como cómplice de Odín?

Unai siente cómo fluye por sus venas la necesidad de acción, de recuperar las riendas. Fue manipulado, pero ahora se acerca su turno, el momento de empezar a maniobrar sin seguir las directrices de Odín. El momento de vengarse.

Quiero que este pulso comience a equilibrarse.

—No sé cuál es su papel en todo esto —contesta—, pero pienso averiguarlo. Encontraré a esa chica.

—Más vale que la busques con discreción, porque si Odín se entera... Ahora sí empiezo a creer que quienes están detrás de Valkiria son algo más que una panda de frikis universitarios.

Unai se fija en su amigo, cuyas facciones muestran cierta preocupación. Compu no está asustado, pero sí inquieto. Los dos, sin manifestarlo, intentan valorar la dimensión del problema.

—Odín no se enterará —promete Unai—. Al menos hasta que me tenga delante.

Aprieta los puños. No va a permitir que nadie lo aparte de Vega.

Compu ha vuelto a sentarse en la cama.

—Lo que queda claro —concluye— es que esa noche te tendieron una trampa.

Para mí ya no hay duda. Te ayudaré en lo que necesites, Unai. Por ti y por Vega.

Unai suspira con alivio.

—Te necesito a mi lado en esto.

Solo nunca vencerá a Valkiria, y lo sabe. Sus ojos vuelven a la pantalla del portátil.

—¿Qué opinas de mí?

Compu entiende la pregunta.

—También te he estado observando —responde—. En el vídeo, tus movimientos y tu gesto son raros. Actúas, pero al mismo tiempo se te ve como ausente. Te conozco lo suficiente para saber que el alcohol no suele provocarte ese efecto.

—¿Entonces?

Aquí Compu se muestra más cauto:

—Bueno, quizá algo de lo que tomaste te sentó mal...

—¡Hablemos claro!

—Viendo el vídeo, no puedo saber si te drogaron, Unai, si es lo que me estás pidiendo que te diga. Eso sería algo muy fuerte.

Como todo lo que me está ocurriendo, piensa él.

—Pero tampoco lo descartas...

Compu se queda callado.

—Supongo... supongo que no.

Unai asiente. Ha comenzado a pasear por la habitación, nervioso. La vaguedad de los recuerdos que conserva en torno a aquella noche constituye un indicio más.

—Como Rubén no contestaba —dice—, ayer por la noche fui a la habitación de Kika.

A Compu le sorprende ese dato.

—Vaya. A pesar de la amenaza de Valkiria, veo que no soy el único con el que estás dispuesto a compartir el secreto. Te la estás jugando.

—Apenas dije nada. Simplemente le pregunté si le sonaba un juego llamado Valkiria.

—Seguro que se emocionó.

Unai sonríe sin demasiadas ganas.

—Por supuesto.

—¿Conocía el juego?

—No. Buscó en la red, pero nada. Debe de ser una creación de Odín.

—Los de Valkiria tienen que saber mucho de programación.

Unai se sienta en la única silla de la habitación, una con ruedas que arrastra hasta la cama donde continúa Compu.

—¿Has oído hablar de Tor?

—No. ¿Qué es eso?

Unai le explica el modo en que Kika logró localizar el juego, cómo se descargaron la aplicación.

—Alucinante —dice Compu cuando su amigo termina las explicaciones—. No tenía ni idea de que existiera una red así. Tor. Es todo muy profesional, ¿no?

—Eso parece.

—Entonces habrán detectado que has recurrido a Kika.

Unai niega con la cabeza.

—La búsqueda la hicimos desde mi móvil.

A Compu no le convence esa respuesta.

—Si Odín emplea la geolocalización y es capaz de meterse en tu teléfono para borrar mensajes, para cuando te envió el vídeo seguro que te tenía ya más que controlado.

Unai empieza a ponerse nervioso.

—¿Qué insinúas?

—Que no me extrañaría que Odín hubiera captado tu desplazamiento de madrugada a la habitación de Kika. De ser así, habrá comprobado que, en el momento en que te incorporaste al juego, todavía estabas en el cuarto de otro estudiante.

—Dios...

—A ver —aclara Compu—. Lo único que digo es que, viendo el radio de acción de Valkiria, debes tener cuidado con los pasos que das.

—Es que ni siquiera sé hasta dónde llega Odín.

—La respuesta es fácil: lo suficientemente lejos. Hasta tu jodida cama, como quien dice.

Unai abre la aplicación de Valkiria en su móvil y vuelve a enseñar a su amigo el mapa virtual del campus que ofrece el juego.

—Este es su reino —afirma—. Todo el recinto universitario.

Compu resopla.

—No lo vas a encontrar ni vas a poder moverte sin que ellos lo sepan. Es muy fácil esconderse entre miles de alumnos y profesores.

—Gracias por tus ánimos.

—Yo solo pretendo ayudarte a que tengas una visión real...

Unai abre ahora la agenda de su teléfono e inicia una llamada.

—¿A quién llamas ahora?

—A Rubén.

Al cabo de unos segundos, Unai cuelga.

—Nada, sigue desconectado. Y ya es la hora de comer. Esto es cada vez más raro.

—Ahora me toca a mí —Compu busca en su móvil hasta localizar el contacto que le interesa—. Jaime Martín va a su misma clase. Ha tenido que coincidir con Rubén esta mañana.

—Ojalá tengas más suerte que yo.

—Jaime —dice Compu cuando escucha la voz de su compañero al otro lado de la línea—, ¿has visto a Rubén Prades hoy?

Unai no necesita oír la conversación. El semblante serio de su amigo al terminar la llamada despeja cualquier duda: Rubén no ha acudido a clase.

Compu y él se miran ahora.

—Rubén lleva catorce horas sin dar señales de vida —anuncia por fin su amigo, con solemnidad—. Ahora ya es un hecho.

Los dos recuerdan su último estado en Facebook: «Los errores se pagan».

Unai se pregunta a qué error se refiere el amigo ausente y si su casual desaparición, justo la misma noche en que él era invitado a Valkiria, guarda alguna relación con lo que está viviendo. A fin de cuentas, a Rubén le obsesionan los videojuegos; habría sido lógico que Odín quisiera contar con él en primer lugar.

—Vamos a comer. Es muy tarde y debemos coger fuerzas si queremos resolver esto.

Compu ha procurado aparentar naturalidad en su propuesta, pero su tono no resulta convincente. Él también está inquieto.

XIV

Kika y Pedro acaban de ocupar una de las pocas mesas libres que quedan en el comedor de la facultad de él. Los dos se disponen a levantarse para dirigirse al autoservicio cuando llega hasta ellos Clara, con ese caminar sugerente que atrapa la mirada de buena parte de los estudiantes que a esa hora se congregan allí.

—Hola, chicos. ¿Coméis hoy aquí?

—Sí, Pedro me va a hacer una exhibición de la dieta perfecta.

—¿Te sientas con nosotros? —él aparta su mochila, que había depositado sobre una de las sillas colocadas alrededor de la mesa.

—Ya he comido, gracias. ¿Sabéis algo de Unai?

Los dos niegan con la cabeza. Kika está a punto de decirle que estuvo con Unai la madrugada anterior, pero se calla. A fin de cuentas, Clara es una potencial jugadora de Valkiria. Cualquier estudiante de esa universidad lo es. Genial. A Kika le divierte sentirse, por un instante, miembro de esa misteriosa comunidad de jugadores, tener que mentir para ocultar lo que sabe. Oficialmente, su encuentro con Unai no se ha producido, y es mejor así.

—Bueno —responde Clara, todavía de pie frente a ellos—. Le mandaré un mensaje por wasap. Tampoco es urgente.

¿No lo es o no quieres que lo parezca?, se cuestiona Kika. Está disfrutando: se deja llevar por esa idea apasionante que alguien ha tenido de convertir el recinto universitario en un campo de juego. A lo mejor, ¿por qué no?, Clara sí es una contrincante de Valkiria y su próxima prueba tiene que ver con Unai, a quien busca en medio de un escenario tan neutral como un comedor de facultad.

• • •

Las cerraduras de las habitaciones son muy sencillas y Compu, maniobrando con una tarjeta de crédito, tal como le enseñara tiempo atrás una mala compañía, no tarda en escuchar el chasquido. Empuja y la puerta se abre hacia el interior justo cuando aparecen dos estudiantes por el pasillo. Por suerte no se han percatado de lo que sucede, aunque a punto han estado de pillarle. Compu no quiere tentar a la suerte, así que entra en el dormitorio aparentando la mayor naturalidad y cierra a su espalda.

Por poco, piensa con un suspiro mientras oye cómo se alejan las voces de sus compañeros hacia el otro extremo del corredor.

El motivo que le ha llevado a hacer algo así no sería fácil de explicar ni debe ser compartido con extraños. La discreción es clave.

—Bueno —anuncia en voz alta, girando sobre sí mismo para obtener una perspectiva completa de la estancia—. Ya estoy en tu habitación, Rubén. Veamos qué escenario has dejado, compañero...

Su mirada se detiene un instante en los pósteres de la pared, en la almohada arrugada, en algunas zapatillas tiradas por el suelo, todas ellas viejas.

Rubén eligió lo que se llevaba.

Compu, que no soporta los espacios caóticos, tiene que hacer un esfuerzo para tolerar ese desorden que reina en el dormitorio: ropa tirada por diferentes rincones, papeles sueltos sobre la mesilla y encima del escritorio, la cama deshecha.

La puerta del armario está entreabierta. Compu avanza unos pasos y se asoma a su interior. Allí descubre varias baldas vacías y cajones a medio cerrar.

Todo transmite una sensación de precipitación.

—Tenías prisa... —deduce Compu—. Mucha prisa.

Después entra en el reducido cuarto de baño y confirma que allí no queda ningún accesorio de aseo personal.

—Y también te llevaste el ordenador —dice al volver al centro de la habitación—. Faltan todos los elementos de un equipaje. ¿Adónde ibas, Rubén?

Compu sigue rebuscando, pero no encuentra lo que busca. O eso parece.

—Te llevaste mucha ropa —piensa en voz alta—. Un viaje largo.

Continúa con la inspección.

—Nada destacable —concluye por fin—. Tu móvil tampoco está aquí.

Antes de irse, hace varias fotos de la habitación con el teléfono.

—Para Instagram no sirven —dice—, pero Unai querrá ver esto.

• • •

Es ya media tarde. Unai hunde sus dedos en el cabello suave de Vega mientras sus bocas entran en contacto lentamente. Ese roce solo es comparable al placer íntimo que él experimenta al sentir en las yemas de los dedos la madera barnizada de su violín, al extraer de la caja del instrumento cada melodía. Pero Vega es mucho más, lo es todo. Ni la pasión por la música que Unai ha alimentado durante toda su vida puede competir con su pasión.

Y el beso se prolonga, ambos con los ojos cerrados, olvidándose del mundo. La complicidad de los amantes. Sin embargo, Unai no logra sepultar en su mente las imágenes del vídeo, no consigue olvidarlas, alejarse de ellas. Su memoria, como un enemigo resentido, le lleva a aquellos besos extraños, tan lejanos de los del amor auténtico. Con Laura fue diferente. Ahora los sentimientos son tan reales que, por mucho que Unai y Vega se balanceen, por mucho que se desplacen, nunca quedarán fuera de plano. Esta vez no. No hay necesidad de fingir ni de delimitar un área donde

hacerlo.

Para los enamorados, el mundo entero es el escenario de su historia.

Los dos continúan sin abrir los ojos, se dejan llevar. Él desliza su lengua entre los labios de ella. Vega se deja invadir, y él hace lo propio con el aliento húmedo y dulce de su novia. Unai la estrecha entre sus brazos, siente el contacto de cada punto de su cuerpo, de la suavidad de su piel. Vega acaricia su espalda en silencio, siente el calor que emana de él.

Está siendo un día extrañamente largo.

Se separan sin soltarse. Cada centímetro de distancia entre ellos requiere un esfuerzo. Se encuentran sentados en el banco más apartado de los jardines universitarios, cubiertos por las sombras de los árboles.

—Perdona por lo de ayer —dice Unai—. No sé qué me pasó.

Vega esboza una sonrisa.

—¿Esto es una compensación?

A Unai le cuesta mirarla a los ojos. Ni siquiera sabe si lo que mueve su pasión en ese momento es el deseo o la culpabilidad. Qué difícil es enfrentarse a la mirada de Vega ocultando un secreto. Ni ella lo merece ni él es así.

Tendré que decírselo, piensa. No resistiré mucho tiempo.

—Tú te lo mereces todo —le susurra al oído—. Gracias.

Unai sabe que no tardará en poner a prueba esa empatía tan propia de su novia. Será un desafío para su relación. Solo de pensar en el riesgo de perderla siente una punzada en el estómago, pero en su fuero interno cuenta con que ella terminará enterándose de lo de Valkiria, es inevitable. Se trata de un asunto demasiado serio, demasiado próximo. Ahora lo que Unai necesita es ganar tiempo para decidir cómo y cuándo decírselo, pero lo hará. Si Vega tiene que enterarse, prefiere que sea a través de él y no por terceros. Además, así quitará poder a Valkiria porque su chantaje dejará de tener sentido. Será como arrebatar a Odín su arma contra él.

Vega, por su parte, también piensa en secretos, en los que todo el mundo cobija en su interior. Se pregunta qué aspectos no conoce de Unai, qué esconden sus ojos grises tras esas gafas de pasta, pero no está dispuesta a forzar en él una confesión. Tendrá que ser él quien saque el tema. Esperará, en eso radica la confianza.

Vega sigue creyendo en él.

—¿De verdad me lo merezco todo? —pregunta con aire inocente.

Unai exagera una expresión de recelo:

—¡Ay, Dios! ¿Qué vas a pedirme?

—Déjame que lo piense...

—Te advierto que entonces tendrás que volver a besarme.

—Estoy dispuesta a pagar ese precio si no queda más remedio.

Vega simula un gesto de resignación y ambos ríen. A Unai le sienta bien, se está olvidando de hacerlo desde su entrada en Valkiria, y agradece recuperar la sensación de la alegría, del humor. Junto a su novia nada parece grave, todo es luz; por eso le

resulta tan duro enfrentarse a Valkiria sin contar con ella. No quiere ni imaginar lo que supondría tener que renunciar definitivamente a Vega, vivir sin su compañía.

Unai necesita sentir su piel, su presencia. Sus labios buscan otra vez los de ella, se encuentran de nuevo y comienzan un beso que se alarga todavía más. Al cabo de un rato se separan y Vega, con las comisuras aún húmedas, formula por fin su petición:

—Unai, acompáñame a entrar en la habitación de Marta.

—¿Cómo?

—Antes de que la ocupe otro estudiante. Por favor...

—Mientras Marta vivía, nunca fuiste a su habitación. ¿A qué viene esto ahora? Tú no eres una persona morbosa.

—No se trata de morbo, Unai. No te estoy pidiendo ir a ver su cadáver.

—¿Entonces?

Unai está acostumbrado a la sensibilidad de Vega, pero esa propuesta le parece excesiva. Su afición a las causas perdidas ha alcanzado un nuevo récord.

—Es una especie de despedida —se explica ella—. Un último gesto de quienes no supimos ver su sufrimiento.

—Suenas casi como si quisieras pedirle perdón.

Vega lo piensa.

—No lo sé, Unai. Hace tiempo que no hablaba con ella...

—¡Porque os conocíais poco! No habrías evitado su muerte. Lo que ven los ojos de un suicida suele tener poco que ver con el mundo real. Tu voz no habría llegado a ella, Vega. No te hubiera escuchado.

Unai imagina que la mirada de alguien que ha decidido quitarse la vida debe de tener un brillo remoto, como el que despiden las estrellas que ya no existen. Un suicida ha empezado a alejarse mucho antes de morir.

—Es tan absurda la muerte de alguien joven... —dice Vega.

Unai insiste:

—Apuesto a que días antes de su final, Marta ya no estaba en nuestra realidad, sino en su infierno particular. No la habría salvado una conversación contigo.

—Por eso al menos quiero despedirme.

—¿Y qué esperas encontrar en su cuarto? Supongo que ya habrán vaciado la habitación...

—Era el espacio de su intimidad, todavía quedará algo de ella. Quiero decirle adiós allí.

Unai ya tiene bastantes cosas en que pensar como para añadir una más, pero no puede negarse. No con Vega.

—Vaaaale —acepta—. ¿Cuándo quieres ir?

—Habrá que darse prisa; la residencia intentará ocupar cuanto antes ese dormitorio —Vega consulta la hora en su teléfono—. Vamos ahora.

Unai tarda unos segundos en asimilar ese giro tan repentino en los planes de la tarde. No olvida que debe comenzar cuanto antes la búsqueda de la desconocida del

vídeo.

—De acuerdo, acabemos con esto.

Aprovecha para echar una ojeada a su móvil. Rubén sigue sin manifestarse y tampoco hay nuevas instrucciones de Odín. La aplicación de Valkiria no detecta otros jugadores cerca.

Justo entonces le llega un wasap de Compu:

Estoy en la habitación de Rubén. Luego t cuento.

XV

—¿Entonces no quieres venir? —pregunta Kika—. Así echamos una partida...

Pedro y ella han paseado por el campus después de comer, pero ya se está haciendo tarde. Kika acaba de invitarle a la residencia para mostrarle su última adquisición, la versión definitiva de un videojuego de zombis. Nada mejor que matar criaturas putrefactas antes de cenar para abrir el apetito.

—Hoy me viene bastante mal —responde Pedro mientras contempla el reflejo de su silueta en una cristalera—. Tengo cosas que hacer para mañana.

Kika, sin venir a cuento, piensa en lo bueno que está. Decide meterle un poco de caña:

—¿Como ir al gimnasio? ¿Esas son tus obligaciones para mañana?

Pedro sonríe mientras dirige la atención a la pantalla de su móvil.

—No, esta vez no.

—¿Grabar algún vídeo para tu canal de YouTube?

—Tampoco. Eso me lo voy a empezar a tomar con más calma.

—¿Seguro? Vi el último que colgaste y ya muestras carne...

—Solo salí un momento sin camiseta, no exageres.

—Y seguro que aumentó el número de visitas, ¿no?

Pedro suelta una carcajada.

—La verdad es que sí.

—Bueno, tú te lo pierdes. Te advierto que la calidad de los gráficos es espectacular...

—Mañana me lo enseñas.

—Últimamente siempre tienes cosas que hacer por las tardes —Kika emplea ahora un tono malicioso—. ¿Hay algo que yo deba saber?

—¿Estás celosa?

—Tengo demasiado buen gusto para interesarme por ti —responde con rapidez—. Y ahora contesta: ¿necesitas contarme algo?

Objetivamente, Pedro es un chico atractivo: alto, en buena forma, de facciones afiladas y con ese estilo tan estudiado al vestir. Se cuida y la barba de dos días le queda bien. Tal vez sea algo narcisista —o bastante—, pero eso ella está dispuesta a perdonárselo. En él resulta casi entrañable. A Kika le extraña no conocerle aún ningún ligue, y eso que le consta que varias de sus compañeras de Comunicación Audiovisual están interesadas en él. Por no hablar de que como *booktuber* tiene bastante éxito, como atestiguan sus ocho mil seguidores.

—No necesito contarte nada tan sugerente como lo que insinúas —Pedro vuelve a sonreír—. Tengo que entregar unos trabajos de la carrera. Eso es todo.

—Ya, claro.

—En serio.

—Pues qué vulgaridad.

Pedro vuelve a mirar el móvil.

—Ya siento no contarte nada más sabroso. Es lo que hay.

—Anda, vete ya —Kika adopta una expresión aburrida—. Mañana nos vemos. ¡Y más te vale que no tengas planes para la noche!

—De acuerdo, ¡hasta mañana!

Kika le observa alejarse hacia el edificio que aloja la biblioteca universitaria. La forma de andar de su amigo, con los hombros caídos y casi sin levantar los pies del suelo, transmite una sensación de cansancio.

—Qué malo es el ejercicio físico —concluye Kika acariciándose con cariño sus generosas caderas—. A mí también me agotaría estar todo el día practicando deporte.

En realidad, a ella no le viene mal quedarse sola. Así puede seguir dando vueltas a Valkiria, un asunto que no consigue quitarse de la cabeza.

—Hay un juego que no conozco circulando por ahí —murmura de camino a su residencia— ¿Qué hago para que ese Odín me invite a mí también a participar?

Intuye que se está perdiendo algo muy potente. De un modo u otro, se promete que conocerá los entresijos de esa aplicación secreta.

Le tienta indagar entre sus colegas de Ingeniería Informática, pero si lo hace corre el riesgo de cruzarse precisamente con un participante de Valkiria... ¡o con Odín! Y eso podría complicar las cosas a Unai, de nuevo ese freno le impide actuar. Aunque —cae en la cuenta— en su aplicación solo figuraban cuatro jugadores...

¿Qué probabilidades hay de que se produzca esa coincidencia? Tal vez muy pocas, pero Kika es realista: si empieza a hacer preguntas a gente tan curiosa —y ávida de novedades— como sus colegas informáticos, pronto se extenderá por todo el mundillo de los aficionados a los videojuegos que ella conoce un programa que no debería conocer.

Y Kika está convencida de que Odín permanece agazapado en medio de toda esa fauna de ciberadictos. Se enterará.

Mientras camina hacia su residencia, Kika reflexiona sobre el nombre de ese misterioso juego: «Valkiria». ¿Por qué llamar así a un juego consistente en cumplir pruebas que se desarrollan en un escenario actual y en el que los personajes son estudiantes universitarios?

—Ese nombre debe de tener relación con el contenido del juego...

Kika está convencida de ello. Los títulos de las historias siempre guardan alguna conexión con la aventura que ofrecen. La cuestión es averiguar cuál es ese vínculo, lo que dará una pista sobre el objetivo del juego.

Sin dejar de andar, Kika abre Google en su móvil y busca información sobre mitología nórdica.

—Valkiria —lee una entrada en voz alta—: «cada una de las divinidades de la mitología escandinava que en los combates designaban a los héroes que debían

morir».

Vaya, piensa Kika con una carcajada. *¡Las valkirias eligen a los que van a caer en la lucha! Casi mejor, entonces, que no me hayan escogido para jugar.*

¿Y Unai?

Unai no ha tomado la iniciativa de participar en el juego, ha sido invitado a hacerlo.

Valkiria, por tanto, sí lo ha seleccionado.

Mal rollo.

¿Ha sido elegido Unai para un combate en el que su personaje morirá?

—Valkiria —lee otra entrada—. Proviene del nórdico Valkyrja: «la que elige a los muertos».

Como concepto para un juego, Kika debe reconocer que se trata de un planteamiento muy sugestivo. ¿Qué simboliza algo así, en medio de un campus universitario como escenario? ¿Que ninguno de los jugadores tiene posibilidades reales de ganar, de llegar a la última pantalla? ¿O que todos ellos, si superan las pruebas suficientes, recibirán como premio el acceso a una pantalla final espectacular que recrea el Valhalla, paraíso vikingo al que solo llegan los héroes muertos guiados por las valkirias?

El Valhalla. Paraíso que gobierna Odín, por cierto.

Kika se cuestiona, por otra parte, si los demás participantes también se habrán incorporado al juego de la misma forma que Unai. Le encanta el toque oscuro que va adquiriendo todo.

• • •

Unai y Vega han conseguido la llave de la habitación de Marta. No ha sido difícil, ahora que todavía está sin ocupar. Suben hasta la tercera planta de la residencia y poco después cruzan el umbral del dormitorio con solemnidad, como si estuvieran entrando en un santuario.

Unai ha cogido a Vega de la mano. Fuera, en el suelo del pasillo, quedan algunos ramos de flores que han empezado a marchitarse y que nadie se atreve a retirar.

El recuerdo de Marta también se marchitará, piensa Vega. Qué mala memoria tenemos, va todo tan deprisa... Vivimos con el riesgo de convertirnos en un simple episodio de la existencia de los demás.

Y una persona vale mucho más que eso.

Unai aún no ha podido consultar las fotos enviadas por Compu, pero no le queda más remedio que controlar su impaciencia. Ahora cierra la puerta del cuarto a su espalda. Siente como si el ruido provocado por la vida que fluye en los demás dormitorios fuera una ofensa a la tragedia contenida entre esas paredes. Solo el

silencio parece oportuno.

Los productos de limpieza empleados en preparar la habitación no han logrado eliminar aún el recuerdo de Marta del dormitorio. Todavía se percibe su olor, menos aséptico, más comprometido con la vida. Se trata de una atmósfera tibia que contrasta con la neutralidad que ofrece el mobiliario: la mesilla de madera oscura junto a la cama, el armario enfrente, un escritorio bajo la ventana y la silla. A un lado, la estrecha puerta del baño. Todo vacío.

—Ya está —susurra Unai—. Una habitación como cualquier otra. Hemos llegado tarde.

Paredes desnudas, la persiana a medio bajar, las cortinas corridas. Ese cuarto duerme a la espera de un inquilino que vuelva a imprimir pulso a cada rincón.

—Pronto habrá un nuevo huésped —susurra Vega.

Y con él una vida distinta que, como los estratos arqueológicos de un yacimiento, cubrirá el rastro de la anterior, más antiguo. Vega le da vueltas a esa imagen: la época de Marta será sepultada por la siguiente capa de otro estudiante que dejará a su paso una huella distinta, reciente. Curso a curso, se irán superponiendo sucesivos niveles de huéspedes que irán hundiendo el de Marta hasta profundidades de olvido.

Unai y Vega no llegaron a conocer el interior de ese dormitorio cuando ella lo ocupaba. No tienen referencias, pero, aun así, Vega siente nostalgia por la música que su compañera escucharía allí tantas veces, por el olor de sus cremas y perfumes colándose por la puerta entornada del baño, por los papeles y libros sobre la superficie de ese escritorio que protagonizaría sus tardes de estudio.

Cuántas horas de conversaciones a media voz atesoran esas paredes, cuántas noches de ojos cerrados y respiraciones regulares.

Cuántas lágrimas, añade Vega para sí misma, enfocando sus pupilas hacia la ventana, *si decidió terminar así*.

Unai también se ha quedado mirando hacia el punto desde el que Marta saltó. Reprime la tentación de apartar las cortinas, subir la persiana y asomarse para recrear la última visión que tuvo ella, para medir el salto y el lugar donde debió de quedar, metros más abajo, su cuerpo roto. Observa la mesa sobre la que tuvo Marta que encaramarse, la imagina abriendo la ventana, inclinándose mientras calcula, quién sabe, tal vez el número de segundos que tardará en sentir el impacto contra el suelo.

La ventana se quedaría abierta, las cortinas oscilando por inercia y el interior de la cama cálido aún bajo las mantas, igual a como estaba minutos antes. La escenografía de una interrupción que iría adquiriendo la serenidad fría de lo definitivo.

—Lo siento, Marta —dice Vega, paseando por la habitación—. Lo siento mucho. Suerte, dondequiera que estés. Yo no te olvidaré.

—Bueno —comenta Unai—. Tienes poco que recordar de ella, eso te ayudará a cumplir tu promesa.

—No es tan poco.

—¿Ah, no?

—Marta y yo nos besamos.

Ese dato, pronunciado sin perder naturalidad, sí consigue sorprender a Unai, que se queda con la boca abierta. Ella le ha devuelto bien su ironía.

—¿Cómo has dicho? —tiene que tratarse de una broma. De pronto se ha olvidado de la situación en la que se encuentran.

—Lo que has oído. Ella se resistió un poco: Marta era muy puritana. Pero terminó cumpliendo las normas del juego. El alcohol ayudó, imagino. Ella tampoco solía beber.

Unai no acierta a reaccionar.

—¿Ahora vas a decirme que te gustan las chicas? ¿Lo disimulas muy bien, o solo eres lesbiana cuando estrenas curso?

Vega sonríe.

—Tranquilo. Nadie me gusta más que tú.

—¿Entonces?

—Fue una noche. Hará unos seis meses, al comienzo del curso. Tú y yo todavía no salíamos juntos.

—¿Y Rubén?

—Rubén se había quedado en su habitación, estaba jugando en red a no sé qué videojuego. Ya sabes cómo es. El caso es que celebrábamos un cumpleaños en mi residencia y todo el grupo empezó con una de esas dinámicas de hacer pruebas, responder a preguntas íntimas...

—Y besarse.

—Según lo que saliese con el dado en cada turno, el jugador cumplía un reto, confesaba un secreto o elegía quién se besaba con quién.

—¿Y por qué nunca he jugado yo a eso? Tienes que invitarme a la próxima fiesta de ese grupo.

Vega le da un codazo.

—Y no fue la única persona a la que besé —le provoca.

Unai se hace el escandalizado:

—¡Tú no fuiste a una fiesta, fuiste a una orgía! Mi opinión sobre ti está mejorando...

Vega suelta una breve carcajada.

—Habíamos bebido y salieron a la luz un montón de secretos vergonzosos.

—Qué fuerte —Unai ríe también, con una risa nerviosa provocada por las circunstancias.

—Hay secretos peores.

Ese comentario corta la risa de Unai. ¿Va con segundas? ¿Insinúa algo Vega con sus palabras? Él no se atreve a plantearse esa posibilidad aunque ella se ha quedado mirándole a los ojos, como a la expectativa.

¿Me está ofreciendo una oportunidad?

Finalmente, Unai no se atreve y busca un nuevo rumbo en la conversación:

—Seguro que a Marta le habría gustado saber que el último recuerdo que tienes de ella es divertido —elude su mirada—. Es un buen homenaje.

Los dos han recuperado la gravedad: el escenario impone. Unai sabe que está desperdiciando una buena ocasión de sincerarse con Vega, pero necesita prepararse para eso, no se siente capaz de improvisar una confesión.

—Sí —Vega se pone a inspeccionar diferentes rincones del dormitorio—, siempre hay que rescatar los buenos momentos que se compartieron con alguien que ya no está. No puede haber mejor despedida.

Unai se sienta en la cama, consciente de que sobre ese colchón, entre aquellas sábanas, dormía alguien que optó por no despertar más. Sus ojos se desvían ahora hacia la mesilla y entonces, sin buscarlo, lo ve.

Es el comienzo de un dibujo grabado en el lateral del mueble. Son rayas blancas, las típicas hechas quizá con el filo de una llave sobre la madera. A Unai esos trazos le resultan familiares, así que aparta la mesilla de la cama para ver el dibujo completo.

No puede creerlo.

Pero ahí está, lo ha reconocido.

No hay duda.

Alguien ha representado sobre la madera el títere que sirve de logo al juego de Valkiria. Y ese alguien ha tenido que ser Marta.

• • •

Kika introduce un *pendrive* con el sistema operativo TAILS y enciende el ordenador. Arrancará desde él y no desde el disco duro. Va a acceder a la red Tor desde uno de sus portátiles, aunque sabe que sin los datos que guarda Unai jamás logrará encontrar el juego de Valkiria. Ese universo que se abre ante ella es demasiado vasto, sus ramificaciones son infinitas y flotan sobre la nada.

—Sin embargo, Valkiria está ahí... esperándome...

Kika permanece quieta y boquiabierta ante esa pantalla que no va a facilitarle la ruta que necesita por mucho que insista.

—¿Por qué no me apunté la dirección? —se queja con rabia—. Ahora ya es tarde.

Pero ella no sospechaba el interés de lo que Unai se traía entre manos. Además, el hecho de que la búsqueda se hiciese a través del móvil de su amigo complica las cosas: no tiene un historial de exploración al que recurrir.

Kika toma la determinación de visitar a Unai. Le guste o no, su compañero tendrá que enseñarle lo que está descubriendo como jugador. Es una compensación justa a cambio de la ayuda que le prestó.

Un pitido breve interrumpe sus pensamientos. Acaba de recibir un SMS. Kika alarga el brazo, toma su móvil y comprueba que el número de procedencia es uno de

esos ilocalizables que se emplean para campañas de publicidad.

—Siempre tan oportunos.

Mientras abre la bandeja de entrada, se pregunta qué oferta estúpida acaba de llegarle y de qué compañía.

En cuanto comienza a leer, se da cuenta de lo equivocada que está.

El mensaje no es de publicidad.

El mensaje es... de Odín.

De Odín.

Sus plegarias han sido escuchadas, han venido a buscarla. Es su turno.

XVI

—He quedado a cenar con Clara —dice Vega, una vez han salido de la residencia donde se alojó Marta—. ¿Te apuntas?

Unai tarda en girar la cabeza hacia ella y responder.

—Mejor... mejor nos vemos más tarde; ahora tengo que terminar unas cosas de clase.

Vega juraría que Unai está empezando a sufrir un nuevo arrebató de ausencia como el de la noche anterior. En su expresión capta de pronto una distancia que no existía antes y una seriedad —tan poco frecuente en él— que se ha acentuado. Sin embargo, finge no percibir esos síntomas.

—Quiero agradecerte que hayas querido hacer eso conmigo —ella señala hacia la ventana desde la que se tiró Marta, intenta recuperar la atención de su chico—. Sé que ha sido raro, pero lo necesitaba. Un ritual de despedida.

Vega siente como si ahora Marta descansara en paz. Se pregunta de dónde ha sacado esa ocurrencia de que los suicidas tienen problemas para ello, como esos fantasmas de las películas que dejaron algo pendiente al morir y se resisten a abandonar el mundo de los vivos.

A lo mejor es eso, se dice. Es imposible que alguien que acaba con su vida antes de tiempo no deje algo pendiente. Cuando uno cierra un libro a medio leer, quedan aún muchos capítulos...

Caminan hacia el lugar en el que Vega va a reunirse con Clara.

—Ha estado bien, no te preocupes.

La voz de Unai la ha sobresaltado.

Ha sido una respuesta lenta, tardía. Y demasiado neutra. Vega casi tiene que hacer un esfuerzo para interpretarla. *Lo estoy perdiendo otra vez*, piensa. ¿Qué pasa? ¿Cuál ha sido el detonante esta vez? En la habitación de Marta, Unai estaba muy normal...

En el fondo, Vega es consciente de que desde la pasada noche Unai no ha vuelto a ser el mismo. Al menos, no del todo.

¿Se habrá metido en algún tío? De ser así, ¿por qué no cuenta conmigo?

Vega duda sobre si interrogarle abiertamente o —la que ha sido su estrategia hasta el momento— reprimir su preocupación y simular que no se ha dado cuenta de su cambio de actitud. Si lo atosiga, corre el riesgo de que él se cierre aún más. Decide concederle un poco más de tiempo. Solo un poco, no está dispuesta a vivir preocupada durante días. Prueba a sacar otro tema:

—Hoy he estado con Nuria.

Ese dato sí logra llamar la atención de Unai —a él no le cae nada bien esa chica —, que vuelve a mirarla a los ojos.

—¿Con Nuria? Creo que había discutido con Marta, ¿no?

A Vega le sorprende que Unai esté al tanto de eso, teniendo en cuenta que Marta era prácticamente una desconocida para el grupo de amigos. ¡Qué endogámicos son los recintos universitarios! Todo se acaba sabiendo... aunque eso no impida que una chica consiga ocultar a todos que va a matarse.

—Bueno —responde—. Por lo visto, la relación entre ellas solo se estropeó durante las últimas semanas. Parece que Marta se había vuelto muy rara, evitaba quedar con la gente y, según me ha contado Nuria, estaba obsesionada con el móvil.

Unai lo piensa. Nuevos indicios que le llevan a contemplar a Marta como jugadora de Valkiria. Así que «obsesionada con el móvil» y poco social. Esos síntomas cuadran demasiado con la participación continuada en Valkiria. Él mismo los está empezando a experimentar: apenas consigue aguantar varios minutos sin comprobar si hay mensajes en la aplicación del juego o si su alerta ha detectado a algún adversario, y desde luego le incomoda la compañía de sus amigos, que le obliga a camuflar su condición de «jugador cautivo». Menos la de Compu.

¿También constituye el suicidio un desenlace previsible para los jugadores de Valkiria? Unai se asusta. Por primera vez, adquiere verdadera conciencia del lío en que se ha metido, del alcance de la amenaza. *Esto es muy grave.*

—Ese cambio en el humor de Marta... —Unai va sacando conclusiones— ¿Te ha dicho Nuria cuándo se produjo exactamente?

—Solo me ha dicho que hace poco.

Unai asiente. Como último fichaje de Odín, él acaba de ser incorporado al juego. La partida tiene que ser reciente y ahora descubre que quizá Marta se vio atrapada como lo está él, con la diferencia de que no logró superarlo. Era más débil, le exigieron pruebas excesivas o acaso emplearon para forzar su participación secretos demasiado sensibles. ¿En eso consiste Valkiria? ¿En chantajear a los jugadores para someterlos después a una tensión implacable hasta que revientan?

Odín juega con nuestras vidas. Esa es la verdadera esencia de Valkiria.

A pesar de lo estúpido de su primera misión, Unai es consciente de que no debe fiarse. Seguro que pronto empezarán a pedirle cosas más delicadas. Así, al menos, descubrirá el motivo de su presencia en Valkiria.

Porque tiene que haber una razón.

Unai sigue atando cabos. Recuerda ahora la tonalidad gris clara del nombre de *Jugador2* en el chat de la aplicación. ¿Era Marta *Jugador2*, y tras su muerte se produjo ese cambio de color? Se trata de un tono con malas implicaciones en cualquier juego: *Game Over*.

Te has quedado sin vidas.

Estás muerto.

Pero Marta, en esta ocasión, no tiene posibilidad de empezar una nueva partida. No la tendrá ya nunca.

¿Y el estado en que se encontró su móvil? Cuando trascendió el detalle de que ella lo había restaurado antes de tirarse por la ventana, a Unai le resultó muy extraño.

¿Por qué una suicida se va a tomar la molestia, antes de matarse, de limpiar su teléfono hasta el punto de dejar su configuración de origen? ¿Había algo en el móvil que Marta no quisiese que se descubriera cuando encontraran su cuerpo?

No, no había nada que Marta pretendiese ocultar porque nada importa cuando uno está muerto.

No, concluye Unai. *Durante sus últimos minutos de vida, Marta no tendría la mente para decidir qué rastros dejaba. Bastante tenía la pobre con lograr dar su último paso. ¿Entonces?*

—Fue Odín —susurra, experimentando una súbita lucidez.

Tuvo que ser Odín. El cuerpo de Marta tardó varias horas en ser descubierto, así que el máster del juego tuvo tiempo de sobra para visitar su dormitorio y eliminar pistas.

Valkiria necesita seguir siendo invisible.

Valkiria no existe para el mundo exterior.

—¿Qué has dicho? —Vega ha oído su murmullo.

—Nada, cosas mías, perdona.

A raíz de sus últimas deducciones, un nuevo interrogante toma forma en la mente de Unai: ¿ha sido él incorporado al juego para sustituir a Marta?

Tal vez solo se pueda salir de Valkiria como cadáver, piensa, dejándose llevar por la ansiedad. La figura de Odín, creador, por tanto, de una trampa definitiva, va creciendo en su imaginación hasta convertirse en una sombra que amenaza con devorarlo.

Unai ni siquiera entiende cómo se ha metido en eso. Hace tan solo unas horas, su vida era la normal en un estudiante universitario: exámenes, fiestas, clases, redes sociales, su violín y horas de biblioteca junto a su novia. Ahora a su alrededor todo ha adquirido un aura hostil.

Su pretendida firmeza se tambalea. Unai sigue decidido a enfrentarse a Odín, pero duda de sus posibilidades contra un adversario tan fuerte.

—¿Estás bien? —Vega ha notado la palidez en su rostro y su mirada distante; se han detenido—. Ya sé que te llevas mal con Nuria, pero... ¿Unai?

Él no quiere seguir mintiendo. Está harto. ¿Va Odín a arruinar todas las facetas de su vida? ¿No va a respetar ningún ámbito, no va a permitirle ningún refugio donde descansar de su juego perverso?

En su interior brota una respuesta negativa. Intuye que eso fue lo que mató a Marta: la ausencia de cobijo. No se puede escapar a una persecución virtual.

Valkiria no concede treguas. En la red no hay noches, días ni horarios. Valkiria no duerme. Va construyendo a tu alrededor, sin que te des cuenta, una soledad tóxica que termina por ahogarte. Te contamina, te aparta de tu mundo y, al hacerlo, te transforma en un desconocido.

En una víctima vulnerable.

Unai siente miedo ante lo que le falta por descubrir de Valkiria, ante lo que le

aguarda en esa dimensión que va infectando su realidad.

—Tengo que irme —responde—. Lo siento.

—¿No esperas hasta que llegue Clara?

—No puedo. Nos vemos después de cenar, ¿vale?

Da un beso breve a Vega en los labios y se aparta. No se va: escapa. Y detrás queda ella, quieta en medio del campus. Las primeras lágrimas no tardan en empañar sus ojos.

—¿Qué te pasa, Unai? —susurra—. No me apartes de ti... Déjame ayudarte. Sea lo que sea, estaré a tu lado.

Pero él no la oye. Tampoco se percata de que Vega ha empezado a llorar en silencio. Unai ni siquiera sabe si se aleja de ella para protegerla o para protegerse. Lo único que tiene claro es que necesita estar solo.

La situación le está superando y no se atreve a mirar atrás. Lo suyo es una huida.

Mientras camina ha abierto la aplicación de Valkiria. Ahora descubre con espanto que ya son dos los *nicks* en gris claro: *Jugador1* ha adquirido también la tonalidad mortal.

Lo que faltaba.

Surgen en medio de la angustia dos prioridades: encontrar a Rubén, encontrar a la chica del vídeo.

Comienza a estudiar las fotos que le ha enviado Compu por wasap: la habitación de Rubén. Sus ojos se detienen en la imagen del armario vacío y los cajones entreabiertos.

—No vamos a encontrarlo —concluye por fin.

Para Unai solo hay un motivo capaz de conducir a un comportamiento así de radical: Valkiria.

Rubén ha escapado de Valkiria.

• • •

¿No buscaba ese juego? Pues Valkiria la ha encontrado a ella. Quizá han sido los cuervos negros que acompañan a Odín los que han seguido su rastro.

Al principio, Kika experimenta un subidón; su apetito como jugadora la inunda por dentro. ¡Por fin va a conocer lo que se oculta tras esa aplicación fantasma! Sin embargo, pronto recupera la calma y, con ella, el recuerdo de la definición de «valkiria». Se pregunta entonces a qué viene esa inesperada maniobra de Odín.

¿Por qué, de pronto, han decidido contar con ella?

¿Se avecina un combate? ¿Requieren su participación para alguna prueba? En tal caso, esa llamada no es un buen síntoma.

Las valkirias eligen a los héroes que van a morir en la lucha, recuerda Kika. En

ese sentido, resulta preocupante que a esas alturas se hayan acordado de ella.

¿Lo habrán hecho porque ya saben que conoce el juego? ¿Y cómo se han enterado? Fue muy cauta a la hora de ayudar a Unai...

Kika vuelve los ojos hacia la pantalla de su móvil. El mensaje, firmado por Odín, es conciso:

¿Quieres participar en la aventura de Valkiria?
Acude sola a las 12 a la zona de obras.
Tráete el skate. Odín

En el mensaje no se molestan en explicar lo que es Valkiria, prueba de que están al corriente de que Unai acudió a ella la noche anterior, de que conoce lo que no debería conocer.

Y saben cómo seducirme, piensa Kika. Me tiran el anzuelo con unas palabras misteriosas... Saben que no voy a rechazar la oferta.

La mención al *skate* también sorprende a Kika. Ella suele emplearlo para moverse por el campus, algo que Odín debe de haber averiguado. Kika duda sobre si se trata de un elemento que va a necesitar para su primera prueba como jugadora o si es que van a conducirla hasta algún lugar que se encuentra a cierta distancia y todos los implicados van a desplazarse de ese modo. En cualquier caso, acatará la instrucción.

Porque piensa acudir al encuentro. Su sentido común le pide prudencia, la misma que recomendó a Unai cuando le ayudó a localizar la aplicación. Sin embargo, Kika se conoce demasiado bien: no hay ninguna posibilidad de que rechace una invitación tan tentadora.

—Acudiré. Tengo que saber de qué va esto.

Kika experimenta un nerviosismo casi infantil ante la inminencia de la cita. Hay muy pocas cosas que rompan la tediosa rutina universitaria, una novedad así no se presenta todos los días.

¿Quién será Odín?, se pregunta. Kika no descarta que se trate de un conocido, algún compañero de su escuela.

—Iré —se repite con solemnidad, como para vencer cualquier reticencia íntima.

Confía en poder confesarle pronto a Unai que ya son compañeros en Valkiria; tal vez incluso lo vea esta noche en la zona de obras.

Mira la hora en su móvil, con impaciencia. Al mismo tiempo, su mente le lanza un mensaje inquietante: *Si las valkirias fueran criaturas reales, estarías acudiendo a una cita con tu propia muerte.*

XVII

—¿Vamos al campo de fútbol a ver cuerpos? Hay partido —Clara, que ha lanzado su sugerencia incluso antes de llegar hasta Vega, se percata del semblante mustio de su amiga—. No, supongo que no.

—No me apetece mucho.

—¿Qué te pasa? Espero que no sigas todavía dándole vueltas a lo de los secretos de cada uno.

—Pues...

—He intentado localizar a tu chico para comprobar si está tan raro como dices, pero no lo he encontrado. Tranquila, no se librará de mi examen.

—Esta tarde ha estado conmigo.

Clara se pone en guardia:

—¿Y eso no te ha calmado?

—Ha vuelto a hacerlo, Clara.

—¿El qué?

Los ojos de Vega brillan, de nuevo al borde de las lágrimas. Las dos comienzan a caminar hacia una cafetería que hay junto al rectorado.

—No sé explicarlo bien, es una sensación. De pronto, su actitud cambia. Así, de golpe. Unai estaba normal, quizá un poco serio, pero nada más, y de repente lo he notado distante, como si su mente estuviera centrada en otra cosa.

Clara se queda en silencio.

—¿Qué estabais haciendo en ese momento? —pregunta.

—He querido visitar una última vez la habitación de Marta Vela y me ha acompañado.

Clara pone los ojos en blanco.

—Coño, Vega, es que tienes cada ocurrencia... ¿Qué será lo siguiente que le propongamos? ¿Ir al cementerio para ver alguna lápida? ¿Con planes así crees que vas a conseguir que Unai se comporte con normalidad?

—Pues te aseguro que al principio era el Unai de siempre... Ha entendido perfectamente que yo quisiera hacer eso.

—Pero algo ha fallado, ¿no?

—Sí. Ha sido de repente. Su expresión ha cambiado, otra vez el gesto hermético de anoche y la mirada ausente. Después me ha acompañado hasta aquí y se ha ido, ni siquiera ha esperado a que tú llegaras. Me ha dejado sola.

—¿No ha esperado para verme? Empiezo a pensar que no exageras al preocuparte.

Vega, demasiado angustiada para captar las bromas, se encoge de hombros.

