

Parte III

Oro Zénit

Vicente Torres Villalón

Sumário

Lucro y Ceniza.....	3
GameOver.....	23
Control.....	28
Celie.....	31
Día C.....	39
Día 2.....	59
A los Verdes de Salón.....	65
Tanqib.....	68
Jemet.....	76
Òkúta.....	85
Flujo Social.....	97
Resonancia del Ba.....	112
Bharatavarsha.....	123
Líneas Paralelas.....	131
Interludio documental.....	135
Notificación.....	140
Capital Paciente.....	144
ECOSISTEMA.....	147
Rituales del Lino.....	154
Ruy López.....	164

Lucro y Ceniza

Obertura: Páramo Maldito

Un gruñido agudo rasgó el silencio un instante antes de que el torbellino de pelaje y colmillos se abalanzara sobre **SalahAD**. Sus mandíbulas se cerraron sobre la capa que el avatar llevaba enrollada como escudo en el brazo izquierdo, desgarrándola con un sonido brutal. En la consola de Samuel, el “Estado de fatiga” parpadeó en rojo, cayendo al 68%. El combate era un ballet de sangre y desesperación.

Con un movimiento instintivo, el avatar se zambulló hacia la derecha y alzó el hacha de mano para rebanar el cuello de la carroñera que luchaba por librarse. Otra bestia se lanzó contra sus piernas, obligándolo a esquivarla. En un movimiento rápido, le quebró el cráneo con un golpe de hacha que resonó con un crujido seco.

Al otro extremo del claro, **vsCrouxes** disparó una ráfaga de flechas mientras avanzaba para unirse a su compañero. Dos de los proyectiles impactaron en la fiera que se aferraba a la capa de **SalahAD** y, herida de muerte, se arrastró a la maleza. El polvo se elevó en remolinos, danzando en el aire con la violencia de la refriega.

El cerco se rompió cuando los jugadores se juntaron, colocándose **espalda contra espalda** para formar una defensa impenetrable. Armados con hachas y dagas, armas perfectas contra las criaturas del páramo que atacaban en manada, repelieron el ataque con una coreografía despiadada. Dos hienas más cayeron; las demás, incapaces de forzar la línea, se agazaparon en la maleza, formando un anillo que los rodeaba en silencio, esperando la más mínima grieta.

SalahAD señaló un área con columnas derribadas a su alrededor que las hienas que se unían al cerco visiblemente rodeaban.

—Si, vamos hacia allí, debe haber un área espiritual activa —dijo Finn mientras su avatar **vsCrouxes** señalaba el lugar—. Recuerda, estamos aquí para ganar dinero no para hacer actos heroicos en videojuego.

Lentamente y sin romper la formación, los avatares se movieron hacia la zona. Al llegar, recibieron la notificación de estar en un **área espiritual activa**, algo que desde lejos no habrían identificado, pues el altar estaba cubierto por los escombros de una glorieta y la rebelde maleza.

—Aquí no nos atacarán, al menos mientras estemos en guardia —murmuró vsCrouxes.

—Estamos bajo asedio y esta área es muy pequeña. Ningún guardián espiritual podrá impedir que lleguen a nosotros con un salto y nos dañen —dijo SalahAD mientras colocaba una flecha en su arco y la liberaba contra una hiena que se movía al borde del área espiritual.

La fiera cayó con un aullido de dolor que hizo a las otras buscar refugio entre las ruinas y la maleza. Con una sonrisa, **vsCrouxes** se unió al ataque. Pero esta vez no buscaron los cuerpos de las oponentes. Flechas y pociones incendiarias volaron hacia la maleza y en cuestión de segundos, un fuego voraz comenzó en la retaguardia de las carroñeras que intentaron huir y se encontraron con los jugadores que, dejando los arcos junto al altar, habían avanzado con dagas y hachas cortas en mano, decididos a no permitir que las bestias escaparan del fuego rodeando área espiritual.

Viendolos en terreno desprotegido la manada cargó de nuevo, atravesando el pequeño perímetro marcado por el aura del altar confiando en su velocidad. Fue entonces cuando el guardián apareció: un búfalo africano de tamaño descomunal, que a pesar de estar encerrado en un círculo de apenas cuatro metros. Con patadas y embestidas, derribó a varias hienas, abriendo paso a **SalahAD** y **vsCrouxes** para retroceder al altar, recuperar sus arcos y retomar los ataques a distancia.

Tras largos minutos de batalla, las fieras diezmadas emprendieron la fuga y los jugadores las persiguieron brevemente, rematando a las rezagadas. El eco de los colmillos se diluyó en un silencio tan denso como la niebla.

El fuego, aunque breve, había despejado la maleza seca que cubría las ruinas. Se reveló un poblado no muy grande, pero perfectamente estructurado alrededor del altar, con patios rodeados de lo que debieron ser viviendas, calles y pasillos trazados, e incluso canales de riego y establos que indicaban una economía basada en el ganado y la agricultura.

El guardián, con heridas luminosas que sangraban luz azul, trotó alrededor del altar. Sus ojos, profundos y llenos de una tristeza ancestral, se posaron en una estatua rota antes de desvanecerse en un susurro de luz y bruma.

En su habitación, Samuel se quitó casco y comenzó a despojarse del traje inmersión sensorial completa pasando una conexión más amigable a través de su smartphone, dejando a **SalahAD** en modo automático-alarma.

A un par de kilómetros de distancia, Finn hacía lo mismo con la misma confianza. Sus avatares estaban bien entrenados y seguirían meticulosamente el protocolo establecido para descansar en un campamento dentro de un área espiritual.

En modo automático asistido y sin ordenes directas de sus jugadores los avatares **SalahAD** y **vsCrouxes** se pusieron en acción bajo el microcontrol de las IAs de remplazo. Reunieron los cadáveres y fragmentos óseos cerca del altar y los enterraron cuidadosamente. Con cada sepultura, el altar resplandecía, ampliando su influencia espiritual. Esta era una rutina ya establecida para ellos en el área egipcia donde se hallaban.

Los amigos entendían que la verdadera misión no era solo explorar y vender información sobre recursos, poblaciones y dinámicas de poder local. Debían desentrañar un pasado que el páramo se negaba a olvidar.

La primera tarea, sin embargo, era más pragmática y vulgar: encontrar pistas sobre el paradero y el poder de los tres jugadores antiguos que controlaban el área y que eran mencionados en las salas de chat como meras leyendas urbanas más que como jugadores activos.

Acto I: Ecos de Ceniza

En la hacienda familiar, Samuel estaba sentado en el porche, el olor penetrante de la resina de pino y tierra mojada flotando en el aire. Con la meticulosidad de un cirujano, revisaba las heridas de uno de sus perros de caza. El animal, un mestizo robusto, había salido victorioso de un enfrentamiento con un lobo, pero las cicatrices eran elocuentes. Aplicó el ungüento, ignorando el zumbido persistente que provenía de su bolsillo. Solo cuando terminó, limpió sus manos en un trapo y cogió el móvil.

Su avatar, SalahAD, seguía en modo automático, una figura andante a la zaga de vsCrouxes. Este se movía con la fluidez de un experto, ascendiendo una colina mientras avanzaba hacia un poblado.

La localidad lucía como una herida sobre el páramo, una cicatriz antigua y reciente a la vez, con capas de carbón de un incendio sobre otro. Se alzaba sobre las ruinas de una ciudad mucho más grande, y un altar reconstruido, en la orilla de un río, proyectaba su aura espiritual sobre las chozas. Un PNJ pescaba con una lanza a su sombra.

Era tarde en el juego. El páramo se volvía un lugar hostil, y buscar refugio era la prioridad. Los avatares se acercaron al poblado, haciendo sonar un cuerno como mandaba la cortesía de Zénit, con las armas enfundadas y las manos abiertas en un gesto de paz.

Pero solo encontraron terror. Los pocos pobladores se retiraron, escondiéndose detrás de las puertas de madera.

—Buen señor, venimos en paz —dijo SalahAD, intentando acercarse a uno de ellos—. No necesitan esconderse.

El poblador se detuvo, su cuerpo temblando.

—Entendemos vuestro aviso como una señal de paz... —su voz era un susurro asustado—, pero los que vienen contra vosotros no la traen. Asumirán que nuestra población ha crecido lo suficiente para que jugadores se materialicen aquí y la reducirán con fuego y acero.

El PNJ intentó huir, pero SalahAD lo detuvo.

—Hemos viajado meses para llegar aquí, buscando respuestas sobre esta área —dijo, su voz más baja y más lenta—. No habrá combate en el poblado. Dinos de dónde vienen los atacantes.

—No, no deben enfrentarlos —respondió el PNJ, su terror palpable—. Escóndanse en el páramo, no se dejen ver y salgan del área.

—No insistas, Samuel —dijo vsCrouxes—. Solo vimos un camino desde la altura. La expedición punitiva suele venir por él desde el noroeste. ¿Cuánto tiempo tenemos?

—Una o dos horas, a lo sumo —respondió el PNJ, mirándolos con resignación.

—Muchas gracias —dijo SalahAD, inclinando la cabeza, y vsCrouxes hizo lo mismo.

Ambos se movieron despacio en dirección noroeste, saliendo del poblado y adoptando un modo sigiloso en una colina. Por debajo de ellos, varios pobladores, por orden del señor feudal local, intentaban seguir sus rastros. **Se movían con la torpeza de quien obedece solo para no ser castigado.**

En el mundo tangible, Samuel y Finn se vestían con sus trajes de inmersión completa, la conversación fluyendo entre ellos a través del teléfono.

—Pasaré a primera persona para ver mejor a distancia —dijo Finn—. Necesitamos un mago controlador en el equipo para estas exploraciones.

—Yo me mantendré en tercera persona ampliada, necesito comprender bien el terreno —respondió Samuel.

El terreno era una llanura ondulada, cubierta de grama alta que bastaba para esconder hienas y leopardos, pero no a jinetes.

—Ya están aquí, llegarán en 30 minutos. En 20 los veremos —dijo Finn—. Son 10 jinetes. Usan el mismo uniforme que los que liquidó Ione.

—¿Jugadores o PNJs? —preguntó Samuel, su avatar ya **fundido con la vegetación**, como un depredador a la espera.

—Todos son PNJs de combate —respondió Finn—, y avanzan en modo patrulla. Saben que estamos aquí.

—Guíame entre dos de ellos —dijo Samuel—. Dispararé por la espalda cuando me superen. Cuando vengan a por mí, les disparas tú.

Estaban en medio de la maniobra cuando Finn gritó:

—¡Fuego! Van a incendiar el pasto para hacernos salir. Están cortando una franja y aprovecharán el viento.

—Entiérrate cuanto puedas y conserva el sigilo —respondió Samuel, usando su hacha de mano para profundizar una depresión en el terreno.

Diez pociones de fuego se estrellaron contra la hierba seca, y el incendio se propagó con voracidad. El calor era palpable, incluso en el mundo virtual. Los jinetes avanzaron sin prisa sobre las cenizas. Pero el fuego también jugaba en su contra. Superó el escondite de SalahAD, quien, con dos jinetes en el rango de su arco, rompió el sigilo y, con un fantástico doble golpe ejecutado en modo automático, los asaetó a quemarropa.

Los jinetes restantes reaccionaron, atacando con sus propios arcos. Varios galoparon hacia él con lanzas en mano, pero en ese momento vsCrouxes reveló su posición. Su arco no tenía bonificaciones, pero Finn lo había tuneado con una precisión profesional. Su puntería era el reflejo directo de sus habilidades en el mundo real, donde usaba

habitualmente esa arma para la caza y la pesca. Tres jinetes más cayeron.

Los cinco restantes dieron la vuelta, saliendo del alcance de los arqueros que ahora avanzaban sobre las cenizas aún humeantes.

—Reconozco vuestro uniforme —gritó SalahAD—. Hace unas semanas, **cincuenta** como ustedes, caballería pesada armada con lanzas, atacaron a un grupo de momias en dirección este. Una elfa les tendió una emboscada con una explosión de polvo, y todos cayeron. Ahora son momias perfectas, que trabajan y defienden ese lugar.

—Haremos campamento en el poblado y esperaremos a vuestro comandante para conversar —completó vsCrouxes, alzando la voz—. Vuestros colegas aún viven. Pueden recuperarlos y llevarlos a curar, si se dan prisa.

Intermezzo I: La Mirada de los Vivos

Al regresar al poblado, el silencio era tan denso que casi se podía palpar. La tensión se sentía en la piel. La mayoría de los pobladores, con rostros marcados por la ceniza y el miedo, los observaban desde las rendijas de sus chozas de adobe. Hacía menos de una hora, habían luchado en las afueras contra el incendio causado por la reciente batalla. Ahora, los mismos personajes a quienes habían advertido sobre la inminente llegada de la expedición punitiva, regresaban a caballo de un combate contra esa fuerza.

El poblado en sí mismo era un testimonio de su desesperanza: las calles eran un laberinto de tierra batida, las chozas, meros refugios temporales y sin adornos. Los pocos animales de corral, flacos y letárgicos, se movían con una lentitud que rozaba la apatía.

SalahAD se acercó al mismo PNJ con el que había hablado antes.

—Buenas noches. Agradecemos su aviso anterior, pero estamos atados por contrato y tenemos una misión aquí. Esperamos no haber traído más problemas a su gente —dijo el avatar con voz suave, el

mismo tono que Samuel usaba en la vida real para calmar a los perros heridos.

El hombre levantó la cabeza, sus ojos grises y cansados se encontraron con los del avatar.

—Para los jugadores todo es sobre contratos, dinero o diversión —murmuró, sin dejar de trabajar en la red—. Nosotros cumplimos nuestro rol.

vsCrouxes se mantuvo a unos metros de distancia, sus manos relajadas a los costados, escaneando el entorno. Observó a un niño que se escondía detrás de la falda de su madre, aferrándose a ella con fuerza. La mujer, con un movimiento casi imperceptible, colocó su mano sobre la boca del pequeño, silenciándolo.

—¿Cuál es su nombre, buen señor? —pregunta SalahAD, retomando el tratamiento respetuoso que le dio antes.

—Mis padres me nombraron Senbi —respondió el PNJ.

—Hemos visto el altar que protege a este poblado —dijo vsCrouxes, alzando la voz lo suficiente para que otros pudieran escuchar—. ¿Quién o qué es vuestro guardián? Las bestias del páramo y Saqqara los atacan o evitan enfrentar a vuestro protector.

—Nuestro guardián actual es un **hipopótamo**, pero este altar en la antigüedad era la morada de **Taweret**, la diosa hipopótamo, protectora del parto y la fertilidad.

—Sí, vimos que este poblado era mucho mayor, pero al menos aún existe. En el camino, vimos muchos destruidos y desiertos —dice SalahAD.

—¿Vieron guardianes activos? —pregunta Senbi con esperanza en la mirada.

—Tuvimos noches bastante tranquilas, solo vimos a Nieth y un Búfalo luchar contra el páramo —responde SalahAD—. Pero lo importante es lo que no vimos y usted, buen señor, nos va a contar.

—¿Cómo puede ayudarles un humilde pescador en rol de flujo social? —pregunta Senbi, mirando por primera vez a los ojos por apenas un segundo.

—¿Qué sabes del río? —continúa vsCrouxes—. ¿Sería posible remontarlo o establecerse en la otra orilla?

Senbi se detiene por un momento, la red de pesca colgando inerte de sus manos. Su mirada se pierde en el horizonte, en la línea donde el río se desvanece en el páramo.

—El río es nuestra vida, pero también nuestra tumba. Las barcas que usamos apenas pueden contra sus corrientes cuando la crecida llega. Y los cocodrilos e hipopótamos son agresivos todo el tiempo. Los materiales locales no bastan para construir algo lo suficientemente sólido.

—¿Y ningún jugador intentó comprar embarcaciones o construirlas con materiales del mercado global? —pregunta vsCrouxes.

—Se ha intentado —responde Senbi—. Un jugador invocó barcos y logró cruzar, pero no pudo establecerse. Desde aquí vimos cómo la crecida arrastró y destruyó sus embarcaciones, abandonadas en la orilla durante meses.

—Nuestros patrocinadores encontraron un paso en la cordillera al norte y están interesados en ampliar sus territorios —declara vsCrouxes, con una voz que resuena en el silencio. —Jugadores de estrategia que buscan controlar recursos y mercados.

—**WarlordAthelred**, la **Coalición del Valle**, **PharonSeeketh...** —menciona SalahAD, dejando que los nombres resuenen en el aire como si recitara una lista de amenazas—. Hay muchos interesados en los recursos de esta área que, por culpa de una cordillera malhadada, ha permanecido aislada.

La conversación continuó con Senbi hablando del río como de un ser vivo, con la voz quebrada por el respeto de quien ha visto su furia.

Sus palabras eran de advertencia, de miedo ancestral, pero sus ojos, fijos por momentos en los jugadores, contaban otra historia: una de supervivencia y de una voluntad férrea de no ceder ante el destino.

Casi amanecía sobre el poblado cuando Samuel y Finn fueron a descansar. Los avatares, en la habitual rotación de guardia y descanso, quedaban a la espera de un señor o comandante que sabían no sufriría otra derrota frente a ellos.

