

GIZMO-SAN FEEDBACK

por Magnus Dagon

Croft Spivak miró su reloj y a continuación echó un vistazo a las dos lucecitas que se iluminaban desde su puesto de mando. De repente una de ellas se apagó, quedando sólo la otra activa. Sintió cierto alivio. No estaba acostumbrado a tener que pelear con varios mocosos al mismo tiempo. Una de las veces que tuvo que hacerlo a punto estuvo de perecer, pero tuvo suerte y acabó con ellos primero. Ya había muerto unas cuantas veces en la Guerra y mientras pudiera no estaba dispuesto a tener que hacerlo de nuevo.

Se ajustó el revólver al cinto y se preparó para salir. Sólo uno, pensó. Miró el reloj de nuevo y supuso que el otro crío habría caído en la zona del ácido. Era el típico lugar donde solían quedarse la mayoría. Las paredes burbujeantes y el techo que no paraba de descender creaban tal estado de tensión que no eran capaces de soportarlo. Y en realidad era tan fácil como andar sin salirse del camino marcado.

La lucecita parpadeó con mayor intensidad. Spivak abrió el portón de metal y salió al laberinto. Solía esperar un par de minutos para que su cliente/víctima se acostumbrara al lugar. No era cuestión de acabar con él demasiado pronto. Si no les dejaba contentos nunca volverían a pagar para entrar de nuevo, y para eso ya se dio cuenta hacía tiempo que tenía que hacer que respiraran el miedo. El mismo miedo que él pasó tantas veces antes en el campo de batalla. El mismo miedo que pasó cuando estuvo en el corazón de New Dehradun. Respiró hondo y se lanzó a la carga.

El chico era bueno, tenía que admitirlo. Nada más llegar le esperaba con el arma bien sujeta. Ningún temblor, ninguna vacilación. Y no había estado antes. No tenía el aire espectral de los que habían estado en alguna otra ocasión. Se ocultó en un muro y lo rodeó entero. El chico también había desaparecido. Recordó la identificación. Wave Walker, dieciocho años. Hubiera sido un buen verdugo. Y víctima.

Empleó la maniobra tres y trazó el recorrido minucioso pero en apariencia errático que ya conocía de memoria. Como si él, además de haber diseñado el lugar, también lo hubiera construido. Se encontró con la espalda del chico, apuntó y disparó. La bala se alojó en su cabeza y cayó al suelo. Limpio, para no dejar sangre. De un tiempo a esa parte había tenido problemas de dinero y tenía que ahorrar de todas las maneras posibles. Reducir gastos de limpieza era una de tantas.

Cogió el cuerpo del chico y se lo llevó a hombros. Fue andando hasta la sala del ácido, parando toda la maquinaria del laberinto por el camino, y encontró al otro chico, sumergido en ácido de cintura para arriba. Cuando lo sacó apenas quedaban los huesos y pequeños jirones de carne.

—Éste les va a dar trabajo —murmuró Spivak para sí. Luego sacó una bolsa y, como si fuera un juguete de construcción, lo metió dentro y lo cargó en el otro hombro. Salió del laberinto y respiró aire fresco.

Si es que se podía llamar de tal manera al aire de aquel suburbial barrio subterráneo.

Cruzó la calle y fue al otro departamento de su negocio. Antes de ello se dio la vuelta y miró el letrero de su laberinto: Gizmo-San Feedback. Buen nombre, pensó.

En el departamento adjunto ya le esperaban con impaciencia, como pudo ver al llegar. Hasta se encontraba limpio y ordenado, que equivalía a decir que no había donuts ni mantas en el suelo. Dejó los dos cuerpos ahí.

—Tenéis dos horas para traerlos de vuelta —comentó. Han pagado la tarifa especial, así que nada de retrasos o tendremos que devolverles el dinero.

—De acuerdo, jefe —dijo Rapnell desde el fondo de sus gafas oscuras. Su compañero Kiback no dijo nada. Nunca lo hacía. Pero su talento tratando a los muertos, como bien sabía Spivak, hubiera sido la envidia del mismo Jesucristo.

Rapnell se acercó y abrió la bolsa con el chico rezagado.

—Dios, jefe, ¿qué hizo este?