—No sé, desde ayer tengo la impresión de que ha surgido una barrera invisible

que me impide llegar a una parte de él. Hasta ahora nunca había sentido algo así, no lo comprendo. También lo noto incómodo. ¿Hay otra chica? ¿Se estará viendo con alguien?

Clara descarta esa posibilidad.

—No. Unai te quiere demasiado, no te pondría los cuernos. No sé lo que le ocurre, pero él no es así.

—Claro que no es así. Está perdiendo su sonrisa, incluso la concentración, le veo muy distraído. Ha habido momentos en que le he visto más atento al móvil que a mí.

Y no ha querido quedarse a saludarte, repite Vega para sus adentros. Eso podría calificarse de comportamiento antisocial, con lo que la actitud de Unai... ¡comienza a parecerse a la descrita por Nuria sobre Marta!

Hasta que ha dicho en voz alta los síntomas, Vega no se había percatado de esa similitud. Sus temores están llegando demasiado lejos. Es imposible que alguien tan vital como Unai sufra un comienzo de depresión.

—De acuerdo: algo le pasa —decide Clara, por fin inquieta—. Ha sido un error mío no darle importancia desde el principio.

A Vega no le interesa buscar responsabilidades sino respuestas:

—¿Y por qué entonces no cuenta conmigo? ¿Por qué no me pide ayuda?

—Eso solo lo sabe él. ¿Tienes alguna idea sobre qué puede provocar en Unai esos cambios de actitud? Si lo descubrimos, tendremos una pista.

Vega se queda pensando.

—No sé... Ayer estábamos hablando tranquilamente en su habitación. No pasó nada especial, salvo que empezó a encontrarse mal de la tripa. Y hoy... Bueno, yo he notado su cambio después de que se quedara mirando un dibujo en la mesilla de Marta como si hubiera visto un fantasma.

Esa información desconcierta a Clara.

—¿Un dibujo?

—Una especie de muñeco del que salían unas rayas. Ya ves.

Clara resopla.

—¿Un simple dibujo provoca un cambio de humor en tu chico? Eso nos ayuda muy poco.

—Lo sé —el semblante de Vega se ha entristecido—. Tengo la impresión de que esto va a ir a peor y no sé qué hacer.

Tiene miedo de que llegue un momento en que Unai se convierta en un desconocido para ella. Empieza a no reconocerle en su comportamiento, está desorientada.

—A lo mejor el dibujo en la mesilla le ha recordado algo malo... —Clara sigue buscando indicios—. ¿Conoces algo sobre la infancia de Unai que podamos relacionar con ese muñeco?

—Que yo sepa, fue un niño feliz.

—¡Basta entonces de lamentarse! —Clara exhibe su resolución habitual, ha

cogido a su amiga por los hombros y aproxima su rostro al suyo—. A grandes males, grandes remedios. Tienes que hablar con Unai, decidido.

—Pero...

—Se impone un cambio de estrategia. Olvídate de dejarle espacio para que sea él quien tome la iniciativa. La situación es lo suficientemente crítica como para que te dejes de rodeos. Es hora de hablar claro, no vaya a ser que te estés montando una película sin necesidad. Ya sabes: hay que sufrir lo estrictamente necesario. Ni un poquito más.

Vega va a replicar, pero se calla. No hay nada que añadir, puesto que su amiga tiene razón. Es absurdo continuar fingiendo ante él. *Eso también es mentir*, se dice ella.

Yo tampoco estoy siendo sincera con Unai. Y así no vamos a ninguna parte.

—Esta noche hemos quedado —anuncia a su amiga—. De acuerdo, sacaré el tema y a ver qué pasa.

—¡Bravo! Brindaremos durante la cena por el éxito de tu emboscada. Y quiero al menos un mensaje en cuanto puedas. ¡No me dejes toda la noche sin noticias!

Vega acepta, aunque tiene miedo. No quiere perder lo que tiene, está muy enamorada de Unai. ¿Y si él se agobia, si se siente acorralado por su curiosidad? Podría reaccionar mal. ¿Interpretará correctamente su pregunta, entenderá que Vega no pretende interrogarle, sino que se trata del interés lógico de alguien que lo único que quiere es verle feliz?

• • •

—Ya he visto tus fotos. Rubén se ha largado, no hay duda.

Unai habla en susurros, pues se encuentran en la biblioteca de la facultad de Derecho. Ambos, Compu y él, simulan estar estudiando, por si hay cómplices de Valkiria cerca. Y es que no saben si aparte de los jugadores, adversarios entre sí, Odín cuenta con colaboradores para las tareas sucias, como el espionaje a los participantes. Todo es una incógnita y ahora, allí, en medio de esa enorme sala de techos altos y paredes acristaladas, los dos cuchichean sentados en una larga mesa de madera. Los exámenes están muy cerca; por eso el edificio continúa abierto a esas horas.

—Sí —Compu ha asentido—. Rubén se ha ido, y parece que para bastante tiempo. He preguntado a varios de sus amigos más cercanos y no saben nada de él desde ayer por la noche. Parece que nadie estaba al tanto de su plan de huida, y sigue sin responder al móvil.

El último contacto real se produjo a la hora de la cena. Para entonces, Rubén aún no había escrito su enigmático estado en Facebook, apunta mentalmente Unai. Con toda seguridad ya lo tenía en la cabeza, como su determinación de desaparecer.

Los errores se pagan.

—Así que se fue por la noche —dice.

—Sí. El mejor momento para no ser descubierto —Compu está organizando un poco su zona de la mesa. A un lado coloca en paralelo los bolis y después ordena el montón de apuntes para que no sobresalga ninguna hoja—. La verdad es que Rubén se ha tomado bastante interés en ocultar su marcha.

—¿Pero es que deja el curso? ¿Toma una decisión así sin contar con nadie? ¿Y por qué no responde a las llamadas ni a los mensajes?

Compu le pide con un gesto que baje la voz. Varios compañeros se han girado hacia ellos al escuchar la subida de tono.

Unai ha formulado esos interrogantes, pero en realidad son preguntas retóricas. Desde que ha deducido que Rubén probablemente sea jugador en Valkiria, su comportamiento no hace sino confirmar la sospecha. ¿Cómo vas a comunicar tus intenciones de irte, de abandonar el juego, si ni siquiera estás seguro de que tus amigos no sean adversarios en Valkiria? ¿Cómo anticipar tus intenciones si Odín parece estar en todas partes?

Yo habría hecho lo mismo, piensa Unai, recordando la muerte de Marta Vela. Habría desaparecido sin dejar rastro.

Lo inquietante es imaginar cómo ha conseguido Valkiria provocar esa decisión en Rubén, un tipo fuerte y seguro de sí mismo. ¿A qué situación crítica le han conducido para que él esté dispuesto a dejarlo todo y escapar en plena noche, como un ladrón?

¿De qué está huyendo?

«Los errores se pagan», fue lo último que escribió en las redes. Palabras que adquieren un nuevo significado en clave de Valkiria.

Lo que ha impulsado a Rubén a desaparecer tiene que ser algo brutal... casi tanto como lo que llevó a Marta a suicidarse. Unai se asusta: *¿Qué me habrán preparado a mí? ¿A qué ha venido esa misión que me han obligado a cumplir por la mañana?* Nada inofensivo rodea a Valkiria, así que no se fía de la apariencia pacífica de su acción.

—¿Has preguntado a sus amigos si ayer estaba normal?

Necesitan nuevos datos que arrojen algo de luz.

—Sí —contesta Compu—. Me han dicho que se le notaba nervioso, tenso. No dejaba de mirar el móvil y se marchó pronto, casi sin despedirse.

Se trata de una descripción que Unai habría podido predecir con exactitud, sobre todo porque Rubén ya mostraba esa conducta en días anteriores. Él mismo la había notado. Esa coincidencia con el cambio de carácter que mostró Marta durante sus últimos días de vida es evidente.

—Y con el mío —susurra, consciente del modo en que se ha separado de Vega—. Yo también estoy cambiando.

Parece una epidemia.

Una de sus manos hace rato que atenaza el móvil. Al menos de ese modo lo

oculta a la vista durante un rato, mientras piensa. Al tapar la pantalla evita su magnetismo y recuerda que hay vida más allá.

Marta y Rubén. Dos desapariciones, al fin y al cabo. Dos formas de escapar.

Y dos jugadores en Valkiria cuyos nombres se leen en gris claro.

¿Casualidad?

—Sí —Compu ha vuelto a asentir—. Tú siempre has sido un tío relajado y esta mañana se te ve muy nervioso. Tienes que tomarte esto con más calma o ganarán ellos, si lo que pretenden es que lo pases mal.

—No sé si se conformarán con eso o llegarán más lejos. Con Marta no debió de bastarles.

Esa alusión descoloca a Compu.

—¿Con Marta? ¿Marta Vela? ¿Qué tiene que ver ella en todo esto?

Unai le cuenta lo del dibujo en la mesilla.

—Es un dibujo reciente —añade—. Tuvo que hacerlo Marta.

Quizá se trata de un último mensaje dirigido a alguien. Un testamento en forma de advertencia.

—¿Seguro que es el mismo muñeco de Valkiria? Te veo tan obsesionado que...

—Marta era *Jugador2* —Unai no vacila—. Tenía que serlo. Por eso su nombre está en gris claro desde el principio. Para cuando yo he entrado en el juego, ella ya estaba muerta. Y apostaría a que Rubén también participa en Valkiria.

Compu vuelve a exhibir un absoluto asombro.

—Y por eso se ha marchado, para abandonar el juego. ¿Esa es tu teoría?

—Sí. Además, ahora el *nick* de *Jugador1* también aparece en gris claro, lo he comprobado. ¿No te parece un cambio demasiado casual, horas después de que Rubén haya abandonado la universidad? ¿Justo entonces un jugador deja la partida en Valkiria?

Compu no se muestra tan convencido:

—Las coincidencias siempre son sospechosas, de acuerdo, pero el hecho es que se dan en la vida real.

—En este caso no es algo accidental, créeme. Incluso la actitud de Marta durante sus últimos días es muy parecida a la que ha mostrado Rubén antes de largarse.

Compu se queda pensando.

—La verdad es que su pasión por los videojuegos podría justificar que se metiera en algo así —comenta—. Rubén sí sería capaz.

—Y descubrió tarde que Valkiria es mucho más que un simple juego...

—¿En el que no basta con desconectarse para abandonar la partida?

Unai asiente.

—En este juego tú decides entrar, pero no cuándo salir.

Unai se pregunta si también chantajearon a Rubén para meterlo en Valkiria. Su perfil es mucho más propicio para conducirlo hasta el juego por las buenas, pero Rubén es demasiado inteligente como para aceptar una invitación de Odín sin

disponer antes de todos los datos.

Y el máster jamás facilitará a sus víctimas esa información.

—Hace varias semanas, Rubén pasó unos días muy preocupado por si perdía la beca —recuerda Unai—. Estaba convencido de que tendría que dejar los estudios.

—¡Es cierto! —confirma Compu—. Fue por un asunto de porros, ¿verdad?

—Alguien debió de verle fumando en la residencia, y tenía miedo de que llegara a oídos del profesorado. Por lo visto, dos compañeros suyos también fumaban en su habitación, así que había riesgo de que se le acusara incluso de tráfico de drogas —completa su amigo.

—Se jugaba su futuro, pero tuvo suerte. Ese tema se ha... olvidado —concluye Compu.

La insinuación de Compu cala en él. Unai está ahora dispuesto a jurar que ese providencial «olvido» tuvo un precio y que Valkiria fue quien lo cobró.

—No sabía que la situación había sido tan grave.

—Rubén lo ocultó, no era algo de lo que se sintiera orgulloso. Su imagen como deportista también estaba en juego.

—Me estás empujando a que vincule ese tema con Valkiria —dice Unai—. Eso es que no te parece tan absurda mi teoría.

—Lo que me convence de ella es que no se me ocurre ningún otro motivo que explique su desaparición —Compu juega con un boli—. Rubén jamás se había comportado así.

—¿Y eso de que se enrollara con Marta hace poco? —Unai no ha olvidado ese episodio que, tras sus últimas deducciones, se le antoja mucho más extraño—. ¿Dos participantes de Valkiria que se lían en pleno juego?

—También suena raro, sí. Aunque no tenían por qué saber que eran adversarios...

—Da igual. Marta nunca habría estado entre los objetivos de Rubén. Por no hablar de su suicidio, tan próximo. Empiezo a convencerme de que todo está relacionado.

Compu vacila:

—No sé, a lo mejor te estás pasando. Lo que sí me cuadra es que Rubén se haya ido para escapar de Valkiria.

Unai vuelve a hacer un gesto afirmativo.

—Y apuesto a que a mí me han fichado para sustituir a Marta. No me extrañaría que estos días alguien más reciba una invitación a participar en Valkiria: ahora tienen que cubrir la baja de Rubén. No se lo están montando muy bien si tan poco les duran los jugadores...

Compu guarda silencio unos segundos.

—Si aciertas en tus suposiciones, a lo mejor esas bajas estaban previstas.

Unai, ajeno a la expresión cada vez más inquieta de su amigo, descarta esa hipótesis:

—Eso no tiene sentido. Si montas un juego como este, lo que quieres es hacer

sufrir a tus jugadores el mayor tiempo posible. No es tan fácil fichar nuevos participantes. Además, ¿eso supondría que Odín ya contaba con la muerte de Marta! No, lo que ha sucedido es que se les ha ido de las manos, simplemente. Supongo que pensaban que ella era más fuerte y no resistió la presión. La han cagado, estarán más asustados que yo.

O eso prefiere pensar.

Lo que impacta a Unai, ahora que lo considera, es el hecho de que ni siquiera la muerte de Marta ha interrumpido el juego. Odín está dispuesto a llegar hasta el final... a cualquier precio.

Da miedo.

Compu, que ha escuchado con paciencia, no se deja convencer por las palabras de su amigo:

—Tengo un argumento de peso para defender que desde un principio tú estabas en la lista de jugadores y, por tanto, si es verdad que debes sustituir a Marta, ella fue elegida como participante de poco recorrido.

—¿Ah, sí? ¿Y cuál es ese argumento tan sólido?

—Que el vídeo con el que te han chantajeado para ficharte como jugador de Valkiria se grabó antes de que Marta se suicidara.

—Joder.

Unai se ha quedado sin palabras. Esa observación es incuestionable y, en efecto, echa por tierra su razonamiento. No hay duda: semanas antes de que Marta se quitara la vida, Odín preparaba su trampa para atrapar a Unai. Para envolverle en su tela de araña.

Luego contaba ya con la baja de Marta.

En Valkiria no se improvisa, todo responde a un plan muy bien trazado.

—¿Eres consciente... —titubea—, eres consciente de que eso implica que forzaron el suicidio de Marta?

Esa afirmación es muy fuerte.

—O al menos aceptaron correr ese riesgo —matiza Compu—. Tal vez no pensaron en ti como sustituto de ella, sino como el siguiente jugador. No sabemos cuántos necesitan.

No añade nada más, se limita a mirar a su amigo con una mueca tétrica que constituye en sí misma una respuesta.

—¿Debería ir a la policía? —Unai se siente incapaz de asimilar la dimensión que está adquiriendo todo.

—El problema es que no tienes ninguna prueba. Demostrar la inducción al suicidio es difícilísimo en un juicio —Compu vuelve a exhibir su formación jurídica.

—¿Y la aplicación de Valkiria en mi móvil no es suficiente?

—La descarga de un videojuego no es ilegal. Además, Odín va borrando sus mensajes y sus textos del chat, ¿no? Ni siquiera tienes eso, solo el SMS del vídeo, de número ilocalizable. ¿Y cómo vas a relacionar Valkiria con un suicidio, si ni siquiera

puedes demostrar que Marta estaba participando en ese juego? La policía no te va a tomar en serio, Unai. Van a pensar que eres un flipado de los videojuegos y punto.

Es cierto. Con lo que tiene, Unai no está en condiciones de acudir a la policía. Sería absurdo quemar ese cartucho y perder credibilidad. Todavía. Su verdadero objetivo en el juego, por tanto, ya no consiste solo en desenmascarar a Odín, sino en lograr material que involucre al máster en la muerte de Marta y en el chantaje que él mismo está sufriendo.

—Todo pasa por que yo siga jugando —dice con resignación—. No me queda más remedio.

—Eres una especie de infiltrado, de topo —Compu escribe palabras sueltas en un folio para mantener la simulación de estudio ante miradas ajenas—. Sí, tienes que hacerlo. Tienes que jugar y resistir. Odín cometerá un error tarde o temprano. Y tú estarás ahí para aprovecharlo.

Unai sigue dándole vueltas al asunto.

—Me pregunto si a la policía le habrá extrañado que Marta restaurara su teléfono antes de suicidarse.

—Lo dudo mucho. El caso es tan evidente que se habrán limitado a comprobaciones rutinarias.

—Lástima que Odín haya estado tan rápido para borrar sus huellas. Así no hay manera de confirmar la participación de Marta en Valkiria.

Compu está al tanto de su última teoría.

—Por eso a mí también me cuadra que Odín esté detrás de la restauración de su móvil. Seguro que fue el primero en enterarse de su suicidio... Incluso a lo mejor como testigo directo.

Unai se frota los ojos. Todo es excesivo, irreal.

—¿Dónde estará ahora ese teléfono? —pregunta.

—En manos de los padres de Marta, muy lejos de esta universidad.

—A lo mejor quedaba algún rastro en él...

—Olvídate de eso. Por ahí no vamos a llegar a ninguna parte. No hay tiempo.

—Tienes razón.

Identificar a la chica del vídeo parece una línea de investigación mucho más prometedora. Compu consulta la hora en su teléfono.

—Ahora tengo que irme —dice—, pero estaré localizable en el móvil. Las veinticuatro horas, en serio. Toda la noche. Avísame para cualquier cosa, estoy contigo en esto, ¿vale? Yo, mientras tanto, seguiré buscando a Rubén. Alguien tiene que saber algo.

—Una pena que no tuviera novia.

—Sí, a ella seguro que le habría contado sus planes y ahora podríamos interrogarla en plan poli bueno y poli malo. Aunque, tal como están las cosas, a lo mejor se habrían ido juntos.

—Es cierto.

Pero no lo es, como tampoco que Rubén hubiera compartido con ella su problema. Unai acaba de darse cuenta de que él mismo no ha actuado así, no le ha contado nada a Vega sobre Valkiria.

Compu se levanta.

—¡Animo, Unai! Recuerda que no estás solo en esto. Voy a ayudarte hasta el final.

—Gracias. Significa mucho para mí.

Lejos de aliviarlo, lo único que consiguen las palabras de Compu es despertar en Unai el dolor por la ausencia de Vega. Ella tendría que estar allí, con ellos, aportando su sensibilidad, su compañía, su inteligencia. Su amor. Pero él la ha apartado. Ha sido un error.

Un error que le ha hecho débil, por mucho que ahora esté dispuesto a rebelarse contra Odín y acabar con Valkiria.

Decide que esa misma noche contará a Vega lo que está sucediendo. Todo. No aguanta más. Lo que intuye es demasiado fuerte como para mantenerla al margen; sin ella no logrará resistir. El desgaste que provoca Valkiria ya es lo suficientemente duro como para que Unai soporte al mismo tiempo la culpabilidad por engañar a su novia. Tiene que librarse de ese lastre. Asumirá las consecuencias.

—Saldrás de esta.

Compu, ajeno a los pensamientos de su amigo, le palmea la espalda y se aleja en dirección a la puerta de la biblioteca. Unai se queda en su sitio, mudo y pensativo, aún con la mano cerrada sobre su móvil.

Ya ha resistido bastante.

También toma la determinación de contar con Kika a pesar de los riesgos de una filtración. Necesita su dominio tecnológico. Unai ha comprendido que para vencer a Odín debe atacarle desde las dos dimensiones, la real y la virtual. Confía en que, si lo hace bien, Valkiria no descubrirá la presencia de sus aliados.

Por eso Odín no nos facilita la identidad de los demás jugadores, piensa. Nos quiere aislados, débiles.

Unai extiende por fin sus dedos y deja el teléfono a la vista. Seca la pantalla, húmeda de su propio sudor, y después introduce la clave y entra en la aplicación de Valkiria. Lo primero que llama su atención es el parpadeo rojizo de la alerta de geolocalización. Le da un vuelco el corazón.

Un jugador de Valkiria está muy cerca. Tiene que tratarse de *Jugador3*, el único junto a él que figura como operativo en la aplicación. *Jugador1* y *Jugador2* continúan apareciendo en gris claro.

Sí, es *Jugador3*.

Unai levanta los ojos y comienza a pasear la mirada por cada uno de los estudiantes que quedan en su campo de visión. ¿Quién será su adversario y por qué está allí? ¿Se trata de una casualidad —de nuevo una presunta casualidad—, o *Jugador3* ha acudido en su busca?

Entre los diferentes conocidos que distingue desde su posición, identifica a Marcos Esteve, el compañero extraño que le observaba en clase esa misma mañana.

Unai recuerda las palabras de su amigo Compu: las coincidencias siempre son sospechosas.

Mantén la calma, no te delates.

En ese momento, Marcos alza la mirada y las de ambos se cruzan durante varios segundos. Ninguno de los dos exterioriza ninguna reacción, tahúres que sostienen un extraño pulso silencioso. Protegen su tapadera como estudiantes. A continuación, Marcos vuelve a sus apuntes.

Tengo que irme de aquí, se dice Unai. Veamos si Marcos se mantiene en su silla o sale también.

En ese instante, un zumbido le avisa de que acaba de recibir un mensaje en el chat del juego. Unai comprueba el origen: Odín.

Empieza a perder los nervios.

XVIII

Unai sale de la biblioteca a zancadas rápidas. Mientras avanza hacia el vestíbulo lanza miradas furtivas, se esfuerza en controlar de refilón las proximidades. Cada vez está más convencido de que le vigilan.

Comprueba que Marcos no ha seguido sus pasos, aunque ese hecho tampoco descarta a su compañero como participante en Valkiria. A fin de cuentas, habría sido una reacción estúpida, y Marcos no tiene pinta de ser mal jugador.

En el exterior se encuentra con Pedro Ginés, que permanece sentado en las escalinatas que conducen a la entrada principal del edificio en compañía de un chico de aspecto robusto y sonrisa franca.

En otras circunstancias le habría caído bien. Pero para Unai todo desconocido, por el hecho de serlo, resulta sospechoso de jugar en Valkiria. Lo mira con recelo.

—¡Hola, Unai! —le saluda su amigo—. ¿Ya has acabado de currar?

—Sí —él se esfuerza por aparentar la apatía del que concluye una tarde de estudio poco productiva—. Ya basta por hoy.

—Raúl, te presento a Unai —Pedro se ha vuelto hacia su acompañante—. Un violinista de primer nivel.

Unai sonríe brevemente mientras estrecha la mano que le tiende el chico, que se ha puesto de pie. Le mira a los ojos buscando en su expresión inofensiva algún indicio delator. No percibe nada salvo una suavidad en sus maneras que resulta levemente femenina.

—Encantado —dice Raúl.

—Igualmente —responde Unai—. No le hagas caso: toco el violín y punto.

—Falso —Pedro no admite la modestia de su amigo—. Eres lo que se llama un «virtuoso», asúmelo. ¡Déjame presumir de amigo interesante!

—Lo que pasa es que no tienes oído musical y todo te suena bien. ¿Os vais a quedar mucho?

—No, nos iremos también enseguida. Van a cerrar la biblio.

Raúl ha vuelto a sentarse al lado de Pedro. Es tarde. La noche se extiende por el campus, cuyas farolas proyectan ya su luz entre los edificios.

Con la llegada de la oscuridad, la amenaza de Valkiria se le antoja a Unai más sólida.

—Bueno, os dejo —se despide—. He quedado con Vega y llego tarde. ¡Hasta mañana!

Comienza a alejarse. A su espalda siente la mirada curiosa de su amigo. Sin necesidad de comprobarlo, es consciente de que no ha sido capaz de disimular su crispación. Se le nota a la legua.

Y el móvil en la mano, por supuesto, inseparable como si fuera una extremidad

más de su cuerpo.

¿Se comportaban así Marta y Rubén?

Vuelve a leer el último mensaje de Odín:

Pronto el ausente será encontrado y tu primera misión tendrá sentido.

Aguarda instrucciones. Se acerca tu segunda prueba...

«El ausente será encontrado». La interpretación de esas enigmáticas palabras no ofrece dudas.

—Odín sabe que estoy buscando a Rubén. Lo sabe.

Unai ha intentado obtener más información enviándole una respuesta a través del chat del juego, pero Odín no ha vuelto a escribirle. Ahora él se para y va girando lentamente sobre sí mismo. Ante su vista quedan los edificios de las facultades, senderos de tierra, árboles, una residencia, caminos de asfalto, coches aparcados. Y gente. Siluetas solas o en grupo, detenidas o en movimiento. Profesores, alumnos, visitantes.

¿Dónde te escondes, Odín? Da la cara si tienes huevos. Acabemos con esto.

Deja de joderme.

¿Qué quieres de mí? ¿No has tenido suficiente con el sacrificio de Marta?

De nuevo el máster del juego exhibe una asombrosa capacidad de información. No se le escapa nada. Sí, la evolución de los acontecimientos respalda la decisión de Unai: necesita contar con la ayuda de Kika. Se lo contará todo. ¿De qué sirve disimular ante un control tan enfermizo? No piensa renunciar a los pocos apoyos que tiene a su alcance. Seguro que Marta lo hizo: mantuvo el secreto, fue una jugadora dócil y... y ahora está muerta.

Ella muerta y Rubén desaparecido.

Ese tal Odín se ha vuelto loco, pero sigue manejando las riendas con pulso férreo. No flaquea.

Su mensaje no es el de alguien que alberga dudas sobre los próximos pasos; es el de una persona que no está dispuesta a apartarse un ápice del rumbo marcado.

Ese tío tiene que ser un psicópata si consigue dormir tranquilo después de haber provocado un suicidio. Nada va a detenerle.

Unai reanuda su camino y no tarda en llegar hasta la residencia. Justo entonces, una corazonada brota en su mente. Frena sus pasos ante la puerta de entrada al edificio.

—¿Cómo sabe Odín dónde está Rubén? —se pregunta en voz alta.

«El ausente será encontrado».

Para anticipar con tal seguridad que va a ocurrir eso, Odín tiene que conocer el paradero de Rubén... y los movimientos de quienes lo buscan.

Una siniestra deducción.

Al menos eso confirma que su compañero es otro de los jugadores de Valkiria;

solo así se explica el conocimiento que Odín tiene sobre él.

Y tu primera misión tendrá sentido.

Esa segunda parte del mensaje todavía es más extraña. Unai no le encuentra ninguna lógica. ¿Qué tiene que ver ordenar un sótano lleno de trastos con que se localice a Rubén?

Unai respira, procura calmarse. Necesita su violín. Entra en la residencia y se apresura a llegar hasta su habitación. No va a cenar. Le queda poco tiempo antes de que llegue Vega, y para entonces ha de tener muy claros sus próximos pasos y el modo en que confesará su secreto. Ruega por ser capaz de minimizar el daño y despertar en ella su comprensión.

No puede perderla. Ahora no.

• • •

Las ruedas del *skate* de Kika se deslizan por el firme liso de la calzada emitiendo un ronroneo suave. Ella disfruta del aire frío que corta sus mejillas, del silencio y de la oscuridad bajo el resplandor de la luna. Apenas se cruza con vehículos ni peatones: son cerca de las doce de la noche. Poco a poco, va dejando atrás la zona más transitada en dirección al sector en obras del recinto universitario. Las farolas empiezan a escasear, lo que la obliga a reducir la velocidad.

Está emocionada. Le interesan la cita y el modo clandestino en que ha sido convocada: mensajes escuetos, con muy pocos datos, que facilitan la información de forma progresiva. La hora y el lugar del encuentro también son un acierto, pues ayudan a una ambientación misteriosa. Como experta en videojuegos y rol, la estrategia que está empleando Valkiria le parece muy inteligente; genera ganas de participar. Han conseguido que ella se sienta parte del juego incluso antes de haber comenzado oficialmente la partida.

Y es que lo real y lo virtual se fusionan en Valkiria de una forma muy armoniosa. Le han mostrado un cebo que ella ha aceptado sin vacilar. Ahora espera obtener la aplicación que le permita incorporarse al juego.

Quiere explorarlo, estudiarlo, aprender sus trucos.

Kika por fin alcanza el punto señalado: una señal de «prohibido el paso» que se alza junto a una verja de metal que marca como una frontera un perímetro de cientos de metros. Esa barrera con forma de cuadrícula impide avanzar más. Al otro lado se extiende el área donde se construye la ampliación del campus. Kika, aún sobre su tabla, distingue a través de los filamentos herrumbrosos de la verja varias excavadoras, andamiajes, esqueletos de edificios que se recortan contra el brillo de la luna e inmensos agujeros que se abren en el terreno.

Un panorama de lo más tétrico. Genial.

Kika baja de su tabla.

Un gran tablón clavado a un poste explica con dibujos las normas para los trabajadores: el uso del casco y otras obligaciones que cualquiera que acceda a la zona en obras debe respetar. Kika saca el móvil de un bolsillo y aguarda nuevas instrucciones, tal como le ha indicado Odín. Un zumbido en su teléfono le avisa de que acaba de llegarle un SMS.

Entra.

Vaya, piensa Kika. Odín no busca lugares fáciles para una primera cita...

—Así que ya sabes que he llegado —ella echa una ojeada a su alrededor, busca alguna presencia. La única manera que ha tenido Valkiria de confirmar que Kika se encuentra en el lugar convenido es el contacto visual. Sin embargo, no descubre nada. Aunque en ese entorno en sombras podría esconderse un ejército y Kika no se daría cuenta.

A continuación, estudia el modo de superar el obstáculo de la verja. En realidad, es muy fácil. Los postes que la sujetan se hallan encajados en unas piezas de cemento agujereadas, tipo ladrillo, sin ningún bloqueo. Kika comprueba que basta con levantarlos para que la red metálica, bastante ligera, quede suelta y permita huecos bajo ella.

—Lógico que no haya más medidas de seguridad —dice Kika—. ¿Quién va a meterse ahí dentro?

Lleva sus manos hasta la malla metálica, la agarra y empuja hacia arriba. Los postes más próximos se sueltan de los pies de cemento y quedan flotando en el aire. Ese tramo de verja baila al perder la sujeción, se dobla caprichosamente. Kika aprovecha y, de una patada suave, lanza su *skate* al otro lado. Después se tiende en el suelo y, alzando de nuevo el tramo libre de verja, se arrastra hasta cruzar a la zona prohibida.

Una vez allí, suelta la malla, se levanta y recupera el *skate*. El escenario que la recibe transmite un aura entre fantasmal y apocalíptica.

—Ideal para un videojuego.

Apenas han levantado aún alguna estructura; nada hay que robar. Kika imagina que, conforme avancen los trabajos, incluirán seguridad privada. Agradece no tener que enfrentarse todavía a ese problema.

Nuevo zumbido.

Avanza doscientos metros hasta el aparcamiento subterráneo.

Kika levanta la vista de la pantalla de su móvil y comienza a caminar. Si no fuera por el resplandor de la luna, ese trayecto sería muy peligroso: se ve obligada a esquivar montones de tierra removida, repentinos vacíos en el suelo, vehículos,

maquinaria pesada y andamios. Emplea el móvil como linterna.

—Odín está aquí —se dice Kika—. En algún escondite desde el que controla la verja y ese aparcamiento. Me ve, seguro.

O serán sus cuervos, piensa metiéndose en el papel, *que la espían desde el firmamento oscuro*. Tal vez los demás jugadores de Valkiria también permanecen allí, sin delatar su presencia, observándola.

Todos ocultos en medio de ese paisaje de apariencia ruinoso, una escenografía de guerra.

Pero Kika sigue sin detectar nada. Ni un movimiento, ni un sonido. Nada.

Por fin va llegando hasta lo que se adivina como la primera fase de un aparcamiento subterráneo: la empresa constructora ha abierto en esa parcela una hondonada enorme, una brecha en el terreno de unos quince o veinte metros de profundidad por sesenta de ancho. Un auténtico precipicio a cielo abierto. En el otro extremo de la obra, una rampa de tierra con huellas de neumáticos comunica la superficie con el fondo de ese cráter cuadrado de las dimensiones de una manzana completa, el acceso al futuro garaje del edificio que se levante allí. Un garaje de al menos tres plantas, calcula Kika mientras sigue estudiándolo todo conforme avanza.

En ese momento distingue un elemento que no cuadra con el paisaje circundante: unos metros más adelante, al borde de la hondonada, alguien ha dejado una pequeña caja de madera y, sobre ella, una cerveza.

—Eso es para mí —deduce.

Una tercera vibración de su móvil le anuncia que le aguardan nuevas instrucciones. Muy pendiente de los alrededores, se detiene para consultar el último mensaje.

XIX

Vega se detiene en el pasillo de los dormitorios, a pocas puertas del cuarto de Unai. Hasta ella llega ahora una melodía hermosa pero triste. Es música de violín, notas suaves que se elevan en el aire, que flotan por el pasillo a media altura. La lastra una pena sutil que ella capta, aunque aún no es capaz de interpretar. No lee en esa música el temor, la duda, que Unai desde su habitación imprime a cada movimiento. El remordimiento condiciona el modo lánguido en que, a escasos metros de allí, él deja resbalar el arco sobre las cuerdas del instrumento.

Pero Vega sí adivina que su novio ha elegido esa melodía para acompañar una noche de confidencias. Para recibirla. Entiende que él se ha anticipado a su decisión de confesar la angustia que siente desde la noche anterior. Ambos han escogido el mismo momento para sincerarse. Hoy hablarán. Sin tapujos.

Unai le está diciendo algo con su música. Y ella lamenta no poder seguirle en esa partitura imaginaria. Vega es de palabras, siempre ha necesitado expresar sus sentimientos con palabras. La música no es suficiente frente a la voz de la persona a la que amas.

Y ahora, de pronto, su miedo aumenta. No quiere perder a Unai; el sonido de su violín la asusta porque lo que transmite provoca en ella incertidumbre.

Ahí sigue, detenida en medio del pasillo como si retrasar su encuentro con Unai la librara de los riesgos, de la amenaza de un desenlace solitario.

—Tengo que creer en él —procura animarse—. Lo que tenemos es sólido, resistirá cualquier problema. Estamos juntos.

Reanuda su avance con lentitud hasta situarse ante la puerta del dormitorio de Unai. Golpea con los nudillos, la música procedente del interior se interrumpe.

Segundos de silencio, de preparación.

—¡Adelante!

Vega entra. Unai ya ha guardado el violín en el estuche que hay sobre la cama y se aproxima a ella con expresión seria. Sin decir palabra, la abraza. Ella responde al gesto.

Ambos permanecen así durante varios minutos, buscando la convicción que necesitan en el calor del otro. Ese recibimiento confirma a Vega que lo que ocurre es verdaderamente grave. Se asusta.

Unai ha cerrado la puerta del dormitorio y la invita a sentarse sobre la cama.

—Tengo que contarte algo —anuncia con solemnidad.

Y Vega asiente. No se molesta en aparentar sorpresa. Es tarde para eso.

• • •

Kika lee en la pantalla de su móvil:

Llega hasta la caja sin volverte. Bebe la cerveza. Espera allí.

Qué considerado es Odín, piensa Kika. Ha tenido en cuenta hasta mi sed. Sonríe mientras observa el vacío que se abre frente a ella, a escasos centímetros de esa caja de madera que marca el nuevo límite de su avance.

—Este juego te sitúa literalmente al borde del abismo —comenta en voz alta.

Kika obedece y, sin prisa, con el *skate* en una mano, llega hasta el punto del terreno sobre el que alguien ha depositado esos objetos. A su espalda percibe por primera vez algún movimiento, pero contiene su curiosidad; no quiere estropear ese comienzo tan prometedor incumpliendo las normas. Ha de acatar el ritual.

Ahora, casi bajo sus pies, comienza una caída de más de veinte metros. Siente algo de vértigo al asomarse. En el fondo vislumbra más tierra removida y bloques de hormigón. Las entrañas de la construcción. Con cuidado, deposita su tabla en el suelo y alcanza la lata de cerveza. Está fría.

Al abrirla, produce un chasquido que rompe fugazmente la quietud de la noche. Se la lleva a los labios y comienza a beber despacio, con una parsimonia intencionada. Quiere aparentar que controla la situación, que no está nerviosa.

—Soy una jugadora experimentada —dice—. No me van a impresionar tan fácilmente.

Pero lo está.

Continúa bebiendo. No se ha fijado en la caja, aunque ha notado su interior vacío al moverla con un pie. Deduce que ha sido colocada allí solo como soporte.

Kika se pregunta si Odín la estará viendo en ese momento y admira una vez más la escenografía de Valkiria: imagina su propia silueta recortada contra el resplandor de la luna, en medio de la nada y de los esqueletos de los edificios, al borde del precipicio.

Brutal. Quien ha concebido el juego y sus dinámicas tiene un gusto exquisito.

Es en ese instante cuando brota en su interior la certeza de que no va a ser fichada como jugadora de Valkiria. Sin un detonante previo que haya provocado ese pensamiento, de repente lo sabe. Simplemente, bajo ese silencio que la rodea, la lucidez se impone.

No me han facilitado la aplicación. Con Unai actuaron de otra manera.

No me quieren como jugadora.

El entusiasmo ante el primer mensaje le ha llevado a extraer una conclusión equivocada, ingenua. Odín no contará con ella, no lo ha pretendido en ningún momento.

La decepción contamina la curiosidad de Kika.

¿Entonces?

¿Qué quieren de mí? ¿Para qué me han traído a este lugar?

Da un último trago a la cerveza y vuelve a dejar la lata sobre la caja. De momento no le llegan nuevas instrucciones. Kika vuelve a leer el primero de los mensajes de Odín:

¿Quieres participar en la aventura de Valkiria?
Acude sola a las 12 a la zona de obras.
Tráete el skate. Odín

Participar. Kika se pregunta si se puede participar en un juego de pruebas sin ser jugador. Y concluye, inquieta, que sí.

O se es jugador... o se forma parte de la prueba de los jugadores.

Eso también es participar, aunque de un modo distinto. Odín, con sus palabras ambiguas, ha dejado que se engañe para atraerla.

Kika empieza a preocuparse. Quizá no debería haber acudido a esa cita.

En su memoria se dibuja el rostro tenso de Unai cuando fue a verla la noche anterior, su nerviosismo.

La sensación de que le ocultaba algo.

Por primera vez, Kika empieza a intuir una naturaleza oscura en Valkiria.

¿Quién es Odín? ¿Qué pretende?

Baja la mirada hacia la caja sobre la que continúa su lata vacía. De pronto, esa cerveza que le han preparado se le antoja como una última voluntad del elegido.

¿Le han tendido una trampa? ¿Va a ser víctima de los jugadores de Valkiria?

—Tengo que largarme de aquí.

Pero es demasiado tarde. Una silueta silenciosa se encuentra ya a su espalda.

• • •

Ella intenta asimilar lo que ha estado escuchando. Sentada aún sobre la cama, se ha negado a ver el vídeo. No lo necesita ni está preparada para soportar el daño que le haría contemplar cómo Unai besa a otra chica.

Al menos ha sido capaz de escuchar a su novio hasta el final, sin interrumpirle, a pesar de sus palabras.

—Es imposible que fueras tú el de esa noche —afirma por fin, con un tono herido de voz—. No eras tú.

Contiene las lágrimas. Ahora se agarra a la explicación de Unai como un naufrago a una tabla en mitad del océano, aunque no sabe si lo que le hace admitir esa justificación tan imaginativa es su desesperado deseo de creerle.

Él la mira a los ojos.

—Compu opina lo mismo —dice con suavidad—. Habla con él, ya sabes que es un tío muy racional. Es posible que me metieran algo en la bebida. Apenas recuerdo

nada de esa noche y eso nunca me pasa, ¿no? Además, si prepararon todo para grabarme... Te lo juro: yo no habría caído en esa trampa si hubiera estado bien. Jamás. No era yo.

Vega se esfuerza en creerle, pero es tan raro todo... ¿Por qué alguien iba a tener tanto interés en que Unai participase en un videojuego? Por no hablar del presunto vínculo de Valkiria con el suicidio de Marta Vela. Es demasiado fuerte.

—¿Entonces Compu ya sabe todo esto?

Sus cuerpos no se rozan a pesar de estar tan próximos. Vega ha ido apartándose levemente conforme Unai hablaba. Incluso en esas circunstancias mantiene su delicadeza. Ahora él daría lo que fuera por cogerle las manos, por vencer esa repentina distancia que se ha abierto entre ellos. Pero no se atreve.

—Se lo he contado esta tarde —responde—. Es nuestro amigo, le he pedido ayuda porque no sabía cómo enfocar esto sin hacerte daño.

Porque te quiero junto a mí, es lo que Unai pretendía decir.

Vega asiente.

—¿Quién es ella?

—Ya te lo he dicho. No lo sé. Se presentó como Laura, estudiante de segundo de Periodismo.

—¿De eso sí te acuerdas?

—Al comienzo de la noche todavía me encontraba bien, no había empezado a beber. Por eso creo que me pusieron algo en el vaso. Ya sabes que hay drogas que anulan tu voluntad, como la burundanga. No te haces idea del nivel de planificación que tiene esa gente; seguro que son capaces de conseguirla. Lo tenían todo previsto.

Unai es consciente de que no ha vencido aún el escepticismo de ella. Lo comprende.

—Habla con Compu —insiste—. Él no te mentiría ni se juega nada en esto.

—¿Necesito hacerlo? —Vega le mira a los ojos—. ¿Es que tú me volverías a mentir?

—¡No, claro que no! Lo único que digo es que él será más objetivo que yo, y si coincide conmigo...

Unai debe medir sus palabras: ella tiene los nervios a flor de piel.

—Yo quiero confiar en ti —a Vega le duele decirlo así—, pero es que no tiene mucho sentido lo que me cuentas. ¿Por qué se iban a tomar tantas molestias contigo los responsables de esa aplicación? ¿Desde cuándo eres un jugador tan valioso?

Unai meneaba la cabeza.

—Todavía no tengo respuesta para eso.

Vega sigue procesando la información recibida, nada fácil de digerir a pesar de lo que siente por Unai. Bastante ha hecho hasta el momento con no abandonar la habitación dando un portazo, que es lo que le pide el cuerpo. Tiene miedo de equivocarse, de cometer una injusticia.

—¿Has vuelto a ver a esa chica?

—No, te lo prometo. Supongo que también juega en Valkiria; es lo único que se me ocurre para que se prestara a participar en la trampa. Hasta que la encuentre, no sabré qué papel representa en todo esto.

Unai le muestra otra vez la aplicación. Entra en el programa para enseñarle el mapa del campus y los nombres de los jugadores en diferentes tonalidades. Observan el logo del muñeco de los hilos; a continuación, el barco vikingo dorado sobre las aguas negras y el cuervo. El chat de Valkiria está vacío: Odín es cuidadoso a la hora de borrar sus mensajes. La alerta no detecta la proximidad de ningún otro jugador.

—El dibujo de la habitación de Marta —ella ha reconocido el títere—. Ahora entiendo que te afectara tanto verlo.

—Sí. Jamás habría sospechado que ella...

Vega suspira, todavía herida en lo más profundo. Necesita tiempo, pero Unai no está en condiciones de ofrecérselo, se da cuenta. Al contrario: su mirada acuciante le está pidiendo ayuda. Tal vez espera demasiado de ella.

Yo también tengo mis límites.

—Así que este era el secreto que me ocultabas.

Vega busca una conclusión, intenta ganar minutos con su comentario. Ahora comprende los cambios de actitud en su novio, pero lo que ha escuchado supera lo imaginable. ¿Ha cambiado todo tanto en tan solo unas horas? Ojalá pudieran volver atrás y ser otra vez una pareja de estudiantes normal.

¿Valkiria es real? ¿Por qué ha llegado a sus vidas?

—No sabía cómo contarte esta locura —confiesa Unai—. Me importas mucho, Vega. Contigo no quiero correr riesgos, pero lo que está sucediendo me supera, no he sabido afrontarlo. Te pido perdón. Vega... —su tono es suplicante—, sin ti no voy a salir de esta. No sé lo que me están preparando. Continúa junto a mí, por favor. Perdóname.

Ella se remueve en la cama, incómoda.

—Tenemos que poder confiar entre nosotros, Unai —ella se frota los ojos, de cansancio y de pena—. Si no, no hay nada que hacer.

Le duele mucho que la reacción de Unai ante un problema haya sido mentir. Mentirle a ella. Solo de pensar que estaba junto a su novio cuando recibió los primeros mensajes de Valkiria y, sin embargo, él fue incapaz de contarle lo que sucedía... La dejó ir, así de simple. La apartó, prefirió quedarse solo.

—Lo sé —responde Unai—. Tendría que haber confiado en ti.

Y me arrepiento tanto de no haberlo hecho desde el principio... Por favor —ahora él sí la coge de la mano—, ¡sigue a mi lado!

Vega se suelta con suavidad. A continuación, se levanta y llega hasta la ventana. El campus aparece bañado por el resplandor de una preciosa luna, pero ni siquiera ese ingrediente logra despertar en ella ningún romanticismo. Esa noche no.

¿Es el enfado lo que se lo impide?

No, es miedo. En el fondo, es miedo. Miedo por Unai.

Si la mitad de lo que sospecha su novio sobre ese juego es cierto...

Se gira hacia él.

—¿Te das cuenta de que me estás diciendo que ese Odín ha provocado el suicidio de Marta Vela?

Unai hace un gesto afirmativo.

—Antes de matarse, ella mostraba el mismo comportamiento que Rubén.

—Que ha desaparecido y que hace poco tuvo precisamente un lío con Marta, algo que también te huele mal.

—Eso es. Tú conoces muy bien a Rubén. ¿Se habría intentado enrollar con una chica como Marta?

—La verdad es que me extraña. No tenían mucho en común...

—Odín ha insinuado en su último mensaje que sabe dónde se encuentra Rubén. Para mí no hay duda de que los dos eran jugadores. Cada uno ha intentado escapar de una forma.

Una historia tan absurda tiene que ser cierta, piensa Vega. Unai no tiene tanta imaginación. La oportuna marcha de Rubén y la similitud del dibujo que hizo Marta con el logo auténtico de Valkiria también son indicios de que hay algo que vincula a todos ellos.

En semejante situación, ¿puede permitirse enfadarse con Unai? ¿Cómo se supone que debe actuar?

—¿Por qué ficharon para el juego a Marta? —pregunta—. Ella no da el perfil, nunca se habría interesado por un videojuego.