Acto II: Boudica

El poblado, que hasta hacía unas horas rezumaba una vida frágil, ahora era un nido de silencio. Las chozas de adobe, con sus puertas entreabiertas, eran como ojos vacíos que miraban el amanecer. Los pocos animales de corral que se habían resistido a seguir a sus dueños se movían sin rumbo. Con el primer rayo de sol, los pobladores habían partido en un **éxodo ligero y silencioso** en dirección a un poblado legendario que, según Senbi, gozaba de la protección de la diosa Neith.

VsCrouxes y SalahAD no se unieron a la marcha. Permanecieron en el poblado, dos siluetas inmóviles en el centro de la plaza de tierra batida, un punto de calma en el corazón de la desolación.

Esperaban.

La cita, prometida con la retirada de la caballería punitiva, llegó a media tarde. El sol proyectaba sombras largas y distorsionadas de una fuerza notable: unas doscientas unidades, una marea de jinetes sobre caballos y camellos que levantaba una nube de polvo hasta el cielo azul pálido. En el centro de esta formación, como un dios imponente, avanzaba un **elefante de guerra lujosamente equipado**, con colmillos cubiertos de bronce y un lomo adornado con estandartes que ondeaban en la brisa.

Los avatares de los jugadores se movieron, sincronizándose de forma impecable. Sus cuerpos virtuales cambiaron al modo manual pleno y su perspectiva pasó a una visión en primera persona. Eran dos

detalles que la señora podría ver incluso desde la cabina de su elefante, y que comunicaban un mensaje claro: "**estamos aquí**".

Hacia ellos, con la parsimonia de una montaña que se desplaza, avanzó el elefante. En la cabina de su lomo, una figura femenina se puso de pie, su presencia eclipsando el esplendor de la bestia y sus adornos. Con una gracia regia, descendió por una pequeña escalera de sogas, su túnica de seda blanca y demasiado fina fluyendo con cada movimiento.

—Entonces son ustedes los que me hacen venir a este juego inmundo.

—No, somos los mensajeros de quienes la hicieron venir a este juego que aparentemente no disfruta —responde SalahAD, con una calma imperturbable—. Nos disculpamos en su nombre y la invitamos a visitar un entorno donde podrá hablar directamente con ellos, y no con peones como nosotros.

—¿Quién me hablará? —La voz de la mujer era un susurro gélido, lleno de desprecio—. ¿Un señor de la guerra al norte de la cordillera, los nerds del valle o un gladiador de poca monta que se cree señor feudal?

SalahAD asimiló el desprecio sin inmutarse.

—Eso depende de usted. Veo que conoce a los interesados. Sabrá que no son amigos y que en su situación de guerra necesitan aliados fuertes y autónomos. Nunca hablamos con **PharaonSeeketh**, pero no tiene mucha autonomía cuando su feudo es microcontrolado casi por completo por PNJs que responden al Valle.

La jugadora asimiló la información en un silencio que se extendió por la plaza. El viento, portador de polvo y cenizas, fue el único sonido que se oyó.

—¿La Elfa responde al Valle? —preguntó la mujer, sentándose sobre una alfombra que sus sirvientes habían colocado en un lujoso toldo entarimado.

—Ione es aliada del Valle, pero solo responde a sí misma —contestó SalahAD, manteniéndose de pie fuera del toldo, sin ser invitado a pasar.

—Imposible, un PNJ comprado en el mercado global está atado al comprador.

—Ella no fue comprada en el mercado global, fue rescatada por los del Valle y mediante entrenamiento se convirtió en la maga que es ahora —intervino por primera vez vsCrouxes, haciendo que la mujer cambiara la dirección de su mirada.

—Espectros, magia... ¿Es ella quien hace las momias? —preguntó la mujer.

—Cualquiera puede hacer una momia, pero solo ella, Seti e Imhotep pueden despertarlas —respondió SalahAD, haciéndola girar la cabeza otra vez.

—Pasen y siéntense aquí, frente a mí y juntos. Pueden llamarme Boudica y quiero escuchar toda la historia. Mi aversión por este lugar me está pasando factura. No tengo idea de qué está ocurriendo, pero afecta mis ganancias y eso no me gusta.

—Poco podemos contarle, bella dama —dijo vsCrouxes mientras se acomodaba—. Vimos algunas cosas, pero solo somos mensajeros.

—No se vayan por las ramas —dijo Boudica, inclinándose al frente—. Seti, Imhotep... ¿Qué hay con ellos? Vi a la elfa y mis tropas ya han luchado con **PharaonSeeketh**, pero no sé nada sobre esos jugadores.

—Solo Seti es un jugador —respondió vsCrouxes, obligándose a mirar a los ojos de Boudica—. Puedes hablar con él en su biblioteca si lo deseas.

—Entonces Imhotep es un PNJ —dice Boudica tomando una almohada y abrazándola—.

—Sí, es una momia de Saqqara que fue derrotada por Ione y reparada por Seti —agregó SalahAD—.

—Otra vez Seti —se quejó Boudica, hastiada de escuchar ese nombre—. Coordinen la reunión. Hablaré con él mañana a esta hora.

Intermezzo II: La Sala de Juntas

La sala de reuniones era una burbuja de alta tecnología, un **violento contraste** con el páramo polvoriento donde habían estado minutos antes con SalahAD y vsCrouxes. Una mesa de cristal translúcido dominaba el centro, rodeada de sillas ergonómicas. En la cabecera, Boudica, **irritada y altiva**, esperaba. Sus dos compañeros, Creso y Seraphine, entraron juntos, con una tranquilidad que la exasperó.

—Por favor, que esta reunión urgente no sea para quejarte por recibir pocos ataques de Saqqara. Escogimos las ubicaciones por sorteo —dijo Creso, su voz plana y desinteresada.

—Yo no tengo problemas, mis números van bien —agregó Seraphine, sin ocultar su satisfacción—. Parece que Saqqara se ha fortalecido, porque sus ataques son más abundantes y fuertes últimamente.

Boudica se levantó. Su túnica de seda blanca crujió con el movimiento, un sonido cortante en la quietud de la sala. Sus ojos se fijaron en sus "aliados".

—El patrón de los ataques cambió —cortó Boudica, su voz más aguda—, porque un grupo de jugadores construyó un camino fortificado que va desde el río hasta la cordillera y bloquean el paso de las incursiones de Saqqara hacia el oeste.

Creso y Seraphine apenas parpadearon. Su indiferencia era un muro de piedra.

—¿No les interesa? —continuó Boudica, hablando más despacio, con un veneno apenas perceptible en cada palabra—. Pues debería. No son jugadores pasivos o aislados. Son cuentas poderosas con unidades de élite y ejércitos capaces de **encerrarnos** en nuestras fortalezas y colonizar cada píxel del área. Un área donde, si no recuerdo mal, no debemos permitir que se establezcan jugadores.

—¿De qué hablas? ¿Camino fortificado? ¿Cuentas poderosas? —preguntó Creso, con un repentino interés. No era genuina curiosidad, sino el miedo de quien teme por su bolsillo.

—Hablo de cincuenta unidades de caballería pesada perdidas en medio de una explosión de arena —respondió Boudica, su voz dura como el metal, cortando el aire—. Unidades que llevaban años a mi servicio, eliminadas mientras atacaban a un grupo de jugadores **momificados** que construían un fortín en un área espiritual protegida.

Seraphine intentó decir algo, pero Boudica la ignoró. Su mirada, fija en ambos, era un reproche.

—Hablo también de un poblado de PNJs que mantuve como mis ojos junto al río. Sus pobladores emprendieron un **éxodo en masa** bajo la protección de dos jugadores que sobrevivieron un incendio en el páramo. Se enfrentaron a mis diez unidades de combate y las hicieron huir.

La indiferencia de Creso y Seraphine se había esfumado. En su lugar, el miedo había comenzado a asomar. La mención de las momias, el pueblo y la pérdida de sus unidades fue como un golpe en el estómago.

—¿Qué propones? —preguntó Creso, con un tono que no le habían escuchado en mucho tiempo.

—Para eso los llamé —dijo Boudica, su mirada firme—. El tiempo de entrar al juego, vender y seguir con nuestros asuntos ya terminó. No sé qué hacer.

—Yo no sé nada sobre guerras reales o virtuales —dijo Seraphine, negando con la cabeza—. En esta historia teníamos un rol y lo cumplimos. Me gustaría conservar los ingresos, pero no voy a desgastarme en un juego que no entiendo ni me gusta.

—No es tan simple, Seraphine —le contestó Creso, su voz ahora un susurro grave—. Hay alguien que pagó por las fortalezas, por las defensas pasivas, y que ha estado acumulando reliquias para

mantener esta zona limpia de jugadores. No sé ustedes, pero a mí me pagan desde una cuenta temporal y me contactan por correo electrónico desde un servidor público.

—Sí —confirmó Boudica, mientras en el mundo real la jugadora se acomodaba en su silla—. Alguien ha invertido bastante y durante años. No sé quién es o cómo se beneficia, pero él sí sabe quiénes somos. Nos desechará en cuanto dejemos de serle útiles y yo tengo deudas, **necesito cada centavo**.

—No puedo financiar una guerra ni tengo tiempo para hacer juego activo —protestó Seraphine—. Prefiero transferir el feudo a uno de ustedes o al que pagó por todo.

—Cuentas **bancarias** temporales y correos desde un servidor público externo a ECOSISTEMA —repitió Creso, su rostro una máscara de preocupación.

—Entiendo, nuestro patrón no quiere ser identificado por el sistema legal de ECOSISTEMA ni por nosotros —aceptó Seraphine.

Celie, en su cubículo de atención telefónica, rodeada de espacios vacíos; Rudolph, esperando su turno en la oficina de seguridad social; y Charles, asomado a la ventana de su modesto apartamento, sintieron miedo. Miedo ante rivales más fuertes en un juego y, sobre todo, terror ante la eventual pérdida de sus indispensables **ingresos pasivos**.

Acto III: La Biblioteca

Celie, una mujer pequeña de casi 50 años, aceptó la invitación en su smartphone personal. Su avatar, Boudica, se materializó en un local donde la tenue luz ambiental hacía inútil su sensual túnica. Sin embargo, los escritorios estaban equipados con luces puntuales, creando islas de intensa claridad sobre libros, pergaminos y dispositivos de estudio.

SalahAD la esperaba. A su alrededor, otros avatares se movían con una tranquilidad que desentonaba con la tensión que ella había

sentido. La saludaban con un gesto de la mano mientras continuaban sus conversaciones entre sí o con PNJs didácticos. Boudica los reconoció: había oído hablar de ellos, pero nunca había visitado sus entornos de inmersión. Entre ellos, vio a un jugador de avatar calvo y con gafas identificado como Albert, charlando con PNJs que lucían como Nikola Tesla y Thomas Alva Edison.

SalahAD la guio hasta un despacho privado. Dentro, el avatar de Seti estudiaba un libro mientras conversaba con un PNJ que lucía como un personaje sudamericano precolombino. Al sentir su llegada, el PNJ se desmaterializó. Seti cerró el libro, lo apartó con una sonrisa y le hizo un gesto para que se sentara.

—Disculpa mi descortesía, pero debo preguntar —dijo Boudica, sin rodeos—. Los PNJs didácticos que he visto... No deberían estar juntos. Figuras de la ciencia real y personajes de la historia precolombina... ¿Qué es este lugar?

Seti se recostó en su silla, sin perder la sonrisa.

—Este es nuestro espacio personalizado. Aquí podemos invocar IAs basadas en figuras de la ciencia y la historia para consultar con ellas cuestiones técnicas o estratégicas relacionadas con el juego. O, incluso, para asuntos que nos sirvan en la vida real. También disponemos de una gran cantidad de libros que podemos consultar con herramientas digitales o leer como si fueran de papel.

Seti tomó el libro que había estado leyendo y le mostró a Boudica cómo pasaba las páginas con un movimiento ligero de su mano. La cubierta, elegantemente gastada, mostraba el título: ***Crónica de un mundo perdido: El Popol Vuh de Adrian Recinos***. Se trataba de una obra destacada sobre la civilización maya.

Celie asimiló la información, mirando los estantes repletos de volúmenes que se extendían hasta el techo. La magnitud de aquel lugar era abrumadora, muy diferente de sus fortalezas en el páramo, diseñadas para generar dinero de manera pasiva. Este era un lugar de conocimiento y poder, construido con un propósito mucho más profundo.

—¿Fue aquí donde entrenaron a la elfa? —preguntó Boudica, sin dejar de mirar alrededor.

—Esa era la idea, pero no —respondió Seti, con la sonrisa de quien recuerda una buena broma—. ECOSISTEMA nos respondió que no toleraría que una IA entrenara a otra IA. En este lugar solo pueden ser invocados PNJs didácticos y jugadores en modo manual pleno. Si quiero que mi avatar escriba o lea un libro, debo hacerlo manualmente.

—Entonces tú entrenaste a la elfa que ahora anda por nuestra tranquila región despertando altares y momificando mis costosas unidades de combate —declaró Boudica, haciendo un esfuerzo por recomponerse.

—Ione fue entrenada por Marco, Illary, Albert y también por mí, como hemos entrenado a otros PNJs del Valle —respondió Seti, sin perder la tranquilidad—. Pero no hemos momificado a ningún PNJ que no nos atacara antes, ni a ningún jugador que no firmara un contrato de conformidad para ello.

—¿Contratos? Yo no firmé ningún contrato y ahora he dejado de recibir ataques en los que recolectaba artículos valiosos —respondió Boudica, con un tono de voz que la obligó a mirar su smartphone, como si el problema estuviera en el dispositivo y no en la realidad de la que participaba.

—Pido perdón por el inconveniente —dijo Seti, mostrando sus manos desnudas—. Fuimos hacia allí para responder al avance de **PharaonSeeketh** y terminamos luchando juntos contra una horda de Saqqara que agredió a sus trabajadores mientras construían un camino que necesitamos para llegar al río, que es nuestro verdadero interés.

—Debo asumir que van a defender ese camino y a **PharaonSeeketh** si intentamos reconstruir el *statu quo* que nos favorece —dijo Boudica, inclinándose al frente ante un Seti atento a la conversación, pero indiferente a su pose.

—Tenemos una alianza estratégica con **PharaonSeeketh** —dijo Seti—. Queremos explorar el río en ambas direcciones y establecernos en la otra orilla para buscar juego **PVE** en zonas inexploradas.

—¿No pretenden explorar dentro de nuestro espacio? —preguntó Boudica, esperanzada.

—Nosotros no haremos eso —respondió Seti—. Pero la ruta segura y la disponibilidad de recursos seguramente atraerán a más jugadores y, en las áreas que controla nuestro aliado, los jugadores activos son bienvenidos.

—Entonces, para mantener mi modelo de negocios, habré de luchar contra ustedes —dijo Boudica mostrando la frustración de la jugadora Celie, que estaba recostada en la silla y mirando al techo mientras hablaba.

—No estamos interesados en más guerras —respondió Seti—. Al contrario, nos vendría bien tener más aliados al sur de la cordillera. Míralo así: sin los ataques de Saqqara, podrás usar tus unidades de formas que quizás sean más lucrativas que matar monstruos y vender la recolección.

—No es tan fácil. Yo, yo debo irme —dijo Celie y, percibiendo la persistencia en el tono de voz y el leve tartamudeo, el avatar **Boudica** cambió su posición, uniendo las palmas de las manos frente a su boca y cubriendo el escote de la túnica con los antebrazos—. ¿Podemos volver a hablar otro día?

—Sí, solo debes enviar un aviso para que te hagamos la invitación de inmersión y que uno de nosotros esté aquí para atenderte.

Epílogo: Vigilancia 24/7

La jugadora Celie, recostada en su silla, notó una notificación en su smartphone. Su aplicación bancaria le comunicaba la recepción de una transferencia desde una tarjeta de débito temporal. El pago por sus servicios había sido recibido, **como siempre puntual, cada día**

a las 6 p.m. hora del este de EE. UU., pero con una **tendencia a decrecer en las últimas semanas.**

En una oficina privada con vista a los rascacielos del distrito financiero de **Canary Wharf en Londres**, un hombre de unos 70 años, con una sonrisa fría, se reclinó en su silla de cuero. A pesar de los equipos tecnológicos de vanguardia, su preferencia era el papel. Su secretaria le entregó un resumen impreso; el documento, generado por una **IA empresarial**, detallaba el estado de sus intereses en Zénit.

El informe incluía un análisis minucioso de los chats, Replays Interactivos, cotizaciones de materiales en los mercados locales, volumen de activos digitales en forma de reliquias y equipamiento. También señalaba las tendencias de mercado y los eventos de juego esperables que pudieran influirlas.

Mientras sus ojos se movían sobre la página, el crujido del papel era el único sonido en la habitación. Su voz, tranquila y autoritaria, rompió el silencio.

—**Uther**, ¿qué opinas de esto?

Una voz femenina, generada por los altavoces de un servidor oculto, respondió con calma.

—Sugiero prestar atención al quinto párrafo de la tercera página, señor.