—Creo que resbaló y metió la mano en el ácido, y debió de dolerle tanto que decidió meterse entero para que le dejáramos como nuevo.

—Bueno, esto no será problema para Kiback. ¿Has sido herido?

—¿He sido herido alguna vez? —dijo Spivak en tono neutro. Acto seguido se marchó de nuevo a Gizmo-San Feedback.

Al cabo de dos horas los jóvenes se presentaron ante él.

—¿Y bien? —preguntó.

—Ha sido magnífico —dijo Walker. Su compañero no dijo nada.

—¿Magnífico? ¿Acabas de morir y eso es todo lo que se te ocurre? ¿Que es magnífico? ¿Qué hay de tu amigo?

—No dice nada desde entonces. Es un blandengue.

Spivak se puso serio. En el fondo era también parte del juego. El profesional con pinta de duro, un papel tan asimilado que ya era parte de sí mismo.

—Dime, chico... ¿qué hay al otro lado?

Walker se puso pálido como una hoja de liar tabaco y no dijo ni palabra en un buen rato.

—Eso es... lo que habíais escuchado, es cierto... no es que los que mueren deseen guardarse qué hay después... es que les aterra tanto que no son capaces de mentarlo tan siquiera.

Y mi caso no es distinto, se confesó a sí mismo.

—Pero usted... usted es...

—Sí, chaval, soy Croft Spivak, veterano de la Guerra Bimundial, 36 veces muerto.

—Pensaba que eran 37.

—36 en acto de servicio —dijo con indiferencia.

—¿Es verdad lo que se dice? ¿Que murió 20 veces en New Dehradun?

—Sí, es cierto. Fui el que menos veces murió y por eso fui condecorado. Medalla póstuma —dijo con tono de ironía.

Y después de eso, el olvido. El ejército no quería saber nada de él. La Guerra Bimundial fue una mancha que se deseó limpiar cuanto antes, de modo que no le quedó nada. Ninguna pensión, ninguna subvención. La gente, cuando no muere, sale cara para los gobiernos. De modo que se metió en los negocios clandestinos. Emociones fuertes para unos jóvenes que no conocían la Guerra. Un laberinto, cientos de trampas. Eso era Gizmo-San Feedback. Un mortal parque de atracciones... sólo que lo mortal ya no resultaba tan peligroso en una sociedad donde

era ilegal dejar de vivir, sufrir la Muerte Verdadera.

Pero no por revivirles significaba eso que la muerte estaba a la orden del día. Sanidad no podía afrontar los gastos de resucitar a todas las personas que se morían, de modo que el suicidio y el asesinato consentido estaban penados con cadena perpetua. Si el preso se intentaba matar, se procedía a revivirle y se le alojaba en un régimen estricto donde no tenía ni paredes con las que golpearse.

La pena por asesinato, por el contrario, se castigaba con una leve sanción y a lo sumo un par de meses de prisión. Muchas rencillas entre amigos acababan con la muerte de uno de ellos, de modo que los tribunales se hubieran desbordado enseguida de no ser por esa sencilla medida penal. Por eso el negocio de Spivak podía sustentarse. En caso de detención, no había violado ninguna regla grave. Los mocosos que iban a Gizmo-San Feedback no iban a que los mataran. De hecho, técnicamente, su objetivo era sobrevivir... con lo que Croft Spivak y su plantilla de empleados no podían ser acusados de más cargos que asesinato no consentido y permiso de armas caducado. Apenas tres meses en prisión. Y luego vuelta a empezar.

Los chavales se marcharon y Spivak miró al reloj. Hora de enlatar. Cerró todo y se despidió de Rapnell y Kiback. Aún tenían trabajo con un desmembrado que cayó en la sala de las guadañas y que no pagó la tarifa especial, con lo que se tomarían toda la noche en lo que pedían unas pizzas y paraban para ver el porno de madrugada.

Unos profesionales, pensó.

