



LA VENGANZA DE CÁRDENAS MULEGÉ Por Manuel Díez Román

A veces las cosas no son lo que parecen. Eso lo debes saber mejor que la mayoría de la gente. Es difícil aceptar que lo que un día es bueno, seguro, incluso casi indestructible, de la noche a la mañana caiga como un castillo de naipes arrastrado por una ráfaga de viento. Creíste que nadie se atrevería a bucear hasta tu nivel y emponzoñarlo, ensuciarlo con tan malévolamente ruindad. Pero te equivocaste.

De por sí eso ya fue un grave problema. Peor fue que no quisieras aceptar la nueva situación. Cuando tienes cierta categoría, un estatus social, duele comprobar que tus continuos esfuerzos han sido en vano, que debes comenzar de cero. Como un ángel caído, con las alas rotas, obligado a aprender a volar nuevamente, abandonado por los demás. Una humillación difícilmente soportable: unos se hunden y tardan más o menos en salir del pozo, otros se lo toman como un reto para intentar rehacerse rápidamente. Sólo algunos deciden romper con todo y tomar un camino desviado y tortuoso.

Como responsable de Seguridad y Control de Onomática las cosas te marchaban bien. Todo es mejorable, pero en justicia no podías quejarte. Despacho en la vigésimoquinta planta, varias secretarías a tu servicio, con el respeto de tus subordinados y la aprobación de tus superiores. Tenías perspectivas de futuro. Un día, un aciago día para tí, alguien consiguió burlar las defensas que habías dispuesto en torno a las bases de datos de la corporación. Piratearon el diseño ultrasecreto SensoMind. Robaron tu brillante futuro.

Millones invertidos en el futuro producto estrella de Onomática, el proyecto que sanearía la maltrecha economía de la corporación, devaluados por el robo de información. La competencia consiguió sacar un material parecido antes que vosotros pudiérais reaccionar. Fuiste el primero en caer, no podía ser de otra manera.

Tu vida de ensueño saltó por los aires y un alud de problemas amenazó con aplastarte. Incapaz de soportar la tensión, las dudas, aquella irritante sensación de culpabilidad, poco a poco te apartaste de los demás. Si profesionalmente te convirtieron en un fracasado, personalmente adoptaste la postura de un paria. Únicamente quedaba el odio: un sentimiento ciego e irracional que latía en tus sienas como una minúscula miriada de tambores llamando a la guerra, que cubría tus ojos con un velo sanguinolento, distorsionando la realidad. Una palabra, una idea se convirtió en la piedra basal de tu pensamiento: venganza. Tu agresividad personal y profesional la reconduciste hacia aquel nuevo objetivo. Tal vez yo hubiera reaccionado de igual forma en tu caso.



Contadas personas tenían capacidad y medios suficientes para dar un golpe de tal magnitud. Traspasar el hielo defensivo, los programas antivirus y las rutinas de vigilancia, obviando además el cebo que habías dispuesto no estaba al alcance de cualquiera. Inicialmente pensaste en alguien del Consejo Directivo, pero lo desechaste pues sólo el Presidente y tú conocíais el sistema completo de claves. Aquel era el accionista mayoritario, y el sabotaje produjo una fuerte caída en la cotización de Onomática. Cada consejero conocía una parte de las claves y, con las luchas internas entre los diversos grupos de poder, era prácticamente imposible que se pusieran de acuerdo para conseguir libre acceso al sistema. Entonces iniciaste la búsqueda en el submundo de los hackers, los buzos que se sumergen sin descanso en la Red, los contrabandistas de información que piratean datos, ya sea por un precio o simple diversión.

Costó mucho tiempo y dinero, pero al final te situaste sobre una pista fiable. Los informes concluyeron que tres personas podían haberte conducido al centro del infierno: Sacha Fermaz, Harlan Houdin y Coral Somoza. Otros candidatos no tenían acceso a las consolas especiales ni al equipo accesorio adecuado, y el resto simplemente no estaba a la altura que requería un trabajo de tal magnitud. Cualquiera aparte de esos tres hubiera fracasado gracias al sistema defensivo de Onomática.

