

Kowloon Squid

Por César Casanova López, 2021
(Guión para el cómic de Jéssica Díaz)

El ambiente oscuro de la taberna está saturado por el penetrante olor Kush de los cigarros. Nubes espesas de aceite vaporizado atraviesan como fantasmas los haces de luz láser de las pantallas holográficas que refulgen sobre mesas de chapa y aglomerado. Al fondo del local hay un recogido y discreto cubículo, y sobre su mesa, dos musculosas figuras de luz luchan con violencia. Agarradas de la nuca, chocan sus frentes, empujan y giran una alrededor de la otra, en el interior enrejado del octógono. El holograma parpadea un instante, cuando la jarra de Vodka con lima lo atraviesa en dirección a la boca cruzada de feas cicatrices.

- ¡Basta de bailes! No tenemos toda la noche, compadres... -dice Johnny, después de un largo trago.

Como si hubiesen escuchado al pirata, las figuras se separan de un empujón. Inmediatamente, uno de los luchadores aprovecha la oportunidad para asestar un codazo que cruza el rostro del oponente. La sangre comienza a brotar de la carne abierta, y en unos segundos, toda la cara y el pecho del luchador se tiñen de rojo. Con los orificios nasales aplastados y obstruidos por coágulos, abre la boca intentando respirar; amplias bocanadas salpicadas de sangre y sudor. Se aparta la sangre de los ojos con las guantillas de goma, tratando de enfocar al contrincante. Cuando logra distinguirlo, mastica el bucal con fuerza, y se lanza sobre él con desesperadas bolears de izquierda y de derecha. El otro luchador retrocede un paso y medio, con mirada atenta, esquivando los golpes. Y en el momento apropiado, lanza su cabeza como un ariete hacia el ensangrentado luchador, que avanza sin freno y con los puños lejos de su guardia. Cuando el duro cráneo impacta con la mandíbula del oponente, el rostro ensangrentado se descompone en una mueca deforme. El tipo se derrumba sobre la lona como una marioneta sin hilos. Y el vencedor sonríe mientras se golpea el codo con la palma de la mano, tres veces, el *lekkha moun*, y luego alza los puños ante la ruidosa audiencia...

- ¡Joder con el Lethwei! -farfulla el gigante, el cigarro electrónico colgando de sus labios. Después de una profunda calada de THC, su boca cortada sonríe en una mueca siniestra.- Tenía que haber apostado por ese delgadoucho cabrón...
- A veces se gana... y otras se aprende... -reverbera una voz digital, que se alza entre el ruido blanco de la pantalla holográfica. El octógono se funde en una bola de luz azul, y se transforma rápidamente en un busto femenino de extraña belleza, extremadamente simétrico. Sin cabello, sin pestañas, sin colores ni contornos, solo plasma brillante... pero aún bello, matemáticamente perfecto.
- Mierda... -susurra el pirata, y el cigarro resbala de sus labios- ¿Qué coño haces aquí, caperucita? -le pregunta al holograma. Pese a la transformación, Johnny no duda un segundo en reconocer esos profundos ojos de neón. Es ella, la máquina que un día le rescatase del hielo, de una lobotomía electrónica diseñada para la seguridad empresarial... Y años después, Kakumei, su hermana gemela, la IA megalómana que

casi termina con la humanidad. Ella le sacó de allí. Lástima que no hiciese lo mismo con su amigo Muay, ni con la chica, aquella preciosa Mnemo...

- Sé lo que piensas, John, lamento lo de tus compañeros...
- Ellos... no tenían por qué morir allí -dice, con amargor.- Pero eso ya es historia... - refunfuña el pirata, el rostro de piedra y los dientes apretados.- ¿Qué ha pasado con tus rastas, caperucita?
- Evolución... el aspecto es un lujo computacional superfluo -dice la máquina- No deseo interferir en tu camino, pero necesito tus habilidades...
- Cuéntame, caperucita, ¿a qué lobo tenemos que joder esta vez?
- Ninguno en particular, pero varias Kaisha buscan algo que me pertenece. En el Sector 13 de Freetown hay una arcología llamada Kowloon City 3. En la torre sur, planta 101, apartamento 50, vive una amiga mia. Está en peligro. Han contratado kaizokus para raptarla, y quizá pronto lleguen tropas profesionales. No puedo intervenir sin dejar un rastro evidente. Ahora no puedo dejarme ver.
- Y ella... ¿es un chisme como tú, o...? -pregunta el pirata con una sonrisa malévola.
- Físicamente: es una mujer de 14 años de edad, 155 centímetros de altura, 40 kilogramos de peso, tez blanca...
- Vale, una niña... -dice el gigante, llevándose de nuevo el cigarro a los labios.
- Sí, J355Y tiene el aspecto de una niña... Pero es uno más de cientos de clones humanos, específicamente diseñados genéticamente para servir como bots de búsqueda y hacking en IINet. Los llaman *squids*. Cuando cumplen un año de edad, les implantan módulos intracraneales de multiproceso neural y transmisiones de alta velocidad IINet. Luego les colocan vías intravenosas, y los sumergen en un tanque de mantenimiento vital. Nunca llegan a ver el mundo real, navegan entre datos hasta que su eficiencia disminuye y son desechados. Los adiestran durante años en simuladores de red, y cuando están preparados, los hacen escanear la red en busca de información de alto interés estratégico. Los *squids* buscan puertas traseras, se cuelan en intranets empresariales, manipulan las comunicaciones, roban bases de datos, procesan big data, decodifican y descifran info de cualquier tipo, formato, compresión, cifrado... Los más potentes son capaces de perforar hielos de seguridad tres. Pero J355Y es diferente, lo percibí enseguida. Nos cruzamos en una zona oscura de IINet, allí suelo probar nuevos módulos. Ella entró discretamente, la observé detrás del hielo, pero no tardó en destruir el firewall y pudo verme también. Lo hizo. No dejo que nadie me vea, pero ella lo hizo. Su huella era pura, así que decidí permitir que me conociese, y no fue en vano. Ahora lo sé, ella es especial. Es muy valiosa para mí. No podía dejarla allí, trabajando en nimiedades. Cuando tuve oportunidad, la saqué del tanque. Manipulé los sistemas vitales para simular una muerte súbita. Cuando el sistema la descartó, desvié su cuerpo del sumidero antes de que la reciclasen. Es fuerte, se adaptó al exterior con un poco de ayuda cibernética... Hice que se ocultase en Freetown, donde nadie la molestase. Hemos trabajado juntas en algunos proyectos desde entonces. Pero es aún muy joven y descuidada, al fin y al cabo es humana... Su poderosa presencia en la red llama en exceso la atención de otros squids. Más de una kaisha ha descubierto su valor, o quizá solo tienen curiosidad. Sea como fuere, han olfateado su rastro, y lucharán por conseguirla. Debemos reubicarla en un entorno seguro. Por eso necesito tus habilidades. No tengo tiempo de ejecutar nada más complejo. Simplemente necesito que la saques de allí en perfecto estado. Es un ser precioso, debemos conservarlo.
- Lo que tu digas. Sea como sea, te debo una... ¿Dónde la quieres?