Tomó un tren aéreo nocturno y se dirigió a su hogar, Ciudad Fantasma #15. Por supuesto ese no era el nombre oficial, sino el que la población daba a dichas ciudades. Cuando alguien se moría por causas ajenas el Trigobierno pagaba a la víctima los gastos de una vivienda oficial, creándose de este modo ciudades enteras con dichas personas. Pero la muerte, como bien sabía Spivak, dejaba múltiples huellas en la mayor parte de la población, como en el amigo de Walker, ese chico estúpido: una vida vacía, como de muerto en vida, un zombie de los mundos futuristas. Se podía volver a cualquier precio, pero para muchos el precio era alto. De ese modo se constituyeron las Ciudades Fantasmas, enormes necrópolis donde nadie hablaba con nadie y la tecnología se encargaba de la mayor parte de los servicios de primera necesidad. No poseían centros comerciales, ni parques, ni salas de conciertos ni discotecas: para eso estaban las Ciudades Vivas.

Pero tarde o temprano, reflexionó Spivak, estaremos todos muertos.

Como los chavales estúpidos que iban a Gizmo-San Feedback. Para ellos Gizmo-San era como un colocón pero sin droga (toda una eternidad con los efectos secundarios de las pastillas no era muy recomendable). En un mundo donde era posible la resurrección y no se envejecía más allá de los treinta años la muerte había pasado a ser un asunto lúdico. Clandestino, pero lúdico. Aunque sí era posible morir. Sólo había que estar muerto el tiempo suficiente. Dos años, en concreto. A partir de entonces no había vuelta posible. Pero hacía mucho que no se conocían casos de nadie que hubiera sufrido la Muerte Verdadera. Se rumoreaba que había profesionales en los bajos fondos que se encargaban de ello. Sin embargo nadie que usara sus servicios podía volver para confirmarlo.

Muchas veces Croft Spivak deseó morir. La Muerte Verdadera, no

esa máscara que ya había conocido tantas veces antes. Por mucho que fuera como... como ya sabía. No obstante se podía considerar un hombre afortunado. Pocos eran los que como él seguían vivos después de volver. Que él supiera, muy pocos de los que junto a él pelearon. Y menos aún de los pobres chavales que iban a Gizmo-San, bien en busca de nuevos retos para su aburrida vida de videoconsolas, bien presionados por el grupo (vamos, no seas cobarde); a esos últimos los veía a la legua. Esos no solían llegar al final.

El Trigobierno sabía que Spivak era especial, por lo que le sometieron a montones de pruebas posthipnóticas, interrogatorios e incluso torturas: todo con el fin de que dijera algo, revelara qué había al otro lado a los que no habían estado en él. Hastiado en extremo, Spivak les habló de gritos de pesadilla, túneles, visiones horribles, apología del vientre de las madres. Comprendió que si no les mentía, que si no les contaba ninguna jodida patraña, nunca le dejarían en paz. Sabía que nunca lo comprenderían. Ellos nunca.

Salvo Ciudadano 1. El único miembro del Trigobierno que había muerto. El único de los tres que apoyaba la idea de legalizar la Muerte Verdadera. Al parecer los Hijos de la Muerte, una organización de veteranos de la Guerra, fueron los causantes de matarle en un atentado, pero nunca se probó. Spivak, sin embargo, lo creía muy posible. Eran una pandilla de lunáticos izquierdistas, y lo sabía bien. Al fin y al cabo, a los gritos de traidor, ellos fueron los que le mataron por trigésimo séptima vez.

Spivak llegó a Ciudad Fantasma #15 y fue directo a su casa. Una vez llegó se dejó caer sobre el sofá y estuvo mirando al techo durante una hora hasta que una llamada de teléfono le sacó de la ensoñación nocturna.

-Gizmo-San Feedback.

-Hola... eh... queremos...

-La línea es segura, chaval -comentó Spivak.

-En realidad... querría ir al laberinto.

-Son ochenta el precio estándar, cien la tarifa especial, que es volver a la vida en dos horas o menos. Bono de cinco veces por trescientos.

Spivak deseó que cogiera un bono, beneficio seguro. Raro era el que los amortizaba, pues raro era el que deseaba repetir.

-Cogeré la tarifa especial -dijo el muchacho nervioso.

-De acuerdo. Mañana tengo hueco a las tres -en realidad hubiera tenido hueco para él toda la noche-. Lleva tu identificador. ¿Qué nombre tienes?

-Cody Munkres.