Te convertiste en un tiburón que acechaba oculto tras listas estadísticas, cubos de información, bases de datos; cualquier espacio susceptible de ser visitado por tu anónimo verdugo. En tu afán por escarmentarlo te sumergiste en una vorágine de destrucción, como un huracán que aparece de improviso y arrasa sin piedad la costa. Quien caía en tu poder no solía volver con bien de la Red. Fue una gran inversión aquel programa brasileño experimental. Debía contener varios circuitos prohibidos porque nadie quiso probarlo... hasta que llegaste tú, convirtiéndote en un experto. Posiblemente ese programa constituyó el desencadenante de tu progresiva pérdida de cordura.

Los incautos, cegados por el ansia de capturar información, no apreciaban el peligro que escondía aquella nebulosa grisacea de forma helicoidal bajo la que se camuflaba el soft brasileño. Con la inofensiva apariencia de una destructora de datos residuales y obsoletos, la víctima se percataba del peligro demasiado tarde. El virus entraba en acción a través del interface cerebral, impidiendo el retorno con la consola al crear un bloqueo neurológico. Producía la sensación de varios finos tentáculos escarbando en el cerebro de la víctima, buscando los centros nerviosos y las sinapsis principales para estimularlos con mensajes que despertasen en el sujeto sus temores más ocultos, las fobias, aquello que de ninguna manera podía o quería soportar.

Empezó a extenderse el rumor de que en la Red moraba un devorador de buzos, un programa mutante dispuesto a destruir a los que sobrepasaban ciertos límites, un soft que fagocitaba a los invitados no



deseados. Que varios buzos del ciberespacio acabaran con el cerebro deshecho y su semblante horriblemente desencajado dio alas a esa historia, a pesar de que la mayoría de las víctimas fueran simples aficionados. Tu fama aumentó, aunque nadie supiera quién era el causante de tamaña locura. De todas formas la Red era inmensa. Eras un insignificante byte en un océano de gigamegas. Aun así muchos sentirían un escalofrío de miedo al conectarse en su consola para sumergirse en la Red. Incluso utilizaron tus hazañas como cuento infantil para asustar a los niños traviesos.

Encontrar a aquel trío resultaba más complicado de lo que pensabas. Existían miles de sectores donde moverse, y el hermetismo se convirtió en arma defensiva de los buzos. Nadie confiaba en los demás. Se entraba y salía con múltiples y veloces desplazamientos evasivos, activando rutinas defensivas. Si se complicaba descubrirles en su terreno, cambiarías de sistema para encontrarles.

Por un soplo supiste que Sacha Fermaz estaba trabajando en un encargo de la Ryuchi Co. En la Red se le consideraba un genio, fuera era un hombre como otro cualquiera; con virtudes, unas pocas, y defectos, algunos más. Atraparlo en la exterior ofrecía mejores posibilidades, por lo que orientaste tus planes de venganza en ese sentido.

Sacha era un tipo espigado y de mirada vidriosa, con la piel lechosa al pasar largo tiempo encerrado sin ver la luz solar. Ultimamente acudía al Psycotrophik, el local de moda entre los buzos. Contento por la marcha de su trabajo actual alardeaba ante una corte de aduladores, deseosos de aprender de un maestro. Le mirabas con desprecio, con un odio atemperado por el tiempo y que se diluía hasta convertirse en irrefrenable rabia. Pero lo disimulabas: ya llegaría tu hora.

Tu porte altanero y que no formaras parte de la caterva de admiradores que gustaban rendirle pleitesía, hizo que acabara fijándose en tí, sentado en aquella mesa del fondo, borroso entre el humo que te envolvía y la escasa iluminación del neón. Un destello fugaz iluminó tu mente. Conectaste el micromodulador en el interface para bucear mentalmente sin consola y encontrar su informe personal. Hallaste lo que buscabas: Fermaz era bisex.

Seguiste acudiendo al club, y él, de vez en cuando, te perseguía con una mirada llena de interés. Tras una semana de juego decidiste actuar. Sacha salió solo como cada noche, algo ebrio. Tomó el desvío del parque en vez de seguir por las aceras móviles para llegar antes al condominio en el que residía. Hacía frío. Te calaste el sombrero y enfundaste los suaves guantes de piel sintética. Ibas por la acera contraria, a una distancia prudencial para que el ruido de tus pasos en la soledad nocturna no le alertara. Veías como su respiración entrecortada formaba nubecillas de



vapor en la húmeda noche. Aceleraste tu paso. Los árboles que todavía desafiaban la lluvia ácida, parecían espectros amenazadores cuyas sombras, retorcidas por los asimétricos reflejos lunares, acechaban cruelmente. Tomaste un estrecho sendero para alcanzarle sin que te viera. Las hojas secas crujían bajo tu paso, animándote a apresurarlo.