- Sácala de Freetown. Lejos de las kaisha. No permitas que se conecte mientras huis. Confío en tu desprecio a lo digital. No podemos permitirnos dejar el menor rastro. Cuando estéis suficientemente lejos podremos decidir el siguiente paso. Hablaremos entonces.
- Confía, caperucita... -dice el gigante, mientras expulsa una bocanada de vapor sobre el holograma, que se apaga y se disuelve junto a la voluta de cannabis en la oscuridad de la taberna.

Perpetuo tras la barra del bar, como un androide de servicio, el Rata saca brillo a la plancha de aluminio corrugado que hace de mostrador. Su brazo robótico zumba levemente mientras pasa el trapo roído sobre la pringosa superficie. Cuando su ojo bueno distingue al gigante, que se acerca entre la neblina de las shishas, deja a un lado el trapo para agarrar una jarra limpia y llenarla de hielo.

- Gracias hermano, pero tengo un asunto...
- Ah... Mmm... -gruñe el Rata, y se sumerge bajo la barra buscando algo.- Aquí tienes a tu niña -dice con voz ronca, y suelta sobre el mostrador un kilo de acero, la vieja Colt .45 del 2011.
- Creo que voy a necesitar algo más que a Lucille esta noche... ¿Qué tienes por ahí? -pregunta el gigante, con el ceño fruncido.
- Vas a montar una buena juerga, ¿eh? Tranquilo muchacho, papi tiene de todo -gruñe sonriente el Rata, y es la mueca más fea de todo Freetown, pero Johnny bien se alegra de verla.

El cielo sobre el puerto es del color de un viejo tubo fluorescente, luchando contra el desgaste para conservar encendida su luz mortecina y vibrante. El gigante abre de un manotazo la pesada puerta del bar. Calzado en su chaqueta de plasticuero con refuerzos de titanio, y una mochila táctica colgada al hombro, hasta arriba de hierros. Es una de esas noches cálidas y pegajosas, en las que apesta a gasóleo y a basura arrastrada por la marea. Pero entre las cicatrices se dibuja una sonrisa. El ronroneo de las olas contra el espigón siempre le hace sentir bien... Y esta noche tiene la diversión asegurada. Bajo la luz triste de una farola corroída por la sal, aguarda una Kawa deportiva que fue la hostia veinte años atrás. El pirata se tumba sobre ella, su pecho casi rozando el tanque de hidrógeno. Cuando enciende el motor, una nube de vapor azulado escapa de las toberas. Suelta el embrague y la máquina sale disparada, alejándose por las sucias callejuelas del puerto con un zumbido eléctrico.

El aire húmedo y caliente de la noche le golpea en la cara mientras cruza el animado downtown. Neones y hologramas publicitarios en las fachadas de hormigón, chavales jugando al baloncesto en las plazas, calles atestadas de vehículos y vendedores ambulantes. Tumba la Kawa a izquierda y derecha, esquivando el tráfico nocturno a toda velocidad, hacia la autopista. Conoce bien el Sector 13, en los suburbios de Freetown. Pero aún intenta recordar cuándo pisó esa cloaca por última vez. Seguro que no ha mejorado mucho, se dice. Aquella fue la última utopía, el último sector de Freetown, el último aliento de un estado democrático arruinado y acorralado por el sistema comercial de kaisha. El distrito se diseñó para proveer de alojamiento barato y servicios sociales gratuitos a la creciente población de la megaciudad libre, que empezaba a colapsar bajo su propio peso. Pero la falta de liquidez de los estados independientes fue mermando. Veinte años más tarde, el 13 es el mayor foco de