Spivak se calló y no dijo nada en varios segundos. El chico se puso más nervioso.

-¿Ocurre algo?

-No, nada, no te preocupes. No he escuchado bien tu apellido.

-Munkres. Como el topólogo.

-De acuerdo -dijo para sí Spivak-, como el topólogo.

Colgó y siguió mirando al techo toda la noche y el día posterior. Sin embargo ya no eran pensamientos huecos los que llenaban su cabeza.

A la noche siguiente Spivak cogió el primer tren aéreo nocturno y fue rumbo a Gizmo-San Feedback. No tardó demasiado en llegar y, al

contrario que la vuelta del día anterior, pasó la mayor parte del tiempo con la mente en blanco, a pesar de tener mucho en lo que pensar.

Cuando llegó se encontró con un chico que estaba esperando en la entrada. Quince minutos antes de la hora.

Impuntual e impaciente, pensó.

Le examinó de un rápido vistazo. No muy distinto de otros que como él venían. Pero era fuerte y robusto, y parecía decidido. Al mismo tiempo tenía la sensación de haberle conocido antes, aun sabiendo que no era así.

Es posible que sea él, razonó.

Le pidió su identificación y la miró inquisitivamente. Cody Munkres, hijo del Comandante Arber Munkres. Era él.

—Bien, chico. Vamos a empezar ya. Entra.

—¿Cuáles son las reglas?

—Sal vivo de aquí y ganas. Muere y pierdes. ¿Has muerto alguna vez antes?

—No.

—Bueno, sólo para que estés preparado, volver es como levantarse de una gran resaca, no más que eso —mintió—. ¿Listo?

—Listo. ¿Mis objetos?

—Déjalos ahí —señaló una compuerta de pequeño tamaño que se abrió.

Munkres dejó sus efectos personales y la compuerta se cerró como si fuera un par de mandíbulas.

—Te los darán a la salida. No trates de colar nada letal, todo lo necesario está dentro. Si haces trampas desearás no haberlo hecho, ya que te restringiré la ruta y abriré la más dura para ti. Nadie ha querido hacerla dos veces —dijo con calma—. Y lo peor, como suele suceder, vendría al final.

A una señal de Spivak, desde el departamento contiguo abrieron la compuerta principal. Una bocanada de humo salió, tras la cual no se podía ver nada.

—Suerte, chaval. Y ten cuidado con los láseres del comienzo.

—¿Qué láseres?

Spivak le empujó dentro y cerró la compuerta.

Con calma se dirigió a su sala de control, contigua a la sala final, y esperó. Por primera vez en mucho tiempo se sintió nervioso. Era distinto. Ahora quería algo. No era un mocoso más. Era un objetivo. Algo que lo impulsaba a matar.

Como en New Dehradun.

Conectó el circuito cerrado y se dedicó a espiar los avances de Munkres. Era bastante ágil y también paciente, a pesar de su aparente impaciencia inicial. Pasó la prueba del abismo sin problemas y sin ser imprudente. Muchos no creían que pudiera haber un abismo ahí dentro. Él no era uno de ellos.

Las paredes de pinchos tampoco fueron complejas para él. Todo un soldado, pensó. El ácido, la sala del sigilo, el suelo móvil... todo lo consiguió pasar. Sorprendido, Spivak se dio cuenta de que estaba avanzando por el sendero difícil.

Al cabo de un rato Munkres se quedó escrutando el techo hasta que miró fijamente a la cámara. Agarró la espada ígnea (que había conseguido dos salas antes) y la destruyó de un certero y flamígero

golpe. Spivak maldijo por lo bajo. Era listo. No había reglas y se había dado cuenta. Sólo él y otro hicieron algo así. Los demás seguían pensándose en un pequeño parque de atracciones.

No pudo hacer más que esperar en lo que veía la lucecita roja parpadear. Al cabo de un rato lo hizo con más intensidad. Munkres se enfundó el arma y salió al laberinto dentro del laberinto.

Entró y empezó a tomar posiciones. Al cabo de un rato escuchó un mensaje en su comunicador.

–Hey, jefe, no le estás dando los dos minutos que...