El buzo empezó a mirar desconfiadamente a los lados y detrás suyo, tal vez intuyendo un invisible seguidor o una simple manía de alguien inseguro, normal sabiendo que aquel distrito no estaba conectado a la vigilancia monitorizada de Seguridad. Podías ver su cara de preocupación, con un tic en su ojo derecho que le obligaba a abrirlo y cerrarlo espasmódicamente. Eso despertó tu instinto de depredador: el miedo de la presa era un catalizador que incrementaba tu fuerza.

Rebuscaste en los bolsillos un trozo alargado de tela. Lo sacaste, tensándolo con ambas manos, vibrando como si afinaras un delicado instrumento de cuerda. Sin pensarlo más atravesaste la distancia que os separaba. No pudiste evitar una tierna sonrisa cuando Sacha te descubrió, tan fuerte y seguro. Abrió la boca, pero fue incapaz de articular palabra. Dio un paso atrás y abrió las manos en un gesto que quería ser de sorpresa, o tal vez de súplica.

Seguiste sonriendo. Le enseñaste el pañuelo de seda estampado, atándoselo al cuello. Le preguntaste si no lo había perdido en el bar. Sacha se relajó como por ensalmo y rio, un poco excitado. Empezásteis a hablar y acabó invitándote a su casa.

Durante varios días vivisteis juntos. Cautelosamente le sonsacabas información: sus gustos, sus proyectos, detalles de su trabajo actual, las historias que explicaba a los pazguatos del bar. Pero sin forzarle, debía pensar que realmente le interesabas. Llegó el día en que, con un nudo de excitación en la garganta, hiciste la pregunta clave, y en su mirada despreocupada intuiste que la respuesta te disgustaría. Él no había participado en el asalto a Onomática, aunque envidiaba al autor por el porcentaje que seguramente obtuvo.

No sentiste ninguna lástima: soportar a aquel desgraciado había sido en balde y pagaría el tiempo que te hizo perder. Sonriendo, le acariciaste como sabías que le gustaba. Al instante os quitásteis la ropa, retozando en su cama circular igual que la primera vez. Apretaste el pañuelo que llevaba anudado al cuello. Te miró con sus lánguidos ojos, pero tras un largo beso los cerró nuevamente. Lo oprimistes con mayor fuerza. Pataleó y gimió. Eras más fornido y estabas sentado sobre su espalda, con lo que a los pocos segundos dejé de debatirse.

Quedó como un muñeco de trapo tirado descuidadamente sobre la cama, con una extraña mirada de sorpresa esculpida para siempre en la cara. Durante varios minutos un rubor acaloró tu rostro y creíste ser capaz de todo, lleno de energía, mientras tu cuerpo se estremecía de un placer



salvaje y sensual. Diste satisfacción a tu sexo, pleno de vida y dispuesto, pero el clímax de la muerte te satisfizo mucho más.

Si no se trataba del pobre Sacha quedaban dos sospechosos que buscar. Más trabajo. Ahora irías por Coral Somoza.

Encontrar a la mujer supuso desplazarte a Ciudad Hokkaido en tubo ultrarrápido, un plato de poco gusto considerando tu cerval animadversión por los japos, pero necesario sabiendo que el contacto mediante holo sería insuficiente en este caso. Todo fuera por una buena causa: la tuya.

Coral no era una independiente. Trabajaba para una compañía especializada en lo que eufemísticamente llamaban «recuperaciones». Lo correcto y exacto sería denominarlo hurto o captura ilegal de datos. Era un ente fantasma, bajo el soporte de una gigantesca corporación con base en Luna Bay.

A pesar de tus esfuerzos por contactar con Somoza ninguno consiguió llegar más allá de una hipócrita mirada de sorpresa de los androides-recepcionistas que decía «no sé de quién me habla». Dispuesto a llegar al final vendiste todas tus propiedades y los bonos del Tesoro. Adiós a una jubilación tranquila. Para descubrirla pasarías por un cliente. Y por uno de los mejores.