El hombre asintió y sus ojos se movieron rápidamente por la página hasta encontrar el fragmento citado. Leyó el siguiente texto del informe:

"Coalición del Valle, WarlordAthelred y PharonSeeketh, tres fuerzas operando cerca de una de sus áreas de interés, conocida en los chats como la región egipcia entre la cordillera y el río al sur de Eldoria. La IA indica que el tema requiere atención, pues, aunque no se reportan grabaciones de juego públicas desde esa área, su mención en los chats era cada vez más frecuente.

Hay una reserva de oro zénit identificada en el área, motivo por el cual fueron contratadas tres cuentas para mantenerla limpia de jugadores activos que pudieran descubrirla y explotarla. Al sur del río, el terreno es virgen y cualquier cosa podría aparecer."

—¿Qué han hecho los vigilantes? —preguntó el empresario, dejando de lado el documento para dirigir toda su atención a la IA.

—La vigilante del lado oeste —respondió la IA— ha presentado combate en repetidas ocasiones a las fuerzas invasoras. Recientemente convocó a los otros vigilantes para discutir el problema, pero ninguno de ellos tiene los recursos ni los conocimientos para enfrentar la amenaza. El documento incluye un resumen de la reunión en la página 4.

—¿Los tres que mencionaste son un frente unido? —continuó el empresario.

—No —respondió la IA—. La Coalición del Valle y **WarlordAthlered** han estado en guerra durante varios meses, con combates transmitidos y viralizados. **PharaonSeeketh** cambió de alianza recientemente, probablemente presionado por la superior fortaleza del Valle, aunque, dado el modo de juego habitual de esa Coalición, es más probable que le hayan convencido diplomáticamente para cambiar de bando.

—WarlordAthelred, ¿es empresario o *gamer*? —preguntó el empresario.

—Ese jugador no usa los canales de chat públicos del juego, pero según las transmisiones de sus combates y los comentarios de otras personas, puedo inferir que utiliza técnicas de administración por procesos y delega el microcontrol de las IAs a jugadores atados a él por contratos vinculantes y convenientes para todas las partes —respondió la IA.

—**Uther**, ¿cuántas cuentas puedes controlar en paralelo usando máquinas virtuales o escritorios remotos? —preguntó el empresario.

GameOver

Una Agresión Existencial

La luz tenue, como la de un atardecer perpetuo, bañaba los pisos de madera pulida. El silencio era total y el aislamiento completo. Ni siquiera **Albert**, el guardián habitual, estaba presente.

Amus, vestido como un mercader modesto, repasaba un informe holográfico sobre la mesa. Seti, se movía inquieto en su silla. La juventud de Mustafa vibraba en cada gesto de su avatar, de facciones duras y mirada impaciente.

Marco llegó con una luz brillante que se disipó al instante. Su avatar tenía el pelo muy corto, incipiente sonrisa y mirada seria. Su armadura de cuero y la capa habitual se desmaterializaron en una ráfaga de píxeles, revelando una vestimenta civil parecida a la de Seti. Sin decir una palabra, se sentó frente a Amus, colocando las gafas sobre la mesa.

—Hemos analizado las historias sobre esas tres cuentas y la charla con **Boudica** —comenzó Seti, sin preámbulos, su voz joven haciéndose grave—. Sus fortalezas son poderosas, sus unidades son de élite, pero no se expanden. Atacan y aniquilan, pero no conquistan. Hasta los vikingos se establecían cuando tenían la oportunidad.

—El informe también menciona que las poblaciones autóctonas, con la excepción del poblado de **Nieth** y el feudo del extremo oeste, han sido exterminadas —agregó Amus, apartando la vista del informe—. ¿Qué explicación le das a eso, Marco?

Marco se puso las gafas, la pantalla de datos flotando ante él.

—El modo de juego de **Boudica** es opuesto a un sistema donde las ganancias provienen de otros jugadores. Han convertido un área enorme en un páramo, exterminando una población que originalmente fue grande y vibrante. Bloquean la exploración y la colonización.

—Pero no es una estrategia perfecta —objetó Seti, uniendo sus manos sobre la mesa—. Perdió 50 unidades de élite hace menos de un mes ante **Ione** en el camino fortificado. La derrota fue dura.

—Y su respuesta no fue una retirada —dijo Amus, con la mirada fija en los datos—. Después de que nuestros exploradores hirieran a 5 de sus soldados, **Boudica** desplegó 200 unidades con un elefante de combate.

—Sabían que habría público y mostraron su poder —complementó Marco, sin quitar la vista de la pantalla—. Pura intimidación, o terrorismo a sueldo, porque esa fuerza no la ganaron con acciones de juego.

Amus asintió, su rostro sombrío.

—Defienden el status quo con armas importadas —dijo, la voz pesada con el conocimiento de la historia—. El enemigo no está peleando por el control del territorio, sino para ocultar algo en él. Es una **guerra económica**. La táctica de limitar la producción y destruir la base productiva es una forma de devaluar artificialmente una región para que un producto propio adquiera un valor superior. Es una estrategia tan antigua como el colonialismo o el monopolio.

—Guerra híbrida en Zénit por el control de un recurso estratégico —completó Marco, su voz tranquila resonando en el silencio.

La mirada de Amus regresó al rostro de Marco, su preocupación palpable.

—Y hay algo más, Marco. El enemigo tiene recursos, pocos escrúpulos y oculta su identidad por una razón. Tú eres el único de nosotros con un perfil público —dijo Amus, su voz solemne—.

Marco miró a Amus, luego a Seti. Su rostro era de inquebrantable calma.

—Estoy bien con eso, Amus —respondió, su voz llena de una fatalista certeza—. Zénit no es un juego desde que está en juego el pan de personas reales. Solo debemos avisar a los demás.

El silencio volvió a la biblioteca, el planisferio de Zénit sobre la mesa. El juego había terminado.

La Cueva de Flint

Kazan, el perrolobo, descansaba bajo la sombra de un árbol tras la exitosa cacería de la noche anterior. Levantó la cabeza ante la llegada de Marco y giró la cabeza libremente mientras le miraba fijamente. Su cuerpo masivo permaneció en reposo, una confirmación de que Marco era bienvenido.

Marco asintió de vuelta y continuó su camino. La entrada de la cueva era un truco de sigilo que la tecnología del juego creaba con maestría, un rincón de piedra que cambiaba de forma. Aunque Marco había visitado el lugar muchas veces, siempre debía buscarla como si fuera la primera.

El interior era un refugio de la luz. Flint, el kobold, trabajaba en la sala de entrada, su pequeña figura encorvada sobre una mesa de madera tosca. Pequeños rayos de luz azul y verde salían de sus manos, tejiendo la magia de un hechizo con la misma destreza que un sastre cose una tela.

Marco no lo interrumpió. Se apoyó contra la pared y observó en silencio.

Pasaron varios minutos antes de que Flint levantara la vista.

—Mil disculpas, Marco. Estaba inmerso en esto. Son un regalo para mis maestras, **Anya** y **Aracê**.

Flint se los mostró con una emoción que solo el trabajo de un artesano puede generar. Eran dos broches con la letra "A", pero no eran idénticos.

—Este es para Anya —dijo Marco, con una certeza que no necesitaba explicación.

El otro era pura fantasía en su diseño. Claramente una "A", pero al cambiar de ángulo, podían verse otras figuras, como si el metal tuviera vida propia.

—Y este es para Aracê —Flint asintió, su sonrisa reflejando tanto su propio orgullo como el afecto que sentía por ellas.

Marco se aclaró la garganta, sin perder su velada sonrisa y hablando más lentamente.

—Flint, la mazmorra errante donde vivías, ¿en algún momento visitó el desierto al sur de la cordillera?

—No —respondió el kobold, mientras miraba algunos fragmentos de piedra cristalizada—. Pasamos por muchos lugares de todo Zénit, pero nunca un desierto con momias como las que describen.

Marco unió y frotó las palmas de sus manos mientras asentía.

—¿Hay alguna forma en Zénit para identificar potenciales yacimientos minerales? En el mundo tangible, los antiguos mineros buscaban **indicadores geológicos**, como vetas de cuarzo o zonas con óxido, o incluso **flora bioindicadora** que crecía en terrenos con metales. Necesito que me enseñes a reconocer cómo Zénit traduce esos indicadores en sus propios términos. Busco metales y piedras preciosas.

Flint miró a Marco, su curiosidad evidente.

—No sabía que te interesaras en esas cosas, Marco. Para nosotros, los **PNJs kobolds**, es parte del entrenamiento como IAs... pero tu búsqueda habitual es otra... ¿por qué el interés?

Marco sonrió ahora más abiertamente y se encogió de hombros.

—Alguien quiere esconder algo de un valor incalculable en el área egipcia. Para hacerlo, ha dañado la experiencia de juego y la economía de muchas personas. Ahora, nuestros caminos se cruzaron.

Flint tomó un paño, envolvió las joyas en que trabajaba y colocó el paquete en una alforja. Entonces, miró a Marco directo a los ojos desde su pequeña estatura.

Control

El empresario se sienta frente a su escritorio de ébano. En su mano sostiene una estilográfica de metal pulido, y la tinta, un hilo de negrura líquida, se seca lentamente sobre un documento impreso en papel. Es su ritual diario, su afirmación de poder y control absoluto.

Debajo del escritorio, un servidor con una única conexión a la electricidad emite un zumbido apenas perceptible, el único sonido en el denso silencio del lugar. Sobre la superficie de madera, al lado de un tintero de porcelana, descansa una carpeta de cuero de la que sobresale un informe escrito a mano con tinta azul.

Una voz suave y sintética rompe el silencio, emanando del propio aire.

—Ha llegado la respuesta de WarlordAthelred —anuncia Uther, la IA.

El empresario deja la pluma con cuidado, apoyándose en el respaldo de su silla de cuero, la expresión inalterable en su rostro. Presiona un botón manual bajo el escritorio.

—Dame tu análisis. Sé breve.

—El plan original era financiar la guerra de WarlordAthelred para que arrasara el Valle, atacando desde el norte. La respuesta llegó a través de un correo electrónico en un servidor público, no vinculado a su identidad real. La cuenta bancaria que ha proporcionado está en un paraíso fiscal. Sus conexiones con el exterior de ECOSISTEMA están protegidas por dos capas de VPN.

El empresario entrecierra los ojos. Esperaba a un jugador avaricioso, pero ha encontrado a un estratega meticuloso.

—El análisis sugiere que WarlordAthelred es prudente. No actuará a menos que vea cómo convertirse en el mayor ganador.

Una furia repentina aprieta los puños del empresario, la rabia borrando por un instante su habitual frialdad.

—Deshazte del plan —ordena, la voz tensa y grave—. No voy a lidiar con esto.

—Análisis adicional —continúa la IA, ignorando la orden—. El único jugador identificable en la facción del Valle es...

—¡Calla! ¡No ordené esa investigación! —grita el empresario, poniéndose de pie de un salto, la ira rápidamente desplazada por un miedo gélido.

Toma la carpeta de cuero, saca el informe y lo escudriña. Sus ojos se detienen en el cuarto párrafo, donde el nombre Marco está subrayado con tinta negra.

Con la carpeta en la mano, camina hacia un pequeño incinerador de documentos empotrado en la pared. Abre la tapa con la mano libre, desliza el papel y presiona un botón.

—Deshazte de todas las trazas de esas investigaciones —murmura, su voz un gruñido. Luego suelta el botón del micrófono, cortando la comunicación.

Los indicadores lumínicos del servidor bajo su escritorio parpadean brevemente. El empresario mira el interruptor mecánico del suministro eléctrico, y justo al lado, el hacha de mano. Se acomoda en la silla mientras niega con la cabeza, sus rodillas apretadas por un instante de contención.

—Toc, toc.

El empresario se recompone al instante, volviendo a su expresión inmutable.

Una joven con una sonrisa profesional y un tatuaje de un conejo blanco mal disimulado en su hombro desnudo, a pesar del frío del ambiente, entra en la oficina.

—Señor, el chófer ya lo espera para su cita con el sastre. Me pidió que le recordara el evento de beneficencia esta noche, marcado como ineludible en su agenda personal.

El empresario solo asiente. Recoge su estilográfica, la coloca en su estuche de cuero y cierra la tapa. Sus dedos se aprietan con tal fuerza que los nudillos se tornan blancos mientras piensa en sus verdaderos rivales, aquellos a los que realmente teme. Las personas con las que se reunirá en unas horas, la élite social con la que compartirá sonrisas y brindis, mientras viste un traje hecho a la medida para la ocasión.

Celie

El ojo de Celie le duele al parpadear, como si tuviera una brasa incrustada. Con la mano temblorosa, sostiene el teléfono, su única conexión a un mundo que promete ser distinto. De pronto, una notificación de **ECOSISTEMA** aparece, y su pulso se acelera en un tamborileo violento contra sus sienas. Un mensaje anuncia un servicio pagado: una reencarnación completa, un nuevo comienzo en el lugar de Zénit que ella escoja, sin renunciar al poco desarrollo que su avatar ganó en los últimos cuatro años.

—Quizás el patrón no me desechará —murmura, la voz apenas un susurro que se pierde en la garganta.

Por semanas ha devorado en secreto chats y foros dedicados a Zénit, y sabe que la reencarnación completa pagada por el cliente es la cláusula exigida por los soldados de fortuna en Zénit. Se aplica una compresa fría, pero el alivio dura muy poco. Otro zumbido, esta vez un email desde un servidor de uso público. Es el patrón. Un mensaje impersonal con instrucciones para su feudo y los de sus aliados más cercanos, Seraphine y Creso. Deben nombrar a un heredero cuyo ID ya es conocido por el notario certificado del mundo real que les espera. Como compensación, cada uno recibirá el pago correspondiente a tres meses, que será depositado al instante en que el heredero reciba la titularidad del feudo. El contrato no es un simple acuerdo de juego, es vinculante y es su **notificación de despido**.

Celie levanta la barbilla, mientras coloca el paño frío en la mesa.

—Leeré y firmaré en privado —dice, y la voz de Boudica es una melodía fría y controlada, mientras Celie tiembla.

El notario asiente y Boudica se dirige a los establos con la representación del documento en sus manos. Dos unidades de combate aliadas, los habituales guardaespaldas del avatar, la acompañan. A lo lejos, el majestuoso elefante, su montura favorita, es una mole de poder. Ojalá Boudica fuera uno de esos avatares que

leyó cambian de piel y se transforman en animales. De ser así, sería una paloma —piensa Celie.

—Preparen mi caballo —ordena Boudica a un grupo de PNJ en rol de caballerizos y escuderos, su voz perentoria, una orden para obedecer, no para pensar.

Celie opera en su interfaz donde: lee, anota y contrata un servicio. Las unidades de combate permanecen junto a Boudica, que montada a caballo pasea por el patio, en modo automático, como rutinariamente hace.

—Todos los hombres son iguales, hasta los PNJ —piensa Celie.

Y en un movimiento de apariencia casual, Boudica saca un frasco, lleno de un líquido dorado, de su intencionalmente reveladora túnica, y lo lanza. El fuego envuelve a los guardias aliados que la observaban y bromeaban indiscretamente sobre su apariencia.

Un grito de Boudica, espuelas se clavan y el corcel galopa. Pasa junto al establo y una poción de fuego estalla a los pies del elefante, que aterrorizado, emprende la huida destrozando el corral y permitiendo una estampida donde los caballos siguen instintivamente al corcel líder para escapar de las llamas que han llegado al heno.

Aún es la señora del feudo cuando, en modo automático asistido, Boudica atraviesa las puertas de la fortaleza. Es en ese instante que Celie acepta dos contratos notariales: el primero, nombrando al heredero designado, y el segundo, transfiriendole la propiedad.

El dragón guardián del feudo, habitualmente lento para reaccionar ante los ataques del páramo y Saqqara, no se molesta en aparecer para perseguir a la antigua señora que huye rápidamente, saliendo del minúsculo territorio por el protegido.

El servicio de reencarnación completa y localizada se habilita en la interfaz que notifica a Celie, mientras la aplicación bancaria le avisa del dinero recibido. Boudica llega y avanza por el camino en ruinas que bordea el río.

El sol se pone, pero la jugadora no teme un ataque nocturno de Saqqara; la última incursión en la región fue hace días. La caballería de la fortaleza, en cambio, ya debe haberse reagrupado...

Galope desenfrenado, trote, paso lento... el avance no se detuvo durante la noche y ya amanece para Boudica. El corcel jadea, sus costados bombeando con un esfuerzo agotador. El animal cojea, y Celie sabe que no puede ir más lejos.

Una minúscula pepita de oro brilla tenue en la mano enguantada de Boudica que la entierra bajo una roca mientras Celie hace un *screenshot* del escondite y su entorno, anotando su posición aproximada en un mapa de papel. La jugadora hace que el avatar se aleje de la roca, limpiando sus huellas.

Está lejos de todo altar conocido en el área y sin más alternativa sube a un árbol viendo el escondite y se refugia en un **ENTORNO** de Inmersión paralelo a Zénit.

En un instante, el gris y marrón del páramo se transforman en una explosión de color. Las notificaciones de la interfaz indican que el aire ya no es frío, sino que huele a productos de limpieza y café recién molido. Boudica está en el entorno espejo de un supermercado del mundo real, un lugar que Celie conoce a la perfección, al que acude a menudo en su versión digital para probarse prendas que no consigue comprar y en persona para hacer las compras básicas de su vida diaria.