Unai se queda callado. Vega acaba de plantear un interrogante que quizá oculte una información clave. ¿Por qué Marta? Rubén es un apasionado de los videojuegos y él mismo, sin llegar a tanto, practica de vez en cuando. Incluso han jugado en grupo al *League of Legends*. Pero Marta... nada en absoluto.

—¿Seguro que ella no jugaba? —se le ocurre cuestionar—. Casi no la conocíamos.

—Sí lo suficiente para saber eso —responde Vega—. Los aficionados a los videojuegos no saben hablar de otra cosa. Marta no jugaba.

Unai intuye que, averiguando lo que llevó a Odín a escoger a Marta como jugadora, se aproximará al motivo de su propio fichaje para Valkiria. De algún modo que no entiende, el destino de todos los jugadores parece ligado. No puede tratarse de algo accidental, Odín es demasiado minucioso para dejar al azar un aspecto tan relevante como la selección de los participantes.

El juego entero se ha diseñado para ellos.

La clave está en saber qué los vincula, qué tiene el máster contra ellos. Si lo averigua, tendrá en sus manos el rastro que conduce hasta Odín.



Un solo golpe basta para que pierda la estabilidad. Kika siente el contacto de unos dedos que se clavan en sus costillas; a su espalda, alguien le ha dado un brutal empujón que la proyecta hacia adelante. Pierde el equilibrio y la respiración. La sorpresa le impide reaccionar, se precipita hacia el vacío con una gesticulación absurda, sin nada que pueda frenarla. No hay asideros en el aire. El móvil, que ha soltado por el susto, cae también.

No llega a ver a su agresor. Con rabia, piensa que termina para ella un juego demasiado real. No tendrá ocasión de iniciar de nuevo la partida, de emplear otra vida para hacerlo. Es la suya, la que alguien acaba de consumir de un movimiento. La única.

Kika vuela hacia el firme de piedras que la espera veinte metros más abajo. Apenas tiene tiempo de gritar antes de que se produzca el violento impacto que deja su cuerpo allí abajo, tendido y cubierto de sangre, reventado contra el relieve de un bloque de hormigón.

Game over.

Desde arriba, alguien tira ahora el *skate*, que describe la misma trayectoria descendente hasta estrellarse contra el suelo. La tabla queda a pocos metros del cadáver de su dueña. Una de sus ruedas aún sigue girando tras el aterrizaje hasta detenerse al cabo de unos segundos, convertida en metáfora de los latidos declinantes del corazón que ha dejado de palpar. A continuación, la silueta, muy erguida, se agacha para recoger la lata vacía que ha dejado Kika. Lo hace con cuidado, empleando un pañuelo que no dejará huellas, y después de arrugarla la lanza hacia atrás, sobre la superficie del terreno. Luego retira la caja y, tras encender una linterna, se dirige hacia la rampa de tierra que conduce al fondo de la obra.

Minutos más tarde, la silueta ha localizado el móvil de su víctima. A pesar de su pantalla astillada, sigue funcionando. Ha debido de rebotar en la zona de tierra. Con sus dedos cubiertos por el pañuelo, la silueta abre las bandejas oportunas y elimina algunos mensajes. Luego vuelve a colocar el teléfono donde estaba y lo mancha de polvo. Por último, comprueba la falta de pulso en el cuerpo que yace a pocos metros, antes de regresar a la superficie y perderse en la noche.

• • •

Desde sus respectivas posiciones, tanto Vega como Unai se giran de golpe hacia la mesilla al escuchar el pitido. El sobresalto ha sido exagerado, pero no han podido

contenerse. Sobre el mueble descansa el teléfono de él, que acaba de recibir un mensaje de wasap. La pantalla brilla.

—Has conseguido meterme en la cabeza esa locura de Valkiria —reconoce Vega, todavía junto a la ventana—. ¡Menudo susto! ¿Quién te escribe?

Unai lo comprueba, tan inquieto como ella. A fin de cuentas, el máster del juego le ha advertido de que no tardará en enviarle detalles de su nueva misión.

—Es Compu —informa, más tranquilo—. Pregunta si todo va bien. Le he dejado muy preocupado después de nuestra charla de esta tarde en la biblioteca. No sabe aún que te lo he contado todo.

Vega asiente.

—Dile que venga. Será lo mejor.

Unai procura interpretar esa propuesta. Es hora de poner todas las cartas sobre la mesa.

—¿Eso significa... eso significa que contamos contigo?

En el fondo le está preguntando si siguen juntos. Esa es su auténtica duda.

Hasta ese instante, Vega no ha definido su postura. Es cierto que ha resistido hasta el final las explicaciones, que le ha dejado hablar. Pero eso no quiere decir nada. Como mucho, su comportamiento generoso es una muestra más de la paciencia que tiene. Su semblante continúa mostrando la misma expresión de dolor que ha mantenido a lo largo de la conversación.

Silencio.

Ella todavía apura unos minutos más antes de responder, hace frente en su interior a las últimas reticencias. Tiene que decidir si sentirse traicionada o asumir que su novio ha sido una víctima más del oscuro asunto de Valkiria. De ese dilema depende su respuesta.

—Estoy contigo, Unai —contesta por fin—. No puedo dejarte solo en esto.

—¡No te arrepentirás, te lo prometo!

Él no logra contenerse: llega hasta ella y la abraza con fuerza. Después busca sus labios para besarla. Vega responde, aunque de un modo algo más tibio. No resulta tan sencillo recuperar la sintonía que los ha unido hasta esa noche; ella necesita tiempo para asimilar los últimos acontecimientos.

—Compu, tú y yo —dice Unai al separarse—. Con un equipo así venceremos a Odín.

Sus facciones han recuperado algo de luz, de esperanza. Incluso se ha erguido como si notara el cuerpo más liviano. Acaba de liberarse del chantaje, ha dejado a su enemigo sin armas contra él.

—Lo que tienes que hacer es mantenerte al margen de Valkiria —ella no se muestra tan exultante—. Estoy asustada, Unai. Si es verdad lo que me has contado y han pasado por encima de Marta... Límitate a encontrar algo que llevar a la policía para que sean ellos quienes acaben con ese juego. No sabes hasta dónde está dispuesto a llegar Odín.

Unai piensa. Es cierto que ahora que el vídeo ha perdido su utilidad para la extorsión, podría permitirse abandonar el juego. Pero entonces estaría renunciando al rastro que conduce al máster.

—La única forma de acercarme a la persona que está detrás de Valkiria es jugar —afirma.

Con la complicidad de Vega, ha recuperado seguridad en sí mismo. Vuelve a ser el de siempre, y ella ha empezado a percatarse. No acaba de decidir si es una buena noticia, a la luz del lío en el que todavía está metido su chico.

—¿Te compensa el riesgo? —se limita a plantear.

El riesgo es alto, eso está fuera de toda discusión. Sin embargo, a Unai le da más miedo perder a su novia que lo que pretendan hacer con él.

—¿Y los demás jugadores? —se defiende—. No soy el único al que le están complicando la vida. Al menos hay otros dos estudiantes además de Marta, y Rubén muy probablemente sea uno de ellos. Por favor, no me pidas que me aparte y me olvide del asunto. Hay que acabar con Valkiria antes de que alguien más termine mal.

Unai sabe que Vega jamás se opondrá a un argumento así: es demasiado responsable. Nunca le exigirá un comportamiento egoísta, y la incógnita sobre el paradero de Rubén es un estímulo más para los dos.

—De acuerdo —ella se resigna—. Continúa jugando. Pero ten mucho cuidado y no vuelvas a mentirme, Unai. Ahora los dos estamos en esto.

—Te lo prometo.

Vega suspira.

—Avisa a Compu; será mejor que nos reunamos los tres si esto va a seguir adelante.

Unai asiente mientras corre las cortinas de la habitación para ocultar sus movimientos al exterior. La guerra ha comenzado. Primer zafarrancho de combate.

—También voy a avisar a Kika —propone—, si te parece bien. Necesitamos una experta en tecnología para completar el equipo.

—No hay problema.

Minutos después, Unai empieza a extrañarse de que Kika no responda a sus wasaps. Está aprendiendo a sospechar de los silencios.

• • •

Carlota se ha detenido frente al polideportivo, cerca de su residencia. Estudia las inmediaciones. La luz de las farolas transforma el aspecto del campus, lo vuelve desconocido. Es una sensación que la invade todas las noches. Al menos, en esta ocasión, la luna permite una visibilidad mayor.

—¿Hola?

Nadie responde a su saludo, pero ella presiente que no está sola. Lleva todo el camino sintiéndose observada. Definitivamente, tiene que empezar a mantener unos horarios más normales. No hay día en que aparezca por la residencia antes de la madrugada. A lo mejor las circunstancias en las que llega favorecen que su imaginación empiece a jugársela en momentos como ese.

—¿Qué culpa tengo yo si las fiestas son siempre en otras residencias? —murmura—. Hay que aprovechar la vida universitaria.

Si eso no implica correr riesgos, claro.

Siempre se ha sentido segura en el campus, aunque esa noche parece que algo amenaza la calma acostumbrada. El ambiente que percibe a su alrededor no le transmite buenas sensaciones.

Y ese ruido que ha escuchado minutos antes... Ella ha dado por hecho que se trataba de alguna pareja en plan paseo romántico. Aunque es tarde y hace bastante frío.

Avanza unos pasos hacia la zona más sombría. Escudriña la oscuridad con ojos que buscan algún movimiento. Si algún compañero gracioso pretende darle un susto, lo va a tener complicado.

Pero no descubre a nadie.

—Venga, sal —prueba a decir en voz alta.

Nada altera el silencio en las proximidades.

Ella se ríe; de pronto, adquiere conciencia de lo ridículo de la escena. ¿Quién iba a tener interés en espiarla de noche, en pleno invierno?

—No estás en una peli de *Scream*, Carlota —se dice—. Vete a dormir de una vez.

Retrocede hacia el camino, aunque sin apartar la mirada de la zona que podría ocultar a alguien.

Por eso no se percata de que a su espalda sí ha surgido una figura, que aguarda muy quieta a pocos metros. Que la espera.

XXI

Unai regresa a su habitación. Compu ya se encuentra allí. Él y Vega interrumpen su conversación al verle llegar.

—Estáis hablando de mi «confesión», claro —deduce mientras cierra la puerta a su espalda.

Comprueba que las cortinas siguen cerradas. Esa reunión debe mantenerse en secreto, si es que algo escapa a la omnipresencia de Odín.

—Sí —Vega confirma su suposición—. Compu tendría que haberte obligado a contármelo antes. Por muy buena que fuera vuestra intención...

—Lo admito —se rinde su amigo—. Me he equivocado y pido perdón por ello. No volverá a suceder. Lo importante es que estamos juntos, ¿no?

Compu parece arrepentido y Vega acepta sus disculpas.

Sí, están juntos. No obstante, aunque ahora Unai ya no se encuentra solo frente a Valkiria, tampoco olvida que Odín continúa siendo peligroso. Cualquier persona sin escrúpulos es mal enemigo, sobre todo si tiene acceso a tus secretos más inconfesables. *Las redes nos hacen muy vulnerables, piensa. Vendemos nuestra libertad a un precio ridículo y solo nos damos cuenta cuando es demasiado tarde.*

—Pero no os aliéis contra mí, ¿eh? —Unai va recuperando poco a poco su sonrisa, otro ingrediente de su auténtica personalidad. Resulta muy cómodo enfrentarse a la mirada de su novia sin secretos. Como antes.

—¿Y Kika?

Vega sabe que su chico ha ido a buscarla al no obtener respuesta a sus wasaps.

—No está en su cuarto —Unai responde con asombro—. ¿Dónde se habrá metido a estas horas? La he llamado y tampoco contesta. Kika nunca se separa de su móvil.

—A lo mejor está ejerciendo de reparadora de ordenadores para algún compañero. No sería la primera vez —Compu se gira hacia Unai—. Hablando de gente que no contesta a los mensajes... ¿tú has sabido algo de Rubén?

Unai niega con la cabeza.

—Nada. Ninguno de sus amigos sabe nada de él desde ayer por la noche. Ha desaparecido sin dejar rastro.

—Exactamente. Desde su marcha no se ha puesto en contacto con nadie de su entorno. Al menos, que yo sepa... y si no me han mentido.

—Espero que tus movimientos no hayan alertado a Odín.

—Tranquilo, he procurado que mi interés quedara natural. Ha sido fácil porque es verdad que necesito hablar con él: la universidad busca organizadores para una competición de *League of Legends*. Con esa excusa, a nadie le ha extrañado que vaya preguntando por él.

—Bien pensado.

—Entonces, tampoco ha ido a clase esta mañana —comenta Vega.

—No —dice Compu—, a ninguna hora. Y en su habitación faltan mucha ropa y su mochila. Se ha largado sin avisar.

—Bueno —añade Vega—. Rubén es muy popular, bastante gente habrá estado preguntando por él, así que seguro que tu búsqueda no ha llamado la atención.

—Eso espero... —Unai reflexiona—. De todos modos, quizá incluso sea una buena noticia que nadie haya conseguido dar con él.

Compu caza al vuelo lo que insinúa su amigo:

—¿Porque eso significa que ha logrado escapar de Valkiria?

—Exacto.

Vega cuestiona esa posibilidad:

—¿Pero no nos has dicho que Odín te ha mandado hoy un mensaje sobre él?

Unai hace un gesto afirmativo que transmite muy poco entusiasmo. Vega está en lo cierto: se ha precipitado en su optimismo. A continuación, toma su móvil y accede al chat de Valkiria. El máster del juego todavía no ha borrado su último mensaje, que Unai lee para los demás:

Pronto el ausente será encontrado y tu primera misión tendrá sentido. Aguarda instrucciones. Se acerca tu segunda prueba...

—Qué mala pinta —dice Compu—. Esas palabras parecen confirmar que Rubén es jugador de Valkiria, aunque no da la impresión de que Odín haya perdido con su marcha una pieza del tablero.

El tono del mensaje es, en efecto, el de alguien que continúa teniendo el control. Está escrito, además, con suma prudencia: no menciona nombres ni datos. Si Odín continúa con ese comportamiento tan cauteloso, lo van a tener difícil para conseguir pruebas que le incriminen.

—Si no se trata de un farol de Odín, entonces es que Rubén ha fracasado en su intento de fuga —concluye Vega.

A ella misma la invade un sentimiento extraño, de preocupación y tristeza. De angustia. Meses atrás, su ruptura con Rubén no fue fácil, pero ahora mantenían una buena relación y le preocupa su suerte. A fin de cuentas, aunque su historia de amor durase poco, él forma parte de su vida. ¿Dónde estará? ¿Le habrá ocurrido algo?

Unai se reajusta las gafas.

—¿Y eso qué implica? —pregunta—. ¿Qué significa fracasar en la fuga?

Los tres se quedan en silencio. Por sus mentes fluyen diferentes teorías, algunas de las cuales ni se atreven a manifestar.

—La manera evidente de lograr que alguien desaparezca durante veinticuatro horas —dice Vega— es encerrarlo en algún sitio sin contacto con el exterior. Así puedes liberarlo cuando quieras, con lo que estás decidiendo el momento en que lo van a encontrar. Encaja con el mensaje de Odín.

—¿Lo tienen prisionero, entonces? —Unai también había llegado a esa conclusión.

—¡Pero eso es como decir que lo han secuestrado! —exclama Compu.

—Ni siquiera sabemos si llegó a intentar escapar —Unai se ha quitado las gafas y ahora se frota los ojos, agotado por la tensión acumulada durante el día—. O bien sí que lo hizo, pero lo pillaron, o bien no hubo tal intento: fueron a su habitación, lo encontraron durmiendo y se lo llevaron.

—¿Por qué iban a hacer eso? —insiste Compu.

—Ni idea —Unai meneaba la cabeza—. Tal vez hizo algún tipo de trampa, incumplió las normas del juego. O a lo mejor estamos equivocados y no es jugador, pero se lo han llevado para utilizarlo en la próxima prueba de alguno de los otros jugadores. Yo qué sé. Odín no necesita motivos para dar rienda suelta a su ansia de machacar jugadores: se limita a exprimirlos hasta el final como hizo con Marta.

Vuelven a quedarse callados. Unai se arrepiente de sus últimas palabras; no ha debido dejarse llevar por el desánimo.

—Si se lo hubieran llevado por sorpresa, no habrían perdido tiempo en hacerle el equipaje —Vega recupera un tono de sosiego—. ¿A qué hora dejó Rubén de dar señales de vida?

—Su último estado en Facebook lo publicó a las doce de la noche —Unai lo sabe bien: no ha dejado de dar vueltas a cada detalle de todo lo que rodea a Valkiria—. En ninguna otra red hay huellas suyas posteriores. Desde entonces no ha vuelto a actualizar Twitter ni Instagram... Nada. Y en eso era muy riguroso, de foto diaria.

—Tampoco ha contestado a llamadas —completa Compu—. Y no hay respuestas suyas al grupo de wasap de su clase, ni a mensajes privados que le hemos enviado compañeros y amigos. A partir de las doce de la noche de ayer, sencillamente desapareció. Tanto en la realidad como en las redes.

Vega asiente.

—Rubén siempre se acuesta tarde —dice—. Normalmente sobre la una o una y media de la mañana, eso si no se queda hasta las tantas jugando. Para pillarlo dormido tendrían que haber ido a por él de madrugada. En ese caso, él habría seguido pendiente de las redes hasta bastante después de las doce.

—Es cierto —coincide Unai—. Habría contestado a mis mensajes.

—Por tanto... —Compu se dedica, mientras piensa, a ordenar las estanterías de Unai; no aguanta el caos de libros y papeles en que su amigo ha convertido ese espacio— Rubén sí llegó a escapar. Por algo faltan su mochila y mucha ropa en su habitación.

—Lo intentó —corrige ella—. Intentó escapar. Si lo hubiera conseguido, Odín no se atrevería a alardear del momento en que va a ser encontrado.

—¡En realidad no desapareció a las once! —Unai, que ha estado escuchando con atención, salta de la cama—. ¡Fue mucho más tarde! ¿Cómo no he caído antes?

Vega y Compu se vuelven hacia él, intrigados.

—¿Qué quieres decir? —pregunta ella—. ¿Pero no decís que nadie ha vuelto a saber de él desde esa hora?

—Ayer por la noche me acerqué a la habitación de Kika para que me ayudara a entrar en Valkiria —les recuerda Unai—. Vi el juego en marcha, en plena acción.

—¿Y...? —Compu ha dejado de ordenar la estantería.

—Algo debía de estar pasando —continúa Unai—, porque la geolocalización detectó en mi área de seguridad a *Jugador1*, *Jugador3* y Odín. ¡A los tres! Teniendo en cuenta que *Jugador2* ha estado desde el principio en gris claro...

—O sea, que *Jugador2* es... —piensa en alto Compu.

—... Marta —concluye Unai—. Por fuerza Rubén tiene que ser uno de los dos jugadores activos que captó ayer mi aplicación. Además, no creo que sea casualidad que precisamente la residencia de Rubén quede dentro de mi área de control.

Ha abierto la aplicación y ahora les señala en el mapa del juego la zona que cubre su alerta de geolocalización. En efecto, alcanza el edificio de la residencia donde se aloja Rubén.

—Algo pasó ayer allí o en las proximidades —repite Compu—. Algo importante, ya que incluso estaba presente el máster.

—¿A qué hora te metiste en el juego? —Vega sigue atando cabos.

—Sobre las tres de la mañana.

—Mucho después de las últimas noticias «oficiales» de Rubén —confirma ella—. Y una hora lógica para alguien que quiere escapar sin ser visto.

—Pero entonces —Unai reconstruye los hechos—, ¿por qué Rubén no respondió a mis mensajes? ¡Se los envié a la una y media!

—Ya estaba en plena huida —Vega no duda—. Ni siquiera sabemos si llegó a leerlos. Es posible que tuviera previsto contactar contigo en cuanto estuviera a salvo. Pero eso... no se ha producido.

—Le salió mal la jugada —Compu meneaba la cabeza con pesimismo—. No hay duda. La cuestión ahora es averiguar dónde lo tienen.

Unai está de acuerdo.

—Hay que anticiparse a Odín —dice—. De momento, él dirige la partida, todo está sucediendo conforme a su plan. Pero si conseguimos obligarle a improvisar, habrá más posibilidades de que cometa un error.

—Y una forma de sorprenderle es encontrar a Rubén antes de que él decida su liberación —termina Vega—. Me parece bien... aunque lo veo difícil. ¿Por dónde empezamos?

Pero Unai no la escucha. Sus pupilas, ante la aplicación abierta de Valkiria, estudian los apartados de puntuación de sus diferentes adversarios. Ha descubierto que *Jugador3* estrena cifra: ha sumado diez puntos pocos minutos antes. Ya tiene treinta. La interpretación es evidente: acaba de cumplir con éxito una nueva misión, colocándose en cabeza con respecto a sus contrincantes.

Unai se pregunta en qué habrá consistido esa última prueba, mientras una sensación de urgencia le va inundando por dentro.

Carlota se queda muy quieta al distinguir la aparición. Ya no se ríe. Frente a ella, una silueta se aproxima en silencio hasta quedar al alcance del resplandor mortecino de una de las farolas.

Entonces la reconoce.

—¿Nuria?

—Hola, Carlota.

Ella no sale de su asombro.

—¿De dónde sales a estas horas?

—¿Y tú?

—Parece que las dos hemos tenido una noche... intensa.

Nuria asiente.

—Creo que sí. Y aún no ha terminado.

Se estudian mutuamente. Hay recelo en sus miradas.

—¿Me has estado siguiendo?

—No es fácil encontrarte sola y quiero hablar contigo.

—¿Desde cuándo tenemos algo que decirnos?

—Desde hoy.

Carlota se encoge de hombros.

—Haberme enviado un mensaje. Es lo que suele hacer la gente, ¿sabes? Te habrías ahorrado la persecución.

—No tengo tu teléfono ni quiero tenerlo.

—Pues envíame un correo, joder. ¿Te parece normal esta forma de aparecer así, en plena noche?

Nuria esboza una sonrisa cargada de ironía.

—Pero ya estamos hablando, ¿no?

—Vete a la mierda. ¿Tan urgente es lo que me quieres contar?

—Hoy me han estado haciendo preguntas sobre Marta Vela —informa Nuria.

—¿Quién?

—Eso da igual. No he hablado de la foto, pero he estado a punto. —Te complicarás la vida si sacas ese tema. Ya sabes que apenas circuló, la recibimos muy pocos.

Nuria menea la cabeza, harta.

—Yo no la tuve y, sin embargo, parece que vuelvo a ser la mala. ¿Sabes algo? ¿Eres tú la que ha extendido ese rumor?

—¿Qué rumor?

—¡No me vengas ahora con eso! No te hagas la tonta.

—Sabes que siempre he pensado que no estuviste a la altura, que pasaste de Marta cuando más te necesitaba.

—Es fácil juzgar. No tienes ni idea de lo que han sido las últimas semanas.

—Tú has preguntado...

Nuria empieza a cabrearse.

—¿Y quién hizo algo por ella? ¿Tú?

—Yo no era amiga suya. Además, borré la foto en cuanto me llegó.

—¿Qué relación hay que tener con una persona para ayudarla? ¿No basta con ser compañeras? Nadie se portó bien con ella. Murió sola.

—Si eso te consuela...

Nuria aprieta los dientes.

—No me consuela porque yo, al contrario que tú, sí sentí su muerte.

Ella le ha devuelto el golpe.

—Me vas a hacer llorar —el sarcasmo es evidente, aunque se nota que el comentario ha molestado a Carlota.

—No creo que tú seas capaz de llorar por alguien.

Carlota hace una mueca.

—¿Por qué tienes tantos problemas en que te hagan preguntas sobre Marta? Cualquiera diría que ocultas algo...

—¿Y tú? ¿Por qué tienes tanto interés en hacerme responsable de su muerte?

Se quedan en silencio.

—Me pregunto quiénes sospecharían lo que podía pasar —Carlota se aparta el pelo de la cara—. Y por qué nadie hizo nada.

—Yo lo único que sé es que has tenido que ser tú la que ha lanzado ese rumor sobre lo mal que me porté con ella. Te sientes culpable y quieres pagarlo conmigo.

Carlota pone cara de hastío.

—Fue Rubén quien me dijo que tú habías pasado de Marta en el peor momento.

—¿Rubén? ¿Rubén Prades?

Nuria se queda perpleja. No deja de ser irónico que haya sido precisamente la ex de ese chico, Vega, la que le ha estado haciendo preguntas sobre Marta esa misma mañana.

—Sí. No te pone muy bien.

—A lo mejor es porque él sí tiene algo que reprocharse. Estuvo mal que se divirtiera con Marta sabiendo cómo era ella. Seguro que eso no ayudó a que mejorara su ánimo de los últimos días.

—Marta ya era mayorcita para tomar sus decisiones. No creo que nadie la obligara a liarse con Rubén.

—Ella no sabía que iban a fotografiarla. ¿Rubén sí?

Carlota no responde, lo que lleva a Nuria a atar cabos:

—Fue Rubén quien te pasó la foto, ¿verdad? Hasta ahora no se me había ocurrido.

—Lo hizo para que yo avisara a Marta, nada más.

—¿Primero se lía con ella y luego pretende avisarla a través de ti de que existe

una foto comprometida? Él tenía que saber que los iban a fotografiar, Carlota. No fue un simple rollo de una noche.

—La foto terminó desapareciendo, no se enteró nadie.

—Se enteró Marta, gracias a ti. Rubén consiguió que ella se hundiera y te utilizó para eso.

—Tonterías. Nadie imaginaba lo que Marta iba a hacer.

—Pues cualquiera diría que hubo una intención de provocarlo. Ahora entiendo ese interés en ponerme a mí como la mala amiga que dejó sola a Marta.

—Se te va la cabeza.

—Hablaré con Rubén —dice Nuria—. Esto tiene que acabar.

—No vas a poder —Carlota sonríe—. Me crucé con él ayer por la noche y me parece que se iba de viaje para una temporada.

—¿De viaje? ¿En pleno curso?

—No sé. Esa impresión me dio. Solo nos saludamos.

—¿Pero qué os traéis entre manos?

—Qué te traes tú entre manos —Carlota afila su mirada—. Me pregunto por qué precisamente entonces, cuando más te necesitaba, dejaste de hablar con Marta. Fue un momento muy... calculado, ¿no? ¿Quién te ha buscado para hablar de ella?

—Eso a ti no te importa.

—Por lo que veo, aquí eres tú la única que puede hacer preguntas.

—No tienes derecho a interesarte por Marta. Si al menos te hubiera afectado su muerte...

—¿Qué sabrás tú!

—Para ti todo es un juego. Eso sí lo sé.

Las dos se quedan otra vez en silencio.

Nuria mira su móvil.

—Me tengo que ir. Dejadme en paz, ¿vale? Olvidaos de mí o...

Carlota da un paso adelante. Su actitud es desafiante.

—¿O qué?

—Si no me dejáis tranquila, os arrepentiréis. Te doy mi palabra.

—¿Me estás amenazando?

—Te estoy advirtiéndote.

—¿A Marta también la amenazaste? A lo mejor se tiró por la ventana porque te tenía miedo...

—O porque te tenía miedo a ti, siempre tan borde. ¿Jugaste a ser cruel con ella, junto a tus amigos? No sería la primera vez... Se os da bien cuando no estáis borrachos.

Un segundo ataque que hiere a Carlota.

—Te tenías que ir, ¿no? Lárgate.

—Claro que me voy. Pero —la señala con el dedo— recuerda lo que te he dicho: si me vuelve a llegar algo sobre Marta...

Nuria se vuelve y comienza a caminar, se aleja sin despedirse. Antes de perderse de vista, escucha la voz de Carlota, que aún permanece quieta donde la ha dejado:
—¿Compromisos a estas horas? Qué vida tan ocupada, Nuria.

XXII

Compu se remueve en la silla, junto al escritorio, mientras sus amigos continúan sentados sobre la cama de la habitación. La reunión prosigue, no deben precipitarse.

—¿Alguna otra sugerencia? ¿Otro lugar?

Él ha formulado la pregunta y en su voz apagada se percibe el agotamiento. Es muy tarde y, a pesar de las múltiples opciones que se han propuesto durante ese rato, no logran ponerse de acuerdo sobre cuál tiene que ser el primer movimiento en la búsqueda de Rubén. No se les ocurre ningún espacio que sirva para mantener oculto a su compañero durante tantas horas. O, al menos, ningún lugar que convenza a los tres como escondite.

—Rubén tiene que estar dentro del campus —recuerda Unai—. Odín no habrá querido complicarse tanto la vida como para llevárselo fuera. Demasiado riesgo.

—Tampoco sabemos con qué apoyos cuenta, ¿no? —A Vega, recién llegada al mundo de Valkiria, todavía le cuesta asimilar el alcance de ese universo—. No sabemos si tiene cómplices. Entre varios no es tan difícil trasladar a una persona.

—Es verdad —rectifica Unai—. Lo único que podemos afirmar con seguridad es que Odín se aprovecha de los participantes. Ayer por la noche tuvo que ordenar una misión a *Jugador3*. Imagino que lo utilizó para intentar frenar la fuga de Rubén mientras él acudía también a interceptarle. Solo así se explica esa concentración de presencias en mi área de seguridad.

—Rubén no ha salido del campus —apoya Compu—. Lo retienen dentro de la universidad, seguro. Si se supone que, tal como ha anunciado Odín, va a «ser encontrado» dentro de poco, por fuerza lo tendrán cerca. Y veinticuatro horas son muchas horas para mantener a alguien encerrado. Deben vigilarlo y darle agua, comida... Eso es muy difícil de hacer a distancia.

A Vega la convencen las palabras de Compu. Añade un último argumento en la misma línea:

—Si Odín es tan riguroso con el cumplimiento de las normas de Valkiria, él será el primero en ceñirse al terreno de juego: el recinto universitario.

Nadie discute esa observación.

—¿Entonces no se os ocurre ningún sitio más dentro del campus? —repite Compu—. Ya hemos descartado las residencias, los edificios oficiales, el polideportivo, los vestuarios viejos del campo de fútbol...

—Es que un lugar que permita mantener a alguien encerrado sin levantar sospechas... —Vega está a punto de rendirse—. ¿Hay algún rincón dentro de la universidad que no visite nunca nadie?

—Esa es la clave —dice Unai—. Tiene que tratarse de un lugar de acceso restringido, un espacio al que no llegan los estudiantes.

Y en ese sentido...

Lee por enésima vez el último mensaje de Odín. Comparte con sus amigos la primera parte:

—«Pronto el ausente será encontrado y tu primera misión tendrá sentido».

—Tu primera misión —repite Compu.

—Eso es —Unai se pone de pie—. Mi prueba de iniciación en Valkiria me ha llevado esta mañana a los sótanos de la residencia de Rubén. Todo ese sector está bastante abandonado, solo se emplea de vez en cuando por el personal de limpieza. Tal vez han tenido escondido allí a Rubén.

—Un lugar perfecto para retenerlo sin correr riesgos —comenta Compu—. Y su ubicación coincide con la alerta que te saltó ayer.

—Decidido —Unai está ansioso por tomar una iniciativa que ahorre sufrimientos a Rubén y le acerque a su enemigo—. Ya tenemos nuestro primer movimiento, ¿no?

Vega y Compu están de acuerdo.

—Pues vamos, entonces.

En dos pasos rápidos, Unai ha llegado hasta el armario para coger su cazadora.

—Tú no —le advierte Vega—. Tú no puedes.

Compu y Unai se quedan mirándola, sorprendidos.

—¿No puedo?

Vega señala el móvil que sostiene su mano.

—¿Acaso no llevas en el teléfono una aplicación activa que indica a tu enemigo cada uno de tus movimientos?

Unai abre mucho los ojos.

—¡Tienes razón! Me he dejado llevar...

—Cuidado. Buscas un fallo de Odín, pero tú no debes cometer ninguno.

—¿Entonces qué hacemos? —Compu aguarda con impaciencia, ya de pie junto a la puerta de la habitación—. ¡Cada minuto cuenta!

A Unai le tienta la idea de dejar su móvil en el dormitorio y acompañar a sus amigos, pero no se atreve. ¿Y si justo entonces recibe algún mensaje de Odín? Además, sin su teléfono no detectará la aproximación de adversarios.

—Me quedo, qué remedio —anuncia—. Yo seré el puesto de control.

—Vas a coordinar la operación de rescate —dice Compu—. Esto saldrá bien.

Vega y Unai intercambian una mirada muy elocuente. Ellos albergan más dudas al respecto.

—Tenedme al tanto de vuestros movimientos —prosigue Unai— y yo os informaré si hay novedades en Valkiria.

—De acuerdo —Vega también se ha puesto de pie—. Ahora tienes que explicarnos dónde está ese sitio al que has ido esta mañana.

Unai obedece y traza con detalle la ruta a través de la residencia de Rubén. La repite hasta que sus amigos tienen muy clara la localización exacta de su objetivo.

—Yo, mientras tanto, cotillearé por las redes —añade—. Si casi podemos

confirmar que Marta, Rubén y yo somos tres de los cuatro jugadores de Valkiria, Odín tiene que pertenecer a nuestro entorno. Voy a buscar amigos comunes en Facebook, seguidores en Instagram y Twitter... Eso a lo mejor nos da una pista.

—Es una suposición interesante —Vega se ha quedado dándole vueltas a las últimas palabras de su novio—. Entre los miles de estudiantes de esta universidad a los que podrían haber fichado para Valkiria, resulta llamativo que, si no os equivocáis, un porcentaje tan alto de jugadores sean próximos a nosotros.

—Las casualidades son siempre sospechosas —recuerda Compu—. ¿Quién es Odín? A lo mejor nos cruzamos con él todos los días. Se tiene que estar divirtiendo, el muy hijo de puta.

—O la muy hija de puta.

Unai no quiere presunciones que desorienten.

—Le conocemos —afirma de pronto Vega—. Seguro. Tiene que ser alguien que se mueve en nuestros círculos.

La mente de Unai repasa ahora sospechosos, que enumera en voz alta:

—Marcos es un nuevo compañero de clase, un tipo extraño. Creo que me espía, y tiene pinta de ser un obseso de los videojuegos. Su expresión es como... de resentimiento.

—Buen candidato —opina Vega—. Ya tenemos alguien a quien vigilar, aunque no sé qué relación podía tener con Marta y Rubén. ¿Se te ocurre alguien más?

Unai se toma unos minutos.

—De Nuria sigo sin fiarme: siempre me ha parecido mala gente, y creo que yo también le caigo fatal. Había discutido con Marta, ¿no? Es muy egoísta, va siempre a su rollo. No me extrañaría que también tuviera algo contra Rubén.

—Nuestra sospechosa número dos —etiqueta Vega.

—¿A Kika la descartáis? —Compu acaba de lanzar una pregunta delicada—. Si hay alguien en esta universidad capaz de organizar algo así, es ella...

Esa insinuación molesta a Unai.

—¿Kika como sospechosa? ¡Pero si sabes que yo ayer recurrí a ella! —se niega a contemplarla como cerebro de Valkiria—. No ha estudiado arte dramático, es imposible que fingiera esa curiosidad. Su reacción fue auténtica.

—O eso te pareció —Compu se muestra firme—. No te dejes llevar por lo personal.

—¿A mí me lo dices? ¡Bastante mal lo estoy pasando!

—Calma —intermedia Vega—. Tenemos que estar unidos en esto.

—Lo que digo es que Odín ha demostrado ser un camaleón —Compu suaviza su comentario mientras se dirige a Unai—. En veinticuatro horas ha sido capaz de desmontar tu vida y ha sacado a dos jugadores de la partida. Me parece lo suficientemente listo como para no menospreciar su capacidad de camuflaje.

—Compu tiene razón —Vega se acerca hasta Unai, le mira a los ojos para recordarle que ya no está solo en esa guerra—. Kika es programadora, tiene un gran

talento para los videojuegos y nos conoce a todos. Eso incluye a Marta y a Rubén. Además, su habitación está a pocos metros de la tuya, lo que cuadra con el control de tus movimientos que Odín está exhibiendo.

Son argumentos sólidos. Unai no puede rebatirlos.

—¿Pero qué tiene ella contra nosotros? —se resiste a sospechar de su compañera en el equipo, quizá porque si al final resulta estar involucrada en Valkiria, él va a quedar como un imbécil—. Es absurdo, nunca hemos tenido ningún conflicto.

—Que sepamos —Vega habla desde la experiencia—. A veces hacemos daño sin querer, y hay malentendidos que generan odios que nunca se solucionan porque quien se siente agraviado no se lo dice a la otra persona. Resentimientos que se enquistan. Estas cosas pasan, Unai. Y Kika es muy particular, siempre en su mundo de ordenadores.

—Eso no la convierte en una psicópata.

—Claro que no. Pero tampoco garantiza su inocencia, Unai. Debemos contemplar todas las posibilidades.

—Es decir... —él la insta a continuar.

—Si es cierto lo que has contado, no es conveniente que esté al corriente de nuestros pasos. Al menos hasta que sepamos algo más.

—Pues antes no te parecía tan mal que ella estuviera con nosotros.

—Antes me faltaba información —se defiende Vega—. Ahora, con lo que hemos hablado, entiendo mucho mejor lo que está ocurriendo. Por eso desconfío.

—Kika es nuestra sospechosa número tres. ¿Alguien más? —Compu se comporta como un subastador que busca nuevas pujas—. ¿Y Clara Marco? Pedro me ha dicho que hoy ha estado preguntando por ti, Unai.

—¿Clara? —ahora es Vega la que se niega a sumar el nombre de su amiga a la lista de candidatos a estudiante psicópata del año—. ¡No digas tonterías!

—Pues es de nuestro entorno —Unai ensaya el mismo rigor que Vega ha mostrado con Kika—. Y conoce a todos los jugadores de Valkiria que hemos identificado: Marta, Rubén y yo. También nuestros horarios...

—A ver, frena —Vega se resiste a ceder—. Si Clara te ha estado buscando, es porque me ha visto preocupada por ti. Le he contado lo de ayer. Eso es todo.

—¿Y por ese motivo se pone a buscarme por el campus? ¿Su interés no es un poco excesivo?

Vega recuerda que su amiga ha presumido precisamente ese mismo día de la cantidad de secretos que oculta y de lo mucho que le atraen los chicos con lado oscuro. En el fondo, su perfil encajaría con alguien dispuesto a embarcarse en una locura como Valkiria... si fuese un simple juego y no un instrumento para la venganza.

—Clara nos conoce a todos —acepta—. Eso no voy a discutirlo. Pero se os olvida el detalle de que es amiga mía. ¿Va a vengarse de mi novio, de Rubén y de una compañera con la que hablaba poco? No tiene nada contra ninguno...

—Que sepamos —añade Unai sin ironía—. Como bien has dicho antes, a lo mejor Clara tiene resentimientos enquistados que ha decidido «solucionar» de una vez.

—¿Resentimientos enquistados contra los tres?

—Vega —Unai emplea un tono conciliador—, es el mismo argumento que tú has empleado para desconfiar de Kika.

—Por curiosidad, ¿qué te ha contestado Clara cuando le has dicho que Unai estaba raro? —pregunta Compu—. ¿Cuál ha sido su consejo?

Vega se encoge de hombros.

—Me ha dicho que no le diera importancia, que seguro que no era nada.

—Vamos, que no metieras las narices en lo que le pasa a tu novio —Compu ha adoptado una expresión maliciosa—. Como amiga tuya que es, quizá ha querido mantenerte al margen mientras se venga de Unai por haberte puesto los cuernos. Me parece un móvil razonable.

—No te pases —Unai interviene, atento al semblante afectado de su chica—. Las cosas se pueden decir de otra forma...

—Perdonad —Compu rectifica—. Este asunto también me está poniendo nervioso a mí... Lo que quería decir...

—Te hemos entendido —le corta Vega—. De acuerdo, Clara es también sospechosa. La número cuatro de nuestra lista. Me parece justo que reciba el mismo trato que Kika. Prefiero que nos pasemos de cautos a que cometamos una imprudencia.

Se pregunta si Compu estará molesto porque no ha sido con él con quien ha compartido esa mañana su inquietud sobre Unai; quizá por ese motivo ataca a Clara. Como amigo suele ser fiel y cariñoso, pero también muy posesivo.

Unai se rinde.

—Bah, Odín puede ser cualquiera. Estamos rodeados de amigos, conocidos, compañeros, profesores... Todos pertenecen a nuestro entorno, todos susceptibles de ocultar su condición de rencorosos obsesivos. ¡Hay mucho *stalkeador* potencial ahí fuera!

—Rencor —Vega sabe que el motor de cualquier acción es siempre un sentimiento—. Esa es la naturaleza de Valkiria. Los participantes sufren. Este juego se ha creado por venganza.

Venganza.

—¿Pero qué le hemos hecho a Odín los que hemos sido elegidos como jugadores? —Unai sigue alucinando—. De verdad, no soy consciente de haber provocado algo tan terrible como para que alguien prepare este montaje contra mí.

—Debes pensar —Vega busca nuevos cauces—, recordar discusiones que hayas tenido, enfrentamientos, problemas que nos hayan afectado a varios de nosotros aunque en su momento te parecieran insignificantes. La perspectiva de cada uno siempre es distinta.

—Por eso es buena idea que investigues en las redes —Compu recupera la propuesta de Unai—. De ahí sí puede salir algo.

—De acuerdo —acepta él a regañadientes—. Yo me ocuparé de eso mientras buscáis a Rubén. Este asunto va a volverme loco.

—¿Qué tenéis en común los jugadores? —termina Vega—. Hay que analizar vuestros perfiles, eso también nos orientará.

—Es un interrogante que lleva torturándome desde el primer momento —Unai resopla—. Si lo supiese, seguro que ya habría identificado a Odín. Tiene que haber una causa que nos relacione...

Unai está confuso. Guarda muchos vínculos con Rubén, pero ninguno con Marta. ¡Ninguno! Mientras no resuelva el motivo de la presencia de ella en el juego, no estará en condiciones de alcanzar alguna conclusión prometedora. Y eso da margen a su adversario.

Suspira. Tiene que seguir pensando. Algo se le ha tenido que escapar, un detalle en el que no ha caído. El problema es que no hay tiempo que perder. Cada minuto que pasa le aproxima a una nueva prueba de Odín. Y la intuición le dice que en esta ocasión no será tan inofensiva como la anterior.

—Esto es una cuenta atrás —murmura—. Solo puede ir a peor. Más vale que nos demos prisa en identificar a Odín.

Vega le toma la mano, un gesto que Unai agradece. Vuelven a experimentar la complicidad que los enamoró.

—Si Marta se suicidó por culpa de Valkiria —dice ella—. Odín ya ha quemado sus naves. No hay vuelta atrás para él... o ella. Solo cabe la huida hacia adelante.

—Y en esa huida está dispuesto a arrastrar a todos —concluye Unai—. Hay que pararle los pies antes de que sea tarde.

—Por favor —Compu trata de quitar hierro al asunto—, se trata de un juego. Lo de Marta ha sido una desgracia, pero creo que Valkiria parece más de lo que es. Lo que pretenden es atemorizarte. No dejes que lo consigan.

—Ojalá tengas razón y pronto acabemos con esto —Unai les tiende una linterna que ha sacado de un cajón—. No encendáis luces dentro de la residencia, si hay alguien por ahí a estas horas... Ante cualquier problema, avisadme y salid de allí; bastantes problemas tenemos ya.

Mientras aguarda a que ellos terminen de prepararse, Unai se fija en que le ha llegado una nueva notificación a Facebook. Últimamente tiene las redes algo descuidadas y se le acumulan bastantes para leer. Valkiria acapara toda su atención.

Unai entra en Facebook desde el móvil, aunque solo lo hace para que se borre el número de notificaciones pendientes sobre el icono de la aplicación. Sin embargo, la inesperada procedencia de la última nota casi le hace gritar. ¿De verdad está viendo lo que está viendo? Casi no le sale la voz cuando grita:

—¡Rubén acaba de publicar en mi muro de Facebook! ¡Es Rubén!

Vega y Compu se vuelven al unísono. Unai, sin apartar la vista de la pantalla de

su móvil, lee en voz alta el mensaje que aparece en su muro:

—«Aléjate de Valkiria, Unai Bengoa».

—¿Rubén ha publicado eso en tu muro? —Vega se ha colocado junto a él de un salto y ahora se inclina para ver mejor—. ¿En serio?

En efecto, su compañero desaparecido es quien firma esa publicación.

—Lo ha publicado en su muro, pero, como me nombra, aparece también en el mío.

—¿Desaparece durante días y esta es su primera comunicación? —Vega no lo entiende—. ¿De qué va?

—Al menos su mensaje demuestra que acertamos al pensar que juega en Valkiria —dice Unai—. Ya no hay duda de que Rubén conoce el juego, y esta publicación es su forma de responder a los mensajes que le envié.

—Un poco tarde, ¿no? —Vega sigue sin verlo claro—. ¿Por qué se ha decidido a contestar ahora?

Compu, que ha permanecido en silencio mientras consultaba su propio móvil, interviene:

—No encuentro ese texto —le dice a Unai—. Me he metido en mi perfil de Facebook y no veo ese mensaje ni en tu muro ni en el de Rubén, así que lo ha publicado, pero ha configurado su privacidad para que únicamente puedas leerlo tú.

—Bueno —Unai asiente—. A fin de cuentas, está contestando a un mensaje personal que yo le envié por wasap, ¿no?

—¿Y por qué da señales de vida ahora y solo a ti? —insiste Vega—. Muchos le hemos enviado mensajes estos días.

—Me juego lo que queráis a que no lo ha mandado ahora —dice Compu—. Unai, tú le pediste ayuda por wasap justo antes de que desapareciera, así que tuvo tiempo de programar esa respuesta y largarse.

—¿Programar?

—Sí —Vega también ha hecho uso de esa posibilidad alguna vez—. Facebook te permite programar publicaciones futuras. Tú señalas el día y la hora en que quieres que salga el mensaje.

—Y el grado de privacidad —recalca Compu—. Eso también lo puedes elegir.

Los tres se quedan pensando.

—En ese caso, ¿por qué prefirió retrasar su respuesta en vez de contestar al momento? —pregunta Unai—. Mis mensajes eran urgentes, y si tuvo tiempo para programarla...

—Si tenía tiempo para responder y no lo hizo, es porque no quiso —Compu se muestra tajante en su conclusión—. Es evidente que pretendía huir y no se fiaba de nadie.

—Además, responderte habría implicado responder a tus preguntas —añade Vega, cada vez más convencida—. Prefirió largarse y que descubrieras su respuesta cuando él ya no estuviese. Tiene sentido.

—Tampoco ha retrasado demasiado la contestación —Compu hace cálculos—. Se concedió un margen de veinticuatro horas, más o menos.

Unai hace un gesto afirmativo.

—Él confiaba en que ese plazo le permitiera estar ya ilocalizable.

Y acertó.