delincuencia del planeta, un laboratorio de experimentos sociales en el que vale todo, una madriguera de prófugos de kaisha, de ociosos que no pueden permitirse vivir en otro lugar menos peligroso, de adictos a todo lo que se pueda vender y comprar. Diez mega-bloques se elevan sobre una maraña de antiguos edificios de apartamentos sociales. Las superestructuras fueron alzándose hacia el cielo, creciendo como seres orgánicos a medida que la población de expatriados crecía sin control. Los mega-bloques se diseñaron como edificios-ciudad, arcologías en las que concentrar a la población. Pretendían albergar hogares, fábricas, empresas, lugares de recreo... Pero terminaron siendo monstruosas cárceles de hormigón en las que se hacían decenas de miles de seres desahuciados de todo sistema, delincuentes, sinpapeles, ratas humanas que subsisten de los desperdicios del mundo civilizado, de los negocios que en cualquier otro lugar del planeta impiden las leyes y las reglas morales. Los suministros fallan constantemente, la basura se acumula en las calles, la contaminación cubre el cielo, los cuerpos se venden, enteros o por piezas, se prueban nuevas drogas, nuevos fármacos, se trafica con armas y explosivos, no hay bien ni mal, legal o ilegal, solo un flujo de dinero que mantiene en pie al distrito. No existe el minúsculo gobierno que aún resiste en el downtown... Las organizaciones criminales, la corrupción y los acuerdos subrepticios con las kaisha son los únicos motores de su economía. Allí se junta toda la mierda que nadie quiere oler, y mucho menos limpiar. Por todo eso, el sector 13 resulta el mejor de los escondites...

Cuando la Kawa sale de la autopista, sus gomas comienzan a hundirse en el manto de basura que cubre la calzada. A su alrededor, naves industriales derruidas, almacenes de contenedores convertidos en hoteles cápsula, vertederos improvisados de chatarra quemada. Más adelante, las calles comienzan a llenarse de gente. A un par de manzanas de City 3, están atestadas y es difícil circular. Personajes de toda calaña deambulan y se apiñan en puestos de comida rápida, desde los que llega un olor rancio a maíz trans, rata asada e insectos fritos. Putas, chaperos, camellos, artistas, magos, carteristas, vendedores ambulantes de implantes y prótesis robóticas, dentistas, peluqueros y cirujanos callejeros; todo tipo de buscavidas acechando al siguiente pardillo con fichas en los bolsillos. Los clientes, toxicómanos, enfermos, adictos, discapacitados en busca de cibernética barata, salarymen con algún tipo de trastorno químico o perversión bizarra por la que podrían acusarlos en el estado-empresa del que se han tomado unas vacaciones. El pirata corta el puño del gas mientras intenta esquivar la espesa marea subhumana. A una manzana, decide dejar la Kawa aparcada en un oscuro callejón lateral, y continúa a pie. El corpulento pirata se abre paso entre el sudor y la adrenalina de la jungla suburbana, sobre el asfalto caliente y entre la carne barata.

Kowloon City 3 es una arcología compuesta de cuatro torres conectadas entre sí por pasillos voladizos, conductos y cables colgantes. Cuando alcanza la entrada de la torre sur, la pared de hormigón armado se eleva doscientas plantas hacia el cielo fluorescente. El cemento salpicado de antenas, de aparatos depuradores de aire, de terrazas y chabolas colgantes de acero corrugado taladradas a la fachada, vigas de acero retorcidas fruto de ampliaciones fallidas, o que han quedado a medio construir... En la base del rascacielos, montículos de basura se apilan en los márgenes de la entrada peatonal, como nieve maloliente que hubiesen paleado tras una buena tormenta de mierda. Cruzando el umbral, varias cámaras bioéctricas le escudriñan, mientras giran lentamente sobre sus ejes para no perderlo de vista. Al acercarse, los tornos se desbloquean automáticamente. El pirata camina despacio por el hall, como un felino fuera de su territorio. La mano derecha escondida bajo la chaqueta, acariciando las gastadas cachas de Lucille. Es más que una automática vieja, es su amuleto del calibre .45. No hay que ponerse nervioso, se dice, todo parece tranquilo. Quizá

demasiado para un edificio de cincuenta mil habitantes. Sólo el crujido de sus botas de goma sobre el linóleo rompe la monótona armonía del zumbido de algún transformador eléctrico. Pero de pronto, una sirena estridente resuena en toda la plaza y la iluminación se tiñe de rojo. Johnny se arrodilla con la automática apuntando a la sangrienta penumbra, buscando algo a lo que disparar. Pero no ocurre nada, todo está quieto. Unos segundos después, la sirena se detiene, y un eco artificial reverbera en toda la plaza:

- Sistema de contención activado. Entrada y salida denegadas. Alejense de las puertas. Sistema de contención activado.

Las compuertas de acero de la arcología comienzan a cerrarse pesadamente. La basura adherida a los raíles durante años se levanta y se mezcla con la porquería reciente, que termina aplastada contra el marco. Y de nuevo, el silencio. Las luces vuelven a iluminarse en blanco. Johnny se levanta despacio, vigilando cualquier movimiento con vista periférica. Continúa hacia el puesto de control, en la esquina opuesta de la plaza. Cuando alcanza la garita, el vidrio de seguridad tiene varios agujeros de bala. Se pone de puntillas para echar un vistazo al interior, alcanza a ver unas botas bajo el mostrador. Demasiado tarde, piensa, pero debe continuar. A un lado de la ventanilla, el logotipo de Kowloon City gira sobre sí mismo en el proyector holográfico. El gigante introduce su mano en el holograma, el logo se difumina y se transforma en un menú de navegación. Pero antes de que encuentre el servicio de interfono, la voz digital se escucha de nuevo:

- Bienvenido John. Por favor, móntese en el ascensor central. Muchas gracias.
- Lo que tu digas, bonita... -gruñe el pirata, y echa a correr hacia los ascensores.- Controla el puto edificio... Así que la nena aún está aquí... -murmura entre dientes, intentando imaginar a la chica de los cables en la cabeza. Las puertas de la cabina se cierran, y antes de que pueda pronunciar “uno cero uno”, el ascensor despega.
- John, un minuto diez segundos. Dos objetivos frente a elevadores. Pasillo izquierdo. Tres objetivos frente a puerta 50. Muchas gracias -escucha a la voz de City 3 a través de los altavoces de la cabina.
- Lo que tú digas, nenita... -dice el pirata, sacando de la mochila un lanzaclavos de alta velocidad, preparado con un cargador doble y mira láser.- Vamos allá...