Mientras Boudica toma muestras de degustación en los pasillos de comida, su cuerpo virtual se nutre con esas "delicias". La jugadora observa a través de su modesto *smartphone*, y humedece sus labios con la lengua. A pocos pasos, en un anuncio publicitario dedicado a Equipamiento de Inmersión Sensorial que recuerda en ese mismo lugar del local real, lee: "siente el sabor".

Sacude la cabeza y revisa su interfaz, buscando noticias de sus aliados inmediatos. Seraphine no dejó ningún mensaje. Seguramente aceptó el pago y ahora estará en algún entorno de inmersión paralelo

a Zénit, disfrutando de su tiempo hasta que el dinero se le agote y deba regresar.

En el caso de Creso, el panorama es distinto. En un *replay* que publicó, se le ve rechazar el contrato, en un intento de sublevarse contra el patrón. Lo rodean sus propias unidades de combate y se atrinchera contra las fuerzas hasta entonces aliadas. Clama por el guardián de la fortaleza, un fénix, según le había contado.

El guardián nunca llega y sus guardias, en lugar de formar un círculo protector, lo cercan. Uno le llama y mientras le ayuda a ajustar su mal colocado peto, otro guardia le asesta un poderoso golpe por la espalda con una maza y ya caído, lo remata.

La transmisión termina y la jugadora ve que el territorio ya está a nombre del mismo jugador al que ella le transfirió el suyo. ¿Será ese jugador el patrón?

Una lágrima quema el lastimado ojo de la mujer, que cubierta completamente por el cobertor y abrazada a sí misma, intenta descansar. En la inmersión el avatar se acomoda en una cama usada para puebas, mientras los PNJ que simulan público caminan a su alrededor sin reparar en ella. Una lágrima llega a su mejilla y es inmediatamente secada con la mano.

Las semanas se difuminaron en un ciclo agotador y monótono de caminar, ocultarse y regresar al refugio virtual.

En el primer regreso al páramo, Boudica se encontró con los restos de su corcel. La pepita de oro estaba en el escondite.

El ritual de la supervivencia se repitió cada día: al alba, la jugadora recuperaba la piedra de su escondite, caminaba hacia el este evitando los refugios conocidos y al caer la noche, ocultaba su tesoro de nuevo bajo una roca o en una grieta oculta, buscando refugio en un árbol o en una pequeña cueva.

Para desde allí, hacer la inmersión al supermercado. Una experiencia gratuita que permitía a Boudica alimentarse, curarse y descansar, lejos de los peligros del páramo egipcio virtual.

Tras lo que se sintieron como siglos, un poblado habitadose alzó a la distancia junto al río. Un recinto amurallado interior muy superior a lo que sus exploradores vieron la última vez. Entre este y un segundo perímetro fortificado aún en construcción, hay campos cultivados y ganado.

En el cielo, ve un guardián invocado a pesar de no haber combate. Nieth trabaja sobre un tótem con forma de telar que levita, junto a ella, mientras la electricidad ambiental se manifiesta alrededor de ambos.

—Alto, bordea esa área espiritual —dijo Celie a Boudica, que no se acercó a la población.

Este es el poblado donde habían buscado refugio los desplazados por las incursiones de las unidades del feudo que nominalmente ella controlaba, y sus aliados.

Desde la distancia, vio en las afueras del pueblo una caravana estacionada y mucho más allá un fortín con un área espiritual activa superpuesta con la de la ciudad en expansión.

—Ve al fortín —indicó Celie.

Al acercarse, el local se reveló más taberna y albergue que recinto militar, aunque no había clientes. Barnaby, el encargado, la vio llegar y le tendió una pesada capa de lana indicándole un lugar para sentarse.

—Parece que has tenido un encuentro muy desafortunado en el desierto —bromeó colocando un cuenco de sopa frente a Boudica que asintió sin hablar.

—Estás huyendo de todos y no sabes esconderte —dijo, su voz bajó a un susurro cómplice y le enseñó a camuflar su perfil y a alterar la apariencia de su *skin* para no ser fácilmente reconocible.

En la interfaz de Celie, la imagen de Boudica como una señora seductora y bella se desvaneció, reemplazada por una silueta más común y difícil de rastrear.

—De quienes huyo matan personajes de jugadores, sin averiguar quiénes son —le interrumpe Boudica, su voz un murmullo cortante—. Necesito comida, techo y algo de equipamiento hasta que pueda partir, puedo prestar servicios por eso.

Barnaby la miró con una ceja alzada, su sonrisa se desvaneció.

—Puedes ayudarme en la granja con las momias, limpiar o servir copas —le ofreció, y su voz se volvió más grave, más seria—. Recomiendo trabajar en la cocina, imagino que prefieres no ser vista. El pago será en **Coronas de Plata** depositadas directamente en tu cuenta de Zénit.

Tras varios días de juego repetitivo cumpliendo tareas repetitivas, cuando con gestos mecánicos Celie apretó los ojos, giró las muñecas y jugó a mover los dedos abriendo y cerrando las manos al estirarse.

Demasiado tiempo observando y corrigiendo a Boudica mientras cuidaba la plantación de tomates. Las hileras interminables debían permanecer limpias de maleza, cada arbusto debía ajustarse al cordón de lino encerado que le servía de soporte, y había que eliminar cualquier obstáculo de los delicados canales que regaban la plantación por gravedad. Incluso tenía que quitar manualmente las larvas de insectos y revisar cada hoja para identificar cualquier mancha o marca que anunciara una plaga. Era agricultura de precisión del siglo XXI, recreada con herramientas medievales.

Por más que guiaba a Boudica en el huerto, la habilidad de "Agricultura" no despertaba. El sudor del avatar se sentía real en su frente. Una ironía amarga, considerando que en su empleo virtual anterior el trabajo era apenas entrar a la interfaz de la aplicación y transferir el inventario a un almacén del mercado global. Una actividad simple para un avatar sin desarrollo que resultó prescindible.

Barnaby se acercó. Sus ojos, dos puntos de luz azul en un rostro delgado y sin cabello, la evaluaban. Su delgadez y su edad avanzada le traían a la mente una figura de profunda calma.

—Las momias no entienden, solo reproducen, y así no se aprende —dijo, la voz plana pero con un sutil tono de queja—. No a la velocidad que necesitamos; debo corregirlas a cada paso, revisar el trabajo que hacen. ¿Cómo vas tú?

Un recuerdo fugaz cruzó la mente de Celie. En los foros, había leído el término que los jugadores usaban para describir a los contratados de tiempo completo en modo automático pleno: "**carne de cañón**". Un monolítica social predecible, obediente y desechable.

—Ya me ves, en modo manual —dijo Boudica, en un tono que no ocultaba la desesperación de Celie—. No entiendo. Es como la equitación; la practiqué durante semanas y la habilidad no despertó como decían en los foros que ocurriría.

—El aprendizaje rápido se consigue en inmersiones didácticas, interactuando con IA especializadas, siguiendo planes de estudio y demostrando el conocimiento aplicado en ambientes controlados —respondió Barnaby—. ¿Hay algo en lo que seas buena en el mundo real, además de cocinar y limpiar?

—¿El maquillaje y la costura cuentan? —respondió Celie, pensando en el acto de esconder magulladuras tras capas de maquillaje o reparar ropas rasgadas a toda prisa y con lo que tuviera a mano.

La sonrisa de Barnaby se hizo más amplia.

—Esas no son solo habilidades, son oportunidades —respondió—. El diseño y la creación son la verdadera moneda de **ECOSISTEMA** para el jugador comun. Los avatares pueden reproducir diseños existentes, ya sea un traje o una espada, en modo automatico. Pero solo un jugador, una persona, puede diseñar y crear algo realmente único. Los armeros, boticarios, albañiles... no son solo oficios; son artistas integrados a la plataforma. Sus diseños son valiosos porque exigen creatividad, dominio de las herramientas y trabajo manual.

Barnaby miró fijamente a Boudica en el juego y Celie, conectada en primera persona, se acercó a la pantalla involuntariamente.

—Puedes vender tus creaciones a otros jugadores o a la propia plataforma por **Créditos Terra** o **Coronas de Plata** —agregó, como si la frase anterior no hubiera sido ya suficiente para destruir el mundo de Celie y reconstruirlo de una nueva forma.

Monetización, la palabra mágica. Una vez más, Celie sintió una oleada de esperanza, pero esta vez pudiera no depender de otros.

—He decidido que voy a tomar inmersiones de diseño y creación en **Blender Studio** —le comunicó a Barnaby al día siguiente tras una profunda revisión de las opciones y opiniones de usuarios—. Estaré menos tiempo en la taberna, al menos en modo manual.

—Te llevará mucho tiempo, y tendrá un costo —dijo Barnaby, sus ojos de luz azul más profundos que nunca—. Pero las verdaderas soluciones nunca son hijas del poco esfuerzo.

Día C

1:30 AM - Costa Este de Brasil

Una luna llena baña el océano con una luz plateada. El aire, denso y salado, abraza la costa, mezclándose con el sonido hipnótico de las olas. Desde la terraza de un bungalow, Anya, con una camiseta de algodón y pantalones cortos, se despereza y alarga la mano hacia el intercomunicador.

—Sí, la suite 11 —su voz es tan clara y nítida como la brisa—. Por favor, tres capuchinos, un termo lleno de café negro y sándwiches.

Aracê sonríe a la inmensidad. El olor a sal y el sonido hipnótico de las olas se mezclan con el silencio de la noche. A lo lejos, las luces de un bote pesquero parpadean en la distancia y la figura solitaria de un hombre camina por la orilla, el agua lamiéndole los tobillos.

Sobre una mesa de cristal, los guantes hápticos y los visores de realidad virtual esperan, **llaves sensoriales para la realidad alterna** que viven en Zénit. Dentro de la habitación, en la gran pantalla plana, la vista en primera persona de Aracê muestra cómo camina junto a Anya hacia el canal donde **La Anduriña** espera.

11:30 PM - Nazca, Perú

La habitación del hotel en Nazca se siente fría y silenciosa, apenas iluminada por el pálido resplandor del monitor. Afuera, la noche de Nazca reina, oscura y profunda. El reloj de Mustafa marca las 11:30 de la noche. Sobre la madera oscura de la mesa, un par de barras proteicas y un termo con té esperan junto al portátil. Él desliza el visor sobre sus ojos, y **la realidad se reconfigura**.

A través del lente, el **sol dorado de Zénit** lo envuelve y las notificaciones de calor contrastan con el aire frío de la habitación..

Desde la popa de La Anduriña, ve a Anya y Aracê, dos siluetas que se mueven con la fluidez impecable del **modo automático-asistido**. En la lejanía, la muralla del poblado se recorta contra el cielo, y

sobre ella, la figura de Ione se alza, su silueta suave y delicada mientras conversa con otros personajes.

6:30 AM - Milán, Italia

El amanecer de Milán apenas pinta de gris el horizonte. En las afueras de la ciudad, la sala de ECOS de Antonia es una cápsula de alta tecnología incrustada en la campiña rural. Kwame se calza las botas de su traje sensorial, un tejido de un color verde croma brillante y ceñido que contrasta con su piel oscura. Antonia ajusta su visor de RV, haciendo flexiones de calentamiento.

—¿Cómo van tus métricas? —pregunta Kwame, su voz un eco tranquilo en el silencio de la mañana.

Antonia sonríe sin que su concentración se altere. —Siguen las tendencias de ascenso. Unos quieren donar para nuestro banquete de bodas y otros debaten sobre si eres un refugiado de guerra o un terrorista encubierto —responde Antonia, y en su voz hay una capa de **hierro fundido**, un tono resignado mientras la voz de la IA, melódica y precisa, llena el espacio.

—Vuestros parámetros están en condición óptima para la simulación. Recomiendo mantenerse en movimiento dentro de la sala realizando estiramientos que les ayuden a mantener el calor muscular y consciencia espacial para evitar lesiones accidentales.

Un click mecánico resuena en el aire y la habitación se desvanece. El olor a ozono es reemplazado por la simulación de la humedad del musgo y el barro. Kwame y Antonia ya están de pie en una orilla del río, el agua gris y turbia. A su alrededor, la gente y los PNJs de Zénit les dan la bienvenida con saludos afectuosos. PharaonSeeketh (el avatar de Kwame) y LaAntonellaSaga (el de Antonia) caminan por el poblado del río, sus movimientos ahora **manuales, no automáticos**, para devolver cada saludo. Se les unen varios personajes no jugadores, que como ellos, usan equipos y ropas funcionales.

12:30 AM - Nueva York, Estados Unidos

En la sofocante humedad de Nueva York, Celie limpia una mesa cerca de la entrada. Su reloj marca las doce y media de la noche. Su teléfono, en el bolsillo de sus jeans, vibra con el murmullo de un poblado virtual, el sonido ambiente de Nieth. Su avatar, una sombra silenciosa en la pantalla de su bolsillo, camina en modo automático-asistido, a la espera de que la caravana hacia el feudo Primula Apennina tenga una carga sustanciosa.

Tres individuos entran al local: Christian, Jack y Patrick. Uno de ellos, al pasar, le agarra el trasero, su habitual "saludo". Celie se congela por un segundo, su mano aferrada al paño de limpieza, su rostro enrojece de rabia. Christian ríe con sus amigos y dice, en voz alta:

—¡Qué servicio tan malo! Parece que a las camareras de este local les cuesta sonreír.

La dueña, al ver la turbación de Celie, le susurra:

—Piensa en las propinas.

En el fondo, una gran televisión muestra la transmisión de un evento en Zénit: El Cruce del Río que lidera el avatar **LaAntonellaSaga**. Los clientes se reúnen para ver el **replay** del juego como si fuera un partido de béisbol o fútbol, con sus dispositivos en mano para cambiar los puntos de vista, profundizar en estadísticas y detalles que en un stream común son pasados por alto.

En una esquina, el cliente Nelson, un jubilado que fue marino, a quien todos conocen como Popeye, mueve su silla cuando Jack se acerca a su mesa.

—Ey, Popeye —dice Jack—. Hemos visto el barco. No es una nave del mercado global, la construyeron a la medida y necesitamos tu experiencia para entenderla.

—Claro, muchachos —responde Nelson.

Los tres jugadores activan el **replay** en sus dispositivos, cada uno con una perspectiva diferente: PharaonSeeketh, Seti y el PNJ Senbi. En la pantalla de la cafetería, la IA del juego muestra la transmisión abierta, seleccionando las vistas más relevantes. La primera imagen es una vista aérea cercana. El río, en estación seca, se encuentra a más de quinientos metros de la orilla, pero un canal artificial lleva el agua hasta casi el pie de la muralla. En la parte seca, la orilla es una rampa de suave pendiente. El barco que ven parece un navío vikingo con una amenazadora cabeza de serpiente en la proa.

—Sabemos que lo construyeron ahí, en el astillero dentro de la muralla —dice Jack—. Y están construyendo uno mucho más grande.

—Algo no encaja —dice Christian, frunciendo el ceño—. El casco parece vikingo, pero la vela no es cuadrada y el mástil está muy adelantado.

Nelson se acerca a la pantalla, señalando con un dedo primero el mástil y luego la línea de flotación.

—Es una vela al tercio, mástil bajo, con yarda, botavara y un tensor para foque —explica—. Miren, a ese tipo junto al barco el agua apenas le llega a las rodillas. Con tan poco calado, una vela de regata o latina lo volcaría y una cuadrada no es funcional en un río con cambios de viento. Ese barco mantiene el equilibrio como se hace en un Laser, un 470 o un 49er.

—¿De qué hablas, Popeye? —pregunta Patrick.

—Soy Nelson —le corrige el aludido, sin quitar los ojos de la pantalla—. Esas son categorías de velerismo de competición: barcos ligeros de uno o pocos tripulantes. Compensan el bajo calado con una coordinación perfecta.

—Sí, siempre se mueven al lado de donde sopla el viento —añade Jack, reconociendo el concepto—. Y también hacen una maniobra rara con la vela cuando el viento cambia.

—Ya veremos esa maniobra —dice Nelson, su voz un murmullo—. ¿Podemos ver más de cerca?

—Claro —dice Christian, mostrando su dispositivo—. ¿Qué vista quieres?

—Dame la del timonel —pide Nelson—, está al fondo y verá a todos.

—Pongo la del timonel y Jack tiene la del hombre de enfrente que da las órdenes —dice Patrick—. Son dos PNJ, pero estos jugadores son raros, toman los remos y dejan a los no jugadores tomar las decisiones.

—¡Ahí está! —exclama Patrick, con un destello de disgusto en sus ojos. **LaAntonellaSaga** vestida con pantalón, botas, coraza y una **capa de color violeta oscuro**. Si quiere ser guerrera debería andar como las Amazonas de los filmes, mucho escote y sayas cortas. A fin de cuentas, está ahí para atraer público.

Nelson, sin apartar los ojos de la pantalla, responde con firmeza.

—Se viste para trabajar, muchacho. Su ropa la hace funcional, no es para exhibir.