Imbuido en la nueva personalidad de potentado que quiere un trabajo especial, conseguiste ser recibido. Pensaban que eras el representante de una compañía sita en un paraíso fiscal, deseosa de entablar acuerdos comerciales con ellos. Si radicaban su domicilio social en aquel territorio gozarían de la tapadera legal perfecta para que ninguna autoridad pública adscrita al Tratado de Competencia Leal pudiera detenerles, por muy delictivos que fueran sus actos. Cuestión de soberanía. Decidieron estudiar tu interesante oferta. Además les comprabas el soft necesario para equipar adecuadamente tu negocio. Algo debías darles a cambio.

A medida que menguaba tu cuenta corriente, aumentaba su confianza. Llegó el punto en el que accederían a tus peticiones, por lo que solicitaste a Coral Somoza como encargada del material que necesitabas. A pesar de sus reticencias les convenciste. De algo te sirvió la experiencia adquirida en Onomática cuando llegaba el momento de disputarse el presupuesto entre sus departamentos.

Era una gran profesional, que impresionaba por su inmensa capacidad de trabajo, siempre a la caza de cualquier cosa que pudiera merecer la pena, o al menos parecerlo. Cuando pediste que te dejara sumergir con ella en la Red como simple espectador dudó. No le hacían gracia los mirones. Es lógico, los maestros poseen trucos que les permiten seguir siendo los mejores. Insististe en que si fueras un buzo no habrías gastado tanto dinero en comprarles soft. Finalmente aceptó. Tal vez empezarás a caerle bien.



Aquella joven menuda, de cabellos azabache y rostro de campesina azteca, se transformaba en la Red. Allí era una reina, moviéndose grácil como una bailarina en el escenario. Los datos, la información, eran sus vasallos y se rendían ante ella abriéndole sus secretos. Parecía que hubiera nacido allí, que conociera todos los recovecos como la palma de su mano.

Desde el apartamento que habías alquilado para no ser molestados ni descubiertos, se contemplaba la bahía. Los reflejos del atardecer sobre el inquieto mar te recordaban el destello verdeazulado que ella desprendía al navegar por la Red. Tras volver de una incursión con resultado infructuoso, intuiste que Coral salía al mundo exterior por obligación, como aquellos seres marinos de la antigüedad que emergían brevemente para respirar aire, pero cuya vida se desarrollaba dentro del agua.

Llegó el momento de realizar la prueba definitiva: un encargo en el área de Onomática. Finalmente la corporación había comercializado el SensoMind, y compraba programas completos de la tridi para publicidad. Pensaste que si ya había entrado lo haría de nuevo siguiendo un camino similar. Entonces tendrías al culpable. Sabiendo que una vez dentro sería imparable, antes de conectaros a las consolas le preguntaste si había sido la maestra que dio el golpe del SensoMind. Ella te miró con una media sonrisa y denegó con la cabeza. Dijo que le gustaría emular al artista que lo hizo, todo un reto.

Cuando entrasteis en la Red un regusto amargo tamizó tu boca, mientras una persistente acidez te abrasaba el estómago. Otro fracaso. La viste deslizarse con rapidez, con aquella suavidad que tanto admirabas, pero no la seguiste. Al menos te quedaba el consuelo de conocer el culpable. Tampoco fue tiempo perdido el pasado con Coral. Gracias a ella conseguiste aumentar tu destreza en la Red.

Teclaste para salir afuera. En agradecimiento le darías un final que apreciaría. Desconectaste su consola del interface cerebral de forma que fuera absolutamente imposible su retorno. Nadie la encontraría allí, pues pensaban que estabais en tu isla. Se quedaría en la Red para siempre. Bueno, hasta que su cuerpo acabase muriendo.

Seguramente esa sería la muerte que ella habría preferido de haber podido escoger.

Ya sólo quedaba uno: Harlan Houdin. El culpable. Al menos tu esfuerzo y sufrimiento hallarían su recompensa. No era suficiente para saldar la deuda que había contraído, pero serviría de consuelo. Estudiaste los datos disponibles acerca de Harlan. De niño padeció un accidente que motivó la pérdida de sus piernas. Pasaron varios años hasta que consiguió los caros implantes biónicos, y de aquella época nació un mote que llevaba aun hoy: Harlan «medio hombre». El defecto físico motivó que se centrara en el estudio, convirtiéndose en un príncipe de las consolas. Una historia



conmovedora, tal vez; pero era el causante de tus desgracias y pagaría por ello.