—En cualquier caso, su consejo es bueno —Vega habría dado lo que fuera por que ese aviso hubiera llegado a tiempo—. Hay que alejarse de Valkiria.

—Rubén sabía muy bien de lo que hablaba —Unai deposita su móvil sobre la mesilla y los acompaña hasta la puerta de la habitación—. Pero para entonces creo que yo no tenía escapatoria. No sé, chicos. ¿Acaba de mandarnos el mensaje o lo programó? No podemos saberlo, pero prefiero pensar que lo ha hecho ahora. Eso, de alguna manera, nos indicaría que se mueve libremente, dondequiera que esté.

—Nos indicaría también que Rubén ha decidido empezar a dar señales de vida —completa Vega—. ¡Ya era hora! Seguro que, con lo que él sabe sobre Valkiria, podemos sacar ventaja a Odín.

—Ojalá —contestan al unísono Unai y Compu.

Los tres se quedan ahora mirando la puerta abierta que se abre al pasillo de los dormitorios.

—Es vuestro turno —dice Unai—. Tenemos que actuar ya.

Ellos asienten. No pueden perder más tiempo.

Vega se despidе con un beso que sabe a reconciliación. Sus miradas se cruzan y en ellas vuelve a brillar la confianza.

—Ten mucho cuidado, Vega —Unai le acaricia el pelo—. Siento haberte metido en esto, pero sin ti...

—Estamos juntos, Unai. Para todo. No te habría perdonado si me hubieras dejado al margen. Odín perderá.

Hemos de recuperar lo que teníamos.

—Perderá —Unai vuelve a besarla—. Pero tú ten mucho cuidado, por favor. Sin ti no me sirve ganar. Al mínimo problema —insiste—, largaos.

—Espero que sin mí tampoco te sirva ganar —Compu logra con su comentario que sus amigos sonrían—. ¡Exijo mi protagonismo!

Vega se gira de nuevo hacia Unai, muy seria.

—Seremos prudentes, te lo prometo.

Unai comprueba en su móvil si la geolocalización de Valkiria detecta alguna presencia en la zona de la residencia de Rubén. Todo en orden: su aplicación no registra ningún movimiento sospechoso.

—Tenéis vía libre —avisa.

—Llamaré a Carlota Loscos para que nos abra la puerta de la resi —propone Compu en voz baja—. Su habitación está en la misma planta que la de Rubén. No creo que le extrañe la hora: es la mayor fiestera de la universidad.

Vega, que conoce de vista a Carlota, cae en la cuenta de que eso es precisamente

lo que murmuraba sobre ella Marta, mucho más rígida en sus costumbres.

Carlota no ha venido a estudiar, sino a vivir la noche universitaria.

Vega recuerda habérselo oído decir durante la fiesta en la que se besaron. ¿Ese comentario malicioso constituye un motivo para incluir a la compañera puritana en Valkiria, en la lista de elegidos para la venganza? Quizá Carlota estaba al tanto de lo que decía Marta a sus espaldas y, harta de sus críticas, la incorporó a su selección de víctimas. Pero es un argumento insuficiente. Insinuar que Carlota está detrás de Valkiria o implicada de algún modo en el juego exige mucho más; por eso Vega no se decide a expresar a Compu sus suspicacias. No le consta que Unai tenga relación con ella —aunque Carlota y Rubén sí—, y todavía menos algún conflicto pendiente. ¿Por qué, entonces, habría de elegirlos también como jugadores? Aparentemente, no tiene motivos para querer vengarse de los tres.

Aparentemente.

De todos modos, Vega se queda con la idea de vigilar sus movimientos. Acaba de clasificarla como sospechosa número cinco, junto a Nuria, Kika, Clara y el nuevo compañero de Unai (de quien, por otra parte, ignoran si guarda algún vínculo con Marta y Rubén). A Vega no le extraña que, de las posibles identidades de Odín que se plantean, haya cuatro femeninas frente a solo una masculina.

Y es que el cálculo, la meticulosa preparación que implica Valkiria, encaja mejor con la complejidad de una mente femenina. Tiene la impresión de que los hombres, incluso para la venganza, suelen ser en general más básicos, más torpes. No imagina a un tío cabreado canalizando el resentimiento de un modo tan frío.

Vega se ve obligada a interrumpir sus reflexiones, pues acaban de salir al pasillo. Mientras los ve alejarse, Unai vuelve a comprobar si Kika ha respondido a sus mensajes. A ver qué se inventa para justificarlos sin decirle la verdad, ahora que no puede ficharla como aliada.

Pero enseguida comprueba que no le hará falta improvisar. Su compañera sigue sin contestar, un silencio que empieza a inquietarle.

Unai llega hasta la ventana y observa la noche.

¿Dónde estás, Kika?

Vega y Compu se han detenido en el vestíbulo de la residencia para planificar sus movimientos. Quién sabe si el edificio está vigilado.

—¿Vamos? —ella se muestra impaciente por encontrar a Rubén, quiere acabar cuanto antes con todo ese asunto—. Odín controla el móvil de Unai; no creo que tenga a nadie pendiente toda la noche.

—¿Seguimos rutas distintas y nos encontramos en la puerta de su residencia? —propone Compu para no llamar la atención.

—Ni de coña —Vega no está dispuesta a andar sola por el campus en plena noche. Bastante mal lo pasó la noche anterior, un episodio extraño que duda si asociar también con Valkiria. Empieza a pensar que todo es posible.

La puerta principal del edificio se abre desde dentro sin necesidad de llave, así que enseguida salen al exterior. Vega sigue los pasos de su amigo sujetando con fuerza la linterna que les ha dejado Unai. *Lo que es la sugestión*, piensa. *Ya me estoy poniendo nerviosa*. Se imagina a sí misma saliendo a hurtadillas del edificio como una delincuente. Todavía le cuesta creer lo que está haciendo, cómo han cambiado las circunstancias en poco rato. Hace unas horas, en su ingenuidad, aspiraba a que Unai compartiera con ella algún problema que amenazaba su relación. Jamás habría imaginado que se vería envuelta en esa especie de trama absurda que, sin embargo, parece haber costado ya una vida.

Valkiria va en serio. Vega se pregunta cómo de voraz es el apetito de venganza de Odín, si harán falta más sacrificios para calmar a la persona que se oculta tras el nombre de esa divinidad vikinga, o se contentará con humillar a los jugadores durante unos días para luego desaparecer.

Odín tiene que estar enfermo, se dice. *Quien haya ideado este juego está muy enfermo*.

Vega y Compu marchan con rapidez por el camino más corto. La residencia de Rubén queda tan cerca que la ven desde su posición. Mientras caminan, él teclea en su móvil.

—¿Qué haces ahora? —Vega avanza atenta a todos los rincones que van quedando a la vista—. ¡No te distraigas!

—Solo una última comprobación. Hay que revisar si Rubén ha actualizado sus redes —responde Compu—. Imagina que hay novedades y no nos enteramos...

Pero no las hay: Rubén continúa desaparecido. Su último estado en Facebook, «los errores se pagan», se mantiene como único titular al margen del escueto mensaje que solo puede leer Unai.

Compu guarda el móvil en un bolsillo de su cazadora para centrarse en el recorrido, que termina a los pocos minutos.

—Ya estamos —anuncia Vega, los dos detenidos frente a la puerta principal de la residencia de Rubén—. Ahora comienza lo delicado...

Estudian las inmediaciones en silencio. Si es cierto que su compañero se encuentra retenido dentro del edificio, cabe la posibilidad de que Odín haya organizado algún tipo de vigilancia. Sin embargo, no distinguen ninguna figura que rompa la serenidad del paisaje nocturno del campus.

Valkiria evita las maniobras visibles, concluye Vega. Se trata de un juego que oficialmente no existe.

Siguen inspeccionando la zona. No brilla ninguna luz en las ventanas; en apariencia, todo el mundo duerme. Aun así, Vega experimenta el mismo cosquilleo de la noche anterior, la corazonada de que la atmósfera que respiran solo muestra una tranquilidad artificial, postiza.

—Voy a llamar a Carlota para que baje a abrirnos —anuncia por fin Compu, con el móvil de nuevo en las manos—. Es tarde; espero que haya vuelto ya de sus correrías nocturnas.

Pero Vega extiende un brazo y le detiene.

—No la molestes —dice—. Yo también tengo un amigo en esta residencia.

A Compu le sorprende su reacción.

—Pero si Carlota es la única que seguro que no está durmiendo aún...

—Dejémosla al margen de esto.

Compu mira a Vega y lee en sus ojos el recelo. Se conocen demasiado bien.

—Como tú digas —accede—. Solo espero que tu amigo tampoco sea *Jugador3*.

—Ni Odín —completa ella—. Con Carlota hubiéramos corrido el mismo riesgo.

Una afirmación incuestionable. Vega inicia la llamada a su amigo sin sospechar que, desde una de las ventanas del primer piso, alguien los observa.

Alguien que los esperaba.

• • •

Unai ha dejado de contemplar a través del cristal la silueta de la residencia de Rubén. Se aparta y vuelve a sentarse en la cama, con el portátil sobre las rodillas. Calcula que Vega y Compu ya habrán llegado. Cruza los dedos. Ojalá esa maniobra pille fuera de juego a Odín y logren rescatar a Rubén sin sobresaltos.

—Tampoco nos enfrentamos a criminales profesionales —murmura para tranquilizarse—. No se van a encontrar con asesinos. ¡Y es un edificio lleno de gente durmiendo!

No, Odín tiene que ser un simple estudiante que está mal de la cabeza, eso es todo. Un compañero —o compañera— que se mueve bien en las redes, pero no en la vida real. Si se oculta tanto es porque no sabe manejarse con la gente, aunque su

máscara le permita disimularlo.

En el fondo, su forma de vengarse es cobarde: no es capaz de afrontar un cara a cara con sus presuntos enemigos y ha recurrido a este montaje.

Por eso Unai no ve a Odín capaz de cruzarse en el camino de sus jugadores. Su protección es el anonimato; no renunciará a él. Unai supone que Odín quiso acudir a presenciar en primera línea la detención de Rubén... y además quiso que él, su último fichaje para Valkiria, también asistiera a sus pasos desde la habitación de su residencia.

—Sí —Unai está convencido—. Odín se hizo visible para que yo lo detectara, para que me diera cuenta de que es real. Ha sido su personal forma de darme la bienvenida al juego. Desde entonces no ha vuelto a mostrarse, y seguro que ha estado muy cerca de mí. Observándome.

Odín juega con ventaja. Y la aprovecha.

—Tiene que estar disfrutando mucho. Quizá por eso, para ponerme nervioso, tarda tanto en ordenarme una nueva misión.

Se está recreando.

Unai mantiene la aplicación de Valkiria activa conforme a las instrucciones del juego. De vez en cuando comprueba su geolocalización para confirmar que sus amigos no van directos a una emboscada. Claro que si el máster o *Jugador3* apagan su aplicación...

Unai prefiere ser optimista. Ahora se centra en revisar los perfiles de Rubén y Marta en diferentes redes, a la caza de algún vínculo que los relacione. Repasar los amigos comunes de los tres en Facebook es un buen primer paso si, tal como intuyen, Odín pertenece a su entorno. Incluso puede que mientras indaga se cruce con el perfil de la desconocida del vídeo. ¿Quién sabe? Si contaron con ella para la trampa, es fácil que se relacione en las redes con alguno de ellos.

Rubén, como jugador más experimentado en Valkiria, también debe de tener información comprometedor sobre Odín.

—Y Odín lo sabe —murmura Unai—. Por eso no dejó que se marchara.

Y por eso encontrarlo es vital, en todos los sentidos.

Unai se centra en la pantalla de su ordenador. Rubén tiene treinta y dos amigos en común con él, y Marta —no son amigos en Facebook— seis. Comienza por ella, la suya es una cifra mucho más manejable. Unai apunta esos seis nombres compartidos para a continuación comprobar si alguno de ellos figura también como amigo de Rubén en Facebook.

A los pocos minutos ha confirmado que, entre los seis nombres de amigos que él comparte con Marta, hay tres que también lo son de Rubén: Clara, Kika y Pedro. Ninguno constituye una sorpresa. Lo que asombra a Unai es descubrir, por casualidad, que Marcos Esteve también figura como amigo de Rubén.

¿Rubén tiene relación con ese tipo tan raro? Las conexiones entre redes son siempre un misterio. Tal vez se conocieran como jugadores de algún videojuego.

—Bueno —concluye—. Dos de nuestras candidatas para ser Odín son amigas de tres presuntos jugadores. Aumenta la sospecha sobre ellas...

¿Especialmente en el caso de Kika? Porque la *hacker* sigue sin responder a sus mensajes... ¿Habrá regresado ya a su habitación?

Unai capta de refilón un relampagueo. Vuelve la vista hacia su móvil y se enfrenta al guiño rojizo de su alerta.

—¡Joder!

Se lanza a revisar qué presencias detecta su aplicación: ¡*Jugador3* y Odín han entrado en el área de seguridad, lo que incluye la residencia de Rubén! ¿Cuánto rato hará que se ha activado la alarma? Unai confía en que muy poco, por el bien de sus amigos.

Se apresura a llamarles por el móvil. ¡Tienen que salir de allí!

• • •

Vega ha logrado que su amigo —cuya respuesta somnolienta no parecía muy amenazadora— les abra el acceso a la residencia sin hacer demasiadas preguntas. Una vez en el interior del edificio, Compu y ella han seguido el primer tramo de la ruta indicada por Unai, hasta situarse en el extremo del corredor de dormitorios de la primera planta. Todavía no han necesitado encender la linterna gracias al tenue resplandor de las luces de emergencia.

Vega experimenta sentimientos encontrados. Lamenta que su regreso a un escenario que compartió con su anterior pareja sea en esas circunstancias. Los recuerdos se mezclan con la ansiedad que le provoca la situación. Qué cerca está de la habitación de su ex.

—¿Y ahora? —pregunta en voz baja Compu.

Los dos están pendientes de no cruzarse con nadie. Desde su posición escuchan conversaciones procedentes de diferentes habitaciones, risas amortiguadas, el murmullo de alguna televisión, música. Ruidos normales en un entorno de estudiantes poco aficionados a acostarse temprano.

—Ahora toca ir por ahí.

Vega señala una puerta con un cartel donde se lee «privado».

Compu asiente y, adelantándose unos pasos, comprueba que está abierta.

—¿Vamos? —pregunta.

En ese instante escuchan cómo alguien sale de su dormitorio. Los dos se arriman a la pared, aprovechan un recodo que los salva de quedar a la vista de todo el pasillo. Varias voces llegan hasta ellos hasta que un portazo las apaga casi por completo. El corredor vuelve a quedar en silencio.

Vega se aparta de la pared, hace un gesto a Compu y los dos entran con cuidado

en la zona restringida. Ahí se encuentran con las escaleras que ha mencionado Unai en sus indicaciones.

—Ahora hay que bajar hasta los sótanos —recuerda Vega en susurros—. Si Rubén está en el edificio, lo tendrán allí.

Compu asiente y ambos comienzan a bajar peldaños muy lentamente, atentos a cualquier sonido. Alcanzan el último escalón y se encuentran ante un espacio con aspecto abandonado, una especie de rellano amplio que se bifurca en dos corredores cuya longitud se pierde en direcciones opuestas.

—Tú por el pasillo de la izquierda y yo por el de la derecha —propone Compu.

—Al menor obstáculo retrocedemos —advierte Vega.

—Vale. Quédate con la linterna, yo utilizaré la del móvil.

Vega hace un gesto afirmativo, aunque no llega a separarse. Los zumbidos de su teléfono la han detenido. Comprueba que Unai está llamando, lo que comunica a Compu señalando su móvil iluminado. El chico aguarda también.

Vega pulsa la tecla verde y escucha frunciendo los labios. Al cabo de unos segundos, cuelga.

—Unai cree que nos han descubierto —comunica a Compu—. *Jugador3* y Odín se mueven por esta zona.

Compu abre mucho los ojos.

—¿Qué hacemos? ¿Nos vamos? —él deja la decisión en sus manos.

Vega se debate entre acatar la retirada que le ha rogado Unai o aprovechar unos últimos minutos antes de escapar. Ya que han llegado hasta allí... Rubén se merece una apuesta más firme.

—Asomémonos —decide—. En dos minutos, aquí, ¿de acuerdo? ¡Rápido!

Ella enciende la linterna y cada uno se pierde por su respectivo sector. Ya no hay margen para cautelas, avanzan con la urgencia pintada en sus rostros. Ignoran qué van a encontrarse. Vega atraviesa una nueva puerta y se encuentra en una sala grande llena de armarios y taquillas. Es una zona empleada por el personal de limpieza; distingue —además de un intenso olor a desinfectante— ropas de trabajo, fregonas, frascos de detergente...

Se dispone a adelantarse cuando un ruido a su derecha la detiene, justo a tiempo. Todo un bloque de taquillas, que llega casi hasta el techo, comienza a tambalearse, se inclina hacia ella hasta que, por fin, cae provocando un estrépito que resuena por toda la planta. Vega ahoga un grito y logra esquivar el derrumbe de un salto, pero pierde la linterna, sepultada ahora bajo los armazones de metal que cubren el suelo. Se ha librado por muy poco.

Envuelta en sombras, sin posibilidad de avanzar, Vega asume que ha llegado el momento de retroceder, mientras trata de reponerse del susto. Con el ruido provocado, en pocos minutos aparecerá alguien de la residencia.

—Bueno —se consuela, aún nerviosa—. Si tienen a Rubén en el edificio, seguro que lo descubren con todo este jaleo.

A su espalda suenan de pronto unas pisadas veloces. Vega palidece, sabe que no tiene donde esconderse. Alguien corre hacia su posición, se encuentra cada vez más cerca. Está atrapada.

XXIV

Unai, en pie, con el cuerpo en tensión, no despegaba los ojos de la pantalla de su móvil. La alerta continúa brillando por culpa de esas dos presencias que se mueven dentro de su área de seguridad. Lo que lamenta es que la geolocalización no registre el avance de cada una, lo que le impide calcular su ubicación exacta.

Como en la película *Alien*, una de sus favoritas, desde su puesto de control adivina cómo el peligro va aproximándose a sus compañeros.

Ojalá Vega y Compu hayan salido de la residencia.

Tienen que haberse largado ya.

—Odín ha querido mostrarse de nuevo —murmura con rabia—. No tiene necesidad de hacerlo, pero lo quiere así. Es un provocador, disfruta con su juego. Sabe que le estoy viendo.

Jugador3, por el contrario, no tiene opción de ocultar su avance. Pero Odín... Lo suyo ha sido una elección.

—¡A la mierda!

Unai no va a conformarse con esperar en la habitación mientras su novia y su amigo corren riesgos. Se acabó, esto ha llegado demasiado lejos.

Coge su cazadora, sale del dormitorio y se lanza a toda velocidad en dirección a las escaleras que conducen a la planta baja. Ni siquiera ha dejado en su habitación el móvil. No. Quiere que Odín detecte su desplazamiento, que compruebe que ha perdido su poder sobre él. *Jugador4* tiene iniciativa propia. Le está desafiando.

—¿Qué puedes hacerme?

Unai no teme ya sus represalias. En pocos minutos corre por el campus como un desesperado, en dirección a la residencia de Rubén. La noche ofrece un aspecto tranquilo, pero él no se deja engañar. Sabe bien que la amenaza de Valkiria es invisible.

Los pasos suenan cada vez más próximos y Vega ni siquiera está segura de que no haya alguien más en la sala, tras alguna de las torres de taquillas que todavía quedan en pie, más allá de la marea de muebles volcados que cubre el suelo. Sin la luz de la linterna, la oscuridad ha ganado terreno, así que enciende la de su móvil y dirige el teléfono en todas las direcciones. Sabe que el ataque puede llegar desde cualquier ángulo, aunque decide descuidar la zona delantera; los pasos que se dirigen a ella desde el corredor son su prioridad en ese instante. Ya están ahí mismo, el contacto va a producirse. No puede huir ni esconderse. Vega contiene la respiración, incluso busca con la mirada algún elemento que le sirva de defensa en caso necesario. Al final coge una fregona, consciente de lo patética que resulta su idea.

Segundos después, surge ante su vista una silueta: ¡Compu! Vega se deja caer sobre una de las taquillas tumbadas al reconocerle, sorprendida con la intensidad de

las emociones que despierta en ella todo ese asunto de Valkiria.

—¡Vaya susto! —se queja sin aliento—. Pensaba que eras Odín...

Pero su amigo, tranquilo al comprobar que Vega se encuentra bien, no está para conversaciones. Su mirada pasea por el caos de muebles que domina la sala.

—¡Y nos encontrará si no nos largamos de aquí! El ruido ha debido de despertar a todo el edificio... ¡Vámonos!

No es momento de explicaciones. Compu la ayuda a levantarse y los dos echan a correr sirviéndose de las linternas de sus móviles. Deben desaparecer de la zona prohibida antes de que los sorprenda alguien de la residencia... o de Valkiria.

Enseguida acceden a la escalera que comunica con las plantas de dormitorios y, ya en territorio de estudiantes, continúan su fuga saltando los escalones de tres en tres. Sin detenerse, alcanzan a distinguir de refilón la figura quieta de Carlota, que desde uno de los pasillos observa su carrera con gesto de asombro.

No hay tiempo para explicaciones.

En la puerta del vestíbulo casi chocan con Unai, que acaba de llegar con cara de angustia. Se incorpora a la fuga sin mediar palabra. A pesar de los ruidos que han oído, no son interceptados —de madrugada las reacciones son lentas— y los tres logran alejarse del edificio para dirigirse a su residencia. Solo allí dispondrán de la discreción y la seguridad que requiere su siguiente reunión. El silencio que comparten conforme se alejan de la zona de peligro confirma su impresión: misión fallida, Rubén sigue en paradero desconocido.

Odín mantiene la ventaja... y además le toca mover ficha. No cabe duda de que el comando de rescate habrá sido detectado por Valkiria. La cuestión es cuál será el precio de ese desafío.

• • •

Carlota ha llegado al final del pasillo y ahora se asoma a la escalera por la que han pasado tan deprisa sus compañeros. Allí se lleva una nueva sorpresa: Pedro Ginés también está despierto y fuera de su habitación. Vislumbra su perfil de deportista —que no le importaría conocer más en detalle—, quieto sobre los peldaños del piso superior. Se ha detenido al verla a ella.

—¡Pedro! ¿Qué haces aquí a estas horas?

El chico se está preguntando lo mismo sobre ella, aunque la presencia de Carlota en esas circunstancias resulta menos llamativa.

—El ruido —explica él señalando hacia abajo—. Vaya susto, ¿no?

—Y tanto.

—¿Y tú? ¿Vuelves ahora?

—Debo mantener mi prestigio —ella sonríe sin ganas—. Me faltan horas en el

día.

Pedro adopta una mueca irónica.

—Lo que a ti te falta son horas de noche. Has batido un nuevo récord.

A Pedro le encantaría saber con quién ha estado hasta esas horas, pero no se atreve a interrogarla sobre eso.

—No me desafíes —responde ella—. Aún puedo esforzarme más.

Y eso que tú tampoco estabas durmiendo, por lo que veo...

Carlota le mira de arriba abajo, fijándose en su ropa: vaqueros, camisa de leñador, zapatillas Converse blancas.

—No iba a salir en pijama... —se justifica él.

Tampoco tienes cara de sueño, analiza Carlota. *No soy la única a la que le cunden las noches.*

—Pues si te has entretenido en vestirme —deduce—, tampoco te habrá asustado tanto el ruido, ¿no?

Pedro se la queda mirando. Es una conversación extraña en la que ambos parecen ocultar algo.

—Bueno, sobre todo he sentido curiosidad —explica—. Y prefiero investigar vestido, aunque a lo mejor tú te sientes más cómoda con poca ropa...

Carlota ríe. Viniendo de él, sabe que no hay mala intención en ese comentario, sino humor compartido. O una evasiva.

—*Touché.*

Pedro se centra en lo que ha provocado el estrépito:

—¿Sabes qué ha sucedido?

—Ni idea. Creo que el ruido ha venido del sótano.

—¡Pero si esa zona solo la emplean los de mantenimiento! Por la noche no hay nadie.

—Igual había algo mal colocado y se ha terminado cayendo.

—Pues a juzgar por el escándalo que se ha montado —opina Pedro—, han debido de dejar mal colocada una habitación entera.

—Lo importante es que no parece que la residencia se vaya a venir abajo. ¿Has visto a Compu y a Vega?

Pedro niega con la cabeza.

—¿Aquí? ¿A estas horas?

—Corrían por las escaleras. No sé qué estaban haciendo.

—Entonces, a lo mejor son ellos los que han provocado el jaleo.

Nuevos ruidos. Murmullos y puertas.

—No somos los únicos despiertos a estas horas.

Carlota asiente.

—Pero sí los más ágiles.

En efecto, nadie ha sido tan rápido como ellos a la hora de reaccionar. Aparte de Compu y Vega, claro. Carlota vuelve a preguntarse a qué ha venido la carrera por las

escaleras. Ya lo averiguará. Esa fugaz aparición de sus compañeros le parece muy extraña, sobre todo en plena noche.

—Bueno, vuelvo a mi habitación —Pedro bosteza—. Necesito dormir y la situación es menos emocionante de lo que imaginaba.

No termina de irse, como si esperara de Carlota alguna otra respuesta.

—Yo cotillearé un poco más —ella baja los siguientes escalones—. No tengo sueño.

Los dos se separan. Pedro vuelve la cabeza para seguir el avance de Carlota antes de perderla de vista. La noche continúa...

XXV

—Una sala llena de trastos —explica Compu, apoyado en el escritorio de la habitación de Unai—. Ordenada y llena de polvo. Nada más.

Vega ya ha descrito lo que ha llegado a ver antes de la súbita avalancha de armarios; ahora termina el turno de su amigo, cuya inspección tampoco arroja resultados mejores.

—Ahí es donde he ido esta mañana —Unai se dirige a Compu—. Ese sótano estará tal y como yo lo he dejado.

—Ahí no han podido tener encerrado a Rubén veinticuatro horas —opina su amigo—. Aunque reconozco que tu labor ha estado bien. Cada cosa en su sitio.

Unai, que acaba de comprobar que la alerta de su aplicación no detecta ya ninguna presencia hostil en el área de seguridad, acaricia el cabello de su novia con aire meditabundo. Los dos están sentados sobre la cama. Lamenta que Vega haya tenido que pasarlo mal por culpa suya.

—¿Se te va pasando el susto? —le pregunta—. Lo de las taquillas... ¿crees que ha sido intencionado?

Vega lleva pensándolo desde el primer momento.

—No sé —responde—. Lo que sí sé es que escuché un ruido antes de que se me vinieran encima.

—Valkiria —afirma Compu sin vacilar—. ¿O vais a apostar por otra «casualidad»?

—Estoy de acuerdo —Unai se ha quedado mirando el estuche de su violín, muy concentrado—. Es posible que *Jugador3* sea el responsable de esa maniobra.

Y Odín habrá estado cerca para aplaudir, añade para sus adentros.

—Maniobra cuya única utilidad ha sido impedirme avanzar —dice Vega—. Si hubieran querido que las taquillas me alcanzaran, les habría bastado con esperar unos segundos y acertaban fijo. No han querido hacerme daño, solo frenarme.

—¿Tan importante era que no consiguieras terminar tu registro? —Unai no lo entiende—. ¿Qué te faltaba por revisar?

—Creo que ese sótano termina en dos salas más pequeñas; se veían las puertas desde mi posición.

—Si es como en nuestro edificio —dice Compu—, serán espacios destinados a almacén para la cocina de la residencia: despensa, cámara frigorífica...

—¿Eso tenemos nosotros? —a Vega no se le ha ocurrido nunca husmear por los sótanos de su residencia.

—Sí —Compu pone cara de travieso—. A comienzos del curso pasado, me dediqué con varios compañeros a conocer cada rincón del edificio. Una limpieza muy deficiente de las instalaciones, por cierto.

—Es imposible que Rubén esté allí —Unai empieza a desanimarse—. ¿A qué ha venido entonces esa muestra de fuerza? No ibas a descubrir nada...

—Valkiria es un juego —Compu se encoge de hombros—. La única finalidad de cada acción es que se divierta Odín. Así es como disfruta. Quiere ponerte nervioso.

—O lo han hecho para distraernos —Vega busca otras justificaciones más sólidas—. Con esta maniobra han conseguido que pensemos que ocultan algo, y de esa forma evitan que busquemos a Rubén en otros lugares que sí nos acercarían a él.

Ese planteamiento suena tentadoramente lógico. A Unai se le ocurre entonces que hay un modo de comprobar si lo sucedido lleva la huella de *Jugador3*. Abre la aplicación de Valkiria y se fija en las puntuaciones de todos los jugadores. En efecto, tal como sospechaba, hay una cifra que ha cambiado. Por segunda vez esa noche.

—El responsable de la caída de las taquillas es *Jugador3* —comunica Unai en voz alta—. Confirmado. Su puntuación en Valkiria ha sumado diez puntos hace pocos minutos. Exactamente la misma cantidad que he sumado yo al cumplir con mi misión esta mañana.

Jugador3 se coloca en cabeza del juego con cuarenta puntos.

—Buen movimiento —felicit a Compu—. Ahora, al menos, queda descartado el accidente.

—Aunque seguimos con dudas sobre la finalidad de esa misión —Vega continúa dando vueltas al asunto, intrigada. Por lo que ha visto, Odín no parece alguien que actúa sin un motivo.

Todos se plantean el mismo interrogante: ¿por qué se ha pedido a *Jugador3* que les impida registrar ese sótano? Solo ese, puesto que Compu no ha tenido problemas para inspeccionar el otro. Tendrán que volver a visitarlo por la mañana, si es que la presencia de personal de la residencia no lo impide.

—¿Y si Rubén ha logrado escapar? —Compu aborda una nueva dirección en las posibilidades.

—Pero Odín parece saber cuándo va a ser encontrado —Unai no olvida el último mensaje del máster.

—Es un farol —Compu insiste—. Si se ha producido esa fuga, no le interesa que los demás jugadores se enteren de que uno de ellos se ha rebelado y ha conseguido salir de la partida. Eso pondría en peligro todo el juego y daría fuerzas a los demás.

—Y como Odín sabe que estás buscando a Rubén... —termina Vega, con la mirada puesta en Unai—, presume de un control que no tiene y gana tiempo mientras él también lo intenta localizar. Eso cuadra con la prueba de distracción que le ha pedido a *Jugador3* esta noche. Si es que realmente no estábamos cerca de Rubén. Nos entretiene mientras da caza al fugitivo.

—Tiene sentido —reconoce Unai—. Aunque... ¿Odín responde al perfil de alguien que se anda con faroles? Un farol implica pérdida de control, dependes de la respuesta del otro. No tienes garantías de éxito.

Vega admite ese punto débil en la teoría de Compu:

—Odín es muy meticuloso para actuar así.

—Pero una fuga es algo imprevisto —Compu vuelve a su teoría de que Rubén lo ha conseguido—. Quizá Odín no contaba con que ningún jugador se atreviera a hacer eso, lo que le ha obligado a improvisar.

—¿Odín no ha previsto ningún intento de fuga en un juego dedicado a complicar la vida de participantes fichados a la fuerza? —Unai lo descarta—. Me cuesta creerlo.

—Lo que ha quedado demostrado —dice Vega— es que nos esperaba esta noche. No le hemos sorprendido. Por eso ha tenido tiempo de prepararnos un recibimiento.

—Increíble.

—Y, sin embargo, os ha dejado ir —dice Unai— Nadie os ha detenido... ni a mí tampoco.

Vega hace un gesto afirmativo.

—Nos estaban esperando, pero se han limitado a cortar nuestra búsqueda —apoya Vega—; no han entrado en contacto con nosotros. Yo ni siquiera he conseguido ver a *Jugador3*, si es que es el responsable de la caída de las taquillas.

—Odín sigue prefiriendo la invisibilidad —opina Unai—. Todo forma parte de la misma estrategia. Oficialmente, Valkiria no existe.

—Es que no le hace falta organizar un enfrentamiento directo entre jugadores, ni el juego consiste en eso —dice Compu—. Si quiere penalizarte por tu acción de esta noche, tiene mejores formas de hacerlo.

—Eso no me tranquiliza —Unai reconoce que todavía ignoran qué reacción va a generar en Odín la inútil operación de rescate—. Al menos por ahora mantengo mis diez puntos.

Compu frunce el ceño.

—Siento ser tan realista, pero Odín no se conformará con restarte puntuación si decide que mereces un castigo. Eso no es divertido para él.

Unai se levanta de la cama.

—No, claro. Lo que Odín quiere es espectáculo, disfrutar con nuestro sufrimiento. Seguro que ha previsto otro tipo de sanciones. Me da igual: ahora que no puede amenazarme con el vídeo, no me va a manejar con tanta facilidad.

—Así se habla —Vega continúa recuperando a su chico con cada manifestación de seguridad en sí mismo—. Hay que conseguir que Odín pierda el control del juego. Que entienda que tú vas por libre.

—Cuidado con enfadarle... —Compu les previene—. A lo mejor guarda alguna bala en la recámara.

Tanto Unai como Vega entienden el eufemismo. El máster de Valkiria es demasiado calculador, probablemente cuenta con un plan B para jugadores díscolos.

—Sin el vídeo, nada tiene ya que me obligue a obedecer —Unai se muestra muy convencido—. Es imposible.

Se gira hacia Vega e, inclinándose, le da un beso breve en los labios.

—¿Esto qué quiere decir? —pregunta ella.

—Que no tengo más secretos contigo. Por eso mi libertad está garantizada.

Aun así, Vega lo daría todo por que se alejaran de Valkiria en ese preciso instante. Comprende los motivos de su chico para permanecer en el juego, aunque, por una vez, un impulso de egoísmo gana consistencia en ella. Valkiria la asusta y teme por Unai. ¿Está dispuesta a que su novio corra peligro por Rubén y por otros participantes sin identificar? Le avergüenza dudar, pero un sexto sentido le dice que deberían alejarse.

No necesito que seas un héroe, trata de decirle Vega a Unai con una mirada sutil que él no capta. Los héroes acaban mal. Se sacrifican por los demás como tú estás haciendo al continuar en Valkiria. Yo solo quiero al chico que eras hasta ayer. Es lo que me hace feliz. No quiero que nada cambie.

No quiero ser generosa ni que tú te conviertas en un mártir.

—Puntuaciones —repasa en ese momento Unai, ajeno a la inquietud de Vega—: *Jugador1*, veinte; *Jugador2*, veinte; *Jugador3*, cuarenta; *Jugador4*, diez.

—O sea —traduce Compu—: si cada prueba superada vale diez puntos, *Jugador1* y *Jugador2* han realizado dos misiones cada uno; *Jugador3*, cuatro, y tú, una.

—Exacto. Tanto *Jugador1* como *Jugador2* no han sumado puntos desde que sus nombres están en gris claro, lo que encaja con la idea de que han abandonado la partida.

—Así que Marta solo resistió dos pruebas antes de suicidarse —deduce Vega—. Se ve que con ella empezaron más fuerte que contigo, Unai.

—Y Rubén intentó escapar después de cumplir con la segunda —añade Compu.

—No creo que mi siguiente misión sea tan inofensiva —Unai vuelve a acurrucarse junto a Vega— ni que tarde mucho más en recibir instrucciones. Odín me lo ha anticipado en sus últimos mensajes.

—Mientras mete caña a *Jugador3* —Vega también extrae sus conclusiones—. Porque tu adversario ha sumado puntos dos veces esta noche, ¿verdad?

—Sí —Unai también se ha fijado en ese detalle—. A *Jugador3* le han obligado a superar dos misiones en pocas horas: la de las taquillas y otra que desconocemos aún. Parece un ritmo excepcional para este juego. Tengo la impresión de que nuestros movimientos han obligado a Odín a acelerar sus exigencias. Eso es bueno; las prisas ayudan a cometer errores.

—Exigencias que solo puede imponer a dos jugadores —Compu se levanta, llega hasta la ventana y asoma la cabeza entre las cortinas con la expresión de un centinela—. En realidad estás luchando contra un único enemigo si es cierto que detrás de *Jugador1* y *Jugador2* están Marta y Rubén: *Jugador3*.

Unai lo piensa.

—En Valkiria se compite con otros jugadores, pero ellos tampoco son el auténtico enemigo. Cumplimos un papel de víctimas; el adversario real es Odín.

—En cualquier caso, hay que encontrar a Rubén —recuerda Vega a pesar de sus miedos.

Aunque me gustaría que no fueras tú quien tuviera que hacerlo, añade para sí misma, con los ojos hundidos en los de Unai. No me lo tengas en cuenta, solo quiero protegerte.

—¿Y qué hacemos con Carlota? —Compu, fiel a su carácter meticuloso, no soporta dejar cabos sueltos—. Nos ha visto huir de su residencia. Hará preguntas en cuanto nos vea.

—Nuestra sospechosa número cinco —Vega comparte en voz alta su desconfianza—. Hay que incluirla en la lista. Marta hablaba muy mal de ella, podría ser un motivo para incluirla en el juego.

Y los horarios nocturnos de Carlota le permiten una libertad de movimientos que cuadran bien con Valkiria.

Unai y Compu asienten: la actividad de Valkiria se intensifica por la noche.

—Una nueva sospechosa de nuestra lista que está presente justo cuando mi alerta de geolocalización detecta a *Jugador3* y a Odín... —susurra Unai—. ¿Casualidad?

El interrogante con el que muere todo avance en Valkiria. No hay respuesta.

—Solo nos ha visto a Compu y a mí —dice Vega—. Pero es verdad: en cuanto se cruce con nosotros, nos preguntará qué hacíamos en su residencia a estas horas. ¿Qué explicación le damos? Tiene que ser la misma, algo creíble.

—Lo mejor será no dar muchas explicaciones —opina Compu— y cambiar de tema. Por ejemplo: tuvimos quedada en una de las habitaciones, habíamos bebido y por eso salimos haciendo el tonto, en plan carrera entre nosotros a ver quién llegaba primero a nuestra residencia.

—Y antes de que os pregunte por el ruido, cambiáis de tema —cierra Unai—. Me parece bien, puede colar. Es jueves, bastante gente suele quedar en las habitaciones por la noche.

Vega también hace un gesto afirmativo.

—A fin de cuentas —añade Compu—, si Carlota está implicada en Valkiria, no se creará nada de lo que le contemos.

—Hablando de sospechosos —comunica Unai, que acaba de acordarse de su hallazgo en las redes— Marcos Esteve, mi compañero raro, es amigo en Facebook de Rubén. ¿Se os ocurre qué relación puede haber entre ellos?

Compu niega con la cabeza.

—Ni idea —dice Vega—. ¿Tal vez han jugado juntos a algún videojuego?

—Eso he pensado yo —Unai se rasca la cabeza—. No se me ocurre otra cosa.

—Hasta es posible que nunca se hayan visto cara a cara —añade Compu—. El concepto de «amigo» en Facebook es muy relativo.

Unai bosteza, exhausto.

—En unas horas toca ir a clase, pero no lo haremos —anuncia dando por concluida la reunión—. Ahora necesitamos dormir un poco; mañana nos toca mover ficha de nuevo.

Como si se enfrentaran a un vampiro, deben aprovechar las horas de luz para

aproximarse a Odín, un adversario que parece despertar con la oscuridad.

Vega y Compu se muestran conformes. Una incómoda sensación de cuenta atrás ha comenzado a abrumarlos.

¿Qué más tendrá preparado Odín?

XXVI

Compu aparta la mirada de su móvil y se detiene, muy cerca ya de la residencia en la que también se aloja Vega. Aspira con fuerza, disfruta del aire frío sobre su cara. Necesita un poco de oxígeno, un escenario más libre que el entorno de pasillos y dormitorios en el que se han movido.

No se ve a nadie en las proximidades. Aún se distinguen algunas luces aparte del resplandor de las farolas que salpican el recinto. Farolas; lo que habrán visto ellas, siempre firmes, fieles al lugar en el que se levantan. Las otras luces son ventanas en la distancia: no todo el mundo duerme. *Los estudiantes somos un colectivo que se siente cómodo en la madrugada*, piensa Compu.

Son horas en las que la vida es más interesante.

Ahí detenido, en mitad de uno de los senderos de tierra que atraviesan las parcelas ajardinadas, Compu se imagina como un árbol más de ramas desnudas. Típico paisaje invernal. La delgadez de su cuerpo, unida a su estatura y la longitud de sus extremidades huesudas, permite esa ocurrencia.

—Soy un tronco seco en mitad de la noche —dice extendiendo los brazos.

No tiene miedo a pesar de lo confuso que se muestra el panorama. No cree en un mal final, su confianza se mantiene.

—Esto va a terminar bien.

Piensa en la vida de Unai. Resulta sorprendente la facilidad con la que cambian las circunstancias que rodean a una persona.

—Como suele decirse, nada es definitivo salvo la muerte —sentencia con el rostro hacia el firmamento oscuro—. Vivimos creyendo en una seguridad que no existe. Nos engañamos. Hoy lo tienes todo y mañana...

Mañana alguien te lo arrebatara y ni siquiera sabes por qué.

Lo que le está sucediendo a Unai es una auténtica lección de vida. Los ingredientes han sido bien elegidos: errores, mentiras, secretos, amor, tragedia, sexo, venganza... Aunque todavía no quede claro para la víctima el modo en que se articulan entre sí.

Son elementos presentes en la existencia de cualquiera. Por eso nadie está libre de un giro así en su vida.

—Todos arrastramos malas decisiones.

Y eso tiene un precio.

Unai no será el mismo cuando el juego termine. Está siendo una experiencia demasiado fuerte. Los tres habrán cambiado.

Marta no será la misma porque ya ni siquiera es.

Está muerta y enterrada.

Compu reanuda sus pasos. Le habría encantado en ese momento la compañía de

Vega, pero esa noche ella debe quedarse con Unai.

—Yo no soy el jugador —dice—. Ni su novio.

Debe respetar su intimidad. Lleva mucho tiempo acompañando a su amiga con una lealtad incondicional, conoce bien su cometido. Hasta en las relaciones humanas hay un orden que debe respetarse.

Observa la vegetación.

—Y en la naturaleza —añade para sí mismo—. También hay orden en la naturaleza. El caos es solo humano.

Minutos después, atraviesa la puerta principal de su residencia. Nada ha sucedido durante el trayecto. Mientras sube las escaleras, envía a sus amigos un mensaje en el que confirma que ha llegado a su habitación.

Otra cosa es que consiga dormir. Las noches se hacen interminables cuando la mente es incapaz de abandonar los pensamientos.

• • •

Pronto el ausente será encontrado y tu primera misión tendrá sentido.
Aguarda instrucciones. Se acerca tu segunda prueba...

Unai recuerda en voz alta el último mensaje de Odín. Ya ha sido borrado. Consciente de que eso ocurriría, lo memorizó cuando todavía se leía en el chat del juego. Hay que adaptarse a las reglas. También ha hecho una captura de pantalla.

Compu acaba de enviarles el mensaje confirmando que se encuentra ya en su residencia.

A continuación, tras un último vistazo, Unai deja el móvil sobre la mesilla. Lo enchufa al cargador y reanuda el abrazo a Vega bajo las mantas. Ha sido un día muy muy duro. Ahora, en la cama y a oscuras, intentan relajarse, buscan el sueño. Unai hunde la cabeza en la almohada, exhausto. Necesita calor, cariño y serenidad. Por un instante, recupera sensaciones que no ha experimentado desde la intrusión de Valkiria en su vida, sensaciones que solo la compañía de su chica logra despertar en él. Disfruta de ellas a pesar de su agotamiento. A las emociones de la jornada se une la falta de sueño. Tiene que dormir o no estará en condiciones de enfrentarse a Odín.

Y el siguiente día promete ser también frenético. Deben continuar con la búsqueda de Rubén... y empezar a indagar, por fin, sobre la verdadera identidad de la chica del vídeo, otra línea de actuación necesaria. Hay que localizarla.

Pronto el ausente será encontrado y tu primera misión tendrá sentido.

—Así que la utilidad de tu prueba de esta mañana depende de que Rubén sea encontrado —dice Vega—. No comprendo.

Unai suspira.

—Yo tampoco. ¿Qué tiene que ver ordenar un sótano con la aparición de un

jugador de Valkiria que ha abandonado la partida? Ya hemos comprobado que allí no han podido tenerlo escondido. ¿Entonces?

—A lo mejor tu segunda prueba nos ayuda a entender.

—Miedo me da. Y Kika no ha respondido aún a mis mensajes. Todo sigue siendo muy extraño...

Un aviso de su móvil interrumpe la conversación. Acaba de llegarle un mensaje al chat de Valkiria. Unai contiene la respiración, coge el móvil con cuidado de no desenchufarlo y se apresura a leer en voz alta:

Odín:

Estás siendo un jugador desobediente.

Quieres acabar como Rubén?

Unai se calla.

—¿Nada más? —Vega se ha puesto nerviosa—. ¿Eso es todo? —Eso es todo. De momento.

Unai intuye que Odín no ha terminado de dirigirse a él.

—¿Qué opinas? —pregunta a su chica mientras espera nuevas comunicaciones.

—No me gusta el verbo «acabar» —dice ella—. Suena como muy... definitivo.

Unai está de acuerdo.

—Imagino que se refiere a que Rubén ha sido expulsado del juego sin posibilidad de reincorporarse.

—¿Y dónde está? ¿Por qué lo retienen si ya no juega?

—Ni idea. O hay alguna razón que desconocemos o, tal como decía Compu, ha logrado escapar y nos lo ocultan.

—Si Rubén hubiera escapado, ya se habría puesto en contacto con sus amigos, aparte del mensaje que programó —afirma Vega.

Otro zumbido y un nuevo resplandor procedente de la pantalla del móvil.

—Odín me manda un enlace a YouTube —dice Unai—. ¿Lo abro?

—Eso no puede ser peligroso.

Unai accede y al cabo de unos segundos queda ante sus ojos una orquesta que prepara sus instrumentos en un gran auditorio. Se trata de la Orquesta Filarmónica de Berlín. El vídeo lleva título, pero en cuanto comienzan los primeros acordes, Unai reconoce la pieza:

—*La cabalgata de las valkirias* —dice—. Qué oportuno. Odín ha elegido banda sonora para su juego. Y el compositor es Wagner, uno de los preferidos de Hitler. Todo muy ocurrente.

Empieza a estar harto de seguir la ruta marcada por el máster, así que decide tentar a la suerte. Es la segunda vez que se atreve a dirigirse a Odín; ni siquiera sabe si obtendrá respuesta.

Jugador4:

No tengo tiempo para tonterías. Dejo el juego, me aburre.
Envía a Vega el vídeo si quieres.

—¿Estás seguro de lo que estás haciendo? —Vega acaba de leer el contenido de la contestación—. Odín no tolera jugadores rebeldes.