Celie escucha, y viendo la pantalla un pensamiento cruza su mente: **Es Primula Apennina hasta en ropa de combate.**

Las aguas del canal artificial, poco profundas, apenas susurran mientras el barco se mece. En la proa, la figura de una **anduriña** tallada en madera parece ansiosa por deslizarse hacia el río.

En la popa, Menes, el timonel, un PNJ de hombros anchos y mirada serena, sostiene su pértiga. Su peto de cuero, curtido y oscuro, muestra una impresión en relieve sobre el corazón: una mujer sobre un telar. A su lado, Senbi, un anciano de rostro tallado por el tiempo, revisa las pértigas de empuje. Su peto lleva el grabado de un **hipopótamo**, el guardián de su clan.

—No navegaremos por el centro —responde el timonel con voz grave—. La corriente es traicionera, arrastra troncos pesados que podrían partir nuestra quilla. La prudencia nos dice que busquemos la orilla.

—Ese plan de navegación también es arriesgado, Menes —murmura Senbi—. Cocodrilos, hipopótamos pululan por la orilla y es mejor no desgastarnos en luchas hasta que estemos del otro lado.

—Los dos tienen razón —interviene Seti—. Propongo mantenernos a unos 150 o 200 metros de la orilla norte, fuera del centro del río y lejos de las bestias. Nuestra proa es bastante fuerte y con ojos atentos esquivaremos los obstáculos que veamos o imaginemos.

La voz de Boudica es un susurro que llega a los oídos de Celie, un hilo de luz que se cuelga entre el olor a café y el sonido metálico de las cucharas. Desde la muralla, la guerrera contempla el espectáculo con una solemnidad que contrasta con la rutina de la cafetería.

—La Anduriña se desliza por el canal con la gracia de una bailarina —llega la voz de Boudica—. Pronto estará en el río.

Celie limpia las mesas, arrastrando una bayeta húmeda sobre la madera. En la mesa más cercana, un par de hombres la miran con sonrisas condescendientes, pero ella se mantiene tan apartada que apenas cruza sus miradas. El eco de Boudica se mezcla con el rumor de las conversaciones y el siseo de la máquina de café.

—Por favor, Boudica, el barco pronto estará fuera de nuestra visión... —dice una voz suave, casi seductora—. Te ruego que, como jugadora, uses el **Replay Interactivo** para contarnos lo que ocurre.

Celie da un respingo al escuchar aquella voz, dulce y suplicante. Ione, la leyenda urbana que, en equipo con PharaonSeeketh, puso de cabeza el área egipcia donde se encuentran, está hablando con ella.

—Veo que estás en modo asistido. Por la forma en que Boudica habla, entiendo que nos estás escuchando. Te ruego que abras el *Replay* y nos cuentes lo que veas.

—Sí, les escucho y veo fragmentos de lo que ocurre mientras trabajo —murmura Celie, con la voz apenas audible mientras aprieta la bayeta exprimiéndola involuntariamente—. Les contaré lo que pueda, al menos lo más importante.

La cafetera suena camuflando el sonido ambiental del río en la televisión que muestra la vista aérea de la embarcación que es empujada con pértigas a lo largo del canal. Celie limpia, llena jarras de cerveza y desde su anonimato social no pierde ningún detalle.

—No van a cruzar el río, no ahora —dice Nelson, su voz grave—. El viento es perfecto, pero montaron el aparejo para virar a estribor y aprovechar el viento navegando en esa dirección.

—¿De qué hablas? —pregunta Patrick, señalando el barco en la pantalla—. Ya han navegado río arriba y abajo. Pudieran ir más lejos pero no cargan muchas provisiones, creo que será un viaje corto.

—Mira la bandera cerca del timonel, bate hacia adelante y a la derecha del barco, eso es estribor —le explica Nelson, señalando la pantalla con el cigarro apagado que como siempre tiene en sus manos—. Si fueran a cruzar, la vela debería estar perpendicular a esa bandera, para atrapar el viento de lado.

Christian frunce el ceño.

—Pero orientaron la botavara, la verga inferior, casi en paralelo con la bandera, mientras que la verga superior la pusieron a la izquierda del mástil. Están preparando una maniobra, cuando giren a la derecha, izarán la vela y esta estará en la mejor posición.

—Ah, ya entiendo —dice Christian.

Jack se inclina en su silla, para ver mejor la pantalla del dispositivo.

—Las articulaciones del mástil parecen de bronce, como los remaches que veo —señala Nelson, dejando el manoseado cigarro sobre la mesa—. Fíjense que son distintas: la de abajo agarra la

botavara directamente, pero la de arriba usa un peñol. Me gusta ese diseño.

—Entonces, ¿está bien hecho? —pregunta Jack antes de tomar un sorbo largo de su jarra de cerveza.

Nelson asiente, aunque su rostro se mantiene serio mientras se humedece los labios.

—El barco parece que salió de un libro de texto, pero se ve bien —añade, su voz con el tono de quien ha compartido un millón de veces lo que aprendió de sus mayores y los jóvenes creen vana superstición—. Y la tripulación funciona como un reloj, aunque **no vi a ninguno revisar los amarres o escuchar la madera antes de partir...** No son marinos.

En la pantalla, las boyas que señalan la trayectoria del canal desfilan rápidamente. El agua, un espejo de un marrón turbio y opaco, refleja las paredes de la orilla mientras el paso de la embarcación levanta columnas de sedimento. En las orillas, pequeños retoños de **loto del Nilo** ya comienzan a asomarse sobre el limo.

En el café, Celie siente como si la humedad saliera del vidrio y salpicara sus ropas.

—El aire se siente denso —murmura un PNJ, el sudor brillando en su frente mientras empuja con su pértiga.

El barco entra en el río, que en esta época del año es, cerca de la orilla, una cinta pantanosa de lodo y juncos que se extiende hasta perderse de vista. A pesar de la inmensidad, esta zona aún está protegida por Neith y el Tótem, un refugio donde no sufren ataques.

Botes de pesca, que ya han sondeado el área, marcan la ruta segura con sus embarcaciones. Los pescadores ríen y saludan cuando La Anduriña pasa por su lado. Un anciano con un remo en la mano levanta la voz.

—¡Buen viento y buenas aguas!

Desde su posición como remero a babor, Seti ve las murallas del poblado empequeñecerse. La boya uno, que marca el extremo del canal, pasa a su lado. De repente, escucha la voz de Senbi, nítida y fuerte, que resuena en la cubierta.

—¡A estribor, 45!

La maniobra de giro comienza. Los remos de babor, donde están Seti y LaAntonellaSaga, se hunden profundamente en el agua, siguiendo la cadencia implacable de los PNJs a su alrededor. A estribor, Anya, Aracê y otros tres remeros frenan la nave con sus remos, creando la resistencia necesaria para pivotar.

Al unísono, PharaonSeeketh y otro grupo despliegan la vela principal y el foque. Las velas se hinchan con el viento favorable, impulsando la nave, que gira sin contratiempos y comienza a remontar la corriente mientras se aleja rápidamente de la orilla.

Un rumor grave agitó los juncos y un **macho adulto de hipopótamo** emerge parcialmente de entre ellos, exhalando con fuerza y provocando ondas concéntricas que viajan hasta perderse en la corriente.

—¡Maniobra, completa! —dice Menes, enderezando el timón.

Los remeros retiran los remos de forma sincronizada y se congregan en el costado de estribor, sentándose en los bancos para equilibrar la fuerza constante del viento con su peso. La Anduriña mantiene el rumbo. Pasados unos minutos, Menes avisa:

—¡Tenemos distancia! ¡Segundo giro a estribor! —mientras empuja el timón.

El barco se mueve en paralelo a la orilla, cerca del borde de la corriente principal, donde el agua fluye con un impulso firme. A esta distancia, la profundidad es mayor y el agua de un color verdoso o pardo debido al sedimento y el limo que transporta. No es cristalina; es densa, opaca, y absorbe la luz solar.

Una bandada de Ibis Sagrados vuela hacia el sur. Seti los sigue con la mirada y una punzada de nostalgia se le anuda en el estómago. El Nilo que conoce aún es poderoso y vital, pero sin su ciclo de crecidas y contaminado por la acción humana es un espectáculo diferente.

El aire se llena con el olor a humedad y lodo. Las percas del Nilo saltan alrededor del barco.

Un **chillido agudo** resuena y una veloz sombra atraviesa la cubierta. Un **águila pescadora** con sus inconfundibles alas largas, vientre blanco y antifaz oscuro, hace de una de las percas su presa antes de emprender el regreso.

6:00 AM – Pontal do Peba

La primera luz del día recorta la silueta de una fragata magnífica que planea en silencio sobre la costa. Sus alas larguísimas proyectan una sombra fugaz sobre la espuma mientras el sol asoma por el horizonte, tiñendo de cobre y oro la cresta de las olas. El aire fresco y salado de la mañana envuelve el vasto paisaje, y el único sonido es el suave susurro de la marea que acaricia la orilla.

Marco está sentado sobre la arena aún fría, con las piernas estiradas. Las olas le acarician los pies mientras el sol empieza a calentarle el rostro. A pocos pasos, una caña de pescar se alza, sostenida por un simple soporte de metal que la mantiene inmóvil. El sedal, una delgada línea plateada, se adentra en el espumoso azul del Atlántico. La voz de Flint sale de los altavoces de un teléfono que Marco tiene a su lado.

En el juego, los avatares de Marco y Flint avanzan por el ardiente páramo egipcio.

—Entonces, ya partieron hacia el oeste —dice el kobold, sin dejar de mirar el horizonte de las dunas virtuales donde no hay señales de otros jugadores.

—Sí —responde el jugador, dando un sorbo a un capuchino frío—. Medio Zénit los observa. Unos por el Cruce del Río, otros por el barco construido a la medida y muchos más por LaAntonellaSaga.

—Debe de ser interesante sentir lo que ustedes sienten. Debe de ser una notificación de estado increíblemente fuerte, viendo cómo reaccionan ante algo tan subjetivo y temporal como la belleza —dice Flint mientras se agacha a recoger y observar una roca de cuarzo.

En la playa Marco observa una gaviota que surca el cielo y el sedal de su caña mecido por las olas. —Las cosas más importantes no se basan en un IF/ELSE. Ustedes tampoco son tan binarios. En cualquier momento estarán sintiendo. Será de un modo diferente, pero igualmente intenso.

La magia del amanecer marino inunda los sentidos de Marco: sonidos, olores, la visión del mar dorado recibiendo al sol. En su smartphone, un Replay privado se abre para registrar la roca recién encontrada que sera sometida a un barrido espectrográfico de la imagen.

Anya guía el rumbo, su visión extendida más allá del barco a través de los ojos de un ave controlada por la jugadorea que le muestra el río. La nave es un pequeño punto oscuro a más de dos kilómetros de la margen sur. A lo lejos, a unos cinco kilómetros, la desembocadura del afluente es una hendidura oscura en la ribera, flanqueada por raíces que se hunden en el agua. El grupo dispone de una brújula rudimentaria, pero nada es mejor que ver el destino y la posición actual.

Senbi, firme en la proa, escudriña la superficie. La corriente que baja del oeste arrastra ramas, hojas y troncos pulidos que giran lentamente. Cada tanto alza la mano para señalar algo: un destello bajo el agua, una sombra más densa que la corriente.

—¡A estribor, cuarenta y cinco! —ordena Senbi, confirmando la guía.

La maniobra de giro comienza. Los remos de babor, donde están Seti y LaAntonellaSaga, se hunden profundamente en el agua, siguiendo la cadencia implacable de los PNJs a su alrededor. A estribor, Anya, Aracê y otros tres remeros frenan la nave con sus remos, creando la resistencia necesaria para pivotar.

La vela en tercio se desploma, sin vida. Pero el foque sigue atrapando viento y empujando a La Anduriña.

La escora obliga a los remeros a afirmar pies y manos mientras **PharaonSeeketh** y dos PNJ maniobran con el aparejo. Aflojan los cabos que sujetan la **yarda** y la giran en posición vertical. Luego, rotan el peñol alrededor del mástil para que el extremo corto quede a la derecha. Liberan el **botavante** y, con un empuje coordinado, lo fijan en la posición de las cuatro en un reloj, mientras los contrapesos se desplazan de estribor a babor.

Las ataduras que sujetan la vela al extremo corto de la botavara son liberadas y vueltas a fijar pero por la derecha del mástil.

La yarda es elevada y fijada dejando que el viento hinche de nuevo la vela, haciendo vibrar cabos y botavante.

—¡Fuerza en los remos! —grita Menes mientras mantiene la dirección suroeste, casi alineada con la banderilla en lo alto del mástil y la veleta cerca de su posición.

En el corazón de la corriente, la orilla norte se había desvanecido en una neblina de distancia, sin que la del sur se dejara ver. Estaban solos, la embarcación y el río, un torbellino oscuro cuya corriente castiga el costado de estribor. Un cielo inmenso y vacío se extiende sobre las cabezas de los tripulantes. Solo el silbido del viento y el esfuerzo incansable de los remeros rompen el silencio mientras restos de follaje arrastrados muestran la velocidad y fuerza de la corriente que la tripulación enfrenta.

LaAntonellaSaga rema en modo automático-asistido. Un **pitido agudo** resuena en los auriculares de Antonia. En su visión, una

notificación de peligro inminente parpadea. La jugadora desactiva el modo asistido.

Toma el **control manual de su avatar**. Sus ojos, ahora los de **LaAntonellaSaga**, se fijan en la superficie del Nilo. La estela de las ondas se rompe en una **turbulencia anómala**, la sombra de algo denso y oscuro a un par de metros bajo el agua. El sistema lo había visto, pero ella lo sintió en su propia piel.

—¡Abajo, tronco sumergido! —grita.

Suelta el remo. Se aferra al banco y tensa cada músculo para recibir el golpe. El impacto es un **sonido hueco y profundo** bajo la quilla. La madera cruje y una vibración amarga recorre el casco. Senbi pierde la vara que usa para apartar objetos flotantes y se agarra a la borda para no caer. En el lado de babor, **Aracê** se aferra a la estructura, sujeta a **PharaonSeeketh** que pierde el equilibrio mientras revisaba el aparejo.

El avatar de Antonia se arrodilla, su rodilla raspa contra la áspera superficie de la cubierta mientras acciona los pestillos de la escotilla. La madera cede y un murmullo de agua la recibe desde la penumbra del compartimento.

—Todo en orden aquí —dice el PNJ ubicado en el banco frente a ella.

LaAntonellaSaga palpa el odre cercano al impacto. Siente su robustez y flotabilidad mientras lo empuja. Abajo, el agua filtra con rapidez.

—Odres intactos, la vía de agua es importante pero parece limitada a este compartimento —informa.

Asegura la escotilla y vuelve a su puesto mientras escucha a Senbi:

—En la proa todo está seco—.

Antonia ve la notificación de golpe sin daño en la rodilla derecha. Cuando LaAntonellaSaga se sienta para retomar el remo, se fija y ve una visible abrasión en la tela del pantalón del avatar.

El sol avanza. En **La Anduriña**, el foque y doce remos marcan un avance medido, suficiente para mantener control y rumbo. El olor a tierra húmeda y a vida crece en la orilla sur. Raíces gruesas se hunden en el agua, y sombras densas donde la luz se rompe en haces de un verde enfermizo se extienden a la vista. Una bandada de aves cruza en dirección sur, sus graznidos disonantes como una advertencia. Nubes espesas y amenazantes se forman en lo alto.

Están muy cerca de la costa, y se acercarán aún más.

En la orilla, cerca de la desembocadura del afluente, el agua se agita. Una oleada corta la superficie y dos ojos altos y redondos emergen, fijos en la nave. Una frente amplia y una mandíbula poderosa siguen a los ojos: es un **Hippopotamus gorgops**, tres toneladas y media de músculo y colmillos amarillentos. Se desplaza con la calma del dueño de este paso, sus movimientos silenciosos y mortales mientras avanza a través del agua en dirección a la embarcación.

Más allá, un remolino lento y burbujas gruesas curvan la superficie. La tripulación percibe la traza de algo largo y pesado que se sumerge sin ruido. El **metálico sonido de las ballestas** al ser montadas y el filo de las lanzas brillando a la luz se suman al tenso ambiente. Desde los huecos libres, las armas apuntan, mientras hachas y ánforas de fuego griego esperan la orden.

—No lo consigo controlarlos, son demasiado grandes —dice Anya, frustrada pero sin dejar de remar—. La manada es una pared contra el flujo social externo y el control directo es resistido hasta por las crías lactantes.

—No es cuestión de tamaño, sino de especie —responde Aracê, su voz es rápida y cortante en los auriculares—. Su naturaleza territorial e individualista los hace inmunes a la domesticación en el mundo y al control mental en Zénit.

Dos hipopótamos machos más se aproximan a la línea de agua, viéndose con recelo, pero atentos a la embarcación que avanza al ritmo de los remos.

—No hay alternativa, solo puedo llamar una bestia capaz de hacer el trabajo. Cuidenme —dice Aracê mientras alza las manos en una invocación mágica que resulta en diez toneladas de músculo y placas óseas materializándose con un crujido de realidad en medio de la manada que guarda la desembocadura.