Cortó la transmisión. Se colocó frente a la espalda del muchacho y disparó, pero el chico se dio cuenta y se echó a un lado. Tratando de ganarle ventaja, se adelantó, pero él ya estaba esperando y disparó primero, hiriendo de levedad a Spivak en el hombro. Se miró la sangre como si no creyera que pudiera estar ahí.

Se movió como nunca antes lo había hecho. Estaba dejándose llevar por lo personal y lo sabía. Pero sabía que dicho impulso era una buena arma cuando se aprovechaba de manera adecuada. Como en New Dehradun.

Cuando pensaba que era a él a quien mataba...

Finalmente acorraló al muchacho y disparó sin piedad, vaciando todo el cargador en el intento. Miró el cuerpo sin vida del chico y se sintió calmado. Pero aún tenía algo que hacer. Cogió su cuerpo y, como de costumbre, se lo cargó al hombro. Fue al otro departamento y lo lanzó al suelo con furia, ante la mirada atónita de sus empleados.

–¿Qué tipo de tarifa pagó? –preguntó Rapnell.

–Dame su identificación –dijo Spivak evadiendo la respuesta.

–¿Pero qué hacemos con él? Si pagó la especial, cuanto antes...

–No vas a revivirle –dijo Spivak cogiendo la identificación y haciendo unas comprobaciones–. No mientras yo diga.

Rapnell se quedó mirándole, al igual que Kiback, que como siempre, aun confuso, seguía sin decir nada.

–¿Pero qué ha hecho?

–Ser hijo de quien no debe –se limitó a decir su jefe.

Un par de horas después Spivak salió hacia la plaza del barrio suburbial con un pitillo en la mano. Mientras tosía pensó que debería someterse a una de aquellas postoperaciones de las que tanto había oído hablar. Al parecer te mataban y luego, una vez muerto, te extirpaban todos los tumores que, aunque no mortales, resultaban dolorosos y molestos, para luego volverte a revivir. Todo muy sencillo y barato.

E ilegal, por supuesto.

Al fin vio al Comandante Munkres aparecer en escena. No parecía preocupado, ni después de lo que le había dicho por teléfono. La vida de su hijo en juego y él seguía con ese porte de falsa seguridad. Ese típico porte de los no muertos.

–Bien, Sargento Spivak, ya estoy aquí para escuchar sus descabelladas proposiciones.

–No tienen nada de descabelladas, Comandante. De hecho son muy reales, como ahora verá.

–Como su antiguo superior le exijo que suelte a mi hijo.

–Ya me exigió suficiente en su momento –dijo Spivak furioso, tirando el cigarrillo al suelo.

–Ha matado a mi hijo, así que no me hable de exigir. Puede ir a

la cárcel por esto.

-Y su hijo iría conmigo por haber pisado mis instalaciones, para que meses después saliéramos en libertad. Pero nada cambia que su hijo ya ha muerto. Es posible que sea como yo y no se convierta en un cadáver andante, pero no tiene por qué ser así. Sin embargo, es posible no que muera sino que sufra la Muerte Verdadera.

-¿Qué es lo que quiere?

-Muy fácil, Comandante. La suya.

-¿Qué?

-Quiero su Muerte Verdadera. No comprende cuánto le he odiado todo este tiempo, desde que me dirigió en New Dehradun. El Comandante Munkres, el héroe que daba las órdenes, el cobarde que nunca se expuso. Millones le siguieron para morir una y otra vez, en una interminable agonía.

-Era la primera vez que resucitábamos a hombres. No podíamos saber que...

-Lo sabían muy bien, sobre todo usted. Por eso ese asedio. Sólo era cuestión de tiempo, aunque fueran diez veces más que nosotros. Aunque al acabar tuviera un ejército de espectros.

-Escuche, Croft, no mate a mi hijo.

-Ahora soy Croft. Todo un detalle por su parte.

-Podemos negociar.

-No creo que tenga nada que me interese.

-Información.

-Ya no estamos en la Guerra.

-Eso cree usted.

Spivak sacó otro cigarrillo y le miró fijamente.

-Explíquese.

-La Segunda Guerra Bimundial. Pronto será declarada.

-Magnífico. ¿En qué me concierne a mí?

-En el método de reclutamiento.