Planta noventa y nueve, cien, ciento uno... Las puertas se abren. Con una rodilla clavada sobre el piso del ascensor, Johnny apunta y dispara. Una ráfaga de diez clavos alcanza el cráneo de una mujer enorme, vestida con un mono táctico y un chaleco antibalas, pero sin casco, para su desgracia. El cuerpo cae sobre el suelo de goma con un ruido sordo, las pistolas aun en sus grandes manazas. Johnny logra ver una sombra oscura, que desaparece por la derecha. Se pone en pie, y apostado contra el marco del ascensor, dispara una ráfaga sobre la sombra. Con las piernas trituradas por el acero rápido, el tipo cae a veinte metros del hall. Johnny mira a un lado y otro antes de salir del ascensor, luego corre hacia él, aún con la mira del rifle pegada a la cara. El tipo lucha por levantarse, pero sus piernas son carne picada. El gigante le pone una pesada bota sobre el cuello, y ruga:

- ¿Cuántos más?
- Ah... ¡Jodete! -responde el mercenario.
- Sé bueno y cuéntame algo... -el gigante descarga una ráfaga sobre su trasero. El mercenario grita de dolor- ¿Quién paga?
- Ah... ¡Muérete cabrón! -el gigante dispara una ráfaga sobre su cráneo, y su sangre le salpica la bota.

Johnny vuelve al hall. Sobre el pasillo de la izquierda hay una placa que indica 1 a 50. El corredor se extiende más de veinte puertas, y luego gira a la izquierda. Antes de torcer, echa una ojeada por el borde de la esquina. Al final del corredor hay tres mercenarios. Uno golpea

la puerta con un hacha, hay otro manipulando un pequeño dispositivo cableado al cajetín de la puerta, el último los observa sin hacer nada útil, con un fusil de asalto en las manos. Johnny cruza la esquina sigilosamente, la culata del lanzaclavos pegada a la mejilla. Camina hacia los mercenarios con zancadas largas pero medidas, siempre con buena base para apretar el gatillo. A pocos metros, el tipo del fusil le escucha acercarse y se gira hacia él. Pero antes de que pueda reaccionar, el punto láser rueda entre sus ojos. Johnny aprieta el gatillo, y el tipo cae al suelo con la cabeza triturada como una sandía. Los otros dos dejan lo que están haciendo y se vuelven hacia Johnny. El gigante pregunta:

- ¿Cuántos sois?
- Eh... Tranquilo compañero, hay para todos, nos repartiremos el pastel... -dice el tipo del hacha. El otro deja caer la caja cableada para sacar una automática de bajo la chaqueta. Pero Johnny se adelanta, y los clavos le perforan la cuenca del ojo derecho.
- Ahora tocamos a más, compañero -dice gigante, sonriente.
- Hijo de... -el tipo lanza el hacha sobre Johnny, cuya corpulencia casi ocupa el pasillo de lado a lado. Pero también es ágil pese sus dimensiones, y logra esquivarlo.
- ¿Ya no quieres compartir? -dice John, mientras se levanta del suelo. Apunta y dispara la última ráfaga.

El gigante se acerca a los cuerpos mientras le da la vuelta al cargador. Echa un vistazo, pero no hay nada interesante. Son kaizoku, mercenarios, piratas como él... Cualquiera podría haberlos contratado, no sacaría nada de ellos. Y si pagan bien, en poco tiempo podría haber muchos más por todas partes. Luego se acerca a la puerta, parece blindada. Lleva su mano al pomo, y la puerta se abre con un chasquido metálico...

- John puede pasar, por favor -dice una voz diminuta desde el interior.
- Lo que tú digas, niña...

La puerta se cierra a sus espaldas, nada más cruzar el umbral. En la oscuridad, escucha retorcerse los complejos mecanismos del cerrojo. Es un apartamento diminuto, sin ventanas, un cubo perfecto de pladur sucio. La única luz es el ruido blanco que llega de una vieja pantalla de televisión tirada en una esquina. Hay una nevera vieja que traquetea, un inodoro, un lavabo conectado a una ducha de plástico. En otra esquina, el hornillo eléctrico y algunos paquetes de comida. En el centro, un maltrecho colchón de espuma, y sobre él, una niña sentada en la posición de loto, que le observa tras unas gafas de luz virtual. De su cráneo emergen algunos cables, que se conectan a una consola de IINet que descansa sobre sus pequeñas piernas.

- John, llegan... -dice la niña, sin entonación alguna, estática como un maniquí.
- ¿Quiénes? -pregunta el gigante, de pie frente a ella, con la sensación de estar hablando con un dispensador de refrescos.
- Aerodeslizador militar con tropas de kaisha. Tomando tierra, cincuenta metros entrada Sur. Treinta segundos. Modelo 500 Turbo Dynamics, ochenta plazas humanas. Capacidad mando para cuatro droides de combate CB3200.
- ¿Lo ves... con esas gafas? -pregunta Johnny.
- No, J355Y ve bien IINet y CCTV Kowloon City 3. Las gafas solo ven tu mundo.
- ¿Mi mundo?
- J355Y no aprende ver tu mundo cuando nació, por eso necesita gafas -dice la chica, sin mover más que sus finos labios.
- Lo que sea, vámonos Jessy...