—Da igual. Habrá deducido que te lo he confesado todo.

—Sí, pero...

—Hay que ponerle nervioso —Unai no duda—, forzarle a que se aparte de su planificación. Rubén fue valiente, yo tampoco voy a someterme. Solo así improvisaré.

—¿Te planteas realmente dejar Valkiria? —a Vega le encantaría, aunque no se lo pedirá. Sigue resistiéndose a anteponer sus propios intereses, y la desaparición de Rubén, todavía sin resolver, pesa como una losa. Si abandonaran el juego y a su ex le pasara algo, ella no soportaría los remordimientos.

A Unai, por su parte, le tienta abandonar esa pesadilla ahora que nada amenaza su relación con Vega. Tampoco sabe si compensa el riesgo de continuar en el juego para lo poco que de momento han conseguido.

—Todavía no tenemos nada —se queja con resignación—. Ni hemos recuperado a Rubén. No puedo dejarlo ahora.

—Nosotros seguimos contigo.

Vega estrecha su abrazo y ambos se quedan en silencio, observando el móvil que Unai sostiene en la mano como un oráculo que fuera a anticiparles el futuro.

Transcurren varios minutos en los que no llega la réplica de Odín.

—Le has pillado —confirma Vega—. No esperaba tu mensaje y ahora duda sobre cómo contestarte.

Es una buena noticia, pero su tono no parece muy entusiasta, lo que Unai comprende. Cuanto más retrase su reacción Odín, más severa será su respuesta ante esa provocación. La tardanza es un indicador poco halagüeño.

—Tampoco sabemos si contestará —dice Unai.

Por fin, una tercera comunicación del máster llega al chat del juego.

Odín:

Yo decido cuándo acaba el juego.

¡Ha respondido! Sin embargo, a Vega le da muy mal rollo ese pulso con el máster de Valkiria. Odín tiene todas las cartas; no están en igualdad de condiciones y por eso su chico debe pensar muy bien cada paso, o pagarán las consecuencias.

Unai lee una nueva comunicación que acaba de llegarle y se gira hacia su novia:

—Odín me ordena que abra la aplicación de Snapchat y acepte la solicitud de amistad que me habrá llegado.

—Te ha buscado también en esa aplicación.

—Lo sabe todo sobre mí. Y desde hace tiempo, seguro.

Valkiria se concibió a partir de una lista de elegidos, Unai está cada vez más convencido de ello.

Por fin obedece y acepta la petición de amistad pendiente. El nombre del solicitante es ODIN.

—¿Podría rastrearse ese perfil? —pregunta Vega.

—Seguro que lo ha preparado para que no nos conduzca hasta él.

Ahora Unai distingue la señal roja de aviso de imagen recibida. Coloca un dedo sobre la pestaña para deslizar.

—Nos ha mandado una foto. ¿La abro?

Vega asiente. Se ha incorporado un poco sobre la cama para ver mejor la pantalla del móvil. Ninguno de los dos aparta la vista del teléfono.

¿Qué nueva sorpresa les habrá preparado el máster de Valkiria?

¿Cuál es su siguiente jugada?

Ahora mueve él y nosotros esperamos, piensa Unai. Como en el ajedrez. Somos dos peones enfrentándose a los movimientos poderosos de la reina. Unai imagina todo el recinto universitario convertido en un campo de batalla de casillas blancas y negras.

Mueve por fin el dedo y de inmediato queda ante los ojos de ambos la imagen enviada por Odín, que al cabo de un segundo se borra.

Un segundo. Un único segundo que basta para que los semblantes de los dos palidezcan, para que sus respiraciones se interrumpan.

Se han quedado quietos. Fríos como estatuas, como seres que han perdido el pulso. Casi sienten sobre su piel la humedad viscosa de las salpicaduras que ha mostrado fugazmente la fotografía.

Un silencio de incredulidad se ha adueñado de la habitación. Ellos ni siquiera se atreven a cruzar sus miradas, que continúan clavadas en la pantalla donde se mantiene la aplicación de Snapchat abierta.

—No... no la he visto bien —murmura Vega.

Su tono es una súplica. Ella le está rogando que busque una salida, una explicación inofensiva.

—Yo sí.

La voz de Unai tiembla. No está dispuesto a engañarse. Ante Vega procura aparentar una entereza demasiado precaria.

No ha sido un espejismo ni un montaje, se convence. Al menos, no lo parecía. Unai intenta asimilarlo. Su sensibilidad, menor a la de Vega, le permite afrontar aquello con una entereza que, no obstante, se resquebraja minuto a minuto.

El miedo repta bajo las sábanas, ellos lo perciben; se desliza como una serpiente y acaricia sus piernas. ¿Qué es lo que acaban de ver?

Vega se ha girado lentamente hacia su chico.

—¿Era... era Rubén?

Él no contesta.

—¿Era Rubén? —insiste, cogiéndole de un brazo.
Unai traga saliva.
—Era su cadáver.

XXVII

—Ya queda menos.

Damián López, empleado del turno de noche en la residencia Leonardo da Vinci, se anima a sí mismo mientras decide tomarse un descanso. Al menos ha conseguido abrirse paso entre tanta taquilla volcada. ¿Cuántas ha apartado ya? Las va apilando junto a una de las paredes libres de la sala. Serán sus compañeros de la mañana los que se encarguen de organizarías como estaban.

Al menos el sótano ya no parece un campo de batalla.

Vaya paliza. Damián supera los cincuenta años, y a su edad los excesos físicos —sobre todo a esas horas— se pagan. Procura tomárselo con calma mientras arrastra cada bloque de metal. Se nota la ropa húmeda de sudor. Todavía se pregunta cómo es posible que se hayan caído esas taquillas, aunque es cierto que no estaban debidamente ancladas a la pared.

—Estos chicos...

Ha notado movimiento esa noche, y no es la primera vez que descubre botellas y vasos de plástico por esa zona del edificio —incluso la colilla de algún cigarrillo, lo que le molesta especialmente—, aunque siempre ha preferido hacer la vista gorda. En general los estudiantes se portan bien y, qué demonios, son jóvenes y tienen que portarse como tales.

A veces se requiere un buen susto para que las cosas se hagan bien, piensa Damián entre resoplidos. Seguro que a partir de ahora los responsables se encargan de que las taquillas se fijen a los tabiques, como tendría que haberse hecho desde un principio.

Avanza hasta el final de la habitación y alcanza las dos puertas que comunican con las estancias contiguas. Las abre para comprobar que el desastre no ha llegado tan lejos. Con un suspiro, constata que en esas últimas habitaciones todo está en orden. Menos mal. No obstante, escucha un leve zumbido de fondo, al que no da importancia.

Se dispone a volver a la zona afectada cuando una luz anaranjada llama su atención.

—¿Y esa luz? —Damián avanza unos pasos y descubre que se trata del piloto de la cámara frigorífica. ¡Está conectada!

Un candado impide abrir el arcón, que parece un enorme baúl blanco que ha conocido tiempos mejores. Tiene adheridos restos de polvo y suciedad que le dan un toque grisáceo, antiguo.

Sí, la cámara está funcionando.

Alguien la ha enchufado —ve el cable conectado al pie del tabique— y la ha puesto en marcha. Le sorprende el repentino despertar de esas instalaciones, aunque

se alegra. La dependencia en la que se encuentra está en desuso desde hace más de un año, cuando en la residencia dejó de ofrecerse servicio de comedor. Siempre le ha parecido un desperdicio dejar que todo eso se vaya deteriorando con el tiempo.

—A lo mejor van a volver a dar comidas —dice en voz alta—. Pues me parece muy bien.

Damián sale de ese cuarto, cierra la puerta y continúa arrastrando taquillas para liberar el paso de la sala grande. Qué ganas tiene de que llegue el cambio de turno. Vaya nochecita.

• • •

—¡Es imposible!

Vega necesita comprobar si aquello es un montaje. Alarga la mano con impaciencia y su dedo índice resbala por la pantalla del móvil de Unai, tal como le ha visto hacer a él, activando la visión de la foto.

Unai no reacciona, no se atreve.

Se enfrentan así a la imagen por segunda vez, que al cabo de un segundo vuelve a desaparecer.

Ellos continúan sin moverse. El impacto no ha sido menor. Sienten asco, miedo. Las palabras de Vega se repiten en sus mentes: *¡Es imposible!*

En medio de su incredulidad, que ya no es tanta, les sorprende comprobar el número de detalles a los que uno es capaz de prestar atención en tan corto espacio de tiempo. Un segundo les ha bastado para fijarse en la postura poco armoniosa del cuerpo sobre el suelo, en los ojos cerrados de Rubén, en el brillo oscuro de la sangre que empapa su cabello y cuyas salpicaduras han alcanzado un tabique de cristal. Han llegado a distinguir sus manos, la boca entreabierta, los regueros rojos en su frente. Incluso la abultada mochila que lleva a la espalda.

Vega vuelve a aproximar una mano al teléfono de Unai, pero este la detiene.

—Hasta dentro de veinticuatro horas no podemos volver a verla. Así funciona la aplicación.

—Es un montaje, ¿verdad?

Unai baja la mirada. Evita enfrentarse al semblante pálido de su novia, no tiene palabras con que tranquilizarla.

—No lo sé.

Ella insiste:

—Valkiria es un juego de mucha calidad. Odín tiene que ser muy bueno con el tratamiento de fotografías.

—No creo que nadie lo sea tanto —la voz de Unai suena vacía—. No había superposición de imágenes ni he notado efectos... Hasta se veía el brillo del flash que

se utilizó. Parecía una foto sin retocar, simplemente.

Una foto auténtica.

Vega se niega a aceptar eso.

—No entiendo cómo crees que... Estás demasiado metido en Valkiria, eso es lo que pasa. Pero esto es la vida real. Rubén no está muerto. No puede estarlo.

Los intentos de ella para justificar la terrible imagen son cada vez más precarios. Pierde fuerza, convicción, a cada minuto.

—He reconocido el lugar —le corta Unai—. Es el sótano que he ordenado esta mañana. Estoy seguro.

Quiere continuar, decirle a ella que lo que acaban de ver encaja con la falta de respuesta de Rubén a sus llamadas y mensajes, con su ausencia en clase, con la habitación vacía en la residencia Leonardo da Vinci y su silencio definitivo en las redes. Pero no lo hace.

—Tu primera misión... —Vega comienza a sollozar y él mismo está al borde de las lágrimas. Quiere hacerlo, de hecho. Quiere llorar. Le vendrá bien para descargar toda la tensión acumulada. Hacerse el fuerte está sobrevalorado.

—Nadie ha vuelto a verlo desde ayer, Vega. Nadie.

Unai deja el móvil en la mesilla y se abrazan. Las lágrimas de ambos se mezclan. Él paladea el sabor salado de la desesperación en la piel suave de su novia. Siente que la quiere más que nunca.

—Rubén no consiguió escapar —añade—. Ahora lo comprendo: Odín me ha ordenado limpiar la escena del crimen para iniciarme como jugador en Valkiria.

El retorcimiento acaba de subir de nivel. Ahora ya no cabe duda de que se enfrentan a un auténtico demente.

Vega salta de la cama y llega al baño justo a tiempo para inclinarse y vomitar en el inodoro. Él se levanta para ayudarla.

—Lo siento, Vega...

Le sujeta la frente con ternura. No hay mucho más que decir. Nadie hubiera imaginado que llegarían a ese extremo.

A pesar de todo, una parte de ellos se resiste aún a creer que Rubén esté muerto. Sus mentes no logran asimilarlo. Los dos vuelven a la cama con el avance inseguro de quien acaba de sufrir un trauma.

Casi en estado de shock.

—Vamos a llamar a la policía —dice Vega, más recuperada—. Ya.

Unai está de acuerdo. Todo ha terminado, se acabó el juego. No obstante, antes decide tantear a su enemigo y le envía un mensaje a través de Snapchat:

Jugador4:

Eres bueno con el Photoshop, pero Valkiria ya no me interesa.

—¿Por qué has hecho eso? —Vega le grita; lo último que ahora necesitan es

mantener la comunicación con alguien tan perverso.

—Seguimos sin pruebas contra Odín —procura apaciguarla él—, ni siquiera le hemos identificado. O comete un error o de nada servirá lo que contemos a la policía.

Rubén continúa en paradero desconocido —apenas veinticuatro horas y sin indicios criminales que acreditar— y tampoco cuentan con la foto de su presunto cadáver para enseñársela a la policía. Unai hubiera debido hacer una captura de pantalla durante la segunda visualización de la foto, aunque Odín se habría enterado y, dadas las circunstancias, quizá no hubiera sido una buena idea.

El máster ha pasado de ser un incordio a convertirse en un peligro muy serio.

—Al menos empezarán a buscarle —Vega blande su móvil en una mano—. Ha llegado el momento de meter a la policía en esto, Unai. Tú has hecho todo lo que has podido. Esto ha dejado de ser un juego.

—¡Yo también tengo miedo!

Unai se queja por dentro. No tendría que ser necesaria esa aclaración.

—Es que no quiero que seas el siguiente —la voz de Vega se quiebra.

¿De verdad han muerto dos personas por culpa de Valkiria?

Unai empieza a dejarse vencer por el agotamiento. Está a punto de rendirse.

Un mensaje le llega al chat del juego.

Odín:

¿No crees lo que has visto? Mira en el cajón de tu mesilla.

—Vega, espera.

Ella, que ya se dispone a pulsar las teclas de su móvil, se detiene. Unai se gira entonces y extiende un brazo hasta alcanzar la mesilla. Abre el primer cajón y enseguida descubre en su interior una pulsera que reconoce.

—¡Es la de Rubén! —dice, perplejo, mientras la enseña a su novia.

Vega abre mucho los ojos. Cuero negro con los signos del Zodiaco grabados, no hay duda. Ya la llevaba cuando salían juntos. La coge con gravedad.

—¿Cómo... cómo ha llegado hasta ahí? —pregunta—. Para Rubén es un amuleto, nunca se desprende de ella.

Se la devuelve. Unai, que ha notado un tacto pringoso en la pulsera, repara ahora en las manchas oscuras sobre el cuero. ¿Es sangre? Por la forma en que Vega le observa, queda claro que ella también se ha percatado. Vuelve a colocar la pulsera en el cajón de la mesilla, prefiere no tenerla delante.

—Odín ha estado aquí... —Unai no da crédito—. ¡En mi propia habitación! Y me ha dejado una prueba de lo que le ha hecho a Rubén.

—Puede que solo esté herido —Vega busca con desesperación alternativas— Odín quiere asustarte para que sigas en el juego. Todo esto es una puesta en escena. Quiere llevarte al límite.

—¿Como hizo con Marta?

Los dos empiezan a entender que ella terminara suicidándose. Vega rescata de su memoria la convicción de que, tras ese *nick* vikingo que ha empezado a odiar, se oculta una identidad femenina. Sin embargo, la crudeza de la foto de Rubén le suscita dudas. Y el único candidato masculino que tienen, al menos de momento, es el compañero raro de Unai, Marcos Esteve. ¿Será él Odín, el cerebro que ha concebido todo pertenece realmente a una chica, o el verdadero máster no está en su lista de sospechosos?

—Marta estaba sola —dice—. Por eso logró engañarla, someterla a esta pesadilla. Tú no lo estás, Unai. Estamos contigo, no te dejes arrastrar por la locura de Valkiria.

¿Consiste todo en una simple puesta en escena, tal como sugiere Vega? A Unai le tienta pensar eso, desea hacerlo. Se inclina a aceptar cualquier teoría que contemple a Rubén vivo. El problema radica en que la foto es tan real...

—Ojalá tengas razón, Vega.

—La pulsera es la prueba que necesitamos —ella ha recuperado su firmeza, o quizá es el miedo lo que la lleva a recuperar la iniciativa—. Acudamos a la policía.

Jugador4:

¿Qué le has hecho a Rubén, cabrón?

XXVIII

Marcos Esteve, tendido sobre su cama, ha estado revisando fotos en Instagram de los perfiles a los que sigue. Acaba de publicar una imagen suya en la que se le ve caracterizado como Sebastian Michaelis, un conocido personaje manga de naturaleza demoniaca, durante una convención reciente de cosplay. Ya tiene seis «me gusta» y dos comentarios. Sale de la aplicación al recibir una notificación de wasap que no le sorprende.

Has hablado con él? Me prometiste que lo harías.

Marcos suspira y escribe la respuesta:

No.

Una contestación demasiado escueta. La réplica no tarda en llegarle:

Pq? Creí q estabas seguro.

Lo estoy, es él. xro me mira mal.

T mira mal?

Creo q me ha reconocido.

Imposible.

Sospecha de mí. Paso de líos.

Entonces no has hecho nada?

Le he seguido. Sé cuál es su residencia y q está buscando

a Rubén Prades.

Habla con él, porfa.

Mucho riesgo. Nunca está solo.

Me acerco yo?

No! Hay q esperar. Volveré a intentarlo.

Marcos cierra la aplicación de WhatsApp. A continuación, enciende su ordenador portátil y se pone a revisar los perfiles de Facebook de varios de sus compañeros de universidad. Sus ojos se detienen en el muro de uno de ellos, donde se lee un último estado que suena como una sentencia:

Los errores se pagan.

• • •

—¿Le has mandado otro mensaje? —Vega vuelve a subir el tono de voz—. ¿Pero qué te ocurre, Unai? ¡Pasa de ese monstruo, no le sigas el juego!

A ella no le basta el motivo por el que él continúa hablando con Odín. Unai, al modo de esos familiares de desaparecidos que alargan la conversación telefónica con el secuestrador mientras la policía localiza la llamada, mantiene la comunicación, la provocación. Aunque el riesgo no compensa: Odín se ha convertido en una suerte de emisario de la muerte.

Unai la mira a los ojos.

—Vega, entiéndelo: si lo ahuyentamos y desaparece, no se resolverán las muertes de Marta y... Rubén.

Vega adopta una expresión dolorida.

—Todavía no sabemos si Rubén está realmente muerto.

—Debemos contar con esa posibilidad.

Cada hora que pasa sin recibir noticias de él, aumentan las probabilidades del desenlace trágico. Unai seca con un pañuelo de papel las lágrimas que vuelven a resbalar por las facciones de su chica. Él también está llorando.

Después le coge las manos.

—Esto terminará pronto y todo volverá a ser como antes, te lo prometo. Ahora tenemos que resistir.

Pero su afirmación no resulta creíble. Los dos saben que, si se confirma la muerte de Rubén, todo cambiará. Y ellos también.

—¿Hasta cuándo vas a seguir participando en Valkiria? —Vega se suelta y lo mira fijamente—. ¿Hasta que Odín te convierta en la tercera víctima?

Ya lo soy, piensa él. Aunque sabe que su novia se refiere a los cadáveres.

—Rubén intentó abandonar el juego y...

No se atreve a terminar la frase.

—Llama a la policía —Vega le tiende su móvil—. O lo haces tú o lo hago yo. No nos enfrentaremos solos a alguien tan peligroso. Llama a la policía antes de que sea demasiado tarde. Compu estará de acuerdo conmigo.

—Pero...

—No voy a quedarme esperando a que te haga daño —termina ella—. Ni a ti ni a nadie más. El juego ha terminado.

Ya no hay lágrimas en sus ojos; lo único que Unai distingue en ellos es miedo y una determinación irrevocable.

Él no puede permitirse un conflicto con ella a esas alturas.

—Vale —acepta—. Voy a llamar.

Un zumbido les advierte entonces de que otros mensajes han empezado a llegar al chat del juego.

—No los leas.

Esta vez, Unai se resiste:

—Si voy a llamar a la policía, necesitamos toda la información posible —sostiene su teléfono entre las manos—. Tengo que leerlos.

Lo hace en voz alta:

Odín:

Espero que seas discreto con Valkiria. Sería malo para ti que llegara cualquier detalle a la policía, con tus huellas en el lugar de la agresión a Prades y pertenencias tuyas en tu habitación.

Odín:

Incluso me facilitaste el arma del crimen, tb con tus huellas.
La he colocado junto al cuerpo.

Odín:

Gran titular: joven mata al ex de su novia.

El semblante de Unai ha perdido el color. Sus ojos se dirigen al cajón donde permanece la pulsera manchada de sangre, una prueba que lo implica —también— en la presunta muerte de Rubén.

Grotesco. El máster del juego ha sido capaz incluso de fabricar un móvil para adornar el crimen: los celos por una relación anterior.

—Estoy jodido... —murmura—. Si es verdad que Odín ha matado a Rubén, estoy jodido.

El máster muestra sus poderosas armas. ¿Han sido tan ingenuos como para pensar en un enfrentamiento justo, como para dar por hecho que Odín no iba a protegerse?

¿En serio han llegado a imaginar que recuperaban las riendas?

Solo Odín manda en su universo, y les acaba de brindar una nueva lección de obediencia.

Una lección salvaje.

Vega se ha llevado las manos a la boca. El giro de los acontecimientos la ha dejado sin habla. Sencillamente, tiene la mente colapsada por el horror.

¿Unai, su Unai, acusado de asesinato?

—No puedo llamar a la policía —se rinde él con voz lúgubre—. Ya no.

Su primera misión en Valkiria no ha tenido nada de inofensiva. Con esa prueba, el máster se ha fabricado un seguro, ha terminado de esclavizarle.

—Odín sabía que me acabarías contando lo del vídeo —Vega se esfuerza en procesar las implicaciones de la última amenaza—. Lo utilizó para meterte en el juego, y con la primera prueba se ha garantizado tu complicidad.

—Dios...

Unai vuelve a revisar el chat del juego y comprueba que los mensajes ya se han borrado.

—Hijo de puta —se levanta de la cama y comienza a pasear por la habitación—. Si voy a la policía y encuentran el cuerpo, ¿cómo voy a justificar mis huellas? ¡Están en el arma y en la escena del crimen! ¿Les cuento que todo es culpa de un videojuego? ¡Jamás se creerán algo así!

Vega calla. Es consciente de que si Unai acude a la policía y demuestra que a Rubén le ha ocurrido algo antes de que sea descubierto, lo único que conseguirá es quedar como principal sospechoso. Y Odín también lo sabe.

—A Rubén lo atacaron sobre las tres de la mañana, ¿no? —recuerda ella, buscando algún detalle esperanzador—. A esa hora tú no habrías podido entrar en el edificio de su residencia.

Sin embargo, ese dato solo sirve para oscurecer todavía más el panorama:

—Ni siquiera tengo coartada —el ánimo de Unai se va hundiendo minuto a minuto—. A las tres, yo estaba solo en mi habitación, así que no hay testigos que lo confirmen. Pude salir e ir a la residencia de Rubén. No es difícil que te abra un compañero; vosotros lo habéis hecho hoy. O conseguir una copia de la llave general. ¡Es increíble: me pueden acusar del asesinato de Rubén! Tendrán pruebas más que suficientes para detenerme, y yo, ni una sola defensa...

Su único argumento es un enemigo imaginario llamado Odín.

La trampa es perfecta, letal.

Para cuando quiera darse cuenta, todos lo habrán condenado ya: medios de comunicación, compañeros, profesores. Y él seguirá sin respuestas, con su vida destrozada.

«Joven de buena familia acaba con compañero por celos». Qué gran carnaza para la prensa.

—También implicarán a Compu.

Vega ha caído en la cuenta de que ha sido su amigo quien ha estado revisando la parte de los sótanos de la residencia de Rubén que aparece en la foto del presunto crimen. Es fácil que haya dejado también huellas suyas, y un rastro reciente en una zona prohibida que ha sido escenario de un asesinato es muy comprometedor.

Unai suspira. *Odín no se detendrá; si hace falta, arruinará la vida de todos nosotros.*

—¿Pero qué le hemos hecho? —se queja con amargura—. ¿Qué pecado hemos cometido para despertar en él ese odio? ¿Por qué se divierte así?

No ha dejado de moverse por el dormitorio como un animal enjaulado, incapaz de apartar las cortinas y mirar a través de la ventana.

—Ojalá lo supiera, Unai.

Incluso en esas circunstancias, la voz suave de Vega actúa de bálsamo para su ánimo. El simple hecho de tenerla allí, con él, le transmite serenidad.

Vega le hace ahora un gesto con las manos, le invita a aproximarse. Quiere acogerle entre sus brazos. Él vuelve a sentarse en la cama, junto a ella. Siente el contacto cálido de sus manos y lo agradece en silencio.

—Esto terminará bien, Unai. Aguanta, pensaremos algo. Tú eres inocente y nos tienes a nosotros.

Nada de eso garantiza un buen final: los inocentes no siempre reciben lo que merecen. Unai sabe bien que la vida no es un guión de Hollywood, tan cierto como que su novia no ha vuelto a insistir en llamar a la policía. La cosa está cada vez peor; se acaban de quedar sin la única estrategia que parecía fiable.

—Tengo que limpiar esa zona del sótano —piensa en voz alta—. Pero lo haré solo, no voy a arrastraros más en esta locura.

Vega rechaza la idea:

—Eso sí sería sospechoso, y después del jaleo de esta noche, seguro que el personal de la residencia estará más pendiente. No —recalca—, ni se te ocurra acercarte allí. Además, al menor movimiento dudoso, lo único que conseguirás es que Odín adelante el descubrimiento del... cuerpo de Rubén.

Le sigue costando hablar de su ex como si su muerte fuera ya una realidad.

Unai se apoya en el cabecero de la cama, exhausto.

—Tienes razón. Todo es una mala idea.

Odín está en condiciones de decidir cuándo será encontrado el cadáver de Rubén. Sigue controlando la partida.

Unai se levanta de nuevo, avanza unos pasos y se coloca en el centro del dormitorio. Estudia cada rincón. Después se pone a revisar todos los cajones, las estanterías, el armario.

—¿Qué más ha podido dejar? —se pregunta—. Supondrá que me voy a deshacer de la pulsera de Rubén. No estoy tan loco como para quedármela, así que seguro que ha metido algo más en el cuarto para involucrarme en su muerte. Algo que la policía descubra al registrar esta habitación.

A Vega no se le escapa el tono convencido con que su chico habla ahora del final de Rubén. Lógico: solo su asesinato vuelve eficaz una trampa como la que le han tendido.

—Odín no es de faroles —Unai adivina los pensamientos de ella—. Apuesta porque tiene cartas ganadoras.

Vega traduce sus palabras: *Rubén está muerto.*

Muerto.

Ella se muerde un labio. Quiere animarse y animarle, arañar alguna esperanza.

Sin embargo, no encuentra las palabras oportunas. Todo está ocurriendo de verdad y demasiado deprisa.

—Valkiria es un juego que recrea la realidad —aventura—. A lo mejor...

Vega repasa en su móvil mensajes antiguos de Rubén, revisa algunas fotos de su Instagram, visita su Twitter y su muro de Facebook. Qué extraño resulta leer sus estados y comentarios, palabras de alguien que quizá ya no existe. Asiste en silencio a la última conversación que mantuvo con él por wasap. Lo imagina escribiendo desde su teléfono cada uno de esos mensajes que ahora no son más que ecos huérfanos en el ciberespacio.

No. Rubén no puede estar muerto.

Un sonido agudo y breve interrumpe los pensamientos de ella.

—Un nuevo mensaje en el chat de Valkiria —anuncia Unai, ya con su móvil entre los dedos.

Odín:

En unas horas recibirás las instrucciones para tu siguiente misión.

Buenas noches.

«Buenas noches». Qué sarcasmo, piensa él. Como si fuera posible conciliar el sueño.

Unai lee a Vega el mensaje.

—Este asalto lo ha ganado él —concluye—. La cuestión es si podemos ganar el combate, Vega. Empiezo a pensar que no.

—Lo ganaremos —ella se ha levantado y llega hasta Unai para rodearle con sus brazos—. No lo dudes. Odín es una persona enferma y su cabeza no mantendrá la frialdad. Estoy segura de que muy pronto podremos acudir a la policía. Te librarás de esta locura.

Unai se esfuerza por rescatar el optimismo. No tardan en besarse. El contacto de sus labios crea para ellos una zona segura, una isla de paz en medio de las turbulentas aguas de esa noche interminable. Durante unos segundos, recuperan la imagen de quienes eran hace tan solo unas horas.

Pero es solo un espejismo. Más allá, la dimensión de Valkiria aguarda.

XXIX

Unos repentinos golpes en la puerta de la habitación despiertan bruscamente a Unai y a Vega, que casi saltan de la cama del susto. Se desperezan con urgencia, las mentes aún abotargadas y la mirada borrosa por culpa del resplandor que se filtra a través de las cortinas. Los golpes al otro lado de la puerta continúan. ¿Qué está pasando? ¿Quién espera fuera?

Unai se pone en guardia, no entiende esa insistencia a una hora tan temprana. ¿Es Odín que viene a buscarlos?

¿Será la policía que acude a detenerle como presunto autor de la muerte de Rubén Prades?

Las pupilas de Unai se dirigen instintivamente hacia la mesilla donde todavía permanece la pulsera de Rubén, con la expresión del criminal sorprendido sin haber tenido ocasión de desembarazarse de las pruebas que lo incriminan.

Tal vez Odín ha decidido mostrar ya el cuerpo de Rubén...

Aún en la cama, procuran serenarse. Les cuesta retornar a la realidad, sobre todo porque ambos albergaban en su interior, refugiados en los últimos vestigios de sueño, la esperanza de que el recuerdo del día anterior fuera solo una pesadilla. Pero no: con la mañana los ha recibido el mismo escenario angustioso que dejaron de madrugada.

Valkiria no da tregua. No tiene compasión.

—¡Son las nueve! —Vega acaba de mirar la hora en la pantalla de su móvil—. ¡Nos hemos dormido!

Era previsible que eso sucediera con la noche tan mala que han pasado. Han logrado descansar muy pocas horas. La cuestión ahora es si deben responder a esos golpes contra la puerta o mantenerse en silencio hasta que el frenético visitante se vaya.

—¡Vega! ¡Unai!

Se tranquilizan al reconocer la voz de Compu. Sin embargo, la impaciencia de su amigo quizá no sea un buen presagio.

—¡Voy! —grita Unai.

Vega se viste con rapidez mientras Unai se levanta, llega hasta la puerta y abre, aún en calzoncillos y camiseta. Ante Unai queda la alta y huesuda figura de Compu que, como siempre, ofrece un aspecto impecable: recién duchado, bien vestido, afeitado. El olor fresco de su colonia se derrama por la habitación. Lo único que traiciona su apariencia perfecta son las ojeras y el color pálido de sus facciones: tampoco ha dormido bien.

—¿Pero qué os pasa? —pregunta, adelantándose hacia el interior—. ¿Por qué no me abríais?

A raíz de Valkiria, cualquier contratiempo alimenta en ellos interpretaciones

oscuras. Tienden a desconfiar.

—Nos hemos dormido —confiesa Vega, arreglándose un poco el pelo—. ¿Qué pasa? ¿A qué viene tanta prisa?

Compu ha llegado hasta la ventana y ahora aparta las cortinas para que entre algo más de luz en el dormitorio.

—No os habéis enterado, claro...

En ese momento, Unai descubre el número de mensajes de wasap que han llegado a su teléfono durante la última media hora. Vega también los ha recibido, acaba de abrir la aplicación.

Unai alza la mirada. Su impaciencia es tal que prefiere escuchar de labios de Compu lo que está sucediendo.

—¿Qué ha ocurrido?

Vega y él reparan de pronto en la seriedad que refleja el semblante de su amigo.

—Un accidente —responde por fin Compu.

—¿Un accidente? —Vega repite esas palabras como si necesitara ganar tiempo. La sombra de una nueva tragedia empaña el horizonte.

—Kika —anticipa Compu—. Ayer por la noche sufrió una caída con el *skate*. Lo siento.

—¿Se ha hecho daño? —Unai entiende ahora que ella no respondiera a sus mensajes. Al menos no parece un acontecimiento relacionado con Valkiria—. ¿Dónde está?

—Kika... —Compu se detiene y en ese instante la memoria de Unai recupera las palabras anteriores de su amigo.

Compu acaba de decir «lo siento».

Unai siente un frío repentino que va calando en su cuerpo. ¿Por qué se ha disculpado? Vega, que capta mejor las insinuaciones, lleva varios minutos guardando un prudente silencio. Se teme lo peor.

—Kika ha muerto —consigue terminar Compu—. Unos obreros han encontrado su cuerpo hace poco más de una hora donde la ampliación del campus.

Unai se deja caer sobre la cama. Todo le da vueltas. Se ha quedado con la boca abierta, busca palabras que no logra articular. Es imposible.

Compu se sienta a su lado.

—Según los primeros indicios —explica con suavidad—, ayer por la noche Kika se coló con el *skate* en la zona de obras, imagino que para aprovechar algunas rampas de los solares. Parece que había bebido y se cayó desde bastante altura. Yo vengo de allí, aunque la policía no deja acercarse a nadie.

—Dios...

—Uno de los agentes me ha dicho que lleva varias horas muerta —completa Compu—. Al menos no ha sufrido; por lo visto, murió en el acto.

Vega sigue en silencio, encogida en un rincón del dormitorio. No tiene nada que decir. Ha vuelto la cara hacia la ventana y permanece con los ojos cerrados, sintiendo

cómo la pena traspasa su cuerpo con la lentitud de un veneno que la inunda por dentro. Otra muerte absurda en la universidad. Más dolor.

Otra ausencia definitiva.

—¿Lo sabe... lo sabe Pedro? —pregunta con voz débil—. Eran muy amigos.

Unai sonríe con amargura. Su novia es la única capaz, en esas circunstancias, de pensar en quién sufrirá más. Y eso que Kika solo era para ellos una buena compañera con quien charlaban a menudo.

—Seguro que Pedro se ha enterado ya —opina Compu— La noticia ha corrido como la pólvora. Estará deshecho.

—No hay más que ver la cantidad de mensajes que nos han llegado —Unai comprueba en su móvil los wasaps pendientes de respuesta—. Es un misterio la rapidez con la que se propagan las malas noticias.

—Espero que se lo hayan dicho con delicadeza —Vega intuye la importancia del modo en que se comunica una tragedia así.

Unai piensa. Su expresión de recelo se está convirtiendo en un gesto permanente.

—Entonces. ¿Kika fue a la zona de obras en plena noche?

—Allí es donde se cayó —Compu se encoge de hombros—. En una parcela que están excavando. Y si lleva varias horas muerta, tuvo que ser por la noche.

Unai se levanta.

—¿Por qué iba ella a hacer algo así? Por la noche siempre estaba ocupada con sus ordenadores.

—A lo mejor salió para despejarse y se le ocurrió que necesitaba experiencias fuertes —aventura Compu—. Supongo que una zona de obras con rampas y saltos debe de ser muy tentadora para cualquier *skater*.

—Una zona de acceso restringido, además —añade Vega, que no se ha movido de su rincón—. A los *hackers* les encanta eso de meterse en sitios prohibidos.

—¡Esos sitios están en la red, no se trata de lugares físicos! —Unai aprovecha para ponerse los pantalones—. Kika no era una grafitera que anduviera metiéndose en edificios públicos y rincones así. Me sigue resultando raro. Dos muertes en el mismo campus y en tan poco tiempo...

—El suicidio de Marta es un drama terrible, pero no te obsesiones con Odín —recomienda Compu—. ¡No es el culpable de todo! Tienes que mantener la sangre fría.

—¿Crees que me he vuelto un paranoico?

Vega cae en la cuenta de que nadie le ha contado a Compu las últimas novedades.

—Tenemos que contarte algo —le dice.

A continuación, tanto ella como Unai le ponen al tanto de la siniestra conversación mantenida horas antes con Odín. En cuanto llega el momento de describir la foto enviada por el máster del juego, Vega calla y deja hablar a su novio. Un mareo la recorre por completo cada vez que piensa en ello.

—¿Rubén... muerto? —Compu se muestra incrédulo—. ¿Me lo estáis diciendo

en serio?

—Al menos la imagen era muy real —Unai ha abierto el cajón de la mesilla y ahora le enseña la pulsera del desaparecido que parece respaldar la noticia—. No daba la impresión de ser un montaje y yo identifiqué el lugar: el mismo sótano de mi primera misión, el que tú registraste ayer.

—Eso me preocupa todavía más... —Compu se mueve de un lado a otro. Ha cogido la pulsera manchada de Rubén, que también reconoce—. Ahora entiendo que sospechéis del accidente de Kika.

—Además —recuerda Vega a su chico—, ¿para qué iba Odín a encargarte la primera misión si la foto fuese falsa? Incluso yo me he terminado convenciendo. Tus huellas allí solo le son útiles como amenaza si realmente se produjo el ataque y acababan encontrando el... cuerpo.

—¿Comprendes todo lo que te hemos contado, Compu? —Unai también empieza a perder la calma—. Rubén trató de escapar, pero Odín se encargó de que no lo consiguiera.

—Y de que no pudiera volver a intentarlo —completa Vega con tono sombrío—. Nunca más.

Se hace el silencio. Los semblantes de los tres reflejan el impacto de los acontecimientos.

—Pues estuvo a punto de conseguirlo —dice Compu—. Esta mañana he coincidido con Carlota en la cafetería de Ciencias y me ha dicho que anteayer por la noche lo vio yéndose, con la mochila a la espalda. De madrugada.

—Así que de nuevo nuestra sospechosa número cinco estaba oportunamente donde no debía y pilló a Rubén en plena huida... —Unai toma nota de ese dato—. ¿Te ha preguntado por lo de anoche?

—Justo después de saludarme —responde Compu—. Le he respondido lo que acordamos y después, sin darle tiempo a hablar más, he sacado el tema del accidente de Kika. Ha funcionado.

—¿Te ha dicho ella algo más sobre Rubén?

—Solo que parecía muy nervioso cuando se cruzaron.

—Lógico —Unai asiente.

—Sobre todo si escapas de alguien como Odín —añade Vega.

Los tres se quedan callados durante unos segundos.

—Y encima ese demente ha estado aquí —Unai alucina con ello—, en mi propia habitación...

—O a lo mejor no —Compu piensa en la pulsera—. ¿No dijiste ayer que *Jugador3* había tenido dos aumentos de puntuación?

Vega y Unai se detienen a reflexionar sobre lo que sugiere su amigo.

—¡Tienes razón! —Unai asiente—. ¿Cómo no se me ha ocurrido? ¡Una de las dos últimas misiones cumplidas por *Jugador3* ha podido consistir en dejar en mi cuarto la pulsera de Rubén!

Vega está de acuerdo:

—Odín no se habría arriesgado a traerla personalmente —dice—. Le pega más mantenerse en la sombra y utilizar a los jugadores de Valkiria.

—Como me utilizó a mí para limpiar la escena del crimen —Unai comprende mejor que nunca la imagen del títere como logo del juego. Odín maneja a los jugadores a su antojo... hasta que se cansa de ellos y los destruye.

Un pensamiento se abre paso en su cabeza: *Más vale que se siga divirtiendo conmigo.*

—Lo que ha demostrado es que puede llegar hasta ti sin problema —dice Compu—. Un mensaje que también está detrás de esa pulsera en tu cuarto. Aumenta su presión.

Ni siquiera aquí estoy a salvo de Odín.

—Pues lo está consiguiendo —confiesa Unai.

Compu lanza un suspiro.

—Aun así, vincular el accidente de Kika con todo esto...

Pero su compañero ha dejado de escucharle. Acaba de coger el móvil y ha abierto la aplicación del juego.

—Ayer no me dejasteis meter a Kika en el equipo —dice Unai—. Sospechabais de ella.

—¿Y...? —Vega atiende a su manipulación del teléfono, intrigada.

—Ahora veremos si teníais razón al desconfiar.

Durante un minuto, nadie habla. Compu y Vega aguardan mientras Unai revisa los datos del juego.

—¿Qué estás mirando? —pregunta por fin Compu.

—Si Kika es *Jugador3* —contesta Unai sin levantar la mirada—, su nombre en la aplicación aparecerá ahora en gris claro. Como ha ocurrido con Marta y Rubén. Y si, por el contrario, su muerte ha sido una prueba más de Valkiria ordenada a mi otro adversario, la puntuación de *Jugador3* habrá aumentado en diez puntos.

—Es verdad —Compu asiente—. Podemos comprobar eso.

Sin embargo, el optimismo dura poco:

—Nada —Unai interrumpe su tarea—. Ni una cosa ni otra. La puntuación de *Jugador3* sigue igual a como la dejamos ayer y el *nick* mantiene su color, así que Kika no ocultaba ningún vínculo con Valkiria; ni como víctima ni como participante. Quizá ha sufrido un auténtico accidente.

Aun así, él sabe que tampoco están en condiciones de descartar por completo que detrás de su muerte no aceche la figura de Odín. Tal vez, si hubieran contado con ella la noche anterior, Kika habría podido protegerse. Unai empieza a experimentar un preocupante sentimiento de culpabilidad... ¿Es también una secuela de Valkiria?

—Kika se cayó hace horas, no esta mañana —Vega repasa la lógica de los argumentos de su novio—. La suma de puntos tendría que haberse producido ayer por la noche, no esta mañana. Y *Jugador3* sí sumó puntos dos veces.

Unai se ha quedado quieto.

—Es cierto, pero si aceptamos que la caída de las taquillas del sótano y esconder la pulsera de Rubén en mi habitación han sido pruebas para *Jugador3*, no quedan misiones pendientes para él que justifiquen sumas recientes de puntuación.

—Luego la muerte de Kika sí parece un auténtico accidente —afirma Compu con seguridad—. No nos pongamos en lo peor.

Unai hace un gesto afirmativo aunque sin convicción. La muerte de Kika no permite ninguna certeza más allá de su sospechosa oportunidad. Y es que tiene muy presente que, para cuando su compañera sufrió el accidente, él estaba dispuesto a incluirla en el equipo contra Valkiria, lo que le incita a pensar mal. Decide compartir su suspicacia con los demás.

—Es una coincidencia creíble —plantea el larguirucho—. No le des más vueltas.

—Esa intención tuya de fichar a Kika como aliada no podía adivinarla Odín —dice Vega a Unai—, por muy *hacker* que sea. Si ese monstruo ha tenido algo que ver con su muerte, habrá sido porque detectó que recurriste a ella la primera noche.

—En ese caso —Unai siente que comienza a recuperar el tono, las últimas noticias le han despertado por completo—, ahora sois vosotros los que estáis en peligro. Sabéis demasiado.

No soportaría que por su culpa le pasara algo a Vega... ni a Compu. En su interior sufre un dilema terrible: por un lado necesita contar con su chica y con su amigo, y por otro no quiere arrastrarlos a un peligro del que tal vez no pueda protegerlos.

—Olvidalo —dice Compu—. A estas alturas, no merece la pena que nos escondamos. Después de la desastrosa operación de rescate de ayer y de tus últimos mensajes a Odín, Valkiria sabe perfectamente que estamos contigo en esto.

—Eso no quita para que tengamos mucho cuidado —Vega se ha tomado en serio la advertencia—. Debemos ayudarte, Unai, no complicar aún más las cosas.

—No quiero que os ocurra nada. Bastante daño ha hecho ya Valkiria.

En sus mentes brotan los rostros de Marta y Rubén, una lista de víctimas de la que quizá forme parte Kika.

—Entendido —Compu mira a los dos—. Y ahora, ¿cuál es el plan?



Pedro ha aproximado el rostro hasta acariciar la valla que rodea la zona de obras. Siente sobre la piel el roce de los filamentos, su perfil frío marcándole las mejillas y la frente. Desde allí observa en silencio, con expresión abatida e incrédula. Los dedos de sus manos atraviesan la cuadrícula de metal que le impide acercarse más. Contempla la escena como un preso que aguarda inclinado sobre la puerta de su celda. Su postura transmite impaciencia, aunque él sabe que no hay nada que esperar.

Kika está muerta. La policía no ha logrado evitar que se filtrara la identidad del cuerpo encontrado. Ahora esa información corre de boca en boca entre la gente que se ha ido acercando hasta la verja.

Kika está muerta y eso no va a cambiar.

Pedro se seca los ojos enrojecidos. En el área protegida hay mucho movimiento pero poco ruido; la gente camina con gravedad. El ambiente de tragedia contamina el paisaje. Toda la maquinaria pesada que queda ante su vista está parada y los obreros permanecen en corrillos, fumando mientras murmuran sobre el triste hallazgo que ha tenido lugar a primera hora de la mañana.

Desde su posición, rodeado de otros estudiantes, funcionarios y profesores que han acudido al conocer la noticia, Pedro distingue dos coches de policía aparcados y varios agentes que inspeccionan la zona. También ve una ambulancia, que por desgracia no ha sido necesaria, y otro vehículo que se llevará el cuerpo de su amiga en cuanto el juez ordene el levantamiento del cadáver. Un precinto policial delimita varias áreas de terreno.

—¿Dónde está ella? —pregunta Pedro a Clara, que permanece a su lado en silencio.

Él ha buscado en vano la dramática imagen de un cuerpo tendido en el suelo y cubierto con una manta, aunque en el fondo no está seguro de querer ver algo así, ni siquiera para asimilar que la muerte de Kika es real.

—Desde aquí no se puede ver —responde su amiga mientras le aprieta de un brazo para transmitirle su apoyo—. Por lo visto, se cayó en esa parcela que están excavando.

Señala el lugar a pesar de que una de las cintas policiales ya delata el punto desde el que presuntamente Kika se precipitó al vacío.

—No quise quedar con ella —a Pedro le tiembla la voz—. Vaya mierda de último recuerdo se ha llevado de mí.

—Tú eras uno de sus mejores amigos —Clara intenta contrarrestar esa culpabilidad—. Habíais pasado la tarde juntos, ¿no? Y también quedasteis a comer. Gracias a ti disfrutó de un buen último día, estuviste con ella. Eso es lo que importa.

—Si hubiera quedado con Kika por la noche, no habría salido con el *skate* y ahora

estaría viva.

—Eso no puedes saberlo. Lo más probable, si tanto le apetecía, es que saliera en cuanto tú te hubieses ido a dormir. No tienes nada que reprocharte, Pedro. Te portaste con ella mejor que cualquiera de nosotros.

Él se queda callado unos segundos.

—Me voy a la residencia, Clara. Necesito estar solo.

Él se gira hacia su amiga, vacilante, y es entonces cuando ella descubre que el estado de Pedro es mucho peor de lo que suponía: una mueca de remordimiento ha deformado su habitual expresión alegre y muestra ahora un aspecto sudoroso, casi febril. Sus ojos se hunden en un semblante lívido.

Un solo pensamiento invade la mente impresionada de Clara: la pena no provoca una reacción así.

• • •

Los tres se encuentran en el vestíbulo de la residencia. Unai, que ya ha escondido la pulsera de Rubén en un macetero de la planta baja, carga a la espalda su mochila con el portátil. Quiere estar preparado para cualquier imprevisto. Ahora murmuran entre ellos, atentos a la puerta de salida que marca un límite invisible metros más allá. En cuanto atraviesen ese umbral reanudarán la partida de Valkiria, que Odín no ha interrumpido en ningún momento.