Spivak no dijo nada. Esperó a que Munkres continuara.

-Su laberinto, Spivak. Un magnífico campo de pruebas que hemos tenido bajo observación. No queremos repetir errores como los de la Primera Guerra, y por eso haremos un ejército de hombres que no se dejarán amedrentar ni por la muerte misma.

-Por eso nunca lo han clausurado... -murmuró en voz baja Spivak.

-Sin saberlo ha seguido sirviendo a su ejército -dijo altanero Munkres.

Spivak tiró con calma su segundo cigarrillo y encendió otro. Después habló.

-Es usted la peor basura que he conocido, peor que cualquier contrabandista de este barrio, incluido yo mismo. No sólo ha sido capaz de dejar funcionar un negocio como éste a sabiendas de lo que pasaría tanto con los que salían zombies como con los que no, sino que además ahora traiciona todas sus creencias.

-Sólo lo hago por mi hijo.

Spivak le miró con calma y admitió para sí mismo que lo que decía era verdad.

-Bien, le daré a su hijo. Mis hombres le devolverán a la vida.

-Le conozco, Spivak. Siempre fue un rebelde y sé que no le bastará con eso.

-Tiene razón.

-¿Qué más quiere?

Spivak alzó el revólver.

—Que se reúna con sus hombres en el otro lado.

Disparó al pecho, y el Comandante cayó poco a poco hasta quedarse de rodillas.

—Otros... irán... por usted...

—Lo sé —se limitó a decir Spivak. Acto seguido el Comandante murió. Spivak lanzó la colilla sobre su cadáver y se marchó. Todos le habían visto disparar, pero nadie dijo ni hizo nada. Ventajas de los suburbios, pensó. Acto seguido se fue a su local apostando por el camino acerca de cuánto tardarían en encontrarle y revivirle.

Sin embargo, al menos después de lo sucedido, nada ni nadie fue a por Croft Spivak.

Nadie le requisó el local. Nadie fue allí a hacer ninguna visita sorpresa, los jóvenes clientes fluyeron con normalidad. Tras un tiempo Spivak comprendió que no tomarían medidas. No tenían interés en cerrarle el local. Sabían que él era idóneo para probar a los futuros soldados y no iban a impedirle cumplir su parte.

Poco a poco, Spivak cambió. Poco a poco se vio como una versión a menor escala del Comandante Munkres. Asesino de almas, robando la vida y la juventud de aquellos que deberían haber nacido en un mundo mejor. Más justo.

Pero tampoco podía clausurar Gizmo-San Feedback. No sabía hacer otra cosa y tampoco quería echar a sus empleados, que para él eran los únicos en quien podía confiar. Y en ellos confió para poner fin a aquella situación de una vez por todas.

Después de las reformas no tardó en ocurrir lo inevitable, y la poli se asomó al suburbio con la clara intención de desmontar el local. Una vez tuvo noticia por el comunicador de que llegaban, Spivak alejó al chico que estaba dentro antes de que terminara.

Es el primero que sale de aquí sin ser derrotado, y tal vez el único, pensó.

Optó por la resistencia pasiva. Hacer como si no se hubiera enterado, inmutable dentro de su sala privada. Se fijó en las cámaras exteriores y vio que junto con la policía había un invitado especial.

Ciudadano 2.

Aquello iba a ser una detención a lo grande. Laureada y repetida como escarmiento social. Por eso la presencia de Ciudadano 2, la justicia en persona, para mostrar los cristalinos procesos que llevaban al criminal entre rejas. Para tapar todos los agujeros en caso de que fuera necesario.

Spivak decidió responderse una pregunta que hacía tiempo se había formulado. ¿Hasta qué punto los profesionales están cualificados para entrar en Gizmo-San Feedback?

—Abridles —graznó por el comunicador. Le faltaba el aliento.

Un momento después la compuerta dio paso a aquellos hombres al interior del gran laberinto. Si Spivak hubiera tenido circuito de sonido hubiera podido escuchar las palabras de Ciudadano 2, pero no fue así. En su lugar sólo pudo deducir, a través de sus gestos, que no se lo iban a poner fácil.