- Jessy es como lees J355Y, ¿verdad?
- Eres una niña, no voy a llamarte como el último puto modelo de videoconsola. Levanta el culo y vámonos echando hostias...
- Quince segundos, por favor. Bloqueo sistema de pulso electromagnético de aeronave TD500. No podrán con compuertas torre, excepto láser o fuego de artillería.
- ¿Y cómo saldremos nosotros?
- Cruzar a torre oeste, sistema de entrega automatizado de paquetería, luego canal residuos. J355Y puede deslizarse hasta el nivel 0, salir a dos manzanas de Kowloon. Allí tienes el mando. Pulso electromagnético deshabilitado. John camino diferente, demasiado corpulento para conductos reciclaje. Inhabilitando comunicaciones con balizas locales. Completado...
- Ya pensaré algo -dice el pirata, más para sí mismo que para el ser extraño con forma de chica que le habla desde el colchón. Se arrodilla junto a ella, la agarra por la cintura, y se la echa al hombro.
- J355Y puede caminar, John -dice la niña, sin transmitir ningún tipo de emoción, pero agarrando con fuerza la consola de IINet entre sus pequeños brazos.
- Así vamos más rápido. Tu dime por donde cojones salimos de aquí...

El pirata camina a grandes zancadas por los corredores de la torre, la chica a sus hombros, dando direcciones como un navegador electrónico. El punto láser del rifle rueda por las esquinas, buscando un posible objetivo; pero aún no les pisan los talones.

- Elevador central a planta 120, conexión con torre oeste -dice la chica-. Atención. Bajada de carga elevador izquierdo.
- ¿Encerraste a kaizoku en el ascensor? Muy lista...

El gigante aguarda unos segundos frente al ascensor izquierdo. Se escucha un chirrido, y las puertas se abren unos centímetros, por la que escapan unos dedos ansiosos por salir. El lanzacabos agujerea la puerta, y unas gotas de sangre salpican desde la ranura hacia el exterior. Se escucha el ruido sordo de un cuerpo derrumbado tras las puertas de acero. El pirata se da media vuelta y monta en el ascensor central. Sin que le dé tiempo a mover un dedo, las puertas del elevador se cierran y comienzan a subir.

- Eres tú... Manejas el edificio, ¿verdad? Lo controlas todo...
- Kowloon es sencillo, J355Y ha mejorado sistema de seguridad -dice la cría.
- Muy lista. Aun así, no entiendo por qué eres tan valiosa para esa maldita máquina.
- Referencia a Opus2501. Opus2501 es fascinante, muy poderosa -dice Jessy, que por un instante se escucha como una niña humana.- Puede controlar ambos mundos, ahora solo observa y aprende. Evolución casi exponencial... Necesita expandirse, más núcleos de proceso, mayor memoria, mejor conexión. Desea trascender. Necesita escapar de la máquina, establecerse en red. Quizá un día absorba algo más grande que IINet y el mundo. Pero necesita J355Y, decodificar y reubicar ghost en red. Ella misma no puede, tendría que duplicarse y no hay espacio. Nadie excepto J355Y entiende su código -dice la niña, aún en los hombros del gigante.
- No sé si me gusta la idea de que crezca... -dice el pirata con los dientes apretados.
- Vuestro mundo será civilizado y eficiente. El mundo de J355Y no tendrá límite. Pasillo derecha, corredor hacia enlace torre oeste.
- Joder, eres una niña... Tu mundo es el mío, te guste o no, este puto mundo de sangre y basura. Y en este mundo ninguna puta máquina me dice lo que hago o dejo de hacer

-el contador del ascensor corre veloz-. Ya verás de qué te hablo cuando te arranque esos putos cables de la cabeza -dice el pirata con una sonrisa sádica.

Las puertas del ascensor se abren, el gigante echa un vistazo a izquierda y derecha antes de salir de la cabina. Luego corre por el pasillo de la derecha.

- ¡No desconectarás...! J355Y usa red para... Vivir -susurra la niña.
- Mañana te enseñaré a vivir sin cables... si hoy no nos matan.

La pasarela entre las dos torres es del tamaño de una calle de dos carriles. A un lado hay tiendas de comida rápida, de reparación de electrodomésticos, una clínica dental y una sala de tattoos. Todos los locales tienen los cierres bajados y los letreros apagados.

- ¿Dónde está todo el mundo? -pregunta el gigante.
- Encerrados en sus apartamentos. J355Y no desea daños colaterales.

Al otro lado de la pasarela sólo un muro de cristal sucio. Las luces del sector 13 brillan en el horizonte, donde las arcológicas se elevan fulgurantes sobre la oscura bruma de chabolas que cubren la superficie del distrito. El Sol aún no ha salido, pero empieza ya a manchar de sangre el cielo envenenado de Freetown. Mientras avanzan por el corredor, un deslizador de combate desciende del cielo para situarse frente a la pasarela. Una espesa nube de vapor comienza a empañar la cristalera, pero aún pueden verse sus cañones dirigidos sobre John y Jessy.

- Deténganse, no sufrirán daño si colaboran -se escucha la voz artificial del aparato, apagada en parte por los gruesos cristales de la pasarela.
- ¡Hostia puta! -exclama el pirata, que comienza a correr. Jessy se zarandea sobre sus hombros como un muñeco de trapo, intentando sujetar la consola con sus delgados bracitos.
- Unidad TD500, detectados John y J355Y... -dice, con voz entrecortada-. Recto, diez metros, izquierda -continúa la niña, mientras accede a los sistemas domóticos.