Este buzo pertenecía a la vieja escuela. Trabajaba por libre, cuándo y para quién quería. Normalmente conseguía el producto y luego lo ofrecía a una selecta cartera de clientes, que pujaban al mejor postor. Tampoco formaba parte de sus hábitos reunirse con colegas, y su vida social era realmente pobre. Parecía que la única manera de atraparlo sería desde la Red. Una ardua tarea considerando la categoría del rival.

Pasaste largo tiempo perfeccionando tu técnica en la Red. Navegabas entre montañas de datos. Buceabas entre cubos de información protegida intentando atrapar sus secretos. Te sumergías profundamente cuando sentías la presencia de los programas defensivos. Pasaban los días, y a medida que adquirías mayor habilidad tu físico sufría por la mínima atención que le dedicabas. No te apartabas de la consola Hyundai, comías y dormías cuando te acordabas. Una obsesión martilleaba en tu cabeza: venganza. Ese sentimiento te mantenía atado a la vida, estéril hasta que culminaras tu revancha.

Tus contactos finalmente te desvelaron el escondrijo de Houdin, algo al alcance de unos pocos. Llegaba el momento de desquitarte. Pensaste qué harías tras matarlo. Sabías que Onomática obtenía un enorme éxito con SensoMind, muy superior al producto de la competencia. Habían recuperado su posición en el mercado. Así lo testimoniaban su incremento de ventas y la cotización al alza de sus acciones. Sin embargo el camino de vuelta estaba cerrado para tí. No importaba. Cuando hubieras acabado ya pensarías en el futuro. De momento sólo cabía en tu mente la revancha.

Tecleaste para entrar en la Red, con la sensación de que la paz estaba cercana. Navegaste con ansiedad hasta llegar a las coordenadas indicadas, descubriendo que el palacete del buzo era una pirámide de hielo magenta, que refulgía rítmicamente como animada por vida propia. Contaba con una amplia entrada flanqueada por dos columnas de luz dorada. Aquel era un sector casi desierto; demasiado solitario, demasiado fácil. Avanzaste lentamente, esperando que la sorpresa fuera tu aliada y te permitiera actuar con total impunidad. Traspasaste el umbral y una tenue iluminación procedente de las paredes bañó la estancia. Una vez dentro se cerró como un compartimento estanco, sellada por el hielo resplandeciente de la pirámide.

El cazador encerrado, pensaste presa de la excitación. Seguiste adelante intentando descubrir que se guardaba allí, y si el último de la lista estaba entre aquellas paredes palpitantes. La decoración era austera y basta comparada con la belleza salvaje del exterior. Viste extraños dibujos de neón como tapices de dudosa calidad, retratos oníricos, y muchos cubos repletos de megas del mejor soft del mercado. Allí se guardaba una fortuna



en programas. Eso era lo de menos para tí. Habías ido a acabar un trabajo y lo que no se ciñera a esto carecía de importancia.

De pronto sentiste una muy particular sensación de déjà vu, sin saber qué era. Algo acariciaba la frontera de tu mente con una especie de zarcillos viscosos. Un grito murió en tu garganta reseca al intuirlo. Era el programa brasileño, modificado y más potente, por eso no lo apreciaste antes. Ahora entendías el terror que atenazaba a los infelices que caían en tus trampas, y deseaste morir antes que experimentarlo.

Comenzaba con una quemazón en el interior de la cabeza, al principio ligero como el sol de la mañana y abrasador como un incendio purificador al final. Inmóvil, querías huir y chillar, pero no podías. Intentabas moverte y el cuerpo rehusaba tus ordenes. Sentías el sudor que cubría tu cara como una húmeda caricia. Lo peor no había llegado todavía.

Progresivamente fueron asaltándote recuerdos mezclados, confusos al principio, pero con un denominador común: revivían experiencias que, por el motivo que fuera, no querías recordar de ninguna manera. Aquella vez que con cinco años te perdiste un fin de semana en Colonia Marte, las palizas que te pegaba Sarabia a la salida del colegio, cuando papá murió y mamá te abandonó con los abuelos, el fracaso de... Los recuerdos seguían batiendo sin cesar las costas de tu mente, castigándolas como una tempestad brutal e inmisericorde. Estabas llegando al límite y apenas resistirías más.