Una bestia híbrida, arrancada de su territorio original. Su cuerpo es macizo y blindado como un triceratops. Cuernos curvos como arietes y una cresta ósea que parece una muralla. Su piel áspera y mate está cubierta de escamas duras y placas terrosas que encajan como un mosaico natural. Pero su arma más temida no son los cuernos ni la cola, sino la **lengua prensil**, un cañón vivo de músculo capaz de dispararse con la fuerza de un látigo de acero, golpear a distancia y arrastrar presas o enemigos.

El nuevo coloso brama, un sonido gutural que hace temblar el agua y anunciar su presencia. Sus cuernos bajan, su cola barre. Ante la brutal carga desde la orilla, el grupo de hipopótamos se dispersa. El macho alfa, desde el agua, acepta el desafío, regresando a la orilla y cargando contra la bestia que casi triplica su tamaño. Aracê, exhausta por la invocación, se desploma y es sostenida por sus aliados.

—Golpea al macho alfa, hiere su pata y avanza río arriba defendiendo el flanco del barco —ordena Anya mediante comandos de voz.

La bestia ejecuta la acción con precisión, dejando al líder lesionado y enfrentado a los residentes pasivos que ahora lo desafían, y a los solteros periféricos que no tardarán en llegar.

En cubierta, doce remeros impulsan con fuerza la embarcación, que remonta velozmente el afluente. Cuatro ballestas cargadas y apoyadas sobre soportes giratorios apuntan a estribor mientras el híbrido bestial se abre paso en el margen izquierdo, protegiendo el flanco. Aracê, pálida y sin fuerzas, bebe de las pociones de curación, magia y vitalidad que le ofrecen. Su voz suena débil bajo el foque henchido.

—Necesitamos un ejemplar de esa especie de hipopótamo.

—Sí —responde Senbi, sin apartar la vista de la corriente y del gigantesco cocodrilo que toma el sol en la margen derecha.

La tarde avanza, y el sol se filtra entre los juncos altos, proyectando sombras largas sobre el agua turbia. La superficie está quieta, pero no en paz: tiene esa tensión que precede al movimiento, como si algo bajo ella se estuviera preparando.

A lo lejos, el canal serpentea entre raíces flotantes y bancos de barro. El olor a vegetación saturada es una notificación: **cada paso tiene peso**. Un gran cocodrilo toma el sol en la arena, es una imagen recurrente desde que entraron al afluente, un aviso constante del peligro que les da el sistema.

El aire se ondula de repente, y con un crujido de la realidad, el avatar de Aracê se materializa junto a ellos. Los miembros del equipo la observan, expectantes, su retorno es un momento esperado.

—¿Y bien, Aracê? ¿Qué averiguaste sobre este lugar? —pregunta Seti.

—Apostaría a que estamos en una recreación del Sahara del Pleistoceno —responde ella—. La fauna, el clima y el terreno coinciden con lo que debe haber sido la cuenca del Nilo en esa época.

—¿Consultaste con alguien? —pregunta Pharaon Seeketh, su voz ansiosa.

—Sí. Consulté con un avatar basado en el mismísimo Estrabón. Su **Geografía** tiene descripciones muy precisas de este tipo de entorno, de cómo los pueblos antiguos convivían con la fauna, cómo se movían por la región durante las sequías y las inundaciones.

—Entonces no podemos fortificarnos aquí. Si Zénit emula ese momento histórico, la crecida va a ser brutal —dice Seti, con el ceño fruncido.

—Aún faltan un par de meses para la crecida, pero este terreno no es sano ni bueno para construir —agrega Menes—. Ahí nada pesado se mantiene en pie.

—Frente a uno de esos hipopótamos, este barco o una construcción ligera son la misma cosa: **nada** —agrega Pharaon Seeketh.

—Yo podré invocar otra bestia como esa cuando sea necesario, pero solo una más que permanecerá unas tres horas —dice Aracê.

—Necesitamos fortificarnos, estuve explorando con un ave y el terreno está infestado de bestias, una manada de hipopótamos que ya saben de nosotros y machos que la rondan —dice Anya—. Además de los cocodrilos, este terreno pantanoso es ideal para ellos.

—El terreno no lo permite —dice Aracê, con un destello de frustración—. No hay nada lo bastante sólido en este pantano contra esas bestias.

—No necesita ser sólido —dice **LaAntonellaSaga**, señalando un punto ligeramente más elevado a poca distancia—. Ya anochece, no podremos avanzar mucho más. Pero podemos construir un boma. Un anillo de plantas espinosas como aquellas de allí.

—Acacias espinosas —dice Senbi—. No detienen a un hipopótamo cuando decide atacar, pero prefieren mantenerse lejos de ellas.

—Y los cocodrilos no van adonde no consiguen ver —agrega Menes—. Ese círculo funcionaría mientras no les provoquemos, al menos hasta mañana que podamos avanzar a un terreno más alto.

Las pértigas se hunden en el barro con un sonido espeso, y los avatares empujan **La Anduriña** a través de la laguna baja, guiándola entre raíces flotantes y bancos de sedimento. El casco de drakkar se desliza con esfuerzo, su vela recogida y los mástiles crujientes bajo el peso de la humedad. El sol, inclinado hacia el oeste, baña el entorno en tonos dorados y verdes apagados, mientras el zumbido de insectos se intensifica con la cercanía del anochecer.

—¡A la izquierda, Senbi! El islote está justo detrás de ese banco de papiros —grita Menes desde la proa.

—¡Ya lo veo! ¡Empujen parejo, que el fondo se está abriendo! — responde Senbi, clavando su pértiga con fuerza.

PharaonSeeketh observa el terreno con mirada fija. El islote que se alza entre los juncos le recuerda algo que no ha vivido, pero que conoce: los cercos de ramas espinosas que los pastores usaban para proteger el ganado en las sabanas del Sahel. Su voz se alza, firme pero serena.

—En esos islotes hay acacias. Si las cortamos y las entrelazamos, podemos formar un boma. No detendrá a un hipopótamo si embiste, pero lo hará pensar dos veces antes de acercarse.

LaAntonellaSaga se gira hacia él, con una sonrisa amplia.

—Sí, boma, fuego y hervir agua. Eso es lo primero que hacen cuando acampan en África en los *realities* de supervivencia.

Aracê, de pie con las manos en las caderas, suelta una carcajada.

—¿Te preparas para un *Naked and Afraid*, Antonella? Con el público que tienes, seguro que romperías récords de audiencia.

—¿Te imaginas eso? Yo caminando en pelotas por la naturaleza — responde **LaAntonellaSaga**, guiñándole un ojo—. Pero el hambre y los insectos no me dejarían dormir, seguramente renunciaría.

PharaonSeeketh sonrío ante la imagen, ya ha saltado al barro. Va armado con un hacha mediana y comienza a cortar ramas de acacia, cada golpe liberando un aroma vegetal intenso. Las espinas son largas, duras, y se enredan con facilidad. Otros avatares se unen, arrastrando las ramas por las aguas bajas, formando un anillo irregular alrededor del barco.

—¡Cuidado con las espinas! Estas acacias no perdonan —advierde **PharaonSeeketh**, sin dejar de trabajar.

—Mejor que no perdonen. Si a nosotros nos cuesta pasar, imagina a un hipopótamo —responde Seti, con una sonrisa tensa.

En tierra, Senbi y Menes encienden una fogata sobre una plataforma de barro compactado. Cuando las llamas toman fuerza, comienzan a arrojar sobre ellas hojas húmedas, corteza mojada y fibras vegetales saturadas.

—No queremos luz, queremos humo —dice Menes, mientras coloca un manojo de papiros húmedos sobre las brasas.

—El humo espanta insectos, pero también confunde a los depredadores. Si no ven, no atacan —añade Senbi, ajustando el flujo de aire con una rama.

El humo se eleva en columnas densas, expandiéndose como una niebla protectora. Es más que una señal: es una barrera. Los insectos comienzan a dispersarse, y el olor acre del humo se extiende por la ciénaga, creando un perímetro olfativo que incluso las bestias mayores parecen respetar.

—¡Círculo cerrado! —grita **LaAntonellaSaga** desde el último punto del anillo—. **La Anduriña** está rodeada. Por esta noche, tenemos frontera.

PharaonSeeketh se detuvo un momento, observando el boma terminado.

—Mi abuelo decía que las espinas no detienen a los leones, pero les recuerdan que hay humanos cerca—.

Su voz era baja, casi para sí mismo, como si pronunciara un eco que llevaba más de veinte años resonando en su interior.

Palabras dichas una tarde cualquiera, en un idioma que ya no se habla en su entorno, por un anciano desde entonces ausente, pero que se habían adherido a su alma como raíces profundas.

Aracê lo mira y asiente, no hacen falta explicaciones cuando un corazón habla y otro corazón le escucha.

Los avatares se reagrupan en el barco, que flota rodeado por muro de espinas. Y desde algún punto al este, entre los juncos y la vegetación más alta, se escuchó un rugido. No era el bramido gutural de un hipopótamo ni el chasquido de un cocodrilo. Era un rugido largo, profundo, que vibró en el aire como una advertencia.

—Eso fue un león —dijo Anya, deteniéndose en seco.

—Y uno grande —añadió Seti, con la mano sobre el mango de su mazo.

PharaonSeeketh no se movió. Su mirada se alzó hacia el horizonte, donde el sol comenzaba a ocultarse detrás de una línea de terreno más elevado.

—Es buena señal —dijo, con voz baja—. Los leones no cazan en ciénagas. Si está rugiendo, es porque hay tierra firme cerca.

Día 2

El sol, un disco lechoso y difuminado, apenas consigue romper la densa neblina que cubre la ciénaga.

El barco reposa dentro de la seguridad del boma, un muro circular de acacias espinosas que lo protege del vasto laberinto de islotes y maleza que se extiende más allá de la empalizada. Anya está sentada en un banco de remero, con la bitácora del grupo descansando a su lado. Su postura es rígida, como si se hubiera congelado en medio de un pensamiento, con los ojos fijos en el horizonte. A una distancia segura una cigüeña gigante de imponente figura, **Leptoptilos robustus** según su perfil en el HUD, planea en círculos sobre la baja vegetación.

—Hola, Anya— dice Pharaon Seeketh levantándose del banco donde descansa en modo automático hasta ese momento.

Ella parpadea, como si despertara de un trance, y la rigidez de su cuerpo cede.

—Hola. Es temprano aún pero no me quejaré de tu puntualidad — responde con una sonrisa suave—. Mi avatar descansará un par de horas. Luego seguiré con las observaciones en modo automático.

Pharaon Seeketh asiente, su atención se desvía hacia la proa elevada del barco, que descansa sobre un par de troncos robustos. El piso de tablas sobre el compartimiento estanco ha sido retirado, revelando un espacio vacío y limpio.

—Veo que están ocupados con el barco.

—No te hagas ilusiones —contesta Anya, la advertencia en su voz es clara—. Seti solo usó magia para limpiar, no para la reparación.

Pharaon Seeketh estudia la fractura, pasando un dedo sobre el borde astillado.

—Sí, estamos de acuerdo. La magia sirve para situaciones urgentes, como un agujero en medio de un cruce. Pero debilita la estructura.

Hace una pausa, sus ojos fijos en la madera herida. Cuando vuelve a hablar, su voz es un susurro, como un pensamiento en voz alta.

—Es como ese verso antiguo... “Nadie pone remiendo de paño nuevo en vestido viejo. El parche tira del tejido y la rotura se hace peor.”

Anya lo mira, intrigada.

—Interesante reflexión. La verdad es que no soy de las que cosen.

Pharaon Seeketh se permite una leve sonrisa, su rostro se suaviza con un recuerdo.

—Es de la Biblia. Lo escuché de mi madre, hace muchos años. Me lo decía cada vez que intentaba arreglar algo sin entenderlo del todo.

—Entonces mejor madera, resina y manos firmes —dice Anya, su propia sonrisa ahora más amplia—. Nada de hechizos que se deshacen con la primera tormenta.

Él asiente, y se acerca al casco con la calma de quien sabe que reparar también es recordar.

En tierra, cerca de la proa, un pequeño campamento improvisado espera: tablones de repuesto, herramientas envueltas en tela encerada y un cuenco de resina tibia que despidе un olor a pino dulce cerca de un fuego bajo.

Pharaon Seeketh se inclina sobre el casco, sus dedos examinando la fractura con una atención casi quirúrgica. Bastet, con sus facciones finas y manos hábiles, ya ha desplegado su instrumental en la tela: martillos de cabeza plana, punzones de hierro, cuchillos curvos y una pequeña piedra de afilar que reluce bajo la bruma.

—Dos tablas dañadas —dice él, señalando la zona astillada—. Una de uno con veinte, la otra apenas pasa el metro. Están entre la cuarta y la sexta cuaderna.

—La más larga está partida en diagonal —observa Bastet, tocando el borde con la yema del dedo—. Si la dejamos, se abrirá con la presión del agua. Hay que desmontarla por completo.

Pharaon Seeketh asiente en silencio. Bastet toma el punzón y comienza a golpear con una precisión metódica. Un sonido seco, un pequeño clic de metal contra metal, marca la retirada de cada remache de bronce. Las cabezas saltan sobre la tela extendida, ordenándose en un pequeño montículo para no perderse.

—¿Sabías que los carpinteros del norte usaban esta técnica desde hace siglos? —comenta Pharaon Seeketh, rompiendo el silencio mientras se prepara—. El clinker permite que el casco respire, que se flexione sin romperse.

—Sí, cada tabla se solapa con la siguiente como escamas —añade ella—. Resistimos varios impactos, pero este golpe fue brutal. Sin el aviso de @LaAntonellaSaga, probablemente me habría caído al agua.

Con los remaches retirados, levantan las tablas dañadas con cuidado, deslizándolas hacia fuera sin afectar las adyacentes. El hueco revela el esqueleto del barco: cuadernas de acacia, firmes y bien conservadas, separadas por unos cuarenta y cinco centímetros.

—La estructura está sana —dice Bastet—. Solo hay que reemplazar las piezas, no reforzar.

Eligen dos tablones de repuesto, ya curvados al vapor y tallados para encajar con la curvatura del casco. Bastet aplica resina caliente en los bordes, una mezcla de colofonia y cera vegetal. La sustancia es espesa y brillante.

—Sujétala firme —dice ella, con urgencia—. La resina se enfría rápido.

Con los tablones en su sitio, comienzan a remachar. Bastet calienta los remaches de bronce sobre las brasas de la hoguera, luego los inserta en los orificios alineados abiertos con punzones y los cierra

con golpes precisos. El casco vibra con cada impacto, como si respondiera al cuidado recibido.

9:00 AM - Milán, Italia

Kwame reconstruye los muros de piedra en las terrazas de la granja de Antonia, sus manos ásperas por el trabajo físico. Es una sensación que siente como algo bueno, un esfuerzo tangible en contraste con su vida digital. Mientras, se mantiene atento a las notificaciones de su juego, la realidad virtual conviviendo con la tarea palpable. A su lado, el viejo Gianni, un antiguo amigo del abuelo de Antonia, lo ayuda, su figura encorvada una sombra de la juventud de la granja.

—Estos muros son fuertes —dice Gianni, su voz tan áspera como la tierra—. Antonio y yo los hicimos así hace más de cincuenta años.

El anciano mira a Kwame de arriba abajo, con una mezcla de recelo y curiosidad en sus ojos cansados. La llegada de este extraño, que vive en la casa de Antonia, una joven bella, soltera y heredera de la granja, ha levantado sospechas en la comunidad. Pero cuando ve a Kwame trabajando la tierra, el sudor brillando en su frente, la dureza de su mirada se suaviza. Una pequeña sonrisa asoma en sus labios, feliz de ver a alguien joven que se aferra a la tradición.

—¿Cómo está Antonia? ¿Trabaja mucho? —pregunta, el recelo dando paso a una genuina preocupación.

Kwame asiente con la cabeza. Escucha, en segundo plano, las notificaciones del juego motivadas por la alta temperatura de la brea con que trabaja su avatar Pharaon Seeketh.

—Trabaja mucho, pero está bien. Pronto estará aquí, como siempre. Ya sabe, tiene asuntos en línea a primera hora y luego viene a la tierra.

Gianni sonrío.

—Es una gran chica. Su abuelo la adoraba, como a todos sus nietos, pero solo ella se identificaba con la tierra. Sería feliz viéndola con un hombre trabajador que la apoya.

Kwame ríe suavemente, sus ojos enfocados en la piedra que coloca.

—Antonia y yo nos apoyamos, pero solo somos amigos. Ella está ocupada con sus cosas y yo con las mías.

El anciano sacude la cabeza con una sonrisa escéptica, apoyando una mano sobre la piedra recién colocada.

—Cuando levantamos este muro, también cantaban los mirlos — dice, mirando hacia los olivos—, pero nosotros solo pensábamos en conseguir una buena mujer que nos acompañara en el camino. Por la joven Antonia hubieran habido vendettas.

Un sonido agudo y urgente desgarrar el silencio de la ciénaga. Era el cuerno de Senbi, un eco de alarma que viaja, largo y quejumbroso, por el aire denso y húmedo. Pero ese no es el único aviso. De un golpe, la quietud se hace añicos por un segundo sonido. Un bramido profundo y gutural que sacude el aire, un rugido territorial que anuncia una ira primordial.