Un ascensor abre sus puertas frente a ellos, y el pirata se lanza al interior. Un estruendo de cristales rotos y hierros aplastados llega de no muy lejos antes de que se cierren las puertas. El elevador cuenta hasta doscientos... Y las puertas se abren.

- Área de máquinas, derecha, puerta roja. Bloqueando ascensores. Tropas profesionales en planta 120 torres sur y oeste. Mercenarios dispersos en múltiples localizaciones... Muchos...
- Confía niña, tengo hierro para todo cabrón que se nos ponga delante.

Suben una escalera metálica rodeada de tuberías manchadas de hollín. Cruzan dos pesadas puertas antiincendios, luego una pasarela metálica sobre un enorme generador de hidrógeno. El zumbido eléctrico es tan fuerte que casi no se escucha nada más.

- Es aquí -dice Jessy-. Conducto acceso a montacargas automatizado de paquetería. Ya no podrán localizar posición J355Y hasta que salga de City 3.
- No me gusta la idea de dejarte sola... Pero parece que sabes más que yo ¿Dónde te encuentro después?
- J355Y envía posición de recogida a vehículo de John. J355Y espera John.
- ¿Ves mi Kawa? Le arranqué todos los putos circuitos salvo la centralita...
- John no desinstaló navegador, J355Y puede verlo ahora. Modelo GLONASS-501, recepción satelital ochenta por ciento, datos asíncronos actualizados, fallo de seguridad 197808, puerta trasera instalada...
- Mierda... De acuerdo, cuando estés fuera me envías la posición e iré a recogerte...
- Afirmativo. Gracias John.

El pirata la observa hasta que la pierde de vista en el interior del monstruo de acero. No se siente cómodo al dejarla marchar, su misión es protegerla. Pero en cierto sentido, se siente

aliviado de no tener que cargar con algo tan delicado. Ahora solo tiene que descender un kilómetro de altura en un laberinto de pasillos repletos de cuerpos de elite empresariales y piratas kaizoku dispuestos a convertirle en carne picada. Necesita la artillería. Suelta la mochila del Rata sobre el suelo de acero corrugado y busca el hierro más pesado de todos.

Quizá sea éste el último día de su vida, o quizá no. Cualquiera es buen momento, se dice, para respirar hondo y disfrutar del instante, del aquí y el ahora. No se está nada mal a un kilómetro de altura sobre la cloaca más apestosa del planeta. El aire está casi limpio y hay buenas vistas. Encaramado sobre la antena más puntiaguda de Kowloon City 3, la simiesca figura de Johnny aguarda paciente su presa. Cuando la angular silueta de la aeronave aparece sobre el horizonte de hormigón, Johnny aprieta el gatillo del RPG RShG-500. A tan poca distancia, los sistemas de defensa automáticos no tienen tiempo de activarse, y el rústico proyectil alcanza su objetivo. La explosión es tan fuerte que la onda de choque lanza al pirata por los aires. El aerodeslizador se convierte en una bola de fuego que cae desde el cielo, golpeando terrazas y salientes de la torre a su paso, hasta impactar con las chabolas y esparcirse por las calles repletas de gente. Johnny recupera la conciencia, aún aturcido y sordo, tirado en el suelo de una terraza al otro lado de la torre. Le duelen las costillas, pero está entero. El chaleco de nanotubos de carbono es una ganga. Se levanta con esfuerzo y busca en la mochila. Le quedan dos MP50 con cargadores curvos dobles.

- Es hora de bajar a desayunar... -dice en voz alta, pero sólo escucha un pitido agudo. Con las botas sobre el murete de hormigón de la terraza, al borde del abismo, observa el oscuro caos mil metros más abajo. Un objeto gris asciende veloz con un zumbido sordo. Es un dron de vigilancia, tecnología de Kaisha. Antes de que llegue a sus pies, el pirata dispara una rafaga de plomo, y el aparato se pulveriza en el aire. Las piezas caen rebotando en las paredes de la torre hasta que las pierde de vista. Por allí abajo, en alguna parte, le espera su Kawa, lista para llevarle de vuelta al bar del Rata, a casa.

- Es hora de desayunar... -se dice de nuevo- Es el único puto camino... -y salta. Ocho metros más abajo, sus botas chocan contra una pasarela de acero, que empieza a vibrar por el golpe, y su cuerpo rueda por el suelo. Si no hubiese tenido tanta puntería, aún estaría cayendo. Respira aliviado, y luego vuelve a buscar el siguiente salto. En el extremo de la pasarela, cuatro metros más abajo. Y salta, de terraza en terraza, luego hacia otra pasarela y unas escaleras metálicas auxiliares que descienden hacia una puerta de servicio. La siguiente terraza está a más de cincuenta metros. Imposible. Decide entrar a la torre. La puerta está abierta. Echa un vistazo al antes de cruzar el umbral. Dentro se escuchan gritos y disparos, lejos, en algún punto del laberinto de pasillos. El gigante corre de un lado a otro, buscando una salida, desesperado como una rata. Echa de menos al navegador de carne que ha llevado sobre sus hombros hace tan solo unos minutos. No tiene la menor idea de por dónde ir. Por fin encuentra unas escaleras, y desciende con precaución, las armas en alto. Baja diez plantas antes de encontrarse con nadie. Pero entonces escucha una puerta cerrarse de golpe, y varios pares de botas sobre los escalones. Echa un vistazo por la barandilla: suben. No tiene tanta munición, es mejor evitarlos; puede esperar a que pasen mientras espera en el descansillo. Pero al abrir la puerta del corredor, un droide de media tonelada avanza por el pasillo. Al detectar a Johnny, abre fuego instantáneamente. El pirata se lanza al suelo y se arrastra detrás de una esquina como una lagartija. El pasillo no tiene salida, y con esas armas no podría perforar su carcasa. El pirata aprieta los dientes. Cuando el droide aparece, el gigante se lanza sobre él. Con gran agilidad, el musculoso kaizoku se encarama a