—Entonces, ¿definitivamente sigues jugando? —Vega plantea por última vez un interrogante que suena casi televisivo. Y es que ella continúa debatiéndose entre el temor a los próximos movimientos de Odín y el riesgo de que Unai acuda como sospechoso a la policía sin pruebas de su inocencia. No alcanza a decidir qué la asusta más.

—Lo preguntas como si tuviera alternativa —responde él—. Y no es así, Vega. Ya lo hemos hablado. Aún no. El objetivo de nuestros movimientos de hoy es precisamente conseguir algo que nos permita acudir a la policía. Pero hasta entonces...

—Unai tiene razón —apoya Compu—. Por peligroso que sea, hay que aguantar. Hoy es un día clave. Tenemos que resistir.

—¿Quién va a creerse que tú eres un asesino? —Vega se ha vuelto hacia su novio. Entiende todos los argumentos, pero su idealismo le impide concebir que Unai sea acusado de algo que no ha hecho—. Ni siquiera tienes motivos.

—Lo que no tengo es coartada para ninguna de esas muertes —dice él—. Eso es lo único que importará a la policía. Odín es capaz de lograr que me vinculen incluso con el suicidio de Marta.

—Sobre todo si se ha enterado de vuestra visita a su habitación —Compu se ha

puesto muy serio.

—¿Por qué dices eso?

A Vega también le ha sorprendido el comentario.

—Bueno —comienza Compu—. Al parecer está comprobado que el asesino siempre vuelve al lugar del crimen. En ese sentido, vuestra visita a la habitación de Marta días después de su muerte da la impresión de respetar ese ritual.

—Lo que nos faltaba —Unai ha puesto los ojos en blanco—. A esto llamo yo comenzar con fuerza el día. Ahora va a resultar que visitar el dormitorio de Marta nos convierte en culpables de su suicidio.

—¿Cuándo va a llegar alguna buena noticia? —Vega procura mostrar un gesto amable, pero necesita algo de luz, un atisbo de horizonte.

—Tendremos que fabricarla nosotros —Unai rescata una convicción que se ha mostrado esquiva hasta ese momento; para él, la jornada que comienza acaba de transformarse en una suerte de asalto final, tiene que serlo o perderán—. Se acabó, basta de dudar. Hoy es el día en que Odín cometerá un error. Lo provocaremos, lo sacaremos de su madriguera. Hay que impedir que esto degenera más. Si la foto que me envió ayer por la noche es real, han muerto dos de los cuatro jugadores que competimos en Valkiria, y ha sido por incumplir las normas, por pretender abandonar.

Lo peligroso es infringir las reglas del juego.

Dos jugadores muertos. En las mentes de Unai y Vega ha brotado la imagen del cadáver de Rubén tendido en el suelo del sótano. Por enésima vez se preguntan si de verdad Odín ha terminado con él.

—Mientras obedezca, no me hará daño —concluye Unai—. Hay que darle caza respetando sus condiciones.

—Pero no vamos a hacerlo... —Compu piensa en voz alta—. Y va a enterarse.

—No hará daño a Unai.

Vega lo confirma con un aplomo que sorprende a los otros. Se han girado hacia esa voz de repente tan sólida.

—¿Estás segura? —cuestiona Compu.

—Ya lo hemos hablado: Odín no querrá que termine el espectáculo tan pronto. Y eso le perderá.

En el rostro de Unai se dibuja una sonrisa, termina de aflorar en su interior la certeza de que esta vez todo saldrá bien. Optimismo, esperanza. Basta de miedo. Ellos estarán a su lado hasta el final. Abraza a Vega y ella responde al gesto con toda la energía de la que es capaz. Lo que necesita Unai es su complicidad, y Vega lo sabe. Juntos son más fuertes.

—No podría tener mejores aliados —dice con gratitud.

Ella le besa. Es consciente de que, una vez la decisión de seguir jugando está tomada, de nada sirve mantener una actitud vacilante. Ni es útil ni ayudará a su chico en esa guerra sucia. ¿Unai está dispuesto a jugar? ¿No hay más alternativa? Pues ella lo que tiene que hacer es apoyarle y llegar más lejos, jugar también junto a él.

Compartir el riesgo como comparten su amor, en primera línea. Deben desenmascarar a Odín en el menor tiempo posible. Cada hora cuenta.

Unai, todavía abrazado a su chica, piensa en el día que tienen por delante. La cuestión sigue siendo cuándo acabará el juego, adonde los llevará. ¿Habrá preparado Odín una última pantalla para casos de motín? ¿Cuándo dará por concluida la partida? Las circunstancias en las que Marta y Rubén perdieron su condición de jugadores no permiten deducir si lo que pretende el máster es solo hacerlos sufrir con Valkiria o quiere, en realidad, matarlos a todos.

En este último caso, lo único que habrían conseguido Marta y Rubén con sus decisiones es anticiparse a su destino.

Odín. Unai daría lo que fuese por averiguar quién se oculta tras ese *nick*, por distinguir el rostro de su enemigo.

¿A qué espera para ordenarle su segunda misión como *Jugador4*?

—Hoy tenemos que identificarle —advierte a los demás—. Si Odín presiente que nos acercamos demasiado, procurará adelantar el final.

Y eso sí suena peligroso.

—Pues no perdamos más tiempo —dice Vega, separándose de él—. Comencemos con el plan.

Los tres intercambian una mirada cómplice antes de girarse hacia la puerta principal de la residencia. Ya no hay vuelta atrás.

—Primer objetivo: encontrar a la desconocida del vídeo —recuerda Unai—. ¡Adelante!

Se dirigen a la salida con paso firme. Quieren vencer por Marta, por Rubén, tal vez por Kika. Y para que Unai y *Jugador3* logren salvarse de un probable desenlace trágico que alguien ha diseñado para ellos.

El problema es que Valkiria no permanecerá impasible ante su provocación. Y lo saben.

XXXI

—¿Ahora eres tú la que me sigue?

Nuria se acaba de encontrar con Carlota cerca del sector de ampliación del campus, junto a un edificio de laboratorios. La expresión de fastidio en ambas es evidente.

—He quedado con un amigo de Química que tiene las prácticas aquí, ¿y tú? Tampoco pintas nada en esta zona. ¿A disfrutar de otra muerte?

Carlota señala hacia el sector en construcción, que desde que ha trascendido lo del accidente parece un lugar de peregrinación. Todo el mundo se acerca para curiosear, aunque la valla y la policía impiden llegar hasta el lugar exacto de la tragedia.

—Yo no conocía a esa chica —se defiende Nuria—. Seguro que tú sí. Parece que era de las que andan de madrugada haciendo cosas raras.

—¿Para ti el que se acuesta tarde hace «cosas raras»? Veo que compartías ideas con Marta, la monja de la promoción.

Nuria se pregunta cómo es capaz Carlota de ironizar sobre una compañera muerta.

—No respetas nada, Carlota.

—Y me lo dice la que dejó morir a su amiga... Al menos no voy de excursión a ver un cadáver.

—¡No estoy aquí por eso!

Carlota se encoge de hombros.

—Bueno. Entonces vienes a celebrar el accidente.

—Lo dices como si fuera una buena noticia.

—Para ti, sí. Gracias a esa muerte se va a olvidar la de Marta. ¿No querías que dejaran de hablar de ti?

Nuria no da crédito a lo que oye.

—¿Cómo puedes ser tan retorcida? ¿De verdad crees que me alegra que muera una compañera en un accidente? Tú sí que ganas con esta tragedia: se aleja el asunto de la foto que te pasó Rubén.

—Yo no tengo nada que ocultar —responde Carlota—. En cambio, si el suicidio de Marta ya no es noticia, dejarán de verte como lo que eres. Aunque seguro que hay gente que se encarga de recordarlo.

—De lo que nadie se olvidará nunca es de tu afición principal —dice Nuria comenzando a alejarse—. ¿Ya sabe tu amigo de Química que solo es un nombre más en una larga lista?

Unai, Vega y Compu aguardan en el vestíbulo al que dan las puertas de las dos aulas de segundo, en el primer piso de la facultad de Periodismo. Se han repartido estratégicamente, de modo que controlan todo el espacio. Es imposible que nadie cruce ante ellos sin que lo vean.

Cada poco rato miran la hora en sus respectivos móviles, sobre todo Unai, que aprovecha además para comprobar su alerta de Valkiria. De momento, ni Odín ni *Jugador3* han hecho acto de presencia. Quedan dos minutos para que acabe la clase, instante en el que se enfrentarán al ruidoso flujo de estudiantes de ese curso, entre los que puede encontrarse Laura. Tendrán que estar muy atentos.

Vega, muy callada, todavía se está reponiendo de la nueva prueba a la que Valkiria la ha sometido: ver un breve fragmento del vídeo en el que su novio se lía con esa otra chica que ahora buscan. Ha sido duro para ella, muy duro, pero inevitable si pretende ayudar a Unai: solo si sabe cómo es Laura estará en condiciones de reconocerla.

Y sí. Tiene las facciones de la desconocida marcadas a fuego en la memoria. Ahora sí.

Qué arduo es el avance a través de esa pesadilla. Siguen pagando peajes a cambio de cada aproximación a Odín.

Unai también les ha pasado por wasap una captura de pantalla del vídeo donde se aprecia más o menos la cara de la chica, que Vega consulta mientras espera. Procura no distraerse, pero cuando piensa que por culpa de esa desconocida su novio se ha visto arrastrado a Valkiria... es odio lo que siente hacia ella. Por primera vez, auténtico odio.

Unai, desde su posición, espera sin demasiada fe. Si esa tal Laura accedió a participar en la trampa que le tendieron, es absurdo confiar en que sean ciertos los datos que le facilitó: ni estudiará Periodismo ni se llamará Laura. A pesar de todo, no disponen de mucho más para iniciar su búsqueda. Esa primera maniobra es necesaria. Por otra parte, piensa, la conoció en el Lombok, un local muy próximo a la facultad de Periodismo que ella parecía conocer bien. A lo mejor no es tan descabellado suponer que parte de la información que le dio sea verdadera. A fin de cuentas, eso permitiría a Laura disimular mejor. Pronto lo van a comprobar.

Un murmullo comienza a dejarse oír entonces: por fin, la clase ha terminado. Desde donde esperan escuchan voces, el rumor creciente del movimiento de una multitud. Suenan otros ruidos, sillas que se pliegan y golpean contra la madera, una risa amortiguada. Ellos se ponen en guardia, se preparan desde sus puntos de vigilancia. A los pocos segundos, se abren las puertas de las dos aulas y empieza a extenderse por el vestíbulo una marea de estudiantes que se derrama pronto en todas las direcciones. Los ojos de los tres se detienen en cada perfil femenino alto y de

cabello negro que queda a la vista. Sin embargo, pronto la corriente humana pierde fuerza, se va convirtiendo en un goteo de alumnos rezagados que no arroja ninguna sorpresa, hasta que la salida concluye definitivamente. Ninguno ha logrado detectar a la compañera sospechosa.

—Once y diez de la mañana, primera maniobra sin éxito —señala Compu—. ¿Y ahora?

Ni Vega ni Unai tienen tiempo de responder. Clara ha surgido de improviso en medio de un pasillo que comienza frente a ellos y al que dan las aulas de primero. Como avanza en dirección contraria, no los ha visto.

—¿Qué hace aquí? —pregunta Vega, conteniendo a duras penas su primer impulso de saludarla.

Ambas van a la misma clase en segundo de Filología.

—Ni idea —dice Compu—. Os recuerdo que es otra de las sospechosas de nuestra lista. La número cuatro.

—Separémonos —propone Unai—. Mientras uno la sigue, los demás continuaremos buscando a Laura. Quizá ella me mintió con el curso en el que está matriculada y no con la carrera.

Unai también tiene previsto pasar por el Lombok. Quiere enseñar a los camareros la captura de pantalla donde se distingue a la desconocida del vídeo, por si ella es una habitual del local.

—Yo me encargo de Clara —dice Compu con los ojos puestos en su objetivo—. ¡Nos hablamos por wasap!

Vega y Unai le siguen con la mirada conforme él avanza a buen paso por el pasillo que Clara casi ha terminado de recorrer.

—¿Vamos? —pregunta entonces Vega—. La siguiente clase de primero va a empezar.

Unai asiente, pero antes de ponerse en marcha, su móvil comienza a sonar. Comprueba la llamada entrante: en la pantalla del teléfono aparece un número fijo desconocido que le resulta familiar. Vacila a pesar de que Odín nunca emplearía un teléfono tan fácil de rastrear como ese.

—Responde —le aconseja Vega con impaciencia— y sigamos con nuestra búsqueda. Puede ser importante.

Y es que no deben olvidar que la vida continúa al margen de Valkiria. Unai obedece, receloso ante cualquier novedad que surja en su horizonte. Al cabo de unos segundos, cuelga. Su seriedad se ha acentuado.

—La policía me espera en mi residencia —comunica.

La policía.

A Vega le da un vuelco el corazón. Por un momento piensa que han descubierto el cadáver de Rubén y la presunta implicación de Unai en su muerte. Imagina a su novio detenido, saliendo de la residencia con las manos esposadas a la espalda y la cabeza baja. Como un culpable.

¿Es que Odín se ha cansado del juego? ¿Ha decidido terminar con todo?

—¿Qué quieren de ti?

Unai traga saliva. Procura controlar su nerviosismo.

—De momento, hablar conmigo. Tengo que ir, Vega.

Su voz suena débil. No hay alternativa. Una huida es impensable, ¿adónde podría ir? Además, eso lo haría más culpable todavía. No. Tiene que acudir y aparentar naturalidad.

A Unai le gustaría saber cómo enfrentarse a un interrogatorio, porque intuye que eso es lo que le espera dentro de unos minutos.

Un interrogatorio donde, por su propio bien, no puede dejar traslucir nada de lo que sabe. Odín vigila cerca.

XXXII

Compu acelera el paso hasta situarse a unos metros de Clara, aunque no lo suficientemente cerca como para que sus pasos la alerten. Hay que ser prudente: en ese corredor la resonancia es traicionera y no hay ningún lugar donde él pueda ocultarse si Clara hace un giro imprevisto. En caso de ser sorprendido en su labor de espionaje, Compu le dirá que estaba aproximándose para saludarla, una justificación más o menos creíble.

Ya han terminado de recorrer el pasillo y ahora suben las escaleras que conducen a la planta de las aulas de cuarto curso. Él se inclina hacia el hueco central y así controla sin riesgo el avance de su compañera, pues distingue su mano deslizándose por la barandilla en el tramo superior. Compu frena para distanciarse un poco más de su objetivo y es entonces cuando descubre una figura que le observa desde uno de los rellanos de la planta inferior. Es un estudiante de unos veinte años, de rostro muy blanco y pelo castaño tan largo que casi le llega hasta los hombros. Lleva un *septum* en la nariz y a un lado de su cuello se aprecia el final de un tatuaje de color verdoso. En cuanto se sabe descubierto, retrocede hasta quedar fuera de la vista. Compu se ha detenido. Está a punto de bajar a investigar, pero la posibilidad de perder a Clara le hace desistir. ¿Quién será ese chico? ¿Por qué le miraba? El modo en que se ha escondido también le parece sospechoso.

Metros más arriba, Clara ha abandonado las escaleras y continúa ahora por un nuevo pasillo de aulas. Compu termina de subir los últimos peldaños y se mantiene tras ella. Así alcanza a ser testigo del encuentro entre Clara y un estudiante que aguarda sentado en un banco. Él no conoce a ese chico, aunque por su aspecto da la impresión de ser un alumno de último curso. Compu se detiene a cierta distancia, junto a la puerta abierta de una clase vacía, en la que se mete.

Compu asoma la cabeza y espía. El modo cariñoso en que el chico trata a Clara confirma el motivo puramente sentimental de su presencia allí. Toca retroceder para reanudar la búsqueda de la desconocida del vídeo... y de ese chico del *septum* que se ha escabullido plantas más abajo.

Compu regresa a la escalera y comienza a descender. Atento a su móvil, no llega a percatarse de lo breve que es el encuentro de Clara con el estudiante.

• • •

Se trata de una mujer robusta de unos treinta y cinco años, algo más baja que él. Lleva el cabello negro muy corto y su expresión mientras habla apenas transmite

alguna emoción. Unai, que se ha detenido al cruzar la puerta principal de la residencia, la distingue sin dificultad. La agente no le ha visto aún. Va vestida con el uniforme de la policía nacional y está conversando con el recepcionista.

—¿No te han dicho para qué quieren hablar contigo? —Vega ha insistido en acompañarle y aguarda junto a él—. Desde luego, no parece que esté esperando a un sospechoso de asesinato.

La actitud tranquila de la mujer les hace descartar que su presencia sea consecuencia de una maniobra de Odín.

—Supongo que me quiere preguntar sobre el accidente de Kika —dice Unai—. No se me ocurre otra cosa.

A Vega le extraña:

—Tampoco erais tan amigos...

—Habrán visto en su móvil mi llamada perdida y los mensajes. Se preguntarán por qué tenía yo tanto interés en hablar con ella precisamente la noche de su accidente.

Tiene sentido. Vega maldice en voz baja; cada nueva iniciativa que toman da la impresión de complicarlo todo aún más.

—¿Quieres que me quede contigo?

Unai se ha vuelto hacia ella. Se agarran de las manos. Los dos saben que la policía preferirá que ella no esté presente durante la conversación.

—Ya has hecho bastante acompañándome hasta aquí —dice Unai—. Y lo prioritario ahora es encontrar a la desconocida del Lombok. Sin ella no llegaremos hasta Odín.

Le cuesta renunciar a su chica en esas circunstancias. Su compañía le ayuda a mantener la serenidad, pero hay demasiado en juego. Deben separarse. Ella, que comparte la urgencia en desenmascarar al máster de Valkiria, acepta a regañadientes.

—De acuerdo. Me vuelvo entonces a la facultad de Periodismo. Avísanos en cuanto termines o si surge algún problema.

—Lo haré. Ojalá tengáis suerte.

—Cuidado con lo que dices.

Le ha guiñado un ojo. Se dan un beso y ella sale, tras lanzarle una última mirada que dice muchas cosas. Desaparece al otro lado de la puerta y Unai se siente frágil. Odín ha conseguido que incluso la policía implique un riesgo. Se gira para encontrarse con los ojos de la agente, que le observan sin disimulo desde la recepción. Le han debido de indicar que es él la persona a la que espera.

Unai avanza sin prisa, manteniendo la calma. Su gesto serio encaja bien con la reacción que la policía esperará en él tras la reciente muerte de una compañera.

—¿Unai Bengoa?

Él asiente.

La mujer, tras un saludo formal, se presenta: Elena Sánchez, subinspectora de la policía nacional.

—Necesito hablar contigo, Unai.

Como si él no lo supiera. Unai le propone un pequeño recibidor que hay a pocos metros, pero la agente prefiere que suban a su habitación.

—Estaremos más tranquilos —dice.

Unai titubea. Sus nervios aumentan. No puede negarse sin correr el riesgo de llamar la atención de ella. Su imaginación recrea a *Jugador3* en su dormitorio, colocando elementos comprometedores que le vincularán con la muerte de Rubén. Por eso pretendía evitar llevar a esa policía hasta su cuarto. Sin embargo, su intento no ha servido de nada y ahora ambos van a jugar en un clima de tensión creciente que le recuerda a *La sogá*, una película de Alfred Hitchcock. Porque Unai siente como si tuviera el cadáver de Rubén escondido en el dormitorio y cualquier mirada de soslayo de su visitante pudiera descubrirlo.

Valkiria se ha convertido en una ruleta rusa.

Unai y la subinspectora no tardan en llegar a la habitación. Han subido por las escaleras y superado en silencio el tramo de pasillo que los separa de la puerta correspondiente. Unai emplea su llave para abrirla, deja pasar a la agente antes de entrar y a continuación le señala la silla con ruedas que hay ante el escritorio, mientras él se sienta sobre la cama. La subinspectora desplaza la silla hasta colocarla frente al chico y se acomoda en ella. Sus rostros quedan muy próximos.

—Usted dirá —comienza Unai—. Aunque no tengo mucho tiempo: enseguida empieza una clase importante a la que no quiero faltar.

Ya que no ha conseguido esquivar esa situación tan peligrosa, al menos procurará abreviarla todo lo posible. Cada minuto aumenta las posibilidades de que la mirada de la subinspectora detecte algo que no encaja, algo que la lleve a formular más preguntas de las oportunas. Y cada respuesta de Unai es un paso sobre el abismo que se abre bajo sus pies.

—Siento mucho la muerte de tu compañera —dice ella—. Qué mala suerte.

Las pupilas de la subinspectora Elena Sánchez son claras, suaves. Pero engañosas. Unai detecta en ellas un filo agudo que va resbalando muy sutilmente por cada milímetro de su semblante. *Me analiza, piensa. Estudia mi reacción, el nivel de mi tristeza ante la muerte de Kika.*

Unai duda sobre el dolor que debe exteriorizar ante ella. En el fondo no eran tan amigos, aunque el asunto de Valkiria ha generado un repentino vínculo entre ellos. ¿Entonces? ¿Resultará sospechoso mostrar una pena excesiva?

En realidad, su alusión a la próxima clase no lo ha situado como alguien muy emotivo, desde luego.

—Era un sitio peligroso, ¿verdad? —se limita a preguntar—. El del accidente.

La subinspectora hace un gesto afirmativo.

—Mucho. Por eso me extraña tanto que se metiera allí, ¿sabes? Una zona llena de obstáculos y de zanjás, en plena noche. ¿Ella solía ser tan imprudente?

—Tampoco la conocía tanto —al instante, Unai se arrepiente de su respuesta. Ha

sonado a excusa, a justificación—. Quiero decir como *skater*.

—Ya.

—Yo me llevaba bien con ella. Su cuarto está en esta misma planta.

—Lo sé.

—Me solucionaba los problemas del ordenador, ¿sabe? Como a todos los de la residencia. Utilizaba el *skate* para moverse por el campus, eso sí, pero no tengo ni idea de adonde se iba para practicar con él. De hecho —Unai se da cuenta de que es el momento de anticiparse—, ayer la necesitamos con bastante urgencia y no hubo manera de encontrarla.

Unai mantiene una mirada indiferente. Tiene la impresión de que ha logrado introducir la información sospechosa de un modo muy natural.

La subinspectora se queda en silencio unos segundos.

—Quizá por eso hemos descubierto en el móvil de tu compañera varios mensajes tuyos y una llamada perdida que también le hiciste.

—Sí.

Los ojos de la policía se pasean ahora por la habitación, y Unai siente cómo un profundo calor va ascendiendo por su cuerpo. ¿Cuánto va a durar esa charla? ¿Resistirá sin cometer un error? ¿Verá ella algo que lo incrimine en la desaparición de Rubén?

—«Tengo que contarte algo» —lee la subinspectora de una libreta que acaba de sacar de un bolsillo—. «Llámame cuando puedas».

—Ese mensaje es mío.

—Sin embargo —objeta ella—, en la carpeta de mensajes recibidos y en la de enviados del wasap de tu compañera apenas se conserva alguna conversación contigo. En los últimos tres meses, apenas cuatro o cinco mensajes. Es evidente que no manteníais una comunicación frecuente.

—Ya le he dicho que tampoco teníamos tanta relación. Además, me cruzaba con ella a diario; lo que queríamos decirnos, nos lo decíamos al vernos.

Unai recuerda con tristeza la noche en que Kika le ayudó a entrar en Valkiria. Ella era generosa, siempre tenía tiempo para los demás. *No merece un final tan estúpido como un accidente con el skate*, piensa. *Él mismo debe reconocer que las circunstancias de su muerte son extrañas*.

—¿Y justo ayer, la noche de su accidente, era tan necesario para ti contactar con ella?

—Casualidad.

Casualidad. Una palabra venenosa, que quema en labios del muchacho. Una palabra con sabor a Valkiria.

La subinspectora no aparta su mirada de él. El contenido de la habitación parece haber dejado de interesarle.

—¿Qué era eso tan urgente que tenías que hablar con tu compañera?

Unai esperaba esa pregunta.

—Ayer por la noche estaba en mi habitación con mi novia y un amigo —comienza a explicar—. Jugábamos a *League of Legends*, un videojuego muy conocido. Kika era una experta, se sabía todos los trucos. Necesitábamos que nos ayudara a pasar de pantalla, por eso la llamamos. De hecho, queríamos que formara parte de nuestro equipo.

—Eso es lo que querías contarle.

—Sí.

La subinspectora se queda pensando.

—Primero enviaste varios mensajes y un rato después la llamaste. Qué insistencia, ¿no?

Unai mantiene su mente a toda máquina. No permitirá que esa policía entrometida desmonte su versión de los hechos. *Improvisa*, se dice. ¡*Improvisa, improvisa!*

—Jugamos a menudo a *League of Legends*, usted no sabe cómo se vive cada partida. Necesitábamos su ayuda con urgencia.

La subinspectora se humedece los labios.

—Entiendo. ¿Me puedes facilitar los nombres de tu novia y de ese amigo tuyo?

—¿Es que no se cree que ayer por la noche estuviera con ellos? ¿Qué es esto, un interrogatorio?

Unai no ha podido evitar esa súbita irritación. Primer error.

La subinspectora pestañea sin mostrar la más leve molestia por el tono de voz que acaba de emplear el chico, aunque sus ojos penetrantes se clavan en él con mayor intensidad. Unai lee en ellos la curiosidad, la duda. La subinspectora Sánchez se pregunta si hay algo extraño detrás de la muerte de la estudiante, un interrogante que Unai tampoco está en condiciones de contestar.

—¿Debería interrogarte? —pregunta ella por fin—. Pensaba que solo estábamos hablando sobre un desgraciado accidente.

—Disculpe, todo esto de la muerte de Kika me ha trastornado. Como me ha pedido esos nombres, yo...

—No es que desconfíe de ti —la subinspectora mantiene la suavidad de su voz, que contrasta con la frialdad de su mirada—. Pero necesito hablar con las personas del entorno de la víctima para hacer las comprobaciones básicas. Seguro que lo comprendes.

—¡Claro! Perdóneme. Mi novia se llama Vega Loscos, y el amigo con el que estuvimos, Sergio Villar. Todos estudiamos en esta universidad.

La subinspectora toma nota. En cuanto Unai se encuentre con ellos, los pondrá al tanto de su explicación para que los tres coincidan en la justificación de los mensajes a Kika. La coordinación es clave.

—Lleváis muy mala racha en este campus...

Al principio, Unai no entiende.

—¿Cómo?

—Hace pocos días, otra compañera se suicidó, ¿no?

Ahora Unai sí reacciona.

—Sí, sí. Marta. Estamos todos muy impresionados.

—No es para menos. Dos tragedias así en tan poco tiempo...

Unai aparta la mirada, necesita descansar de la presión de sentirse observado por esa mujer. Es un pulso agotador. ¿Cuándo se va a ir?

—¿Es verdad que Kika iba borracha? —decide probar con un giro en la conversación hacia temas inofensivos.

La subinspectora enarca las cejas.

—Ya veo que los rumores vuelan. Hemos encontrado una lata de cerveza muy cerca del cuerpo de tu compañera, eso es cierto. El análisis de huellas dactilares en ella y la autopsia confirmarán si tu compañera había bebido o si se trata simplemente de una lata dejada por un trabajador de la obra.

—Claro.

—De todos modos, ¿sabes si tu compañera bebía a menudo?

—Ni idea, lo siento. Creo que no.

Unai nota una vibración en su bolsillo y la ansiedad que ha estado reprimiendo amenaza con dispararse dentro de él. No va a conseguir controlarse. Incluso percibe su pulso, el latido en la sien. Su esfuerzo por disimular se irá al traste delante de una policía demasiado perspicaz. Tiene que resistir o lo estropeará todo, pero la curiosidad es demasiado fuerte: ¿Quién le ha escrito? ¿Se tratará de un mensaje de Vega? ¿De Compu? ¿Habrán encontrado a Laura? O tal vez acaba de recibir nuevas instrucciones de Odín. Sea lo que sea, tiene que comprobarlo de inmediato.

Decide que no va a esperar, no debe hacerlo. Ni siquiera ante la presencia de la subinspectora. El tiempo de Valkiria sigue transcurriendo.

Unai saca su móvil, cuya pantalla le notifica que ha recibido un mensaje de Odín en el chat del juego.

Odín.

—¿Es importante? —pregunta la policía, que continúa atenta a su semblante.

Unai carraspea, teme que no le salga la voz.

—Es un wasap del amigo con el que he quedado para ir a la próxima clase —miente sin levantar el rostro—. Quiere saber si me espera o no. ¿Qué le digo?

Él habla mientras abre la aplicación de Valkiria y accede al chat. Comienza a leer.
Dios.

El juego continúa. Odín le acaba de comunicar su siguiente misión como jugador... y le da un plazo de una hora para cumplirlo. A los pocos segundos, el mensaje se borra de su pantalla.

Todo se está precipitando.

Odín está nervioso. ¿Le habrá visto en compañía de la subinspectora?

Unai lo imagina muy cerca, a la espera. Recrea su perfil anónimo acariciando el cuerpo de Rubén, dispuesto a mostrarlo si él comete la más leve imprudencia.

Unai, te la estás jugando. Mide tus palabras o arruinaré tu vida para siempre.

¿El máster del juego ha elegido intencionadamente ese momento, en pleno interrogatorio, para enviar su mensaje? Odín es experto en escoger la circunstancia más delicada, cualquier situación que multiplique el poder de sus palabras.

A pesar de su crispación, Unai debe fingir tranquilidad. Levanta la cara y, al enfrentarse a la expresión inteligente de la subinspectora, siente de pronto la tentación de confesarle todo, de quitarse ese tremendo peso de encima. Demasiada carga. Se pregunta qué sucedería si en ese momento le hablara a la mujer de Valkiria, del acoso de Odín, de la presunta muerte de Rubén y de la oscura razón que motivó el suicidio de Marta. ¿Le creería?

¿Está él dispuesto a correr ese riesgo? No. Es una locura. Unai resiste el impulso. Se obliga a ser honesto consigo mismo: ahora no cuenta con ninguna defensa, nada para demostrar su inocencia. Si la policía empieza a husmear, Odín lo venderá como el asesino; después hará desaparecer su propio rastro y todo habrá terminado. La denuncia de Unai solo parecerá un burdo intento de escapar a la justicia, de eludir su participación en un crimen plagado de evidencias que la policía cerrará demasiado pronto.

Será su cabeza la que rueda, no la de Odín. Todo el mundo sabe que, cuando hay un culpable, nadie se molesta en seguir investigando.

—¿Estás bien?

La voz de la subinspectora saca a Unai de su ensoñación.

Segundo error: mostrarse más afectado de lo que debería.

—Perdone, ya le he dicho que el accidente de Kika me tiene...

—Está bien —le corta ella, como si hubiera decidido de pronto que no sacará más de ese muchacho—. Por el momento hemos terminado, muchas gracias.

La subinspectora se ha levantado. Le hace un gesto de despedida muy formal y se dirige a la puerta.

—Hemos terminado.

Ojalá fuese así, piensa Unai. Esto solo acaba de empezar.

Unai extiende un brazo y está a punto de llamar a la subinspectora cuando esta sale de la habitación.

No se vaya, le pide en su interior, sin llegar a pronunciarlo. No nos abandone, ayúdenos.

No nos deje aquí.

XXXIII

Ella recoge los vasos sucios que han dejado los últimos clientes y después limpia la superficie de la barra con un trapo húmedo que frota con energía. Se mantiene de puntillas desde su lado, inclinada hacia adelante, sin atender a la puerta de la cafetería. Hasta ella llegan el murmullo de las mesas ocupadas y el chasquido de los cubiertos contra los platos.

—Hola, Ruth.

Alza el rostro. Ha reconocido la voz.

—¡Hola! —responde sorprendida—. ¿Qué haces aquí? ¿No tienes clase?

—Te están buscando.

Su sonrisa se congela.

—¿De qué hablas?

—Ya lo sabes. Está con sus amigos en la facultad de Periodismo. Tienes que irte.

Ella ha palidecido.

—¿Seguro que es él?

—Sí. No tardarán en terminar de buscarte por la facultad. Aquí estás demasiado cerca, deberías irte. Pueden aparecer en cualquier momento.

—Joder, ya sabía yo que este momento llegaría. Tendría que haber hablado antes con él.

—Pero no lo has hecho, y ahora...

—¿Ahora es mal momento? ¿Y si dejo que nos encontremos? Mejor solucionar esto de una vez. Estoy harta de sentirme mal. Su visitante rechaza la idea.

—Recuerda los mensajes. Sería un encuentro muy visible. Ruth vacila, mira a la gente que permanece en las mesas del local tomando sus consumiciones.

—Es que yo no puedo moverme de aquí...

—Avisa a tu jefe, dile que te has puesto enferma. Después de todo lo que has esperado, no es cuestión de arriesgarte tontamente. Cualquier otra ocasión será mejor que esta.

Ella se lo piensa unos instantes.

—Está bien —cede—. Voy a avisar al jefe y a mi compañera, que está en la cocina. Pero esto no puede continuar, en serio. Tengo que solucionarlo.

—De este fin de semana no pasa, te lo prometo. Yo organizaré el encuentro. Ahora desaparece.

—¿Y tú qué vas a hacer?

—Controlar sus movimientos. No se me ocurre otra cosa. —Ten cuidado. Al final se van a fijar en ti.

Se quedan en silencio unos segundos.

—Creo que ya lo han hecho, Ruth.

—¿Qué más da a estas alturas?

Vega lleva un rato enseñando el fotograma de la chica del vídeo a los estudiantes con los que se cruza por los pasillos, con la esperanza de que alguno la reconozca. De momento no ha tenido éxito. Compu, de nuevo junto a ella, ve imprudente esa estrategia.

—Recuerda que no conviene cabrear a Odín...

Vega, que le ha contado dónde está Unai, se gira hacia él.

—Despierta, Compu. El que estemos los tres buscando a esa chica es una declaración de guerra, ¿no lo entiendes? A partir de aquí, poco importa cómo actuemos. Odín sabe que conocemos Valkiria y que estamos ayudando a Unai.

—Ya, pero no conviene alimentar su rabia...

—Por una vez —insiste Vega mientras se dirige a otra estudiante que acaba de salir del baño de chicas—, olvídate del orden, de la corrección, de lo que se espera de ti. Ser obedientes no ayudará a Unai; solo facilitará las cosas a ese loco.

O loca, añade para sus adentros. Siguen sin tener ni el más mínimo dato sobre la identidad de Odín.

—¿Y qué han conseguido Marta o Rubén siendo desobedientes? —responde Compu—. Acabar mal. Solo eso.

Vega se detiene y deja alejarse a la estudiante; no ha llegado a alcanzarla. Se queda en silencio unos instantes sin saber qué replicar. Comprende demasiado bien la actitud de Compu. Cuando por fin se dispone a contestar, es interrumpida por el timbre de su móvil, que comienza a sonar y vibrar a un tiempo entre sus dedos.

—Es Unai —comunica al ver el número entrante en la pantalla del teléfono.

Hablan durante unos minutos mientras Compu espera sin perder de vista a todas las personas que se mueven por esa zona de la facultad. No se ha olvidado del misterioso espía de la escalera, al que ha intentado en vano descubrir. ¿Quién es? ¿Dónde se habrá metido?

—Prueba superada con la policía —dice Vega a su amigo en cuanto cuelga—. Unai solo ha tenido que responder a unas preguntas sobre Kika. Ya está libre.

—¿Por qué han querido hablar con él? Tampoco eran íntimos.

—Recuerda que intentó localizarla varias veces, y como fue justo antes de su muerte...

—Es verdad. ¿Entonces le esperamos aquí? ¿Viene ya?

Vega niega con la cabeza.

—Vas a alucinar: en medio de su conversación con la policía, Odín le ha ordenado una nueva misión.

Compu está a punto de aplaudir.

—¡Bravo! Hay que reconocer que en Valkiria tienen buen ojo para elegir los

momentos.

—O eso, o lo tienen bien vigilado.

Compu asiente.

—¿Y en qué consiste lo que tiene que hacer? Espero que no sea nada muy chungo...

Vega se encoge de hombros.

—Debe robar un *pendrive* de una taquilla de la facultad de Comunicación Audiovisual y dejarlo en otro sitio. No le han dicho mucho más.

—¿Y lo va a hacer?

—Sí —responde Vega—. Eso nos hará ganar tiempo; incluso puede que así Odín se confíe. Además, por lo que me ha dicho Unai, solo le dan una hora para conseguirlo.

—Vaya prisa...

—Odín no nos lo quiere poner fácil. Hemos quedado en encontrarnos allí en cuanto terminemos nuestra búsqueda.

—Pues entonces, vámonos ya.

—Espera —dice Vega—, déjame que antes de irnos pregunte a ese chico. Nunca se sabe...

Compu se vuelve hacia donde señala ella. En efecto, un estudiante de aspecto *hippy* ha abandonado una de las últimas aulas de esa planta y camina hacia ellos sin dejar de escribir en su móvil.

—Vaya pinta —se queja Compu—. Rastas, pantalones de perroflauta y un poncho sucio. Podría ser hermano de la chica y ni haberse enterado. ¡No perdamos más tiempo aquí!

—Alguien tiene que conocerla —insiste Vega—. Quiero intentarlo un poco más.

Compu se encoge de hombros.

—De acuerdo, pero no tardes. Yo me voy adelantando; es mejor que Unai no esté solo.

Compu se aleja en dirección a la salida del edificio. Vega, que no se ha dejado llevar por la primera impresión que ha manifestado su amigo, aborda al universitario en cuanto lo tiene a su alcance. Tras un breve saludo, le muestra en su teléfono la captura de pantalla donde se ve a la desconocida del vídeo.

—¿Te suena? —le pregunta con la mejor de sus sonrisas.

El muchacho presta atención a la imagen. Contra todo pronóstico, su respuesta es afirmativa.

—Es la que trabaja en la cafetería de la facultad de Traducción e Interpretación, ¿no?

Vega contiene el aliento. Su encuentro con Unai va a tener que esperar.

• • •

Unai entra a paso rápido en el vestíbulo de la facultad de Comunicación Audiovisual. Se encuentra con pocos estudiantes en ese espacio circular al que dan las puertas de las primeras aulas. Se detiene unos segundos y, antes de proseguir, revisa cada rincón que queda ante él, e incluso los gestos de aquellos con los que cruza su mirada, como si pudiera reconocer en las facciones de sus compañeros alguna marca distintiva de los jugadores de Valkiria.

Ningún indicio sospechoso. Reanuda el avance con naturalidad.

Las instrucciones de Odín han sido muy precisas: en el plazo de una hora tiene que llegar hasta el pasillo donde están las taquillas de segundo y, sin ser visto, abrir la número trescientos veinte con una combinación que le ha facilitado. Debe llevarse un *pendrive* que encontrará dentro de un estuche y depositarlo en una papelera de un parque cercano. Típico de las películas de secuestros y rescates.

Unai se pregunta por qué quiere Odín que él haga eso, si ya tiene a su disposición el código que abre la taquilla que le interesa.

—¿No puede hacerlo él mismo? —murmura.

No, se responde. Odín no hará nada que suponga un riesgo para él, que comprometa su anonimato. Lo suyo es permanecer en la sombra, asistir al juego como árbitro y decidir la suerte de sus jugadores, al estilo de un dios vengativo que castiga a sus criaturas a la menor desobediencia. No. Odín ha conseguido la combinación que necesita —a saber cómo—, pero la acción directa la asignará siempre a alguno de sus jugadores.

No manchará sus manos.

—Aunque ya lo están —Unai vuelve a susurrar—. De sangre.

¿Por qué nos hace esto?

Toma un pasillo a la derecha que conduce hasta la cafetería. Allí hay mucha más gente, tanto en las mesas como acodados en la barra, donde un camarero muy joven se afana en atender un montón de peticiones simultáneas. Una vez allí, Unai localiza el acceso a la zona del edificio que le interesa. Se trata de una puerta de salida que comunica con los jardines del edificio. Se aproxima con expresión de indiferencia, llega hasta ella y la atraviesa.

Le quedan aún cincuenta minutos de margen para cumplir su misión. De pronto alza la mirada hacia el nuevo escenario y sus ojos se encuentran con otros que se abren mucho al reconocerle.

Ese pelo, el tatuaje en el cuello, el *septum*...

Es Marcos.

Unai olvida las cautelas, no piensa. Casi como un acto reflejo, echa a correr hacia él, que también ha iniciado una maniobra de huida. El tiempo del camuflaje ha terminado. Unai quiere respuestas y las necesita ya.

Marcos se mueve con agilidad. Para cuando Unai alcanza el vestíbulo, él ya está subiendo por las escaleras que llevan hasta el primer piso de la facultad. Sin embargo, le falta fondo; conforme la persecución se prolonga, la distancia que los separa se va

acortando.

No puedo perderlo, piensa Unai, que ni siquiera nota el peso de la mochila a la espalda. *O Valkiria acabará conmigo*.

XXXIV

Compu se detiene al encontrarse con Carlota. Procura disimular el fastidio que le provoca ese encuentro tan inoportuno. Esa chica cunde mucho últimamente. Quizá demasiado.

El difuso territorio de las casualidades vuelve a abrirse ante ellos. ¿Cómo deducir si un encuentro es accidental o intencionado?

Compu lo analiza. ¿Qué se esconde detrás de cada mirada? Imposible saberlo.

—Veo que tienes prisa —ha comentado ella—. Parece que solo te dediques a correr estos días...

Curioso modo de referirse al episodio de la noche anterior. Compu se pone en guardia.

—A veces se juntan muchas cosas... —responde—. Y entonces hay que correr. Otros lo hacen por deporte.

Carlota sonríe.

—El personal de la residencia está hablando con los estudiantes sobre lo del sótano, ¿sabes? Tranquilo, no he dicho que os vi por las escaleras.

—Gracias. Te debemos un favor.

—De todos modos —añade ella—, no sé si Pedro Ginés también os vio. Andaos con cuidado.

—Hablaremos con él. Es buena gente, tampoco dirá nada.

Compu evita exteriorizar preocupación delante de ella, aunque el dato le inquieta. Intuye que Carlota pretende sacarle información y se pregunta el motivo.

¿Acaso sabe algo?

• • •

No es ella.

En cuanto Vega entra en la cafetería y distingue a la chica tras la barra, se da cuenta de que no es la del vídeo. Se detiene y suelta un largo suspiro. A pesar de la decepción, esos instantes le sirven para tranquilizarse. El camino hasta el local, mientras intentaba prepararse para un encuentro cara a cara con la chica responsable de la pesadilla que ha contaminado sus vidas, no ha sido fácil. Ahora al menos dispone de unos segundos para recuperar la serenidad. En su fuero interno se agita un mar turbulento de sentimientos.

Vega llega hasta la barra y pregunta por la otra chica que suele trabajar allí. Teme una respuesta negativa que confirme que el estudiante que le ha enviado a esa

cafetería se ha confundido.

—Lo siento —responde la camarera—. Ruth se ha puesto enferma y ha tenido que irse.

Vega asiente. Pues ya es mala suerte. Al menos acaba de averiguar su verdadero nombre: Ruth. Ahora solo es cuestión de tiempo encontrarla... aunque tiempo es justo lo que no tienen.

—¿Sabes cómo puedo localizarla? —Vega adopta su gesto más inocente—. Es por un asunto muy urgente.

—Lo siento —contesta la camarera—. Si quieres dejarle algún mensaje...

Vega sabe que no le van a decir nada. Además, su forma de preguntar por Ruth — ha quedado claro que ni siquiera sabía su nombre— le pone muy difícil insistir sin arriesgarse a molestarla.

Bueno, tal vez Unai sepa hacerlo mejor. Vega se despide de la camarera y sale de la cafetería. Una vez en el exterior, llama a su chico para contarle las novedades, pero Unai no contesta. Qué raro. Lo imagina enfrascado en la misión ordenada por Odín. Le envía un mensaje por wasap con el titular de su descubrimiento y, a continuación, se dispone a contactar con Compu.

No llega a hacerlo. Acaba de caer en la cuenta de que Unai, con la geolocalización de Valkiria en su móvil, constituye el cebo que atrae la vigilancia de Odín. Por eso ahora toda la atención estará centrada en él a lo largo de la zona de la facultad de Comunicación Audiovisual, lo que sitúa también a Compu bajo el control de Valkiria.

Ella se ha quedado fuera del área de peligro, o al menos eso parece. Debe aprovechar su presunta libertad de movimientos para llevar a cabo alguna maniobra que sorprenda a Odín. Ya se reunirá con Unai y Compu más tarde.

Tiene claro su nuevo destino: el sótano de la residencia de Rubén.

Algo tiene que haber allí que justifique la caída de taquillas que le impidió terminar su registro la noche anterior. Ahora es el momento de comprobarlo, a plena luz del día y con la acción de Valkiria centrada en otro lugar del campus.

Vega dirige sus pasos a ese nuevo destino. Su propia tensión la distrae; no se ha percatado de la escasa batería que le queda a su móvil.

• • •

El sudor resbala por la frente de Marcos mientras intenta zafarse de su perseguidor. Unai se le ha tirado encima de un salto y ambos han rodado por el suelo de la zona de talleres, hasta que una pared los detiene. Incluso entonces, Marcos se esfuerza en desembarazarse de su compañero, sin éxito. Unai se mantiene encima de él.

—¡Para, joder! —le grita, casi sin respiración—. Va a aparecer algún profesor...

Da por hecho que lo último que querrá su compañero es llamar la atención. Marcos parece asumir la situación, pues en ese momento deja de moverse. Ha asentido.

—¡Valkiria! —se limita a decir Unai mientras recupera el aliento. Aproxima su rostro al de él, harto de acosos y montajes.

Marcos le mira sin comprender.

—¡Dime qué sabes de Valkiria! —insiste Unai sin apartar su cara—. No me hagas perder más tiempo. ¿Eres Odín?

—No sé de qué hablas —el asombro de Marcos parece real, lo que asusta a Unai.

—¡Déjalo ya! Sé que me espías a todas horas. ¿Qué sabes del juego?

—¿Juego? ¿Pero qué dices?

—¡Lo sabes perfectamente!

—Yo no sé nada de ningún juego. Te lo juro.

—¿Y por qué no dejas de mirarme siempre que nos encontramos? ¿Por qué has echado a correr al verme?

—Vale —reconoce Marcos—, ¡te he estado siguiendo! Pero es porque te reconocí cuando llegué a tu clase.

—¿Me reconociste?

Unai se aparta un poco.

—Sí —Marcos se incorpora al notar menos presión sobre él—. Tú eres el que se enrolló con mi amiga Ruth.