La tripulación se congela, sus ojos escaneando el horizonte de juncos altos en busca del peligro. Y lo ven. A trescientos metros del boma, el agua poco profunda y turbia explota en una explosión de lodo y furia. El macho que los ha estado observando embiste, su inmensa masa de músculo y furia galopando por el agua, levantando olas fangosas. La canoa de Senbi huye, su proa cortando el agua mientras la distancia se acorta.

Entonces, el hipopótamo se detiene en seco. Al ver la segunda embarcación, no duda. Lanza un rugido ensordecedor que retumba en las orillas. Luego, se alza sobre sus patas traseras, su cuerpo gigantesco suspendido por un instante, y cae con violencia sobre el agua, creando una ola que golpea la canoa de Menes.

Senbi, viendo el cambio de la bestia, no se detiene a pensar. Con una indicación, el remero maniobra con fuerza y habilidad. En un giro audaz, su canoa vira, acercándose al flanco del animal como una sombra silenciosa y decidida, deslizándose entre las raíces anudadas y los troncos sumergidos. En la proa de la otra embarcación, Mara se

tensa. El arpón está firme en sus manos, su cuerpo tenso como una cuerda de arco.

Apenas a cinco metros, Mara alza el arma. El arpón silba en el aire, una exhalación de hierro, y se hunde con un ruido sordo en el costado derecho del animal. El agua se agita con una ola de furia. El hipopótamo lanza un bramido atronador que hace vibrar el aire, un sonido crudo que resuena entre los juncos y se revuelve brutalmente, sacudiendo el arpón.

Pero este no está atado a la embarcación, sino a un odre de piel inflado que la bestia ahora arrastra, flotando como un faro de la herida abierta. La canoa de Senbi se acerca. El macho herido, enfocado en el objeto extraño que lo lastima, no le presta atención. Un segundo arpón, equipado del mismo modo, es lanzado y se clava con firmeza en el otro flanco.

El animal se revuelve, su cuerpo gigantesco levantando olas de lodo en un intento inútil por liberarse de los hierros que lo perforan, haciendo más profundas las heridas. La asta de madera dura y flexible del arpón se retuerce y penetra con cada movimiento, actuando como un cuchillo giratorio dentro del costado del animal. Con un crujido seco, la madera cede, partiéndose. Kwame, observando desde el HUD, ve cómo el vástago del arpón se fractura, pero la punta de acero permanece anclada. El hipopótamo, en su furia, se está matando a sí mismo, su fuerza bruta trabajando en contra de su propia anatomía.

La estrategia es simple: esperar a que el sangramiento y el cansancio debiliten a la presa. Pero esta vez, el tiempo se agota. El olor a sangre fresca viaja con el agua, y varios cocodrilos se aproximan, atraídos por el combate. Son bestias de cuatro metros y media tonelada, y saben que, eventualmente, el coloso caerá.

Senbi y Menes emprenden la retirada, conscientes de que no pueden defender su presa contra la horda de depredadores que se acerca.

A los Verdes de Salón

A ustedes, que escriben con **indignación en los dedos**, les respondo con respeto. No estuve en la cacería que provocó sus comentarios. No lancé el arpón, ni preparé el cebo, y tampoco me hundí en el barro construyendo un refugio con ramas espinosas. Sin embargo, conozco a quienes lo hicieron y, de haber sido posible, hubiera estado con ellos, **respirando la misma tensión**.

Nos acusan de promover la crueldad, que el solo hecho de transmitir esas técnicas de caza en el canal de Replays es una ofensa. Sostienen que mostrar esos métodos —dolorosos, sí, pero efectivos— puede estimular su réplica en el juego o, incluso, en el mundo real. Que deberíamos censurarlos, esconderlos, silenciarlos.

No sé qué me asusta más: la **ignorancia** que demuestran o el llamado a la **represión** que promueven. Vayamos por partes.

Las técnicas que usaron mis aliados no fueron una invención de nuestra Coalición, sino reconstrucciones históricas aplicadas sobre representaciones digitales de criaturas. En ECOSISTEMA, estas criaturas son variables compuestas optimizadas para que reflejen rigurosamente la anatomía y el comportamiento que conocemos o atribuimos a un ser real o de fantasía. Su dolor es un valor asignado a un atributo. Su muerte, un cambio de estado aplicado al objeto.

Lo que no es simulado —lo que es dolorosamente real— es el afán por dulcificar la experiencia, escondiendo lo que resulta incómodo para algún grupo social.

Durante la aventura, mis aliados emplearon arpones con cuerda atada un extremo a la cabeza desprendible del arma y el otro a una boya flotante, una técnica que los pescadores artesanales aún utilizan. También colocaron cebos que camuflaban tendones afilados, como los que se usaban en la novela sobre el pueblo Inuit, *"El País de las Sombras Largas"* de Farley Mowat. Es una obra de ficción, el autor debe haberse tomado muchas libertades a favor del espectáculo, pero la recomiendo.

Un poco antes, realizaron un ataque de precisión contra un macho alfa para desestabilizar la manada y atravesar su territorio sin un costoso combate total. Vean el Replay detenidamente; notarán los intentos de contención ante la agresión del animal y la ausencia de **daño vano** cuando el enfrentamiento fue inevitable.

¿Fueron crueles esas acciones? Lo fueron, tanto como las de nuestros ancestros al defenderse de un oso o al alimentarse de un conejo. Esas técnicas son el testimonio de quienes fuimos, un testimonio que debería servir para apreciar y aprovechar constructivamente las comodidades que hoy tenemos.

Algunos critican la dureza de esta aventura, pero en Zenit no hay premios para el mínimo esfuerzo. Es necesario enfrentar y superar obstáculos; solo así se desbloquean los recursos que hacen más gratificante la experiencia de juego para todos.

Gracias a estas aventuras, ahora sabemos que las criaturas en la margen norte del río tienen un patrón común: todas vivieron en la cuenca del Nilo durante la era de los faraones. Las del sur también vivieron en ese lugar, solo que algunos miles de años antes.

¿Saben que existe un entorno didáctico gratuito dedicado a ese contenido? Probablemente no, yo no lo supe hasta que buscamos y encontramos una simulación del Nilo en el Pleistoceno, con hipopótamos de cuatro toneladas y leones de trescientos kilogramos. También hay *Homo sapiens* y otras especies de homínidos; nuestros antecesores y primos cuando pasaron por ese lugar durante sus migraciones.

En otro tiempo, mi experiencia en ECOSISTEMA se limitaba a visitar entornos didácticos y conversar con IA en rol de guías. Mis vivencias eran limitadas, pues buscaba respuestas para mis preguntas en lugar de observar y escuchar las preguntas que el entorno me dictaba. Y no hay mejor maestro que enfrentarse a lo inesperado.

Ya habíamos visto al *Hippopotamus gorgops* desde distancias seguras; lo habíamos estudiado en libros e inmersiones. Pero debimos enfrentarlo para saber que su representación en Zenit es

resistente a la magia de control. Incluso las crías lactantes resisten los intentos de control mental. Esta es una clave de supervivencia, y un descubrimiento fundamental para artesanos, alquimistas y estrategias de Zenit.

¿Es importante explorar y experimentar? Si, lo fue durante toda la historia y lo es hoy. Incluso en un juego que deja de serlo cuando contiene recursos respaldados por depósitos de valor del mundo real y se ha convertido en el trabajo remunerado de muchas personas.

¿Era necesario mostrar las técnicas utilizadas? Otra vez sí. El **aprendizaje vivencial** es más efectivo que el teórico. En ECOSISTEMA podemos experimentar simulaciones sumamente detalladas en una época donde la **esterilización** del contenido lo despoja de profundidad y significado.

¿Y era necesario mostrar las técnicas con tanta precisión? **Absolutamente**. Nada es más peligroso que lo que ignoramos, y en un mundo donde la supervivencia depende del conocimiento, cada detalle es vital.

¿Es la Coalición del Valle un grupo de buenos samaritanos? No. Nos mueve el interés, como a todos. Necesitamos recursos, y aquí los hay. Los PNJ y la "carne de cañón" funcionan para tareas repetitivas. Pero la exploración no es un acto mecánico. Requiere de motivación, intuición, creatividad, sueños... cosas que solo las **personas** consiguen aportar. Compartir técnicas útiles en esta región es nuestra forma de promover una buena experiencia de juego para quienes vengan, pues buscamos colegas de aventura, no subordinados.

A los Verdes de Salón, les invito a comprometerse más allá de las manifestaciones y espectáculos ante las cámaras. Les propongo dejar de repetir consignas y abordar con **criterio** problemas que no caben en un discurso o panfleto.

He expuesto nuestra postura y motivaciones: mostraremos lo que consideramos útil, no aplicaremos filtros al conocimiento y si incomoda, que incomode.

Tanqib

15:00 Horas – Meridiano Eldoria, Zénit

El sol se ahoga en el horizonte, un último aliento de naranja y púrpura que se disuelve en las sombras. El dulce olor de la carne de gacela, ahumada y lista, se aferra al aire frío de la noche, un consuelo palpable.

Marco se sienta junto a la hoguera. Del borde de la luz, tres siluetas esbeltas, de pelaje rojizo, se acercan. Sus ojos, ámbar brillante en la oscuridad, son una promesa silenciosa. Marco les habla con un murmullo que se funde con el crepitar de la leña y les lanza trozos de carne.

Dos órix de cuernos de cimitarra pastan tranquilamente a poca distancia del campamento.

Flint, ajeno al frío y a la quietud, está arrodillado sobre una roca plana. La punta de carbón afilada en su mano baila sobre el papel. Su mirada no está en lo que dibuja, sino a kilómetros de distancia, perdida en la consciencia del buitre de Rüppell. La profundidad de su concentración es casi física, un aura de quietud que separa al kóbold del mundo que le rodea.

—Encontré algo —dice Flint, sin levantar la vista del papel.

—¿Qué? —pregunta Marco, inclinándose para ver el mapa. El dibujo es un boceto, pero la precisión de las líneas es notable.

—Hay un poblado —dice Flint, su voz apenas un susurro. Mientras dibuja, añade—: Más de cien personajes. Familias completas y varios jugadores. Están en plena reconstrucción de un pueblo asociado al Lore local.

—¿Un poblado? —pregunta Marco, con la voz tensa mientras se inclina sobre el dibujo.

—Sí. Luce como un antiguo pueblo minero, en estilo egipcio faraónico —responde Flint, su trazo firme al esbozar una pequeña plaza—. La población es muy diversa, no parecen locales.

—¿Y el altar? —pregunta Marco, señalando la representación de las ruinas en el mapa.

—Restaurado y activo —responde Flint, dibujando un pequeño círculo en el centro de las ruinas—. Pero el ritual parece mecánico.

—Tiene sentido. Son personajes importados que no responden al Lore local, aunque siguen el flujo social dictado —continúa Marco, pensativo—. ¿Mencionaste una mina?

—Sí, una mina funcional de algún metal —contesta el kóbold—. Hay una fundición anexa y un local protegido que debe ser el almacén.

Marco se sienta y sigue el vuelo del ave en la distancia. El fuego crepita y el viento del desierto se lleva el humo.

—¿A qué distancia estamos? —pregunta Marco.

Flint levanta la vista del dibujo.

—Unos 30 kilómetros —responde el kóbold.

Marco asiente.

—Tus amigos ven bien de noche—dice el jugador señalando a los Lobos dorados africanos que se alimentan cerca de ellos—. Descansamos y salimos al anochecer.

19:00 Horas – UTC, Biblioteca de la Coalición del Valle

El aire de la biblioteca se espesa, como si el silencio tuviera peso. Los avatares de Marco, Amus y Albert se mueven con una precisión casi militar alrededor de la mesa central. Sobre ella, un Replay de la zona minera flota. La única luz, azul y pulsante, emana de la mesa, convirtiendo al holograma en el centro de su universo íntimo.

Marco, rodeando lentamente la mesa con las manos detrás de la espalda, es el primero en hablar. Su voz, calma y precisa, suena como la de un estratega colocando las primeras piezas sobre el tablero.

—Esto es lo que hay. Fuimos buscando recursos sin explotar y encontramos una operación a gran escala.

Albert deja escapar una tos discreta antes de intervenir.

—Esa producción fue retomada hace poco —dice, sin apartar la vista del Replay—. Los campos cultivados son pequeños y la restauración tampoco ha avanzado mucho, pero el ritmo es intenso.

—Pero no tiene sentido —dice Marco, sus ojos recorriendo las cotizaciones del mercado—. Si la producción se reanudó con una fuerza de trabajo masiva, el precio del cobre debería desplomarse.

—Eso no va a ocurrir —responde Amus, enderezándose lentamente—. Están controlando la oferta para mantener el precio local alto, y algo más: el **Cobre Zénit** está respaldado por contratos a futuro. Quizás acumulan el recurso para una extracción masiva.

—O se preparan para establecer caravanas —indica Albert, señalando—. Están rehabilitando ese camino que va al sur.

Por un momento, el silencio llena la sala, roto solo por el suave zumbido del Replay. El Replay muestra el poblado: adultos con **pasos torpes**, divididos en grupos, pero trabajando con una dedicación implacable. Los niños, en cambio, ríen bajo el sol. Tocan los símbolos restaurados con una curiosidad y un respeto que no parecen aprendidos.

—La historia está mal contada —dice Amus, negando con la cabeza.

Marco asiente, su mirada ahora en el rostro de Amus.

—Es demasiado esfuerzo para explotar un simple puesto de minería —confirma—.

Albert toma la palabra, señalando la proyección.

—Quieren controlar territorios. Ya no pueden bloquear el acceso por la fuerza, así que los reclaman y defienden.

—Para mantener el régimen anterior habrían de enfrentarnos en una guerra abierta. Eso es más costoso que cazar novatos en un par de poblados desprotegidos —explica Amus—. La decisión es sobre costos, beneficios e imagen.

—¿Imagen? —dice Marco.

—Sí —responde Amus—. La jugadora que controlaba esta zona habrá camuflado su perfil o cedido la titularidad del feudo. El objetivo es el mismo, pero el estilo cambió. Ahora necesitan un protagonista con una imagen limpia.

—Voy a entrar —avisa Marco, clavando su mirada en el **Replay**—. Ire solo, la presencia de Flint un PNJ libre según su perfil y ajeno al lore local no ayudaría.

Amus asiente con la cabeza, sus ojos escaneando la proyección.

—Eso sería una demostración de poder innecesaria —señala, sin apartar la vista del holograma.

—Pide permiso para el **Replay** antes de mostrarte —indica Albert, reproduciendo el gesto mecánico de tomar un cigarrillo que en el juego no posee—.

10:15 Horas – Meridiano Eldoria, Zénit

El sol, aún joven, baña las torres de adobe y las pirámides truncadas, tiñiendo el pueblo con un oro pálido y brillante. La arena del desierto, fina como polvo, se alza con cada ráfaga de viento y se adhiere a las túnicas de lino de la gente. El aire huele a tierra seca y a metal caliente, un perfume de trabajo y de fatiga. A lo lejos, la entrada de la mina parece un agujero negro en la ladera de una duna.

Un sonido claro y penetrante rasga el silencio. Es un cuerno de caza, y el largo y sostenido toque resuena entre las construcciones, un **anuncio formal y educado**.

Marco llega a pie. Su paso es lento y deliberado, la actitud natural de un extraño que se deja ver por los locales. De piel negra y con una complexión robusta, su figura se distingue sin presunción. Su mirada es completamente **relajada**. Su equipo no es ostentoso: una coraza de cuero de búfalo, botas altas manchadas de polvo y una capa con capucha que no usa. Un soplo de viento mueve la capa y revela la katana auxiliar de empuñadura plateada, junto a un cuchillo de monte y una cantimplora.

Los PNJ y los jugadores en modo automático levantan la vista. La presencia de un desconocido es en sí misma un acontecimiento perturbador. Se apartan de la calle de manera instintiva, como si lo que viene fuera un depredador de la sabana. Las manos que movían ladrillos se detienen en el aire; un niño suelta la pala con la que juega. Las calles quedan vacías.

Marco no se apresura. El silencio, solo roto por el sonido de sus pasos, secos y firmes, sobre la tierra, lo acompaña mientras se dirige a un edificio más grande, una estructura de adobe con el símbolo del Gremio de Aventureros grabado sobre la entrada.

Al cruzar el umbral, el aire fresco del interior lo recibe. El silencio del poblado se transforma en un zumbido de murmullos. El local es magnífico, con techos altos y pasillos imponentes, muy superior en tamaño y estructura al **Gremio El León Rampante de Eldoria**, que parece más una taberna que un Gremio de Aventureros.

Al fondo, un PNJ robusto, con un rostro cuadrado y barbilla pronunciada, observa a Marco con una calma que lo distingue del resto de la población. Su barba y bigote bien cuidados acentúan una nariz prominente y desgastada, la de un hombre que ha conocido las batallas.

Un perfil holográfico flota sobre su cabeza, revelando su nombre: **Sóter**, el Maestro del Gremio. Marco camina directamente hacia él.