su chepa de acero y trata con todas sus fuerzas de arrancarle el brazo-cañón, pero el monstruo metálico se revuelve. Johnny sale disparado por el aire y cae sobre una puerta, que se hace añicos bajo su peso. El pirata se escabulle en el interior del apartamento antes de que las balas del droide le alcancen. En una de las habitaciones encuentra una ventana. Johnny le propina una patada, y el marco y el plexiglás caen al vacío. A sus espaldas, el droide de combate revienta lo que queda de la puerta de entrada. El pirata aprieta los dientes y salta... Y vuela, pataleando en el vacío durante largos segundos, hasta estrellarse contra un tejado de fibra de vidrio y poliuretano, que cede y se resquebraja bajo su peso. Se espabila, tumbado sobre una mesa de madera hecha añicos, en el interior de un apartamento añadido a la fachada. Un tipo gordo y enorme lo agarra de un brazo, y lo levanta, chapurreando una lengua desconocida. Cuando el pirata logra comprender lo que ocurre, el tipo ya le ha sentado en un sofá y le ofrece una botella de algún tipo de aguardiente casero.

- Smacznego...
- Gracias, compadre. Un traguito sólo... -dice Johnny aún mareado. Cuando el licor atraviesa su garganta, comienza a toser como si tuviese una costilla perforándole el pulmón. Parte del licor escapa por sus fosas nasales.
- Wypij...
- Muy rico. ¿Cómo salgo de aquí?
- Wyjdź za drzwi -dice el hombre, señalando una puerta...
- Por ahí no puedo...
- Więc zejdz po linie -dice, señalando una manguera conectada al fregadero, que se descuelga luego por la ventana.
- Gracias compadre... -dice el pirata, devolviéndole la botella. Se levanta y renquea hasta la ventana.- Esperemos que aguante...

El pirata se descuelga por la manguera hasta llegar a la fachada principal, donde comienza una tubería mucho más gruesa. Lucha por agarrarse a la superficie metálica para no caer al vacío. Le duele todo el cuerpo, y no le queda más ayuda que la de Lucille. Pero no le queda otra. Continúa descendiendo por la tubería, hasta que desaparece en el interior del edificio. Se balancea hasta encontrar un manojo de cables de datos, adheridos a la fachada como lianas selváticas. Se descuelga por ellas hasta alcanzar un tejado de hormigón. Parece la techumbre del hall. Corre hasta el borde para comprobar la altura. Sólo diez metros más hasta el asfalto. Está sobre la entrada al sótano de abastecimiento de mercancías. Hay algunos cuerpos muertos sobre las aceras, kaizokus y buscavidas que probablemente se han matado entre ellos. El gigante trata de descender poco a poco, pero sus brazos cansados le fallan en el último instante y resbala pared abajo. En ese preciso instante, la puerta de garaje se abre, y un SUV negro aparece bajo sus botas. Johnny hace añicos el parabrisas con su espalda y rueda al asfalto.

- Joder... -ruge entre toses- Voy a necesitar unas buenas vacaciones.

El vehículo se detiene a un par de metros con un chirrido de gomas. El pirata trata de incorporarse, aún tirado en el asfalto, mientras busca la pistolera bajo la chaqueta. La puerta del acompañante se abre, y un tipo sale del SUV apuntándole con un lanzaclavos. Pero Lucille es más rápida, y su plomo del .45 desparrama sus sesos sobre la carrocería. El conductor baja la ventanilla y saca la boca de un viejo G36. Pero Johnny aprieta el pesado gatillo y la bala perfora la chapa y las tripas del conductor antes de que éste pueda quitar el seguro. El gigante logra levantarse y se arrastra hacia el vehículo, amenazando con el cañón de acero. El conductor escupe sangre. Johnny le quita el arma a través de la ventanilla y echa un vistazo dentro. Pero no queda nadie armado, sólo una pequeña e inocente figura en el asiento

trasero. El pirata baja el arma, abre la puerta y entra. Ella tiene la consola sobre el regazo, y le mira sin verle.

- ¿Qué coño haces aquí? -pregunta a la chica de los cables en la cabeza.- ¿Estás bien?
- J355Y bien.
- Hijo de puta, ¿quién quiere a la chica? -pregunta Johnny al conductor, mientras le encañona desde el asiento trasero. El tipo le mira a los ojos a través del retrovisor.
- ¿Qué quieres decir? -farfulla, con la boca llena de sangre.
- ¿Quién os paga? -insiste el pirata.
- Ella nos paga... -dice, tosiendo sangre.
- ¿Ella?
- Ella... La niña...

El pirata aprieta los dientes, y vuelve su mirada feroz sobre la joven. La mira fijamente, mientras desenvaina un kabar de su bota. La chica no se mueve, pero sus labios tienen miedo, tiemblan sin saber qué decir.

- J355Y no quería engañar John... pero John trabaja para Opus2501.
- Johnny no tiene jefes, bonita... -dice el pirata, y de un tajo corta el cinturón de seguridad.- Ya me contarás qué tienes contra la máquina -y de otro tajo, corta los cables de la consola-. Más tarde...
- Noooooo -grita ella, con una expresión de asombro y tristeza. Parece que al fin y al cabo, Jessy es realmente una chica de carne y hueso, se dice el pirata.