—No me jodas... —Unai interpreta las palabras de su compañero. A continuación le muestra en su móvil el fotograma de la desconocida del vídeo—. ¿Esta es tu amiga?

Marcos asiente. Unai nota cómo la ira crece dentro de él.

—¿Y siempre que ella se enrolla con alguien tú te dedicas a espiar al afortunado y a grabarlo?

Él lo niega con un movimiento de cabeza.

—¡Yo no tuve nada que ver con eso! A ella le pagaron por hacerlo. Fue todo muy... raro.

—¿Qué? —Unai siente que por fin las piezas empiezan a encajar.

—Mi amiga tiene problemas económicos. ¡Iban a echarla del piso! Lo puso en Facebook para pedir ayuda, y alguien que te conoce se debió de enterar y le propuso un negocio...

Unai reflexiona. Uno nunca sabe hasta dónde —hasta quién— llega la información que publica en las redes. Siempre hay un riesgo. Esa chica se sirvió en bandeja a Odín sin darse cuenta.

—¿Un negocio? —repite Unai—. ¿Alguien le ofreció un negocio?

—¡Yo le dije que no lo hiciera, te lo juro! Pero era mucha pasta y ella estaba desesperada.

Unai apenas puede contenerse:

—¿Qué estás diciendo?

—Fue la noche de la fiesta —explica Marcos, visiblemente avergonzado—. En el Lombok. Yo fui con ella, aunque nos separamos en cuanto Ruth te identificó.

—¿Me conocía?

—La persona que contactó con ella le envió una foto tuya. Yo la he visto: detrás de ti se ven unas montañas.

Unai adivina enseguida de qué foto se trata, pero ese dato no aporta ninguna pista nueva; es la imagen de su perfil de Facebook, así que cualquiera ha podido guardársela.

—Continúa.

—Ruth tenía que enrollarse contigo en el baño de chicos, ese fue el trato. Sin llegar más lejos. Solo enrollarse. Si lo conseguía, le pagarían trescientos euros. ¡Trescientos euros! Tienes que entenderlo: Ruth estaba desesperada, ¡la iban a dejar en la calle!

Unai le agarra de las solapas del abrigo, a punto de perder el control. ¿Qué le importan a él los problemas de una desconocida que le ha complicado la vida hasta extremos demenciales? Lo único que le preocupa es recuperar la libertad, apartarse de Valkiria para siempre.

—¿Quién? —grita—. ¿Quién estaba dispuesto a pagarle trescientos euros por enrollarse conmigo?

—¡No lo sabemos! —Marcos se encoge de hombros—. Lo único que puedo decirte es que se hacía llamar Odín. Todo le llegaba a Ruth desde una dirección desconocida de correo electrónico. Esa persona parecía saberlo todo sobre ella...

Odín. El vínculo con Valkiria acaba de confirmarse. Las pulsaciones de Unai empiezan a dispararse.

—¿Entonces no tiene ni idea de quién es?

Marcos niega con la cabeza.

—Bueno —añade—. Creo que Ruth sospecha de alguien a quien vio horas antes varias veces, por la zona de los baños del Lombok. Como fue allí donde tuvieron que colocar la cámara... Ella se sentía tan nerviosa esa tarde que estuvo allí mucho antes de la hora de la fiesta. No hacía más que ir y venir.

Unai casi se queda sin respiración.

—¿Tu amiga podría reconocer a esa persona si la viera?

Marcos se encoge de hombros.

—No lo sé. Eso tendrás que preguntárselo a ella.

Unai contiene su impaciencia. En Ruth puede estar la clave para identificar a Odín, y él va a volverse loco si no consigue de una vez información que le lleve hasta el máster del juego.

—¿Y se lo creyó? —pregunta ahora—. ¿De verdad siguió tu amiga el juego a alguien desconocido que le proponía semejante cosa?

—Ruth trabaja en la cafetería de la facultad de Traducción —se defiende Marcos

—. Lo primero que hizo esa persona fue indicarle dónde debía mirar en su local para encontrar cien euros. ¡Y estaban! Le prometió doscientos más si cumplía su parte.

Eficaz método de demostrar que uno habla en serio, piensa Unai. La compró. Ese cabrón de Odín compró a la chica que me ha hundido la vida.

—Cómo pudo prestarse a eso... —Unai se levanta y apoya la espalda en la pared—. Cómo pudo venderse así.

Marcos se ve libre, pero no huye. Se ha puesto también de pie y se frota las magulladuras provocadas por la pelea.

—En el fondo no fue por dinero —termina reconociendo—. Fue por miedo.

—¿Por miedo? —Unai se le queda mirando—. ¿Es que no ganó trescientos euros? Porque imagino que cobró el total: hizo un buen trabajo.

—Lo cobró, sí. Aunque tal como me contó que fue la oferta... —Marcos baja la mirada—. Esa persona lo sabía todo sobre ella. Daba miedo. En serio, Ruth no pudo elegir. Odín le insinuó que si ella no aceptaba, le haría perder el empleo. Y que eso solo sería el principio. Y Ruth le creyó. Por eso te he vigilado en cuanto te reconocí. Ella está asustada desde que sucedió todo, y se siente culpable. Más de una vez ha querido buscarte para disculparse, pero nos asusta intentarlo porque Odín le advirtió que no se volviera a poner en contacto contigo. No sabemos en qué andáis metidos, pero quienquiera que se oculte tras ese *nick* da muy mal rollo.

Unai se queda pensando. Transmitir ese tono de amenaza a través de mensajes escritos tiene mucho mérito.

—Y yo caí en la trampa.

—Estabas... estabas drogado —Marcos se siente fatal al confesarlo—. Odín hizo llegar a Ruth una sustancia que debía echar en tu copa. Era algo que no te haría daño; te juro que Ruth jamás te habría hecho beber algo tóxico. Odín le aseguró que solo anularía tu resistencia y...

—Y lo hizo.

Se quedan en silencio unos segundos.

—Lo siento mucho, en serio —Marcos no sabe cómo disculparse—. Mi amiga no es así...

Unai apenas atiende. Su mente se centra ahora en la sospecha que se ha confirmado. Por encima de la rabia que siente en esos momentos, experimenta una serenidad nueva: la de la inocencia recobrada.

—No era yo —dice—. Siempre lo he sabido.

No era yo.

—Ruth se lo explicará a tu novia —propone Marcos—. Y todo quedará aclarado.

Unai, molesto por haber resultado una víctima tan fácil, siente una curiosidad muy concreta:

—¿Pero cómo consiguió echar eso en mi vaso?

—Por lo que me contó Ruth, hubo un momento en que alguien fue a saludarte. Durante esos minutos perdiste de vista tu copa.

—Y fue suficiente.

—Sí.

—¿Le dijo Odín a tu amiga por qué me «regalaba» algo así?

Por obsceno que a él le resulte ese asunto, visto desde fuera, la apariencia es de lo más tentadora: tener a tu alcance una chica con un físico espectacular no sucede todos los días. A muchos compañeros les encantaría sufrir esa... broma.

—Sí —contesta Marcos—. Odín le comentó que se trataba de una especie de novatada, en plan despedida de soltero. Ruth no se lo creyó.

—Es una justificación muy verosímil.

Marcos carraspea.

—Mi amiga describió la conversación con un adjetivo que no se me ha olvidado.

—¿Cuál?

Marcos suspira.

—«Siniestra». No es que ella aceptara el encargo al creerse lo de la novatada, Unai. Es que prefirió evitar preguntas.

Para entonces, Ruth ya había deducido que no debía formularlas sino limitarse a obedecer. Por su propio bien.

—Marcos, ¿de qué conoces a Rubén Prades?

—Solo de *League of Legends* —responde—. Es muy bueno con ese juego. ¿Por...?

—Por nada.

Unai se dispone a pedir a Marcos que le lleve sin perder un minuto hasta su amiga, pero no tiene tiempo, pues en ese instante su teléfono empieza a emitir un destello rojizo demasiado familiar: la alerta de Valkiria.

Sin embargo, lo que sus ojos encuentran al revisar el teléfono lo hunde en una confusión absoluta: la presencia que ha detectado la geolocalización es la de... ¡*Jugador1*!

Se trata del *nick* que han atribuido a Rubén desde el principio.

¿Qué está ocurriendo? ¡Rubén se mueve de nuevo a través del plano virtual del campus!

Unai se lleva las manos a la cabeza. ¿Qué significa eso? ¿Rubén está vivo? ¿Ha escapado de sus captores o se trata de una trampa? ¿Vuelve a jugar? ¿Era todo, por fin, un farol de Odín que ha terminado por salir a la luz?

Ahora mismo, la alerta sitúa a *Jugador1* cerca de allí, en el pabellón polideportivo adyacente a la facultad en la que se encuentran.

Un lugar muy poco frecuentado a esas horas, lo que es una buena noticia.

Unai está a punto de sufrir un colapso. ¿Qué debe hacer? La combinación de la taquilla que guarda en su móvil es un incómodo recordatorio de la cuenta atrás. Qué dilema: le quedan aún treinta minutos para cumplir su segundo encargo en Valkiria, tiene ante sí a la persona que puede conducirlo hasta la desconocida que le tendió la trampa, y ahora... ahora surge un rastro de Rubén.

¿Qué dirección debe tomar?

—¡Marcos, tengo que irme! —decide por fin—. ¡Espérame en la escalera de incendios de la tercera planta! ¡No tardaré!

Le ha propuesto ese lugar porque lo nota verdaderamente inquieto y él también necesita discreción. Marcos ha asentido. No hay riesgo de que huya, no hay ya nada que ocultar.

Unai se aleja del área de talleres a toda velocidad. No puede perder ni un minuto más. Ni siquiera ha abandonado esa planta cuando su teléfono detecta otra presencia vinculada a Valkiria: Odín acaba de surgir cerca del polideportivo.

El máster también ha detectado a *Jugador1*.

Mal síntoma.

Unai, desde la ignorancia sobre lo que sucede a su alrededor, intuye que tiene que llegar antes que el máster del juego. Por la seguridad de todos.

XXXV

Pedro permanece tumbado en su cama, con el móvil entre las manos. La pantalla del teléfono le va mostrando fotos protagonizadas por Kika y él mismo, imágenes que jamás volverán a repetirse. Se trata de un ejercicio doloroso, que le daña, pero sus dedos continúan recorriendo sin compasión todo ese historial de instantes conservados. No logra apartar la mirada de cada uno de esos momentos que ya son historia, recrea los minutos compartidos con su amiga. Lamenta haber estado tan ausente los últimos días, un fallo que no tiene solución.

Pedro llora. Imagina el cuerpo de Kika tendido sobre la tierra, a la intemperie, en plena madrugada. Morir así...

Sus dedos se detienen, la sucesión de fotografías le concede una tregua.

—Tengo que hacer algo —su voz apenas se deja oír en el dormitorio.

Pedro se levanta trabajosamente, como si la tristeza le hubiera arrebatado no solo el ánimo, sino también la energía. Llega hasta la ventana y contempla desde allí la vida que late en cada rincón del campus.

—Tengo que hacer algo —se repite.

Se aparta del cristal, coge la cazadora del armario y se sitúa ante la puerta de la habitación. Su semblante ha adoptado una expresión dura.

—Y debo hacerlo ya.

• • •

Unai acaba de colgar. Sin dejar de estudiar a la gente que queda ante su vista, ha llamado a Compu por el móvil para contarle las novedades y le ha pedido que acuda donde ahora se encuentra él, en un extremo del polideportivo. Con Vega, sin embargo, no ha conseguido hablar: tiene el móvil desconectado.

Ese imprevisto le preocupa. Ella es bastante despistada para esas cosas; pero en las circunstancias actuales, no estar localizable es un problema muy serio. Supone que habrá acudido a la facultad de Comunicación Audiovisual y los estará esperando allí.

Unai lleva varios minutos observando a la gente que se mueve en el polideportivo, semioculto en un rincón de la sala que le ofrece una buena perspectiva. Tal como imaginaba, no hay muchas personas practicando deporte en horario de clases. De hecho, la mayoría de los estudiantes estarán a punto de comer: son casi las tres de la tarde. Los que sí se encuentran allí hacen ejercicio en la pista y unos pocos atienden a sus móviles desde las gradas. Unai incluso ha visitado los vestuarios

masculinos, que estaban vacíos. En los femeninos no se ha atrevido a entrar, aunque apenas se escuchaba alguna voz desde fuera.

La señal de *Jugador1* sigue activa, aunque a esas alturas ya ha constatado que Rubén no está en el pabellón. ¿Se han equivocado al adjudicarle ese *nick*? Unai lo duda; la publicación que Rubén programó para él en Facebook ratifica su condición de jugador, y el momento en que su *nick* como *Jugador1* adquirió la tonalidad gris claro —color que no ha cambiado con esta nueva aparición— coincide perfectamente con su salida de Valkiria. ¿Entonces?

¿Ha sustituido alguien a Rubén dentro de Valkiria? Odín ha podido fichar a otra víctima, su apetito de venganza no parece tener límites. Pero, en ese caso, ¿por qué iba a asignarle el *nick* de Rubén, un *nick* que además mantiene la tonalidad clara de los expulsados? Un nuevo participante habría surgido en Valkiria bajo el nombre de *Jugador5* y en color oscuro. ¿Entonces?

Unai no entiende qué está sucediendo. Lo único innegable es que su aplicación continúa ubicando a *Jugador1* en las inmediaciones. La alerta de geolocalización, sin embargo, ya no registra la aproximación de Odín. Sí la captaba cuando Unai se encontraba en la facultad de Comunicación Audiovisual, así que el máster está muy cerca, aunque no lo suficiente como para detectarlo.

—El máster tampoco contaba con la aparición de *Jugador1* —murmura con cierta satisfacción—. No estaba en su hoja de ruta. La prisa que se está dando por llegar hasta aquí lo demuestra.

Es una urgencia que él imagina, no puede comprobarlo. Aun así, está dispuesto a jurar que para Odín la aparición de *Jugador1* no es una buena noticia.

En ese momento aparece Nuria en la pista. Unai la reconoce con asombro desde su posición. ¿Qué pinta allí? ¿Es ella la que estaba en los vestuarios?

Vestida con ropa de deporte y una toalla al cuello, ha comenzado a calentar haciendo estiramientos.

¿Será ella el nuevo *Jugador1*? A esas alturas es evidente que todos los participantes en Valkiria guardan alguna relación entre sí, y la amistad de Nuria con Marta la convierte en una buena candidata.

Claro que Nuria también podría ser Odín. Unai da por hecho que el máster del juego solo se deja ver por diversión, así que ha podido desactivar la geolocalización de su terminal al llegar al polideportivo para volver invisible su presencia. Odín siempre juega con ventaja y ya sabrá que *Jugador4* ha acudido a intentar encontrarse con *Jugador1*.

Por otra parte, es probable que el máster esté en condiciones de afinar su geolocalización hasta determinar exactamente qué terminal está provocando la alarma, lo que le permitirá identificar al presunto intruso que ha accedido a Valkiria como *Jugador1*.

Demasiadas teorías son posibles.

Unai consulta su reloj. Le quedan veinte minutos de margen para cumplir su

segunda misión.

¿Y si envía un mensaje a *Jugador1* a través del chat del juego? Hace horas que han renunciado a disimular sus movimientos y puede que Odín no actúe con la suficiente agilidad como para impedir la comunicación. Además, si al enviar el mensaje Unai percibe cualquier reacción en Nuria desde la pista, estará en condiciones de confirmar si ella es el nuevo *Jugador1*.

Unai entra en el chat de Valkiria y comienza a escribir. Hay que apostararlo todo.

• • •

Marcos aguarda sentado en uno de los peldaños de la escalera de incendios, arrebujado en su abrigo. Se pregunta en qué anda metido Unai Bengoa. Por muy mal que le sentara el engaño de Ruth, no entiende el modo tan violento como ha reaccionado al verle a él, cuando además ni siquiera lo asociaba aún a la trampa del vídeo.

—Mi patético intento de escapar tampoco ha ayudado, de acuerdo —piensa en voz alta—, pero aun así...

Marcos supone que Unai ha debido de tener problemas con su novia por culpa del vídeo. Lógico. Esos dos últimos días le han permitido informarse bastante bien sobre la vida de su compañero, por lo que sabe que, para cuando este se dejó arrastrar por la seducción de Ruth, ya salía con Vega Loscos. De todas formas, no parece que ahora estén mal. Es evidente que la relación continúa.

¿Entonces? ¿Qué problema oculta Unai y quién es Odín? Marcos reconoce que hay que tener muy mala intención para preparar la trampa del vídeo. ¿Quién es capaz de pagar trescientos euros a cambio de arruinar la relación sentimental de otra persona? Un plan así implica un resentimiento que roza la locura.

—Sea quien sea, tiene que odiarle mucho. Vaya enemigo...

Marcos cierra los ojos un instante, le ayuda a pensar. ¿Y eso que le ha preguntado Unai al principio? Valkiria. Marcos no tiene ni idea de a qué se refería, pero lo que le ha quedado claro es que el nombre de Odín no ha sorprendido a su compañero. Incluso parece haber reconocido su forma de actuar.

—Aunque no sabe quién es —opina.

No. Marcos ha tenido muy cerca el rostro de Unai y en la expresión de su semblante, más allá del miedo y la urgencia, ha visto desconcierto.

—No sabe quién es Odín ni por qué le tendió esa trampa.

Marcos maldice por lo bajo. No va a poder ayudarle en eso; quizá Ruth lo consiga. En cuanto vuelva, Unai la llamará para que hablen.

Algo que tendría que haber ocurrido hace días.

A su espalda, un chasquido de la puerta que comunica con la planta de aulas

anuncia que su espera ha terminado. Marcos se levanta, dispuesto a cooperar con Unai en lo que sea necesario. Durante ese rato ha reunido la determinación suficiente. Él y Ruth tienen que reparar el daño causado, han tardado demasiado en decidirse a hacerlo. Él se siente responsable porque fue quien aconsejó a su amiga que se olvidase del chico, que no intentase ningún acercamiento después de aquella noche. Se equivocó. Ahora hay que terminar con ese turbio asunto de una vez. Lo que lamenta es que haya sido un encuentro fortuito con Unai lo que ha provocado su nueva actitud. Habría preferido tomar la iniciativa: se habría sentido menos culpable.

La puerta ha terminado de abrirse.

Marcos quiere compensar su cobardía y así va a manifestarlo a su compañero. Ya no hay vuelta atrás. Sin embargo, la figura que acaba de quedar ante él no es la de Unai. La sorpresa interrumpe los pensamientos de Marcos, que se queda quieto en una posición precaria sobre los escalones.

—Me ha costado dar contigo.

Marcos no tiene tiempo de responder. Un leve empujón, que no espera, le hace perder el equilibrio. No entiende lo que está sucediendo, por eso no alcanza a protegerse ni a reaccionar. Ni siquiera grita. Marcos se precipita rodando por los escalones, siente los bordes metálicos de los peldaños clavándose en él mientras su cuerpo rebota contra todos los relieves que encuentra en su caída. Su cabeza se golpea contra los perfiles de la barandilla, que va dejando salpicados de sangre. Mucho antes de que su cuerpo roto se detenga, dos pisos más abajo, ha perdido la consciencia.

A la altura de la tercera planta ya no queda nadie.

• • •

Vega ha ido descendiendo con cuidado por la escalera que conduce a los sótanos del edificio. De vez en cuando llegan hasta ella voces que la obligan a detenerse, aunque por suerte no se ha cruzado con nadie del personal de la residencia. No podría explicar su presencia allí... ni tampoco está en condiciones de afirmar con certeza que Odín haya dejado de controlar esa zona.

En cuanto llega a los últimos peldaños, se toma un breve respiro y reanuda su avance por el pasillo de la izquierda, que ya recorrió la noche anterior. Atraviesa una puerta que no recordaba y llega a la sala de las taquillas, que alguien ha ordenado para dejar el paso libre. El olor a desinfectante inunda ese espacio.

—¿Y ahora?

Ella misma se da cuenta de que no hay mucho más que inspeccionar. La sala no ofrece rincones que puedan servir de escondite, salvo dos puertas que se abren al otro extremo de la estancia. Se adelanta hasta ellas procurando no hacer ruido. De todos

modos, Vega percibe a su alrededor demasiada tranquilidad. Si retuvieran allí a Rubén o lo hubiesen tenido prisionero, seguro que ya habría descubierto indicios que anticiparan la presencia de Valkiria.

Tras escuchar con detenimiento desde la sala de las taquillas, Vega abre la primera de las puertas y se asoma al interior de esa dependencia, que solo ofrece un cuarto polvoriento amueblado con algunas estanterías vacías. A continuación procede de igual modo con la segunda puerta. Al otro lado percibe un zumbido constante que no parece amenazador. Empuja y entra.

Otra habitación igual de desnuda que la anterior, salvo por un gran arcón blanquecino de casi dos metros de largo colocado contra la pared del fondo. Un piloto naranja delata la existencia de un pequeño interruptor en un lateral.

—Así que está conectado a la corriente —dice Vega, agachándose.

Se trata de un arcón frigorífico. ¿Qué pinta eso allí? A juzgar por el mobiliario que hay en esa zona de los sótanos, aquel espacio debió de emplearse cuando todavía funcionaba el comedor de la residencia. ¿Han mantenido en funcionamiento esa especie de nevera?

Vega intenta abrirla para revisar su contenido, pero hay un candado que impide levantar la tapa. Se gira mientras busca algo para forzarlo. No encuentra nada útil, aunque quiere intentarlo; no ha llegado hasta allí para dejar algo sin registrar, por poco prometedor que sea. Sale de la habitación y en la zona de las taquillas descubre, junto a otras herramientas, un destornillador que quizá le sirva.

Vega regresa hasta el arcón y maniobra con la herramienta, que logra introducir lo suficiente para hacer palanca.

—¿Preparada? —se pregunta a sí misma.

A su espalda, la calma continúa. Aun así, sabe que tiene que largarse de ahí cuanto antes. La suerte se acaba, tarde o temprano.

Vega comienza a hacer fuerza, pero el candado no cede. Aprieta los dientes mientras insiste. Lo físico no es precisamente su especialidad, aunque el deterioro del arcón permite que, gracias a su presión, se acabe soltando con un chasquido seco la pieza que engancha el candado. La tapa queda libre y ella se apresura a levantarla.

A continuación, se inclina para atisbar el interior.

Vega ahoga un grito.

Ante sus ojos acaba de quedar, cubierto por una fina capa de hielo, el rostro de Rubén, que la mira sin parpadear. Sus pupilas parecen de cristal hecho astillas.

Allí dentro está su cadáver.

XXXVI

—¿Has sabido algo de Vega? —pregunta Unai sin perder de vista los movimientos de Nuria en la pista, que ahora se dedica a hacer abdominales.

Compu acaba de encontrarse con él tras seguir sus indicaciones. Hace un gesto negativo con la cabeza.

—Ni idea. Nos hemos separado porque ella quería seguir enseñando la foto de la chica del vídeo. Quedamos en encontrarnos en la facultad de Comunicación Audiovisual. Supongo que estará allí. ¿Vamos?

Unai duda. Le quedan once minutos para cumplir su misión, y la presencia de *Jugador1* sigue parpadeando en su aplicación. No ha respondido a su mensaje y Nuria tampoco ha prestado atención a su móvil desde que ha empezado a hacer ejercicio.

—Quédate aquí y contrólala —pide por fin a su amigo, señalando los movimientos de la chica sobre la pista—. Yo debo ir a cumplir la orden de Odín y no podemos desperdiciar la oportunidad de identificar a *Jugador1*. ¡Tiene que estar aquí, entre esa gente!

Ambos contemplan a todas esas personas que permanecen en el pabellón. ¿Quién de ellas está provocando la alerta de geolocalización? Necesitan un gesto, una señal.

—Atento a cada detalle —le ruega Unai—. Nunca hemos tenido tan cerca la posibilidad de contactar con otro jugador. ¡Es el fallo de Odín que estábamos esperando!

Compu asiente con poca convicción, mientras pasea su mirada por cada punto del interior del polideportivo.

—Haré lo que pueda.

Unai le coge de los hombros:

—Y mucho cuidado. Odín también se mueve por aquí. Estoy seguro. *Jugador1* es un cebo que nos ha atraído a todos.

El semblante de Compu palidece.

—No falta nadie en esta fiesta...

• • •

Pedro regresa a su habitación con el andar trémulo de los veteranos de guerra que han sido testigos de escenas terribles en primera línea. Derrotado, herido. Arrastra los pies y sus ojos, hundidos en unas facciones que han perdido el color, estudian sus propias manos como si no las reconociera.

—Dios... ¿Qué he hecho?

Llega hasta el baño y se mira a sí mismo en el espejo, que le devuelve una imagen desoladora. Si el remordimiento tuviera un rostro, sería el suyo.

—Este soy yo.

Su reflejo le muestra el aspecto auténtico de su conciencia, un retrato moderno de Dorian Gray del que no puede desprenderse.

Pedro se aparta del lavabo, huye de sí mismo. Sale del baño y se deja caer en la cama. Se cubre la cara con las manos.

—¿Qué he hecho, Dios mío?

• • •

Solo el crujido de unos pasos cercanos consigue despertar a Vega del shock que le ha provocado la visión del cuerpo muerto de su ex. Ha permanecido como hipnotizada ante la expresión vacía de sus facciones congeladas.

Valkiria mata.

Ella se ha estado refugiando durante las últimas horas en la posibilidad de que todo fuera un montaje y ahora, enfrentada a los restos de Rubén, ha perdido ese consuelo que le permitía mantener la cordura.

Rubén ha sido asesinado.

Está muerto. La foto era real.

Ante ellos se abre ahora el verdadero abismo, sobre el que flota la máscara sonriente de Odín.

Vega llora en silencio, con la espalda contra la pared tras apartarse de un salto de ese arcón, que vuelve a estar cerrado. Incluso el ruido que ha provocado la tapa al caer, que ella ha soltado como si quemara, continúa resonando en sus oídos convertido en un eco que no enmudece.

Ante Vega, el arcón frigorífico parece haber crecido de tamaño. Ella no aparta las pupilas del movimiento pendular del candado, que baila por inercia colgado aún al enganche roto.

Su móvil apagado le ha impedido llamar a Unai cuando ha conseguido reaccionar. ¿Cómo ha podido quedarse sin batería en esa situación?

Un nuevo ruido la impulsa por fin a salir de allí; despierta en ella el instinto de supervivencia. No pueden pillarla en ese sótano o todo se complicará todavía más. Alguien se mueve muy cerca. Con cuidado, se asoma desde la puerta del cuarto en el que se encuentra y descubre en la sala de las taquillas a un hombre de mediana edad, ataviado con el mono de mantenimiento, que se lleva escaleras arriba varios frascos de detergente y una fregona. No la ha visto.

Debe escapar. Ya.

Vega no vuelve la vista atrás mientras alcanza las escaleras. Abandona ese sótano convertido en una cripta. Necesita aire, luz natural, vida.

Tiene la impresión de que si permanece allí un minuto más, va a convertirse en una nueva víctima de Valkiria.

Salta los peldaños. Tropezza, vuelve a levantarse, corre. En cuanto llega a la planta calle, empuja el acceso que comunica con el sector de los estudiantes y salta a la zona segura.

—¿Y tú de dónde sales?

Vega se gira hacia esa voz, asustada. Apenas ha podido recuperar el aliento. Una de las empleadas que trabajan en recepción la mira con gesto serio.

—Yo...

—¡Déjela tranquila! ¿No ve que no se encuentra bien?

Clara, con su habitual energía, acaba de aparecer en escena desde el vestíbulo. Le guiña un ojo mientras la coge de la mano y la conduce, sin esperar respuesta de la trabajadora, hacia la salida de la residencia.

—No te pares —le susurra.

A ella nadie se atreverá a detenerla.

Pocas veces Vega se ha alegrado tanto de encontrarse con alguien.

Se deja llevar. Quizá debería desconfiar también de su amiga, de su aparición tan providencial. En el fondo sabe que cualquiera puede estar detrás de Valkiria y Clara está en la lista de sospechosas, pero no se siente capaz.

Necesita confiar.

Entre lágrimas, le pide el móvil. Tiene que avisar a Unai antes de que sea demasiado tarde.

El peligro continúa.

• • •

Víctor Peña, agachado ante una máquina de refrescos, se levanta con una lata en la mano y se gira. Un rostro anónimo le observa con atención.

—Hola —contesta—. ¿Nos conocemos?

—No, todavía no. ¿En qué facultad estás?

A Víctor le sorprende ese comienzo tan curioso de la conversación.

—Estudio tercero de Arquitectura. ¿Y tú?

Su interrogante obtiene como respuesta una nueva pregunta:

—¿Sabes cómo he llegado hasta ti?

Víctor se encoge de hombros.

—Me has visto sacando una lata y...

—Por tu teléfono —el rostro desconocido esboza una sonrisa que de pronto

resulta extrañamente fría—. ¿Me lo enseñas?

El tono no tiene nada de cordial. La situación ha dejado de hacer gracia a Víctor, que retrocede un paso. Se ha llevado una mano al bolsillo del pantalón, donde palpa el relieve de su móvil.

—¿De qué va esto?

—Va de que llevas un teléfono que no es tuyo.

—Cómo...

—Has colocado tu tarjeta SIM, pero el móvil lleva una aplicación que has activado al encenderlo sin darte cuenta. Por eso te he localizado. ¿Sabes que te puedo acusar de robo?

—Oye, no me jodas...

—¿Cómo has conseguido ese teléfono?

Ha comenzado a acercarse.

—¡No lo he robado! —Víctor se está poniendo nervioso—. Me lo encontré tirado en el suelo, entre la hierba.

—Junto a la residencia Leonardo da Vinci.

—Eso es.

—Y en vez de llevarlo a objetos perdidos de la universidad, te has decidido a encenderlo y utilizarlo.

—Sí, no imaginaba que...

—Recupera tu tarjeta y devuélvemelo. Vamos a olvidarlo todo, será lo mejor. Pero necesito el teléfono. Ya.

Le ha tendido la mano y aguarda a que él obedezca. Víctor nota impaciencia en esas facciones que siguen estudiándole. Titubea, aunque el hecho de que hayan llegado hasta él a través del teléfono le intimida. No quiere problemas, sabe que ha actuado mal. Termina accediendo a regañadientes.

—Bien hecho —dice el desconocido, ya con el móvil en su poder—. Te has ahorrado unas complicaciones que no imaginas.

Víctor se siente incómodo, quiere perder de vista a esa persona de mirada tan extraña. Por eso experimenta un profundo alivio cuando se queda solo. Un sexto sentido le advierte de que, a pesar de haber perdido el móvil nuevo, ha tenido suerte. Y con esa sensación se larga de allí.

• • •

Una ambulancia se aleja por el campus mientras un grupo de personas se dispersa en las proximidades. Unai escucha el sonido de las sirenas: algo ha ocurrido muy cerca. Es consciente de que no se trata de un hecho forzosamente sospechoso, pero no puede evitar recelar de todo lo que se aparta de la rutina.

Y una ambulancia en el campus no es habitual.

Tranquilo, se dice. Las malas noticias viajan rápido y su móvil, por fortuna, permanece mudo salvo por la vibración de la alerta luminosa de Valkiria. Por tanto, nada les ha sucedido a su novia ni a sus amigos.

Calma, Unai.

No se ha cruzado con Vega al llegar a la facultad de Comunicación Audiovisual, pero ha tenido que continuar hacia el interior del edificio. Sin mirar atrás. Su cuerpo le pedía detenerse, buscarla, llamarla a gritos. Sin embargo, tiene seis únicos minutos para cumplir su misión; lo último que necesita ahora es ofrecer a Odín un motivo para castigarle.

—Debo aparentar sumisión. Necesitamos que se confíe.

Sobre todo teniendo en cuenta que el máster seguro que anda merodeando por las inmediaciones del polideportivo, aunque no haya permitido que lo detecte la geolocalización. Ahora Odín aprovecha su poder, juega a ser invisible. Quiere ganar. Además, estará nervioso si, en efecto, la aparición de *Jugador1* —cuya presencia sí sigue detectando la aplicación de Valkiria— no estaba prevista.

Unai ha alcanzado la tercera planta. Tampoco ha visto a Marcos en la escalera de incendios, una ausencia que le inquieta. Espera que no se haya arrepentido de cooperar con él para compensar la implicación de su amiga en el montaje de Odín. Sin él, a lo mejor Ruth se resiste a describir a la persona que le ofreció el negocio.

Y es que están cada vez más cerca del máster de Valkiria, su anonimato tiene las horas contadas. En cuanto consiga hablar con la amiga de Marcos...

Unai coge aire. Casi se respira el desenlace.

El problema es que Odín también habrá percibido ese avance de su jugador. No todos tienen interés en que termine la pesadilla de Valkiria.

Unai camina hacia su objetivo. ¿Dónde se habrá metido Vega? Supone que estará interrogando a todos los estudiantes de Periodismo que se crucen en su camino. Vega es así. La ha llamado por enésima vez solo para escuchar de nuevo esa voz grabada que no da explicaciones.

Se ha tenido que quedar sin batería, piensa. Le ha pasado muchas veces.

Unai se resiste a pensar algo peor: ella no juega en Valkiria. Quiere creer que eso le otorga a Vega algún tipo de inmunidad frente a los impulsos enfermizos de Odín. Y eso que la muerte de Kika sigue siendo un enigma que, de estar vinculado con Valkiria, colocaría a Vega en una posición muy peligrosa.

En el fondo, él sabe que nadie que se mueva dentro del recinto universitario está a salvo de Odín. Sobre todo si conoce la existencia de Valkiria.

Unai ha llegado al pasillo de las taquillas. Hay varios alumnos en las proximidades. Localiza enseguida la correspondiente al número facilitado por el máster, la trescientos veinte, aunque pasa de largo mientras comprueba si alguien le mira. Ignora quién es el propietario de esa taquilla. No le gustaría ser descubierto en pleno robo.

Porque eso es lo que va a cometer: un robo.

Cuatro minutos. Aprovecha un momento propicio y se sitúa delante de su objetivo. Saca de un bolsillo de su pantalón un pañuelo de papel, que empleará para no dejar huellas. Sin mirar hacia los lados —imagina múltiples ojos clavados en su nuca, casi espera una voz cabreada que lo ponga en evidencia—, coloca el pañuelo sobre la ruleta de la combinación y la hace girar hasta marcar la serie completa de números que tiene anotada en su móvil. A continuación, empuja hacia dentro. La puerta de la taquilla se abre con un chasquido.

Unai distingue en su interior el objeto que le interesa, así que, sin soltar el pañuelo, extiende un brazo, coge el estuche y, ayudándose con la otra mano, desliza su cremallera. Dentro, entre bolis, un lápiz y varios papeles, está el *pendrive* que busca. Lo toma, vuelve a dejar el estuche donde estaba y cierra de nuevo la taquilla, sin perder un instante. Le quedan poco más de tres minutos.

¿Y ahora? Calcula que llegar hasta el sitio donde debe dejar el USB le costará dos minutos; está ahí mismo, muy cerca de la puerta principal de la facultad.

Lo que frena a Unai es la desconocida identidad del propietario de esa taquilla. ¿Qué información guarda el *pendrive*? ¿De verdad va a ser capaz de entregar a Odín un dispositivo que puede contener datos comprometedores de un estudiante como él? El máster del juego ya ha demostrado su falta de escrúpulos. ¿Se dispone Odín a arruinar otra vida, como ya hizo con la de Marta o la de Rubén? Por otra parte, Unai no olvida que su primera misión ha resultado ser una trampa a pesar de su aspecto inofensivo. Esta tiene que serlo también.

Unai decide gastar algo de su valioso tiempo en efectuar una comprobación. Echa a correr hasta los baños más cercanos y, una vez allí, se encierra en el habitáculo del primer retrete. Se descuelga la mochila de la espalda, saca de ella su portátil y lo enciende.

El tiempo sigue transcurriendo. Su margen para cumplir la misión está a punto de agotarse, pero él ha decidido que no va a obedecer a ciegas. Esta vez no.

Conecta el *pendrive* a su ordenador y a los pocos segundos accede a su contenido. No tarda en identificar a su propietario.

—Joder —dice—, ¡es la taquilla de Pedro Ginés!

No hay duda. El *pendrive* ha dejado ante su vista varias carpetas, que él va abriendo para descubrir documentos de Word con apuntes de la carrera y muchas fotos en las que aparece su compañero. De momento no ha descubierto nada que llame su atención. Unai se pregunta por qué Odín pretende hacerse con ese *pendrive*. ¿Qué utilidad tiene para él?

Apenas se ha formulado ese interrogante cuando llega a una carpeta cuyo contenido le da la respuesta: montones de imágenes en las que Pedro aparece en actitud muy cariñosa —cuando no explícitamente sexual— con otro chico al que enseguida reconoce.

—Es el que me presentó a la salida de la biblioteca —susurra, sin ser capaz de

recordar su nombre.

Así que Pedro Ginés es gay. A Unai no le sorprende demasiado, pero es evidente que su compañero lo mantiene en secreto. Sus motivos tendrá. Por eso mismo, si lo que Odín planea es hacerlo público, Unai no va a participar. No colaborará en un nuevo chantaje. Bastante ha sufrido ya con el suyo.

Qué triste es que hoy día la identidad sexual de una persona pueda servir para hacer daño, piensa.

—Odín, ¿quieres fichar a Pedro como nuevo jugador de Valkiria? —pregunta en voz alta—. ¿Para eso necesitas este material?

¿Quieres arrastrarlo a tu pesadilla como ya hiciste conmigo?

En ese momento, la señal de *Jugador1* se apaga en la aplicación del juego. ¿Ha salido del área de control? ¿Lo han perdido?

Unai se percata entonces de que hace unos minutos que Compu le ha enviado un mensaje por wasap:

Nuria ha entrado en vestuarios. Aquí fuera no veo nada raro.
Q hago?

Unai se dispone a contestar cuando le llega una llamada de número desconocido. ¿Qué más puede pasar?

El tiempo para cumplir la prueba ha concluido.

XXXVII

Unai abraza a Vega. Siente las lágrimas de su novia sobre el hombro y el temblor tibio de su cuerpo. Nunca la ha querido tanto. Ella acaba de llegar a la facultad de Comunicación Audiovisual acompañada de Clara, con una intensa palidez en el semblante, y al verle se ha echado en sus brazos.

—Estoy contigo, Vega —le susurra él al oído, estrechándola con fuerza—. Esto va a terminar bien. Tenemos que resistir.

Imagina el impacto que ella ha sufrido al descubrir el cuerpo de Rubén, tal como le ha contado en su llamada. Los peores pronósticos se confirman. Odín no juega con faroles.

A su lado, el gesto intrigado de Clara demuestra que su amiga no sabe nada, lo que Unai agradece. Vega ha sido discreta en un momento en que todavía no pueden descartar a ningún sospechoso. Cualquier error a esas alturas...

—¿Se trata del accidente de Kika? —Clara pone cara de circunstancias—. Es terrible la racha que llevamos en esta universidad... El que está hecho polvo es Pedro, claro. Ni siquiera ha venido hoy a clase. Se ha quedado en su resi.

Señala las aulas más próximas. Unai se percata de que están, precisamente, en la facultad donde estudia él. Por algo tiene la taquilla allí cerca.

—A Vega se le han juntado muchas cosas —justifica sin concretar—. Llevamos días complicados.

Clara asiente.

—Os dejo —dice—. Cuídala, Unai. Tienes a tu chica al borde de un ataque de nervios. Si necesitáis algo más de mí...

—Muchas gracias —Vega ha vuelto hacia ella sus ojos llorosos y se separa un instante de Unai para darle un beso—. Me has hecho un enorme favor, Clara. No lo voy a olvidar.

—Ya me lo cobraré —ella le guiña un ojo mientras le acaricia la mejilla, que va recuperando algo de color—. Ahora ponte bien, que es lo importante. Siempre has sido tan sensible...

Ya ha comenzado a alejarse cuando Vega la llama:

—¡Clara!

—¿Sí?

—Tenías razón.

—¿En qué?

—Una no debe contarle todo.

Ella frunce el ceño ante unas palabras tan misteriosas.

—Aprendes rápido —dice con una sonrisa—. Pero no te librarás de mi interrogatorio cuando te hayas recuperado, querida. De momento, te concedo una

tregua.

Se despiden de nuevo y desaparece escaleras abajo, rumbo a la salida del edificio. Unai se pregunta adonde irá; su desconfianza se está volviendo obsesiva.

Ellos se han quedado solos en aquella zona, junto a los baños de la facultad. Vuelven a abrazarse, necesitan la energía que les transmite el contacto de sus cuerpos.

—Así que ya hemos identificado a la chica del vídeo —comienza Vega, recordando la conversación que han mantenido por teléfono minutos antes.

—Sí, y a lo mejor puede describir a la persona que se oculta bajo el *nick* de Odín —Unai vuelve a preguntarse por el paradero de Marcos—. ¡Creo que llegó a verlo cuando preparaba mi trampa! Vamos a conseguir desenmascararlo, Vega. Te lo prometo. Pagaré por lo que nos está haciendo a todos.

Ella se muerde un labio, inquieta.

—No tenemos mucho tiempo —dice—. He roto la cerradura de ese arcón y ahora cualquiera puede ver lo que hay en su interior. Odín se acabará enterando, y entonces...

Unai ha asentido. En cuanto se descubra el cadáver de Rubén, su libertad de movimientos tendrá las horas contadas. No sabe lo que la policía tardará en localizar la escena del crimen y en vincularle con ella, pero no será mucho. A Vega también la relacionarán con el asesinato. Ella ha dejado sus huellas en el arcón.

Más les vale haber conseguido pruebas de su inocencia para entonces.

Lo que resulta mucho más difícil es adivinar la reacción de Odín si averigua que ellos han localizado el cuerpo de Rubén.

—No tenemos casi tiempo —se separan y Unai muestra a Vega el *pendrive*—. Odín sabrá ya que no he cumplido la misión. Y eso va a cabrearle.

Ella recoge el dispositivo y lo estudia antes de devolvérselo.

—Si ya lo tenías, ¿por qué no has querido entregárselo? ¿No se supone que necesitamos que se confíe?

Unai le cuenta el contenido del *pendrive*.

—Has hecho bien —Vega lo tiene muy claro—. No sacrificaremos a Pedro.

—¿Crees que Odín lo quiere fichar como jugador de Valkiria?

Vega lo medita.

—O eso... o Pedro ya está participando.

Unai cae en la cuenta de lo certeras que son las palabras de su novia, una vez más. ¡Pedro puede ser *Jugador3*, el único que les falta por identificar! La incógnita continúa siendo qué o quién constituye el epicentro de todo, aunque si se confirma que Pedro es el jugador que falta, están más cerca de detectar qué elemento común los vincula a Valkiria.

El móvil de Unai emite un zumbido; acaba de llegarle un wasap, que él consulta de inmediato.

—Es Compu. Por lo visto, Nuria se va ya del polideportivo; incluso me manda una foto de ahora mismo donde se la ve saliendo de los vestuarios. Me pregunta si sé

algo de ti y qué debe hacer ahora. ¿Le digo que venga? Juntos nos podremos enfrentar mejor a Odín.

Vega va a responder con un gesto afirmativo, pero en el último momento cambia de opinión.

—Pedro se encuentra en peligro —advierte—. Ahora sabemos que está en el punto de mira de Odín.

—Es cierto.

Unai lo piensa. El máster del juego habrá ido a recoger el *pendrive* y no habrá encontrado nada. ¿Cómo reaccionará? Su desobediencia los coloca a todos en una situación de alto riesgo.

Vega se dirige de nuevo a su chico:

—¿Y si lo paga con él para castigarte a ti?

Pedro tiene muchas papeletas para ser la próxima víctima de Valkiria.

—Hay que protegerle —coincide Unai—. Él es ahora la pieza más vulnerable.

En realidad, Unai ya ha empezado a hacerlo al no entregar a Odín el *pendrive*. Aunque no será suficiente si Pedro, tal como han deducido, ha sido seleccionado —a Unai casi le sale de los labios la palabra «sentenciado»— como jugador en Valkiria o si ya lo es.

—Si Clara sabe dónde está, otros también pueden saberlo —añade Vega.

A Unai lo que le sorprende es justo eso: ¿por qué Clara está al tanto de los movimientos de Pedro? ¿Por qué sabe que no ha ido a clase si estudian carreras distintas? Son amigos, pero...

—¡Envía a Compu con él mientras localizamos a la chica del vídeo! —propone Vega—. Que lo acompañe hasta que lleguemos nosotros.

A Unai le parece una buena idea. Odín no querrá delatar su juego, así que la presencia de testigos le impedirá actuar. Al menos de momento, hasta que llegue la noche.

—Lo haremos así —acepta—. El máster no es tonto y sabe que, cuanta más gente se involucre en esto, más difícil será que le salga bien la jugada. Hasta ahora, de hecho, ha sido muy discreto.

Vega está de acuerdo.

—A Odín le habrá molestado tu desobediencia, pero no creo que se haya enterado de que yo he vuelto al sótano de la residencia.

—No —Unai quiere ser optimista—. Él no pisará esa zona mientras haya riesgo de cruzarse con alguien, y todavía es horario del personal de limpieza. Y más vale. Cualquier cosa que le obligue a actuar, que lo saque de su madriguera, nos hundirá. Necesitamos tiempo ahora que ya tenemos pistas concretas.

Unai se pone a escribir el mensaje para Compu donde le comunica el cambio de estrategia a raíz del descubrimiento de la implicación de Pedro. A los pocos segundos, su amigo responde con un «ok, voy para allá».

—Con Compu se puede contar para todo —dice Unai a su novia—. No sé cómo

voy a compensar su apoyo cuando todo esto termine.

—Él no te pedirá nada. Ya sabes cómo es. ¿Le ha parecido bien?

—Sí. Le he dicho que tenga cuidado y que no se comuniqué con Pedro por el móvil hasta localizarlo. Así evitamos el riesgo de ahuyentarlo si es que ya conoce Valkiria.

—Nosotros buscaremos, mientras, a la chica del vídeo.

—Lo único malo es que, con esta maniobra, perdemos la vigilancia sobre Nuria.

—Es más importante proteger a Pedro.

—Estoy de acuerdo.

Vega le mira a los ojos, con una preocupación nueva.

—Unai —comienza—, nos interesa que Odín no se ponga más nervioso, pero... ¿y si sabe que hemos identificado a la chica? Eso también lo empujará a actuar. Y entonces...

Unai emite un largo suspiro. Si el control que Valkiria mantiene sobre él se limita a la geolocalización, el máster del juego no tiene por qué estar al tanto de su encuentro con Marcos. Y tampoco tiene por qué conocer al amigo de la chica que «contrató».

Unai es consciente de que sus esperanzas se sustentan en demasiadas suposiciones.