Creías que tu cabeza estallaría como un globo hinchado al máximo cuando acabó. Tan bruscamente como comenzaron, las pesadillas desaparecieron y volviste a la normalidad, si es que puede llamarse así al hecho de haber perdido completamente la razón. Afortunadamente para tí te desmayaste, y eso permitió que paulatinamente el dolor disminuyera y se disolviera como azúcar en agua.

Caíste en una trampa. Harlan sabía de la muerte o desaparición de los otros dos buzos, pues ambos gozaban de un gran nombre dentro de la profesión, averiguando que alguien había indagado muy intensamente sobre ellos tres. Lógicamente sospechó que sería el siguiente de la lista. Tras descubrirte no le costó mucho que tus contactos, sus contactos, te dieran la información de su refugio secreto.

Cegado por el instinto de predador obviaste que la presa pudiera esperar, y preparar, tu llegada. Te perdió el exceso de confianza. La limitación física de aquel no presuponía también una mental. Pero por suerte para tí, no todos llevan la venganza a tus límites.

Esta es la historia de Cárdenas Mulegé, tu historia. Corresponde a la parte de la memoria que te bloquearon quirúrgicamente. ¿Que cómo sabes que es cierta? Mira la cinta, es de SensoMind. Vaya ironía, ¿verdad? Recordaras, o si no te será muy fácil verificarlo, que el SensoMind reproduce las ondas cerebrales y los recuerdos tal como son, sin posibilidad de



modificar nada. Me he limitado a bucear en tu pasado, igual que haría en la Red, para que conocieras lo principal. Sólo te cabe echarme en cara que no te guste mi forma de narrar tu vida.

Espero que tampoco te importe la operación que ha realizado el neurocirujano para implantarte un microchip que elimine de raíz tus instintos asesinos. No podrás matar jamás. Ya ha sufrido demasiada gente, incluido tú. Tal vez al principio sientas nauseas y algún dolor de cabeza; toma entonces las pastillas rojas que encontrarás sobre la mesa.

Cuando veas esta cinta querrá decir que estás recuperado. Espero que sea pronto. No te preocupes por los de Seguridad: nadie sabrá nunca de tus crímenes... al menos por mí. ¿Que por qué no te maté? Tal vez entienda por lo que has pasado. A lo mejor me pillaste con los biorritmos bajos o incluso piense que eres un tipo valioso, y podríamos formar una buena pareja. Con mi cerebro y tu deliciosa falta de escrúpulos quién sabe dónde podríamos llegar. El «medio hombre» tendría en tí un complemento perfecto. A los dos nos falta parte de nuestra entidad física, pero no inteligencia.

Además, por si todavía te interesa, tampoco yo intervine en el robo a Onomática. No fue fácil averiguarlo, pero he atado los cabos sueltos de este caso. Sin duda conoces los problemas de liquidez que padecía la corporación, amenazando con paralizar el proyecto SensoMind, precisamente la solución a los mismos. Ante tan grave problemática el Presidente decidió el «robo», cobrando un seguro astronómico. Una jugada genial, pues a través de una sociedad fantasma vendió un material defectuoso a una competidora que creía asestar un duro golpe a Onomática, consiguiendo más ingresos para lanzar el verdadero SensoMind. Tú podías desenmascararles y al hundirte eliminaron esa posibilidad, sirviéndoles así mismo como chivo expiatorio.

Creo que Onomática se merece una buena lección. ¿Tú no? Supongo que la compañía de seguros estafada, la corporación engañada que ve como cada día el SensoMind gana cuotas de mercado a su producto bastardo, incluso los numerosos defensores del Tratado de Competencia Leal agradecerían conocer la verdad. Seguro que ellos compartirán nuestra opinión y se encargarán de escarmentarlos. Y podría ser el inicio de una fructífera colaboración.

Si estas interesado, llámame al número que aparece impreso en la cinta.

Harlan Houdin



Autor: Manuel Díez Román; Hospitalet de Llobregat, España.

Relato publicado en la antología "2001: Odisea Literaria", Libro Andrómeda nº 4.

Hyperespacio Andrómeda. www.libroandromeda.com

El autor ha cedido a Libro Andrómeda el derecho de publicación de la obra "La venganza de Cárdenas Mulegé" en nuestra web con la siguiente condición, de acuerdo con las opciones protección de los derechos de propiedad intelectual existentes para la difusión 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 créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.