Giró la cabeza hacia el puesto de mando y observó las cinco lucecitas rojas que empezaron a parpadear. En circunstancias normales se hubiera quedado esperando hasta que una de ellas, o a lo sumo dos, permanecieran, para a partir de ese momento escudriñar con atención a los por el momento supervivientes. Acto seguido todo consistía en

limitarse a esperar hasta que le llegara su turno.

Sin embargo las cosas eran distintas en aquella ocasión. Encendió las cámaras y observó desde el principio, uno a uno, a todos ellos. Juzgando sus acciones, no tardó en ponerles mote: el poli gordo, el poli listo, el poli sucio, el poli feo. Para Spivak no eran más que eso. Y adelantado, en la vanguardia del laberinto, Ciudadano 2.

Se sintió tentado de cazarlos uno por uno, pero sabía que era peligroso, ya que Gizmo-San Feedback, incluso para él, su diseñador, constituía una amenaza extra, además del hecho de que eran demasiados para emboscarles uno por uno. No, sabía muy bien lo que Ciudadano 2 estaba haciendo. Los polis iban a morir, no cabía duda. Su misión no era más que escoltar a su líder todo lo que fuera posible, para no darle la ventaja en ningún momento, mantenerle alerta. Y en cierto modo así fue. Si Ciudadano 2 hubiera estado solo, todo habría sido sencillo, pero tenía demasiada compañía. Y aunque fueran una pandilla de mediocres que no habían estado en la Guerra, aguantaron lo suficiente para no permitir a Spivak alejarse de su sala hasta el último momento.

El poli gordo fue el primero en caer. No atravesó la segunda sala de los láseres y uno le partió en dos. Después vino el poli feo, en la sala de pinchos; el sucio, en la sala del silencio, y por último el listo, irónicamente en la sala de los enigmas. Para cuando se dio cuenta de que sólo quedaban él y Ciudadano 2, la única lucecita roja ya estaba parpadeando con mayor intensidad. Se ajustó el revólver al cinto y salió a su encuentro.

Sin preámbulos, sin interpretaciones. Solos él y el enemigo. Una pelea al viejo estilo de los pasillos de New Dehradun, donde había matado tantos hombres.

—Ríndase, Spivak. Mis hombres le rodean.

Buen intento, pensó Spivak.

—Se equivoca. Sus hombres ya están muertos —pensó que había escuchado una frase así en alguna película antes.

—Sus empleados tampoco pueden ayudarle.

—Eso es lo que usted cree. Ya han muerto por mí antes y estarían dispuestos a hacerlo —Spivak sabía que sólo la segunda frase era cierta. Él también sabía jugar al mismo juego.

—Usted ha querido complicarse la vida, Spivak. Todo estaba bien hasta que decidió jugar con fuego y desafiarnos.

—No sé a qué se refiere.

La tensión iba en aumento. Aun conversando a través de intrincados pasillos, ninguno era tan tonto como para bajar la guardia. De hecho estaban llevando a cabo una estrategia ya clásica en el mundo de las tácticas militares. Dejarse subestimar por el enemigo.

—Lo sabe bien. Ya no les mata. Los que llegan al final no mueren, sino que les dispara dardos alucinógenos. Luego, aprovechando el mutismo de los que perecieron, les hace creer que la muerte es eso. Y supongo que luego pretendía extender la idea no letal a todo el laberinto. Pero prefería empezar poco a poco, para no llamar nuestra atención. Demasiado tarde, Spivak.

—Le diré una cosa, Ciudadano 2. No son dardos alucinógenos lo que tengo ahora en la cámara de mi revólver.

De repente Spivak dejó de escuchar pasos. Trató de suponer dónde estaría Ciudadano 2 y se preparó en consecuencia. Jactándose para sus

adentros, se dirigió a dicha dirección con seguridad.

Y fue entonces cuando la granada dendrítica aterrizó a sus pies, estallando sin remedio.

Spivak cayó al suelo en lo que las sustancias liberadas por la granada cortaban poco a poco sus sinapsis, impidiéndole razonar, convirtiendo su cerebro en mantequilla. Por último su mente se nubló dándose cuenta, a raíz de los últimos acontecimientos, de que aún había una oportunidad. Aún podía ganar.