—Odín ha debido de estar muy ocupado intentando resolver la aparición de *Jugador1* —acontecimiento todavía inexplicable que él ya ha contado a Vega—. Confiamos en que tampoco se haya enterado de nuestros avances.

Escuchan cómo alguien se aproxima por un pasillo cercano.

—Vamos —Unai actúa con rapidez—. Mejor que no nos vean.

Mientras se meten en el baño de chicas, Unai decide el próximo movimiento: localizar a Marcos, la persona que los conducirá hasta Ruth. Tienen que volver a la escalera de incendios.

XXXVIII

Compu golpea con los nudillos la puerta del dormitorio. No entra hasta escuchar la voz de Pedro, que llega hasta él con una fragilidad que la vuelve casi irreconocible.

Ya en el interior de esa habitación, a oscuras por la persiana bajada casi por completo, Compu descubre a su compañero tendido en la cama, con una mirada que parece observarle desde una profundidad remota. Al menos ha encendido la luz de la mesilla. Se trata de una pesada lámpara de bronce, recuerdo de su abuelo, que proyecta un resplandor amarillento.

—¿Qué haces aquí? ¿No tienes clase?

Es evidente que Pedro quiere estar solo, aunque Compu finge no captar ese tono en sus preguntas. Arrastra la silla del escritorio hasta colocarla al lado de la cama. Se sienta antes de contestar.

—Sí, tengo. Pero he preferido venir a ver cómo estás —mientras habla, envía un mensaje rápido a Vega para avisarlos de que ya está con él—. Siento mucho la muerte de Kika, sé que erais muy amigos.

Los ojos de Pedro se desvían un instante hacia su móvil antes de orientarse en dirección a la ventana. No añade nada, se limita a contemplar el hueco de luz que deja la persiana. Compu se percata de que su compañero ha estado llorando; incluso tiene aún las mejillas húmedas y hay un pañuelo de papel arrugado sobre la mesilla.

—Ha sido mala suerte —comienza, sin saber muy bien cómo enfocar esa conversación—, un desgraciado accidente. Kika era muy buena gente y...

Las pupilas de Pedro se clavan en las suyas. De pronto recupera una firmeza que nace de su culpabilidad.

—No ha sido un accidente —susurra.

Compu no reacciona.

—¿Qué has dicho?

Pedro se ha cubierto el rostro con las manos y mueve la cabeza hacia los lados como si intentara renegar del mundo que le rodea.

—He intentado ir a la policía, pero no he sido capaz —confiesa, de nuevo entre lágrimas—. No he podido...

Compu se ha levantado y ahora se inclina sobre él. Le coge de un brazo.

—Lo que tienes que hacer es calmarte, dormir un poco. Cuando hayas descansado, lo verás todo de otra forma. Es normal que te haya afectado la muerte de Kika.

—No —Pedro insiste—. Yo coloqué la lata de cerveza que ella bebió... Debo contárselo a la policía.

—Preparar una bebida no te convierte en un asesino.

La sorprendente confesión se ve interrumpida por unos golpes que de repente

comienzan a sonar al otro lado de la puerta. Compu da un respingo. Se lleva un dedo a los labios para indicar a Pedro que guarde silencio. Una voz familiar se deja oír entonces:

—¡Pedro! ¿Estás? Soy Clara.

Compu tapa la boca a su compañero mientras le sigue indicando que no conteste. La situación se complica por momentos...

• • •

—Está cerrada.

Unai vuelve a intentarlo, pero no logra abrir la puerta de la tercera planta que da a la escalera de incendios.

—Qué raro —dice Vega, a su lado—. Se supone que tienen que estar abiertas, ¿no?

Unai se encoge de hombros. Ya no es capaz de distinguir lo raro de lo normal. Se pregunta cuánto falta para que alguien dé la voz de alarma en el sótano de la residencia de Rubén y todo el campus se llene de policía. Imagina ya la sonrisa de suficiencia que le dirigirá la subinspectora que le ha interrogado cuando acudan a detenerle.

Siempre sospeché de ese muchacho... Y su novia está implicada.

—Pues yo he quedado aquí con Marcos —dice, conteniendo su agobio—. Antes de ir a lo de la taquilla, me he asomado y no estaba en este rellano. He dado por hecho que a lo mejor me estaba esperando fuera, en las escaleras, pero no he llegado a mirar. Y ahora... tenemos que encontrarlo, Vega. Pronto.

Antes de que lo haga Odín.

Vega escucha sin dejar de vigilar las proximidades. De vez en cuando quedan ante su vista estudiantes y profesores que se pierden pronto en aulas, despachos y pasillos.

No se fía de nadie.

—¿Qué hacemos entonces? —pregunta con impaciencia.

—Marcos se ha comprometido a ayudarnos —Unai procura calmarse sin mucho éxito—. Él puede lograr que su amiga nos cuente todo lo que sabe: ¡llegó a ver a Odín!

—Vamos a la cafetería donde trabaja Ruth —propone Vega—. Hay que conseguir que su compañera nos dé su móvil.

Unai asiente. Es la única opción que tienen. ¿Dónde se habrá metido Marcos?

• • •

Compu se ha aproximado con cuidado hasta la puerta y ahora se dedica a escuchar los ruidos que proceden del otro lado, sin perder de vista a Pedro.

—Parece que se ha ido —susurra al cabo de un rato mientras hace girar la llave que está en la cerradura, por si acaso—. No se oye nada.

Hace ya varios minutos que se han interrumpido los golpes con los nudillos y las llamadas pronunciadas con la voz rotunda de Clara, que ha debido de pensar que su amigo ha salido de la residencia. Compu cree haber escuchado sus pasos conforme se alejaba por el pasillo, pero prefiere asegurarse antes de reanudar la conversación con su compañero.

Pedro ha asentido desde la cama y vuelve a dirigir la mirada a la ventana, hacia un mundo del que lleva días distanciándose, como absorbido por un agujero negro. Continúa tumbado, con el mismo gesto sombrío que se ha encontrado Compu al llegar a su habitación. Sí, Pedro quisiera desintegrarse, desaparecer.

—No me hubiera importado verla —habla con fatiga, como si le faltara el aliento.

—Pensaba que querías estar solo.

Pedro se encoge de hombros.

—Ya no sé ni lo que quiero. Bueno —se gira hacia Compu—, sí lo sé: terminar con todo lo de Valkiria, acabar de una vez.

Quizá Marta quiso cumplir el mismo deseo y por eso acabó con su vida.

Pedro ha adoptado una expresión ausente, de añoranza. Lo que daría por recobrar su libertad. Aunque de poco serviría: siente que tiene las manos manchadas de sangre y nada puede limpiar esa suciedad.

—Lo conseguirás —Compu procura animarle—. Recuperarás tu vida. Tienes que tener paciencia.

Pedro no atiende al consejo, está inmerso en sus pensamientos.

—Soy gay, ¿sabes? —termina reconociendo—. Tanto tiempo ocultándolo, llevando una doble vida... Ya da igual.

Compu quita importancia a la declaración:

—Ser gay no es nada de lo que tengas que avergonzarte.

—Eso díselo a mi familia —Pedro suspira—. No entiendo cómo Odín se enteró de lo mío, cómo consiguió esas fotos... Me amenazó con enseñárselas a mis padres, ¿sabes? Así entré en Valkiria. No tuve elección.

Pedro se interrumpe, al borde de las lágrimas. Menea la cabeza hacia los lados, como si fuera incapaz de asimilar la situación en la que se encuentra.

¿Cómo ha llegado hasta ese punto? Hace tan solo unos días era la persona de siempre, un estudiante entregado a su carrera y sin más preocupaciones que los amigos y el sexo. Hasta que recibió aquel mensaje...

Odín es el Mal.

—Conozco Valkiria —dice ahora Compu—. Y entiendo que estés así. Pero tienes que tranquilizarte, no exagerar las cosas.

—¿Conoces Valkiria?

En los ojos de Pedro, Compu lee la desconfianza.

—Unai me lo ha contado —se apresura a explicar—. Él es *Jugador4*. Tú eres *Jugador3*, ¿verdad? Los dos lucháis en la misma guerra. Estamos en el mismo bando.

Ese dato apacigua el ánimo de Pedro, que abandona su actitud de recelo y se deja caer de nuevo sobre la cama. Ya ha aprendido que el peligro no está en los demás participantes de ese diabólico juego, sino en la amenaza invisible del máster.

—Dile a Unai que abandone, que deje la partida antes de que sea demasiado tarde —aconseja—. Aunque Odín no lo permitirá.

Compu decide cortar ese pesimismo:

—Venga, el accidente de Kika te hace ver las cosas peor de lo que están. Todavía puedes salir de esta.

Pedro ha esbozado una sonrisa al escuchar la palabra «accidente», aunque es una sonrisa demasiado amarga para resultar natural.

—¿Me pides que me tranquilice después de haber participado en el asesinato de Kika? Tengo que ir a la policía...

—¿Para confesar qué? No sabes lo que ocurrió.

—¡Yo puse la cerveza en el sitio donde murió Kika! —Pedro se ha incorporado—. No imaginaba lo que Valkiria pretendía hacer. ¡Tienes que creerme! Jamás hubiera permitido que hicieran daño a Kika.

Compu no está dispuesto a que Pedro se martirice. No es conveniente.

—¿Quién te dice que fue una trampa? —insiste—. A lo mejor ese tal Odín citó allí a Kika, sí, pero fue ella la que después decidió practicar con el *skate*... Tal vez la única causa de su muerte sea la imprudencia. ¿Por qué iba Odín a invitarla a una cerveza si pretendía matarla?

Pedro no se deja convencer por una teoría tan inofensiva.

—Un presunto accidente de alguien que ha bebido es más creíble —murmura—. Tú no sabes cómo es Odín... No deja rastros.

—Perdona, ¡eso son paranoias! No estás bien, tienes que relajarte. Se piensa mejor en frío. Olvídate un rato del mundo.

A veces vivir resulta agotador.

Pedro oculta la cara entre las manos.

—He cometido demasiados errores durante los últimos días —continúa, sin piedad consigo mismo—. ¿Cómo he podido someterme tanto? Yo tiré las taquillas para asustar a Vega, Odín me lo ordenó... Y también fui a buscar a *Jugador1* esa otra noche, aunque no lo encontré. Era Rubén, ¿sabes? Me alegro de que no estuviera en su habitación. No sé qué me habría pedido Odín si llego a encontrarlo.

Compu ha cogido de la mesilla el móvil de su compañero y lo apaga.

—¿Por qué no escribes lo que piensas? —le tiende un cuaderno y un boli que ha encontrado sobre el escritorio—. A mí siempre me ayuda cuando me siento mal.

Pedro necesita canalizar el miedo y la culpabilidad que experimenta, reconciliarse consigo mismo.

—¿De qué va a servirme hacer algo así? —se queja su compañero—. ¿Qué voy a solucionar?

—De momento te ayudará a ordenar tu cabeza, a serenarte un poco —Compu se sienta junto a él, sobre la cama—. Necesitas distanciarte de lo que te sucede. Escribe lo que quieres contar a la policía. Créeme, te hará bien.

Pedro obedece en silencio. Tampoco hay nada que pueda llenar el vacío que le oprime por dentro. Se ha rendido. Llorará a través de las líneas, se reprochará lo que ha hecho, cómo se ha dejado transformar en alguien desconocido y sumiso.

—Yo, mientras, te prepararé una medicina —Compu entra en el baño de la habitación. A los pocos segundos, el sonido del agua corriente llega hasta Pedro—. Suerte que llevo aquí algo que te hará descansar.

XXXIX

—¡Para! ¡Para, joder!

Las imperiosas exclamaciones de Vega, que ha comenzado a frenarle tirándole de un brazo como si él estuviera a punto de lanzarse por un precipicio, detienen a Unai cuando ambos están a punto de salir de la facultad. Él se gira, sorprendido, y descubre en las facciones de su novia una expresión distinta a cuantas ha conocido en ese rostro.

No es miedo lo que empaña sus ojos abiertos. Tampoco duda, ni rabia.

Unai lee en sus pupilas con atención.

Es angustia lo que inmoviliza a Vega. Una angustia tan abrumadora que le corta la respiración. Una angustia mezclada con incredulidad.

Unai mira alrededor, buscando un peligro que no alcanza a localizar, algo capaz de provocar en su chica una reacción tan radical.

—¿Qué ocurre? —los dos se apartan de la puerta principal—. ¿Qué te pasa, Vega?

Ella al principio apenas acierta a articular palabra. Unai se ve obligado a sacudirla por los hombros para que logre recuperar el ánimo.

—¡Pedro! —dice Vega al fin—. Si Pedro es *Jugador3*...

Unai no entiende. Sí, esa es una de las posibilidades que barajan. ¿Y...?

—¿Qué quieres decirme, Vega? ¿Qué pasa si Pedro es *Jugador1*?

—Pedro, tú, Rubén, Marta... —Vega continúa sobrecogida—. ¡Los cuatro jugadores de Valkiria, los cuatro elegidos para la venganza de Odín!

Unai empieza a impacientarse.

—¡Vega, no hay tiempo! ¿Qué te ocurre?

—¿Qué tenéis en común los cuatro? —ella no se molesta en responder al interrogante de Unai. Su propia deducción colapsa su mente, sus pensamientos.

La verdad se abre paso en su cabeza.

Él resopla. Tienen que hablar con Ruth, esa es la prioridad. No pueden permitirse juegos ni rodeos.

—¿Qué tenemos en común los cuatro? —repite Unai—. Ni idea, Vega. Ahora mismo no se me ocurre...

Ella ha cogido su móvil, busca una entrada en Google y a continuación se la enseña. Unai descubre que ella ha localizado en la red información relativa a las valkirias. Vega le indica un párrafo.

—El beso de la muerte —lee Unai—. «Las valkirias besaban en la frente a los héroes que iban a morir en la batalla».

Unai alza los ojos para encontrarse con los de Vega.

—No entiendo.

—¿Qué tenéis en común los cuatro jugadores? —insiste ella, intentando reprimir su nerviosismo—. ¡Te dije que en esa fiesta donde me besé con Marta también lo hice con alguien más!

Llegados a ese punto, a Unai no le cuesta atar cabos.

—No irás a decirme...

Vega asiente.

—La otra persona fue Pedro, Unai. Pedro y yo nos besamos esa noche.

—Pero...

—¡Todas las personas con las que me he besado han sido elegidas por Valkiria! —grita—. ¡Mi ex, Marta, Pedro y tú! ¡Es increíble! ¡Estáis todos!

Incluso Unai reconoce que esa circunstancia resulta excesivamente casual y encaja demasiado bien con el propio nombre del juego.

El beso de las valkirias. El beso de la muerte.

Todo empieza a cobrar sentido.

Vega tiene que estar en lo cierto, no puede ser una coincidencia. ¡Acaba de descubrir la vinculación entre los jugadores!

—Rubén y Marta, muertos —continúa ella, implacable en sus deducciones—. Y vosotros vais detrás. Odín siempre ha tenido claro el final del juego, Unai. No tenéis posibilidad de ganar.

Y la finalidad de Valkiria es la venganza.

—¿El máster nos castiga por haberte besado? ¡Es absurdo!

A Unai le parece inconcebible esa conclusión. ¿El beso de Vega ha sido, entonces, para ellos tan letal como el de las valkirias? ¿Los ha condenado a ojos de un misterioso verdugo que sigue ocultándose en las sombras? Sí, para eso se creó el juego; se trata de una retorcida y lenta ejecución.

Ni siquiera busca un final rápido. Odín quiere que suframos antes de morir. Quiere humillarnos, someternos.

—¿Cuánta gente sabe lo que ocurrió en esa fiesta? —pregunta, todavía perplejo—. Ni siquiera a mí me lo habías contado.

Vega traga saliva. Su gesto la delata: ella ya se ha hecho esa pregunta... y la respuesta ha arrebatado el color a su rostro.

Unai, que lo capta, nota cómo sus pulsaciones comienzan a dispararse. ¿Por qué no contesta? ¿Qué teme confesarle?

—Solo una persona de mi entorno sabe que me besé con Marta y Pedro aquella noche.

Vega ha hablado con una gravedad que huele a tragedia. No muestra el entusiasmo esperable en alguien que acaba de lograr desvelar el mayor enigma de Valkiria.

—¡Venga, dime quién es! —Unai no logra contenerse.

Nada es peor que la incertidumbre. Encontrar a Marcos o a su amiga Ruth ha perdido toda la importancia.

Vega baja la mirada.

—Es... Compu.

Unai se queda blanco.

—¿Qué has dicho?

—¡Es Compu, Unai! ¡Tiene que ser él!

—Imposible —se niega a contemplar esa alternativa, sencillamente no cabe en su cabeza—. ¿Cómo puedes pensar eso? ¡Es tu mejor amigo!

—Lo sé, no tienes que recordármelo —Vega está conmocionada—. ¿Es que no te das cuenta de lo que me cuesta aceptarlo?

Unai meneaba la cabeza.

—¿Por qué iba a hacernos algo así? ¡No tiene sentido!

—¿No lo tiene o no quieres que lo tenga?

Al final, ella se está mostrando más valiente que él.

La situación ha despertado en Vega viejos temores. Repasa su historia compartida con Compu. Determinados gestos y detalles de él se vuelven ahora sospechosos: sus celos, ciertas miradas, sus reacciones protectoras ante cualquier acercamiento masculino... Compu tardó en aceptar la relación de Vega con Unai, y a menudo aparece en los momentos más inoportunos, como si pretendiese interrumpir los instantes de intimidad de la pareja.

¿De verdad él sería capaz de algo así?

En el fondo, Vega siempre se ha preguntado qué siente Compu hacia ella. ¿Es amistad únicamente? Por comodidad ante el riesgo de perder un buen amigo, nunca se ha atrevido a buscar la respuesta ni a exigírsela. Ha preferido ganar tiempo, fingir una ignorancia que solo ha servido para enquistar un problema que ha terminado revelándose mucho más dañino.

¿Hasta dónde puede llegar alguien carcomido por la impotencia, por una obsesión? ¿Es ese el caso de Compu?

—Os eligió para Valkiria porque habéis tenido lo que él nunca ha podido conseguir —dice Vega, experimentando una profunda tristeza—. Detrás de esta locura hay un motivo pasional. Y yo no he sabido verlo.

—¿Un motivo pasional? —Unai mira a su novia con la perplejidad pintada en el rostro—. ¿Estás insinuando que Compu siente algo por ti?

Vega lo admite en silencio.

—Ya sabes que al principio le costó asimilar que tú y yo saliéramos juntos. Y lo mismo le ocurrió con Rubén.

—Tú misma me dijiste que siempre ha sido muy protector como amigo...

—Me equivocaba —la voz de Vega tiembla—: no era protección, eran celos. Y yo no he querido verlo hasta ahora, aunque es verdad que ha habido detalles que, con la implicación de Compu en Valkiria, cobran más sentido. Ha aprendido a disimularlo, pero ya sabes lo mal que lleva que los chicos intenten ligar conmigo. Ha sido siempre así. Ahora entiendo por qué.

Unai nota cómo el asombro va dando paso a otra sensación mucho más áspera: el dolor de verse traicionado por un amigo en el que confiaba. Si Vega tiene razón, Compu no solo es un asesino, sino que se ha estado riendo de él; su aparente apoyo durante esos días es una auténtica burla, el colmo de la ironía: ha tenido junto a él en todo momento a su verdugo, que incluso se ha brindado a ayudarlo en lo que pudiera necesitar. Lo imagina contemplando plácidamente cada una de sus maniobras inútiles, asistiendo a su progresivo hundimiento personal mientras disimula una sonrisa de satisfacción.

Compu ha debido de disfrutar mucho de la situación.

—Si estás en lo cierto, su «motivo pasional» ha arruinado varias vidas —Unai contiene a duras penas la rabia—. Tal vez alguna más, si no logramos detenerle. ¿Cómo ha sido capaz? Pedro y Marta ni siquiera han mantenido una relación contigo.

Vega se encoge de hombros.

—Las obsesiones te vuelven irracional. Supongo que Compu no ha soportado que ellos logaran un beso de mí y sin embargo él...

—¿Ese fue el detonante? —Unai la interrumpe, con un grado de crispación que no recuerda haber experimentado nunca—. ¿Eso desató en Compu la demencial idea de programar un juego asesino como Valkiria? ¿Fue entonces cuando decidió vengarse?

Un asesino siempre vuelve a la escena del crimen.

La mente de Unai recupera las palabras de Compu y, con ellas, el recuerdo de su visita a la habitación de Rubén. Las fotos que hizo de su interior vacío.

Me mandó esas fotos, reflexiona. Pero Compu no fue allí buscando pistas sobre el paradero de Rubén. No, ahora lo entiende: esa fue solo su tapadera para justificar el registro. Compu tenía que estar buscando otra cosa en el dormitorio de Rubén: huellas de Valkiria que alguien pudiera descubrir, algún papel escrito con información comprometedor, tal vez el fruto de alguna prueba superada por Rubén como *Jugador1*...

O incluso su móvil.

El móvil de Rubén.

Unai lo piensa detenidamente. Si aciertan al suponer que Compu restauró el teléfono de Marta antes de que encontraran su cadáver para borrar cualquier rastro, tal vez no pudo hacerlo con el de Rubén... porque no lo encontró.

Unai cae en la cuenta de que Compu no se quedó con ellos la noche en la que Rubén intentó huir. Tenía un examen al día siguiente, según le dijo a Vega. Horas después, su aplicación recién descargada advertía a Unai de la presencia de Odín y *Jugador3* en las inmediaciones de la residencia de Rubén.

Unai nota con un escalofrío cómo las piezas del siniestro puzzle de Valkiria van encajando a partir de la deducción de Vega.

—¿Fueron, entonces, nuestros besos? —vuelve a preguntar a Vega—. ¿Eso nos ha sentenciado como mártires de Valkiria?

—No lo sé —ella sigue sin alzar la mirada; está hundida—. Compu debe de llevar mucho tiempo alimentando ese resentimiento. Algo tuvo que hacerle ver que, definitivamente, jamás me conseguiría.

Y eso ha provocado que perdiera la cabeza hasta ese punto.

Unai se da cuenta de que los besos de Pedro y Marta no hubieran arrebatado las esperanzas a Compu de un modo tan brutal. Sin embargo, el hecho de que él comenzara a salir con Vega y se les viera tan felices...

—Ha sido nuestra relación, Vega —Unai lo ve claro—. Ese fue el detonante.

Llevan cuatro meses saliendo, un plazo que encaja con lo que, según calculó Kika, requiere la programación de un juego como Valkiria.

El día en que Vega dijo «sí» a Unai, condenó sin saberlo a los cuatro elegidos. Ese día, Compu empezó a concebir un enfermizo plan que culminaría con la creación de Valkiria.

—¿Cómo es posible que yo no me diera cuenta de nada? —Vega no da crédito—. Cada vez que le contaba a Compu lo bien que estábamos tú y yo juntos, los planes que hacíamos...

Ha tenido que ser un tormento para su amigo. Ella se sentía demasiado ilusionada como para percatarse del daño que provocaban sus comentarios.

—No podías imaginarlo —le dice Unai—, como tampoco podíamos imaginar el dominio informático que ha demostrado. Compu ha resultado ser, para mal, una caja de sorpresas.

• • •

Compu ha metido su móvil en un bolsillo del pantalón y ahora tritura unas cuantas pastillas de Rohipnol que ha sacado de una pequeña caja que llevaba en la cazadora. A continuación, vierte el polvo resultante sobre un vaso de agua colocado encima del lavabo. Es la tercera vez que lleva a cabo ese proceso. Después revuelve el líquido hasta que la sustancia acumulada se disuelve por completo.

—¡Esto te ayudará a descansar! —dice desde el baño a su compañero, que continúa en la cama con la mirada fija en la ventana como si pudiera ver más allá de la persiana.

Pedro, que ha terminado ya de escribir su versión de los hechos en el cuaderno, mueve la cabeza con resignación.

—De nada servirá, no puedo cambiar lo que he hecho. Nunca pensé que Valkiria llegaría tan lejos... Tengo que ir a la policía y quitarme este peso de encima.

El peso de los remordimientos.

Compu sale del baño y llega junto a su cama. Sostiene con una de sus manos el vaso de agua, cuyo contenido presenta una tonalidad blanquecina.

—¿Qué es? —Pedro gira la cabeza, hundida en la almohada, para contemplar el líquido con ojos tristes.

—Necesitas dormir —Compu le habla con el tono paciente de un enfermero—. Es un relajante, te sentará bien. Ahora no estás en condiciones de ir a ningún sitio.

—Cuando despierte todo seguirá igual. Quiero acabar ya, entregarme.

—Duerme un poco —Compu insiste mientras le tiende el vaso— Yo mismo te acompañaré a la policía cuando despiertes. Tú no tienes culpa de nada, Pedro...

—¡Ayudé en la trampa que le tendieron a Kika!

Compu le quita importancia:

—Colocar una cerveza sobre una caja no te convierte en un asesino. No te sientas culpable.

Compu le sigue ofreciendo el vaso, que Pedro se dispone a coger. Sus dedos casi acarician el cristal cuando, de improvviso, detiene el movimiento. Su gesto ha adoptado una súbita expresión de alerta. Ahora mira a su compañero de un modo distinto.

—¿Cómo sabes lo de la caja? Yo solo te he hablado de la cerveza...

Las facciones de Compu mantienen su amabilidad. ¿Le ha traicionado su urgencia? Lentamente, va apartando el brazo para depositar el vaso sobre la mesilla.

—Tranquilo, todo el mundo en el campus conoce esos detalles —explica—. Es una información que se ha filtrado después de la inspección de la policía.

Pedro va a replicar, pero no tiene oportunidad de hacerlo antes de que la lámpara de bronce de la mesilla impacte violentamente contra su cabeza. No ha sido capaz de anticiparse a la maniobra de Compu, que le asesta un golpe tan fuerte que lo lanza hacia el otro lado de la cama. Pedro acaba resbalando hasta el suelo, medio inconsciente y con la cara cubierta de sangre.

—¿Cómo fue besar a Vega? ¿Mereció la pena?

Una mueca de odio deforma el rostro de Compu mientras comienza a acercarse a su víctima, todavía con la lámpara en alto.

—¿Es que no tienes suficiente con los tíos? —Compu da un paso más—. Ella no es para ti. No es para ninguno de vosotros...

Pedro apenas puede moverse. La sangre sigue manando abundantemente de su sien, nota el sabor metálico en sus labios. Intenta apartarse de la cama, pero solo consigue arrastrarse un poco.

Observa cómo la figura de Compu se aproxima.

XL

—Compu nunca ha estado presente cuando yo recibía mensajes de Odín —Unai continúa atando cabos—. Ni una sola vez.

—Tampoco estaba cuando recibiste el vídeo —Vega siente como cuchilladas sus propias palabras. ¿Se equivoca al juzgar así a su amigo? ¿Hay otra explicación que justifique esos hechos sin implicar a Compu?

Unai ha asentido.

—Aunque los mensajes podría haberlos programado, ¿no? —intenta cuestionar cada presunto indicio que inculpa a su amigo—, como hizo Rubén. No hubiera necesitado estar solo para enviarme los mensajes, sobre todo si tiene el nivel tecnológico que ha demostrado el máster del juego.

—También has chateado con Odín —Vega analiza cada momento vivido bajo el control de Valkiria—. Y Compu de nuevo estaba ausente.

Esa acusación es más difícil de rebatir. Sobre todo, ahora que Unai acaba de caer en la cuenta de un detalle que, de confirmarse, acabará definitivamente con su incredulidad.

—¿Cómo os repartisteis anoche los sótanos de la residencia?

Vega repasa en su memoria el caótico registro de la madrugada anterior.

—Pues... ya sabes que hay dos zonas en esa planta. Fue él quien propuso que yo me encargara de la de la izquierda. Me pareció bien.

Unai se frota los ojos, preparándose para la conclusión:

—Te propuso el sótano en el que aguardaba *Jugador3*. Qué casualidad, ¿no? Sobre todo teniendo en cuenta que él se quedaba a inspeccionar la zona donde Rubén sufrió la agresión, la que yo limpié en mi primera misión. ¡En la que dejé mis huellas! ¿Te apuestas algo a que él no tocó nada? Sabía desde un principio lo que os ibais a encontrar... No permitió que tú contaminaras la escena del crimen. De su crimen.

Vega asiente. Los argumentos que involucran a Compu en Valkiria empiezan a ganar consistencia.

—Prefirió arriesgarse a que yo encontrara el cuerpo de Rubén.

—Por eso avisó a *Jugador3* —concluye Unai, recordando la caída de las taquillas—. Para impedirlo.

—Dios...

Incluso las circunstancias que rodean la muerte de Kika empiezan a oscurecerse si, en efecto, Compu está detrás de Valkiria. La presunción de su accidente pierde fuerza.

—Has comentado esta mañana que mi intención de fichar a Kika como aliada no podía adivinarla Odín en el momento de su muerte —comenta Unai—. Pero...

—Pero si Odín tiene algo que ver con su caída —completa ella—, habrá sido

porque recurriste a Kika al recibir el vídeo.

—Exacto —Unai la coge de la mano y comienzan a caminar a buen paso hacia la salida de la facultad—. Y eso solo lo sabíais tú y... Compu.

Vega pone los ojos en blanco. No hay duda.

—¡Hemos enviado a Odín hasta su próxima víctima!

No se atreve a calcular las consecuencias de un error tan grave. ¡Pretendían proteger a Pedro y lo han dejado a solas con su enemigo!

Además, Compu está al corriente de que han identificado a la chica del vídeo.

El máster del juego sabe que su invisibilidad tiene las horas contadas.

Odín se dará prisa para culminar con éxito suplan. No se detendrá; ha llegado demasiado lejos en su locura.

El móvil de Unai emite un pitido. Él comprueba la pantalla de su teléfono y lo que ve le inquieta aún más.

—¡Dios, un mensaje de Compu!

Ella también se alarma:

—¿Qué dice?

—Que lleva un rato buscando a Pedro; por lo visto, no está en su habitación. Sugiere que volvamos a la facultad de Comunicación Audiovisual para encontrarlo.

Los dos intercambian una mirada suspicaz.

—Está mintiendo —afirma Vega—. Compu ignora que hemos estado con Clara. Piensa que no sabemos que Pedro se ha quedado hoy en su residencia.

Unai siente cómo la angustia va encogiéndose sus pulmones.

—¡Nos quiere apartar de él!

Ninguno de los dos necesita decir nada más. Intentan llamar a Pedro, pero tiene el móvil desconectado. Ambos salen del edificio y echan a correr en dirección a la residencia donde se aloja su compañero. ¿Llegarán a tiempo de evitar el desenlace asignado a *Jugador3*? De momento, su *nick* sigue en negro, lo que concede a Unai un respiro. Este apaga su móvil tras esa comprobación, para evitar que Compu detecte su movimiento a través de la geolocalización de Valkiria.

Continúan corriendo, cada vez más cerca de su objetivo. Mientras tanto, Unai no deja de rastrear en su mente nuevos indicios que no hacen sino reforzar sus sospechas: ¿quién metió la pulsera de Rubén en su cuarto? Tal vez, si en la muerte de Kika participó *Jugador3*, fue Odín en persona quien lo hizo. ¿Y quién tiene acceso fácil a su dormitorio?

Compu, por supuesto.

• • •

Compu ha desconectado su teléfono y lo tira sobre la cama.

—Ni siquiera tenías ningún interés —escupe sus palabras, inclinado sobre su compañero—. ¡Para ti era un juego, una puta broma! Como para Marta.

—¿De qué estás hablando...? —Pedro no encuentra fuerzas para pedir ayuda. Apenas logra permanecer consciente; la voz de su agresor le llega amortiguada y distante. Una humedad caliente resbala por su cara, le deja pegajosos los párpados.

—Yo también he querido jugar —Compu continúa, inmerso en su rabia—. Haceros sufrir lo que me habéis hecho sufrir a mí.

Pedro no responde, demasiado débil ya. Continúa tendido en el suelo, con los ojos entrecerrados y la ropa empapada en sangre. Siente martillazos de dolor en la cabeza y un mareo continuo.

—Soy yo quien lo ha hecho todo por ella —Compu aún sostiene la lámpara de bronce, dispuesto a descargarla sobre Pedro en cualquier momento—, quien ha estado siempre ahí cuando me ha necesitado. ¡No es justo!

Aparta de un manotazo el cuaderno donde Pedro ha escrito su confesión, que vuela de la cama al suelo. De nada sirve ya ese documento; la inoportuna suspicacia del chico ha estropeado la tapadera de un nuevo suicidio, aunque eso no evitará su ejecución. Hace días que Compu ha atravesado el punto sin retorno.

—Yo te ofrecía un final tranquilo, pero tú has preferido la violencia. Es tu elección...

El avance amenazador del chico se ve interrumpido por una serie de golpes que comienzan a escucharse al otro lado de la puerta de la habitación, cada vez más violentos. Compu reconoce las voces de Vega y Unai imponiéndose a los impactos.

—Han llegado demasiado pronto a la fiesta —murmura contrariado.

—¡Abre, Compu! —grita Unai desde el pasillo—. ¡Sabemos que estáis ahí!

Pedro gime desde su posición en el suelo e incluso extiende un brazo hacia la puerta. El asesino sonríe.

—¡Compu! —ahora es Vega la que habla, al borde del llanto—. ¡Lo sabemos todo! Déjalo ya, por favor. Todo ha terminado. No lo empeores...

Su presencia, su proximidad, esa voz que Vega ha suavizado frente a los gritos más rudos de Unai. Compu cierra los ojos. En el tono quebradizo que le dedica ella intuye sus lágrimas, su sensibilidad herida. A pesar de las circunstancias, todo lo que procede de Vega le sigue afectando en lo más íntimo. ¿Por qué no ha podido tenerla?

Él la habría hecho feliz.

—¡Compu, por favor! —Los golpes se han interrumpido. Ella continúa dirigiéndose a él, le suplica—. ¡No hagas daño a Pedro; así no vas a conseguir nada! ¿Qué culpa tiene él?

Compu ha vuelto a abrir los ojos. Observa a su víctima, que intenta en vano alejarse. *¿Culpa? La de haber rozado tus labios*, responde en su interior.

A mí no me importaría morir a cambio de besarte.

—¡Aquí me tienes! —Unai vuelve a intentar abrir la puerta desde el pasillo—. ¡Yo soy el novio de Vega, es a mí a quien buscas!

—Compu... —la dulzura de Vega se desliza de nuevo a través de la puerta—. Siento haberte hecho daño, yo no imaginaba que tú... Sabes que te quiero mucho. ¡Necesito tu amistad! No me obligues a renunciar a ti.

Él da un paso atrás. Se aparta del cuerpo de Pedro y deposita lentamente la lámpara sobre el escritorio. Eso puede esperar. Quiere escuchar a Vega una vez más. No se ve capaz de afrontar su mirada, aunque sí sus palabras.

Compu se acerca a la puerta sin hacer ruido. Coloca su cara sobre ella, casi puede notar el aliento de Vega al otro lado, conforme le habla. Acaricia la plancha de madera que los separa. Imagina que roza la piel de su amiga, la piel de su rostro hermoso que permanece a pocos centímetros.

Te quiero, Vega. Te he querido siempre. ¿Por qué no me has elegido? Todos te han servido menos yo...

—¡No es necesario continuar con esto! —Vega resiste, mantiene la suavidad en sus ruegos—. Se te ha ido de las manos, Compu, aunque aún podemos recuperar lo que teníamos. ¡No lo empeores! Deja a Pedro, ven con nosotros. ¡No estás solo! Y yo te necesito...

La sonrisa de Compu pierde firmeza, como si los labios se fueran desprendiendo de su rostro. Se separa con lentitud de la puerta. Cantos de sirena. Ella miente, solo pretende engañarle.

Pero su voz es tan seductora...

Una amargura venenosa contamina la expresión de Compu. Su gesto es ahora una máscara que, minuto a minuto, va perdiendo todo atisbo de humanidad. Debe acabar su tarea, está tan cansado...

Cansado de sufrir, de asistir a la felicidad de otros como un convidado de piedra. ¿Acaso no es legítimo arrebatarse la alegría a aquellos que son culpables de su desgracia?

Compu vuelve a coger la lámpara de bronce y se acerca hasta Pedro. A su espalda, los impactos contra la puerta se han intensificado —están a punto de echar la puerta abajo— y se escucha un murmullo creciente. Debe de haber más gente en el pasillo de los dormitorios.

Compu ríe, imaginando el escándalo en la residencia, y alza el brazo. Desde el suelo, Pedro le mira con su cara ensangrentada, suplicando en silencio que no descargue el golpe. Su debilidad es tal que apenas consigue levantar los brazos, pero lo intenta, como si así pudiera evitar el impacto definitivo.

La voz de Vega se deja escuchar una última vez:

—¡Si es verdad que me quieres, déjalo ya! —insiste al otro lado de la puerta—. Déjalo ya, por favor. Bastante daño has hecho y te has hecho. Déjalo ya... Así solo me vas a perder para siempre. Basta. Todo ha terminado.

Compu imagina las lágrimas de Vega resbalando por la madera de la puerta, sus manos abiertas apoyadas en ella mientras empuja inútilmente. Y el roce de su cabello, que recrea mientras mantiene su brazo en alto. También ha comenzado a llorar. Por

un instante relampaguea la compasión en sus ojos, se asoma a sus pupilas el chico que fue antes de que la obsesión contaminara su juicio.

Y lo ve todo: la sangre, las lágrimas, el dolor, las ausencias. El miedo en sus propias facciones y en las de su próxima víctima. Capta sus respiraciones entrecortadas, los latidos. El encierro absurdo entre esas paredes que se han convertido en su último paisaje. Se ve a sí mismo transformado en un espectro, un cuerpo consumido por ese odio que lo ha vaciado por dentro, que lo ha devorado a dentelladas. Ahora se arrastra sembrando la misma muerte que crece en su interior. Y se ha dado cuenta.

No queda nada de mí que salvar.

Yo ya estoy muerto.

Compu deja caer la lámpara. Su choque contra el suelo provoca una resonancia metálica que se proyecta como un anuncio del desenlace, del acto final en esa representación de la tragedia. Su mirada se desvía hacia la mesilla, donde todavía permanece el vaso de agua blanquecina. Llega hasta él, lo coge y retrocede para entrar en el baño de la habitación. A esas alturas, los golpes contra la puerta son tan brutales que no tardarán en reventar la cerradura.

Los minutos de intimidad se terminan.

Aún llegan hasta él los gemidos de Pedro. Compu cierra la puerta del baño y desliza el pestillo. Todavía con el vaso en una mano, se sienta sobre la tapa del inodoro y dedica unos segundos a contemplar la transparencia turbia del líquido, el baile lento de las partículas mortales. Después se enfrenta a su reflejo en el espejo, que le devuelve el semblante de un cadáver prematuro.

Todo ha terminado. Ha perdido.

Se lleva el vaso a los labios y comienza a beber a sorbos largos. A continuación, sin perder la calma, se toma una medicina que evitará el vómito. No quiere sentencias reversibles. Aplica sobre él el ritual destinado a su víctima.

Compu inclina hacia atrás la cabeza hasta apoyarla contra la pared de azulejos y cierra los ojos. Así aguardará el efecto de la sobredosis.

En medio de la somnolencia, alcanza a percibir el tumulto que se ha generado en el pasillo; cómo varias personas consiguen entrar por fin en la habitación de Pedro. Se oyen gritos, pasos acelerados. Alguien habrá llamado ya a la policía, seguro. Supone que no deja de llegar gente de otras habitaciones, alertada por el escándalo.

Suenan los primeros golpes contra la puerta del baño. Compu sonríe al escuchar la voz de Vega llamándole de nuevo. No concibe música más armoniosa para sus últimos minutos. Intenta responder, pero su voz se ha vuelto pastosa. Le cuesta articular palabras, hilvanar pensamientos.

Poco a poco se va hundiendo en un sueño del que no despertará. Lo único que experimenta ante ese desenlace, no obstante, es indiferencia. La vida sin Vega es solo un espejismo para él.

No era yo. O tal vez sí.

Lo siento.

Su muerte es una huida, el precio de la locura.

Un nuevo impacto logra que el pestillo salga despedido y la puerta se abre bruscamente hasta rebotar contra la pared de azulejos. Unai y Vega comprueban que la figura semiinconsciente que acaba de quedar ante ellos no es ya una amenaza. Se precipitan hacia el interior entre gritos:

—¡Compu! ¿Cómo has podido hacer algo así?

—¡Estás loco! —Unai lo ha levantado y lo zarandea—. ¡Eres un asesino, nos has jodido la vida a todos!

Compu consigue soltarse mientras mantiene sus últimos atisbos de conciencia. Vuelve a caer y queda en la misma posición en la que se encontraba, inclinado sobre el inodoro. Sus antiguos amigos ni siquiera se han percatado del vaso vacío que aún sujeta con una de sus manos.

—¡Habla! —Unai necesita obtener respuestas, escuchar de ese miserable una confesión—. ¡Todo ha terminado!

Vega percibe el brillo apagado en los ojos de Compu, su actitud inánime.

—¿Está drogado?

—Cualquiera sabe... —Unai menea la cabeza—. ¡A lo mejor se ha metido algo para celebrar el final del juego! Ya hablará cuando llegue la policía...

Compu se hunde en su silencio. Allí, atrapado entre esas estrechas paredes, no puede huir de las miradas que Unai y Vega le dirigen. No hay escapatoria. Son miradas duras, implacables. Incluso la de ella, lo que se le hace insoportable. Se siente atravesado por sus ojos. Sentenciado. Un dolor desconocido empieza a colapsar su interior: el remordimiento. Todo ha sido un error, un tremendo error.

Sus últimos minutos le tenían reservada una lucidez que es la peor de las torturas. Tampoco puede eludir su propio juicio, como no podrá evitar su ejecución.

¿Qué he hecho?

Su respiración se va haciendo cada vez más lenta. La expresión de sus facciones se relaja, su boca queda abierta. Las voces dejan de llegar hasta él, su conciencia se evapora segundo a segundo. Los brazos caen hasta quedar colgando a ambos lados de su cuerpo y el vaso se hace añicos contra el suelo.

EPÍLOGO

Vega ha pasado un brazo por la cintura de Unai y ahora se aprieta contra él. Necesita su calor. Apoya la cabeza en su pecho, percibe el sonido regular de sus latidos. Ambos permanecen callados, de pie frente al nicho donde ha sido enterrado Compu tras la incineración.

Ahí dentro se cobijan las cenizas de un asesino, procuran asimilar. Tantos buenos recuerdos asociados a su amigo muerto... La sangre lo salpica todo ahora. Solo hay dolor y ausencia.

«Sergio Villar Marco», se lee en la lápida. Se trata de su nombre auténtico, aunque para ellos sigue siendo Compu. A continuación, bajo esas palabras, han grabado en el mármol las fechas de su nacimiento y de su muerte. Sin epitafios, símbolos ni despedidas.

Esa leyenda transmite el mismo silencio, la misma derrota que ha caído como un telón sobre su familia aniquilada. Silencio, espanto, incredulidad. Y preguntas sin respuesta.

¿Cómo puede alguien perderse dentro de sí mismo, convertirse en un desconocido, morir tan joven?

¿Y cómo alguien es capaz de arrastrar a otros inocentes en su degeneración?

El ambiente invernal, con un cielo cubierto de nubes grises y un viento que derrama sobre sus rostros ráfagas de aire húmedo y frío, parece acompañar la solemnidad de la jornada. El clima de crudeza que pide la tragedia que han vivido.

Apenas una hora antes ha terminado el funeral por Rubén Prades, con una capilla a rebosar de gente, la presencia de autoridades de la universidad, incontables coronas de flores y testimonios de amigos y familiares. Unai ha tocado el violín durante la ceremonia. Incluso Pedro ha acudido, con la cabeza vendada. Lágrimas, calor y compañía que contrastan con la soledad helada que se respira junto a la tumba de Compu.

La soledad del condenado. El mismo vacío que descubrieron en sus pupilas cuando perdió la consciencia. La nada contenida en un cuerpo consumido por la obsesión.

Vega se separa de Unai y deposita una flor junto a la lápida. La única, que no tardará en marchitarse a la intemperie. Los dos se quedan contemplándola.

—¿Seguro que quieres hacer eso? —Unai no puede evitar el resentimiento. Compu les ha hecho demasiado daño. Si han llegado hasta allí es únicamente por insistencia de Vega. Él no habría querido ni acercarse. Solo pretende olvidar, borrar de su memoria la existencia de su compañero, superar el trauma con ayuda del tiempo y, quizá, de la distancia.

Vega desliza las yemas de sus dedos por las letras grabadas en el mármol. Su

contacto gélido es un símbolo más que interpretar.

—Compu —susurra—. ¿Cómo pudiste? Lo siento...

Se ha interrumpido, incapaz de continuar.

—No lo merece, Vega. Yo no voy a perdonarle.

Ella se seca los ojos.

—La suya es también una vida que se ha perdido, Unai. Que se perdió mucho antes de que muriera. Ha sido una víctima más de esta pesadilla.

Aquí todos hemos perdido.

Vega retrocede hasta donde aguarda Unai. Los dos se giran y comienzan a alejarse cogidos de la mano. Caminan entre sepulturas, inmersos en ese paisaje de quietud perpetua, sin volver la vista atrás.

Nunca regresarán a ese rincón del cementerio.

Vivirán por los que ya no pueden hacerlo. A ellos brindarán una historia de amor, la suya, que ha estado a punto de arrastrarlos a la muerte.

Agradecimientos

Junto al equipo de SM, cuya estimulante complicidad es ya una tradición, varias personas me han ayudado a llegar hasta la última página de esta novela:

Alberto Baeyens, Jorge Carnero, Javier Rubio, Alfonso Sebastián, Pepe Trívez, Asun Utande y Begoña Oro. A todos ellos, mi sincero agradecimiento.
¡Hasta la próxima historia!



DAVID LOZANO GARBALA (Zaragoza, 30 de octubre de 1965) es un escritor de libros juveniles, guionista y profesor español, Premio Gran Angular por su novela *Donde surgen las sombras*.

Licenciado en Derecho y con estudios de Filología hispánica, ha ejercido como abogado, y desde 1998 se dedica profesionalmente a la escritura, lo que compaginó un tiempo con la docencia en el bachillerato del colegio Santa María del Pilar de Zaragoza. Posee un máster en Comunicación por la Universidad Miguel Hernández de Elche.

Ha participado como actor en diversos cortometrajes y ha colaborado con la cadena de televisión Zaragoza TV: durante dos años dirigió y presentó el programa *Depredadores* y después se hizo cargo del divulgativo *En pocas palabras*.

También colabora como guionista para algunas productoras, con documentales, programas de TV, o vídeos corporativos. Fue contratado por el productor Andrés Vicente Gómez como guionista para la adaptación de *El viajero*, primera parte de su trilogía *La puerta oscura*.