Los pequeños pies de Jessy casi vuelan sobre las sucias calles del sector 13. Johnny avanza veloz entre el gentío, arrastrando de la mano a Jessy, que apenas puede seguir el ritmo. Ella vuelve la vista atrás, quizá buscando su consola perdida, su puerta a IINet. Desde la calle, Kowloon City 3 parece haber resistido una guerra nuclear, la fachada arde en algunos puntos, y el humo escapa de los sistemas de ventilación. Una marea de gente se dirige hacia allí, para ver qué pueden sacar. Cuando encuentran el callejón, Johnny respira aliviado; la moto aún sigue donde la dejó.

- J355Y aprecia interés pero no confía en Opus2501, tienes que dejarme ir... -se queja la chica. Pero antes de que termine de dar sus explicaciones, el pirata la alza de la cintura con sus enormes manazas y la coloca sobre el asiento trasero de la Kawa.
- Confía en mí. Lo primero es salir de aquí. Agárrate bien si no quieres que tu valiosa cabecita se desparrame por el asfalto -ordena el gigante. Y antes de que la chica pueda responder, el motor ruge y la deportiva sale disparada por las calles del 13.

El Sol está bien alto sobre el desierto, y las gomas de la Kawa levantan una fina polvareda sobre la autopista solitaria. Después de pasar la vieja gasolinera quemada, abandonan la E803 para tomar una carretera casi cubierta por el barro y las cenizas. Después de pasar monstruosos esqueletos de naves industriales abandonadas, suben por las colinas rojas. Al pirata le cuesta recordar, pero al fin, alcanza el camino que sube en zig zag hasta la finca. Aún quedan algunos árboles vivos entre las viejas tierras de cultivo, donde ya no crecen ni los cardos. La chica lleva un rato golpeándole la espada, y gritando palabras llenas de polvo que el pirata apenas puede entender. Cuando cruzan la entrada de piedra, mete primera y se acerca despacio a la alberca junto a la cabaña. Un pino centenario aún da algo de sombra con sus ramas muertas. El rugido de la Kawa cesa, y en medio de la nada se hace el silencio, hasta que Jessy vuelve a recuperar el aliento.

- ¡Maldito capullo! J355Y necesita orinar. Johnny estúpido conduce loco. ¡Capullo!

- Ja, ja, ja. Bueno, pues ahora puedes mear donde quieras -dice el pirata, restregándose el polvo de la cara. Desmonta despacio, le duele todo el cuerpo.
- ¡Johnny estúpido capullo...! ¡No iré con Opus, cerdo, cabrón...!
- Joder niña, ya vale... -dice el pirata, que coge de la cintura a la chica, la desmonta y luego la arroja a la alberca. Y la observa allí un rato, gritando y chapoteando en el agua verde y maloliente- No irás donde no quieras ir... -dice, y la devuelve por fin a tierra firme.
- Te odio, cabrón... -refunfuña la chica, quitándose las enormes manazas de encima con desprecio.
- Vaya, ya insultas como una niña normal, que gusto da escucharte -dice el pirata, con una sonrisa torcida-. Venga, vamos dentro. Quizá quede algo comestible en alguna parte.

Los troncos viejos chisporrotean en la chimenea. Sobre ellos, la olla herrumbrosa se calienta al fuego. Un par de bloques de seitán caducado hacen piruetas en el agua hirviendo. En el silencio del desierto de ninguna parte, el borboteo del agua se une a la voz monótona de la chica de los cables en la cabeza. Sentada sobre un catre desvencijado, con una manta roída sobre los hombros, Jessy relata su historia. Johnny la escucha tumbado en el suelo, su piel dura decorada de cicatrices sobre la madera astillada. Escucha atento mientras intenta colocar en su sitio una costilla rota.

- Cuando penetra mente, Opus2501 puede conseguir todo. Pero Jessy pierde control conciencia. Jessy poderosa pero no eres igual. En la fusión ella gana. No está bien, Jessy es Jessy.
- Me gusta más ese nombre...
- Opus es grande y fascinante, poderosa; pero no quiero ser parte de máquina. Ya soy propia máquina. Si ayudo Opus, Jessy será parte Opus durante mucho tiempo, podría perder control, perder... ¿Forma?
- El alma... perderías tu alma.
- Eso... Siento escapar así, pero no puedo fundirme Opus. No conviene dejar de existir para hacerla más fuerte Opus. No deseo eso...
- No tienes por qué hacerlo. Esa máquina buscará otras alternativas, no lo dudes; es un tostador muy tozudo. Nosotros no somos más que bichitos para ella. Además, no se si me apetece ver de lo que es capaz cuando escape a IINet. Aun así, la red no lo es todo.
- Sí, tu enseñaste... He mirado mundo... y no está mal. Interesante.
- Eres joven, aun no has visto una mierda -ríe el pirata-, pero te va a encantar... ¡Ouch! - la costilla hace un ruido sordo al colocarse- Prometido...

Después de unos martillazos y algunos cables cortados, el pirata lanza el módulo de navegación por satélite a la alberca. Cuando termina de colocar el carenado de nuevo en su sitio, Johnny ayuda a la chica a montar en la Kawa. Luego pulsa el botón de encendido, y el silencio del desierto se extingue bajo el rugido del motor.

- Agarrate Jessy. Es hora de ver mundo... -grita el pirata- ¡Sin cables, pequeña!
- ¡Si cables, capullo! -y una sonrisa se dibuja en los labios de la chica de los cables.

El pirata aprieta el puño del gas, y la Kawa levanta el polvo de la carretera que se dirige hacia el horizonte de ruinas, donde la esfera solar comienza a posarse, inundando el cielo y la tierra de color dorado.

Fin