Gizmo-San Feedback le vengaría.

Ciudadano 2 se acercó al cuerpo de Spivak y lo examinó. Muerto, sin duda alguna. Una voz mecánica sonó entonces.

Ha vencido, soldado. Acérquese a recibir su premio.

Ciudadano 2 la reconoció como la propia voz distorsionada de Spivak. Miró a un lado y se abrió una compuerta similar a aquella por la que él y sus hombres habían entrado. Junto a ella había una reja de ventilación. Ciudadano 2 supuso que era la sala de Spivak, disimulada.

Estaba lejos de saber que para salir victorioso de aquel laberinto no había que andar, sino arrastrarse.

La compuerta se cerró tras él una vez pasó. La voz metálica se apoderó de aquel diáfano lugar. Por fin iban a conocer el premio del laberinto, aquel que nadie había ganado aún.

Sitúese en el medio de la habitación.

Así lo hizo Ciudadano 2, sin temor alguno. Había derrotado al laberinto y nada más tenía que hacer. Sus informes dejaban claro que Spivak era la última amenaza. No podía reservarles nuevas sorpresas.

Los sensores de Gizmo-San Feedback detectan que usted ha utilizado una granada dendrítica. Ha hecho trampas, pues esa granada no puede obtenerse en ningún momento del juego. Sólo en éste, como castigo.

Una pequeña compuerta se abrió al fondo y una granada dendrítica cayó a los pies de Ciudadano 2. Quedaba un segundo para que estallara.

Y se dio cuenta de que la misma curiosidad que le había servido para obtener el cargo de Ciudadano sería la que en aquel instante le matara.

Spivak despertó en una amplia sala sin ventanas, poco más que su cama y varios tubos de ensayo a un lado. Al fin recordó.

Ciudadano 2 le había matado con una granada dendrítica.

De nuevo aquella sensación.

De nuevo lo indescriptible.

Y ahora estaba otra vez de vuelta, sin tener muy claro qué había pasado, deseando que la programación de Gizmo-San Feedback, unida a la arrogancia de su enemigo, hubiera hecho el resto.

Junto a la puerta había un guardia. Comprendió que estaba bajo arresto, por lo que se limitó a descansar.

No mucho después, de camino a ser sometido a un juicio rápido, los Hijos de la Muerte se abalanzaron sobre él como si fuera un héroe, siendo apartados por sus escoltas. Comprendió que lo había conseguido. Ciudadano 2 había muerto y con él eran dos los Ciudadanos muertos. Mayoría en el Trigobierno. La Muerte Verdadera era al fin legal.

Pero a Spivak le esperaba la prisión. Se le acusó de asesinato no consentido de cuatro policías y magnicidio involuntario, un delito que le acarreó una pena de cuatro años de cárcel, reducida a dos por buena conducta. Rapnell y Kiback fueron acusados de delitos menores y

salieron al a6o de ingresar.

Spivak no tena prisa. Haban sido muchos los a6os en la sombra, esperando en su sala a que llegaran las vctimas para acabar con ellas. Aquello no era muy distinto. No al menos en la parte de esperar.

Cuando sali6 en libertad lo primero que hizo fue volver a Ciudad Fantasma #15 y acercarse a una oficina estatal. Se puso en la cola adecuada, inusualmente larga, y esper6 su turno durante dos d6as hasta que un funcionario, alto y p6lido, le atendid. Tenia tanto trabajo que la corbata le colgaba desmadejada del cuello.

–N6mero 51047204, 6qu6 desea?

–Deseo el impreso para la Muerte Verdadera –solicit6 con calma Spivak.

(A Carlos)

Autor: Magnus Dagon (seud6nimo literario de Miguel 6ngel L6pez Mu6oz); Madrid, Espa6a.

Relato in6dito. Hyperespacio Andr6meda. www.libroandromeda.com

El autor ha cedido a Libro Andr6meda el derecho de publicaci6n de esta obra en nuestra web, con la siguiente condici6n, de acuerdo con las opciones de protecci6n de los derechos de propiedad intelectual existentes para la difusi6n en Internet:

Reconocimiento - Sin obra derivada - No comercial: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los cr6ditos. No se puede obtener ning6n beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.