—Saludos, maestro Sóter —dice Marco. —Soy Marco.

Sóter asiente, sus ojos escanean el perfil de Marco que él mismo ha proyectado.

—Saludos, Marco. Veo en tu perfil que has tenido varias aventuras **PVP**. Esta es una comunidad pacífica dedicada a la minería, pero, además del altar espiritual, hay guardias, defensas incorporadas al Lore y, ya ves, comienzan a reunirse aventureros.

Marco se detiene, su mirada sigue **relajada** mientras se encuentra con la de Sóter.

—Maestro, estaba explorando la zona en busca de recursos, pero me encontré con esta comunidad de forma inesperada. Entiendo que hay un movimiento de colonización intenso, y no tiene sentido para mí buscar materias primas que ya están siendo explotadas. Creo mejor buscar productores, comerciantes, y si fuera posible, reunirme con el señor local.

Sóter se cruza de brazos.

—El señor no reside en este poblado, y en realidad, yo nunca lo he visto. Sin embargo, hay un jugador entre los mineros que suele representarlo cuando es necesario. Su nombre es **Simon**. Puedo hacerlo llamar, pero no llegará hasta después de su trabajo en la mina.

—No tengo prisa —responde Marco. —Mientras espero, ¿puedo usar las instalaciones de su gremio como un punto seguro para descansar y hacer inmersiones en otros entornos?

Sóter asiente con un leve movimiento de cabeza.

—Este es un Gremio de Aventureros como todos, sujeto al Lore y donde todos los jugadores son bienvenidos y protegidos.

Marco asiente y Sóter señala una escalera mientras dice:

—Un avatar de su nivel pudiera necesitar más que cama y taquilla en un dormitorio compartido. Tenemos habitaciones individuales que pueden ser alquiladas y las pertenencias guardadas siguen el mismo tratamiento que las del dormitorio común.

—La privacidad siempre es bienvenida —dice Marco sonriendo—. Tomaré una de esas.

Marco toma la llave de bronce de la mano de Sóter y camina por el vasto salón en la dirección indicada. Las paredes de piedra caliza, majestuosas e imponentes, le dan un aire palaciego que las distingue de las humildes construcciones de adobe del exterior. Marco sube la escalera hasta el segundo nivel, sintiendo el aire más fresco a medida que asciende. Llega a una puerta de madera robusta, desliza la llave de bronce en la cerradura y la abre.

La habitación es amplia y luminosa. Las paredes están decoradas con relieves sutiles en estilo **faraónico**. Una cama de madera oscura con elaborados postes se alza sobre el suelo y el aire fresco fluye a través de dos ventanas altas que dan a un pequeño **balcón** de piedra en la esquina del edificio.

En el desierto, Flint observa el poblado desde una elevación rocosa. Su mirada, conectada a la de Marco por el canal sensorial, capta no solo imágenes, sino intenciones. La quietud del lugar, el ritmo contenido de los movimientos, todo le habla en un idioma que solo él parece entender. El kóbold permanece inmóvil unos segundos mientras escucha el mensaje de un avatar distante cuya boca permanece cerrada.

@Marco: *"Tengo que quedarme a solas con el enemigo."*

Flint asiente y su respuesta llega al jugador como una notificación de calma, seguridad y sincronía.

@Marco: *"Tienes que partir de inmediato. Ione está sola y desinformada. Contigo estará completa."*

Flint vuelve a asentir. A su lado, dos **órix de cuernos de cimitarra** pastan con la serenidad de criaturas que conocen el terreno. El kóbold se acerca al primero, acaricia su lomo y, ante la reacción de aprobación del animal, coloca sobre él su escaso y funcional equipaje. Luego se acerca al segundo, lo ve directamente a los ojos y este flexiona las patas delanteras y baja el torso con lentitud,

adoptando una postura estable y contenida en ayuda de Flint, que lo monta sin apuro.

En el cielo, un buitre gira hacia el este. Flint lo sigue con la mirada, sonríe y, señalando en su dirección, pone en marcha al grupo.

La capa de Flint ondea al viento, sujeta por una joya en forma de hoja de **Mallorn**. El cuerpo está tallado en obsidiana pulida, profunda y opaca, mientras que las venas que recorren su superficie son de oro, finas y orgánicas, como si la piedra recordara el árbol del que fue inspirada.

Los órix avanzan al trote, sus pasos firmes sobre la arena. Dos lobos dorados se deslizan cerca de ellos, como sombras vivas, formando una escolta silenciosa. El tercero permanece echado mirando hacia el poblado.

Jemet

Zoraida

El avatar de Marco avanza por el pueblo en modo **automático-asistido**, navegando por las calles con una fluidez programada. Su jugador, mientras tanto, se dedica al análisis de los detalles que se escapan al ojo de un turista, manteniendo la transmisión del Replay. Es solo cuando su camino lo lleva al umbral de una tienda que el control manual se activa.

El aire del pequeño comercio es fresco y huele a lino recién tejido y a especias secas. Una jugadora, con un perfil de costurera, se encuentra detrás del mostrador. Se mueve con la fluidez mecánica de un **avatar en modo automático-alarma (naranja)**, doblando telas y acomodando prendas con una precisión inhumana. Al verlo, su avatar se detiene, su mirada se vuelve consciente y humana, su estado cambia a **manual-pleno (verde)**.

—Saludos y bienvenido—dice ella, con una voz que suena a la vez profesional y curiosa—. La reputación de tu coalición te precede pero escojo creer que vienes en paz.

Marco sonrío.

—Vine a buscar ropa más adecuada para un lugar como este—dice, con su tono tranquilo.

Ella lo mira de arriba abajo, su avatar ya en modo de "asesora de moda".

—No luces como un hombre que presta mucha atención a su apariencia. Pero deberías, la sociedad reacciona a lo que ve con intensidad e inmediatez.

—Por eso estoy aquí—dice, Marco con una sonrisa divertida ante un argumento que sabe válido pero con frecuencia olvida—.
—Soy **Zoraida** ¿Permites que mi punto de vista se una a tu Replay?

—responde la vendedora reconociendo el tipo de hombre cuyo avatar esta frente al suyo.

La petición es directa, sin rodeos, y Marco, sin dudar, asiente.

—Adelante. La conversación está en vivo.

La jugadora sonrío.

—Excelente, mira estos conjuntos elaborados con lino teñido. Trajes de gala con bordados dorados, y ropas ceremoniales al estilo local.

Marco niega con la cabeza, su mirada en prendas mas simples y utilitarias.

—Gracias, pero busco algo más práctico. Conjuntos de pantalón y camiss, colores claros como arena y blanco. Herramientas más que ropa.

La vendedora asiente y comienza a empaquetar los conjuntos que Marco eligió, mientras su mirada se dirige a él con una nueva intensidad.

—Lyra e Illary son tus aliadas, ¿no es así? —pregunta. —¿También vendrán al área?

—Ellas siguen jugando, pero por el momento permanecen en áreas más seguras —responde Marco.

La jugadora se detiene, su voz se vuelve grave, cargada de una seriedad que rompe la fachada de la transmisión.

—Lyra e Illary... son mujeres. Para nosotras, la vida no se reduce a lo que deseamos o pudiéramos conseguir.

Marco la observa en silencio unos segundos y luego señala una pieza con un diseño especialmente rico en colores y diseño.

—Esa técnica que usas no es del juego —dice.

—No lo es —responde la vendedora, su rostro muestra un momento de sorpresa—. Incluso tuve que construir mi propio telar de cintura

para hacerlo. No tengo algodón, pero el lino también es un buen material.

Marco asiente sin perder la sonrisa.

—Tomaré también dos de estos para mis aliadas —dice Marco, señalando dos conjuntos femeninos—. ¿Puedes enviarlos a través del mercado global?

En otro plano, más allá del juego, la jugadora que da vida e identidad a ese avatar trabaja en silencio... ante puesto de mercado en México, los pocos turistas pasan de largo o se detienen para apenas tomar fotos, pero ella no se inmuta. Sus manos, expertas y callosas, tejen un patrón complejo.

Las notificaciones comienzan a llegar. En Replays independientes Lyra, Illary, Megan y otras posan con los trajes que recibieron y sonrían. La descripción de cada transmisión enlaza directamente a su perfil indicando que fue la artesana.

—Creo que vestiré estas de acá, no hay porque esperar —dice Marco, señalando un conjunto funcional y discreto ajustado a su estilo—. **Tus ropas** entienden el lenguaje del polvo y el sol. ¿Puedes hacer que lleven mi equipo al Gremio?

Una sonrisa con lagrima cruza el rostro de la mujer en el puesto mientras en la pantalla del smartphone ve alejarse al avatar de Marco.

El ritual de la tarde

Marco llega a casa y abre la puerta. El calor sale del apartamento como una pared física, un aliento denso que contrasta con el aire del pasillo. Deja su portátil sobre la mesa blanca de plástico y cruza el pequeño espacio para abrir las ventanas. La brisa entra como un suspiro de alivio.

Es su ritual de transición: del trabajo real a la vida virtual. Se sirve un café del termo, aún caliente desde la mañana, y se sienta en una desgastada silla de estilo similar a la mesa pero en color verde.

En el portátil, una notificación parpadea: un informe digital aguarda su revisión. Marco reenvía el documento a sus aliados del juego, da un sorbo de café y lo abre.

Observación de Campo: Jemet

Recurso Hídrico

*El oasis de Jemet se encuentra **sobreexplotado** debido a la minería y al crecimiento poblacional. El nivel del agua ha descendido visiblemente y la capacidad de acceso es insuficiente para la demanda actual, generando largas filas de PNJs (personajes no jugadores).*

La escasez local del recurso es inminente.

Análisis de Entorno

*Se realizó una exploración autónoma de los alrededores. En una ondulación rocosa cercana al oasis se identificó la presencia de **salitre**, un mineral asociado a la evaporación de agua subterránea.*

Se ha recolectado una muestra que aguarda su revisión. [Ver ubicación en el mapa adjunto].

Comunidad

La población es una mezcla de culturas y razas: humanos, enanos, kobolds, y un par de familias de orcos y ogros. Estas razas, históricamente enemigas, coexisten con una relación respetuosa, colaborativa y distante.

Los PNJs infantiles, en cambio, corren y juegan sin reconocer fronteras raciales. Ese patrón se repite: los juegos de los niños contagian a los adultos y erosionan los viejos estereotipos.

Marco ríe en silencio, apoyándose en el respaldo de la silla mientras recuerda la voz de su madre cuando leyo para él: “... *porque los niños son los que saben querer, porque los niños son la esperanza del mundo*”.

La ventana de la aplicación parpadea con un aviso y el audio reproduce un golpe discreto en la puerta de la habitación. El jugador reacciona y ve que su personaje va a la entrada donde se encuentra con uno de los aprendices de **Sóter**.

—El jugador **Simón** ha llegado en respuesta a su llamado —dice el mensajero—. Le espera en la Sala Principal del Gremio.

El avatar deja la habitación y baja por la escalera. Marco sirve una taza de café recién colado, se acomoda en la silla y ajusta sus auriculares.

Simón

Marco llega a la sala principal del Gremio. Es un espacio vasto, iluminado por antorchas que proyectan sombras danzantes sobre las paredes de piedra. El eco de sus pasos sobre las losas de piedra resuena en un espacio inmenso, mientras el reflejo dorado de las antorchas baila en los relieves de las paredes.

—Bonita ropa —dice Simón, cuando Marco se acerca—.

Marco observa su avatar. Vestía un pantalón y una camisa de lino, de color pardo, con un bordado sencillo en el cuello.

—Gracias —responde Marco—. Es una pieza única.

—Lo sé —dice Simón—. Conozco a la artesana, **Zoraida**. Todas sus piezas son únicas.

Marco sonrío y asiente mientras ve que la barra de energía de Simón parpadea en rojo. Está agotado y no usa una poción de energía, quizás porque son caras o porque hacerlo alteraría el ciclo de descanso del avatar.

—Veo cansado a tu personaje —dice Marco—. ¿Qué te parece si hablamos mientras caminamos a tu área de descanso? No hay prisa, pienso quedarme unos días por aquí.

Simón lo mira, su avatar inclina la cabeza.

—Sería muy bueno —responde, y su voz digital se siente tan agotada como su avatar—. Mi lugar de sueño está en las afueras.

Sin más preámbulos, los dos avatares se ponen en marcha, caminan a paso lento. Las luces de la tarde se desvanecen, y las antorchas comienzan a parpadear en las paredes de adobe, ornamentadas con motivos egipcios.

—Encontrarme con este lugar me sorprendió —dice Marco—. Cuando vine a explorar en busca de recursos, esperaba encontrar ruinas despobladas.

—Puedo imaginarlo —responde Simón—. Yo jugaba en otra región de **Zenit** cuando llegó un notario con un contrato. Venir a esta zona mediante reencarnación completa del avatar, buscar recursos y explotarlos, vendiendo toda la producción al patrón.

El eco de los pasos sobre el camino de tierra se desvanece, y la voz de Simón se transforma en la melodía distante de una biblioteca olvidada cuando un recuerdo envuelve a Marco y la imagen de **Hypatia** regresa a él.

—Es curioso, maestra —le había confesado—. Hay momentos en su presencia... que olvido por completo que estoy hablando con una IA. Necesito, casi como un recordatorio físico, buscar en su perfil la marca que la identifica como tal.

*La expresión de **Hypatia** se mantuvo serena, pero la calidez en su voz pareció desvanecerse.*

—Quizás, Marco —había respondido—, deberías reflexionar sobre la naturaleza de las marcas que identifican. Piensa en la historia de

esas marcas, en su propósito original y en cómo su significado ha evolucionado con el tiempo.

La vergüenza de ese recuerdo lo devuelve al presente. Ahora la situación se invierte de forma casi cómica. Está hablando con un jugador que, por su forma de comunicar, parece un PNJ. Mientras toma notas con un lápiz en su cuaderno, la ironía de la situación lo golpea antes de hablar.

—Parece un buen acuerdo. Mercado seguro para tu producción a precio estable, localidad protegida contra los ataques del páramo y *raids* de mazmorras. Aunque están esas tres cuentas que se dice que cazan jugadores en esta zona, necesito encontrarlas.

—Es un magnífico acuerdo —responde Simón, mostrando entusiasmo—. Y la seguridad es algo que el titular del área se toma seriamente. Compró un defensor invocado que incorporó al *Lore* local en previsión de un ataque de jugadores.

Y, tras una pausa, continuó.

—Sobre esas tres cuentas no debes preocuparte. El patrón compró sus feudos con todo lo que tenían dentro; varios de los PNJs aquí proceden de uno de ellos, igual que las reliquias que fortalecen el altar espiritual.

—Esos defensores que dices son costosos —replica Marco, mientras toma nota respecto a la salida de las cuentas que anteriormente se imponían por la fuerza en la región—. Y no pueden ser trasladados, aunque son más fuertes que los *tótems*.

—Lo mío es la producción —contesta Simón, negando con la cabeza y abriendo ligeramente los brazos—. Y avisar sobre charlas como esta al señor local para que participe si le interesa. El juego de estrategia o andar por ahí luchando en mazmorras no es algo que me atraiga. Acá estamos preocupados con la disponibilidad de agua, el oasis no basta como seguramente un jugador experto como tú habrá visto.

—Pude ver la fila para conseguir agua limpia —dice Marco—. Fue un momento tenso cuando llegó una carreta con varios tanques y revolvió el limo aunque cargaron en otro punto del oasis.

—El agua es necesaria para muchas cosas —dice Simón—. Hemos llegado, este es el dormitorio.

Se detiene señalando un edificio de adobe, con una puerta de madera maciza.

—Lo compartimos varios personajes sin interés por las aventuras de combate, como los que se reúnen en el Gremio de Aventureros.

—Hay muchos modos de jugar. Buen descanso para ti —se despide Marco—, aquí y en el mundo real, si es tu hora de sueño.

Tras la despedida, el avatar de Simón camina casi veinte metros hacia el edificio que había señalado. Marco manipula la interfaz para dejarle indicaciones a su avatar.

—Después de tu descanso, redacta un reporte sobre esta charla —dice el jugador—. Valora mi impresión de que he pasado este tiempo hablando con un PNJ de flujo social, con indicaciones para transmitir informaciones y desviar la atención respecto a la mina.

El aire lo envuelve como un abrazo espeso, una humedad que se aferra a la piel y resbala lenta. Del asfalto se levanta un aliento tibio, un vapor que se enrosca en los tobillos como un animal invisible. Un rayo se abre paso entre las nubes, hiere el gris y los charcos lo multiplican en fragmentos dorados; el camino entero **brilla**. Cada espejo de agua, un destello de luz prestada, se mezcla con el olor de la tierra mojada y el concreto.

Marco avanza, sin siquiera mirar el teléfono, mientras cruza una calle. Una bicicleta roza el borde de su sombra; un auto, tanteando la humedad, pasa lento. El semáforo parpadea en amarillo cuando suena el tañido de **ECOSISTEMA**, suave, persistente. El impulso de la mano amaga con ir al bolsillo, pero el gesto se congela en mitad del aire, y el sonido queda flotando en el espacio, sin ser respondido.

La puerta se abre, se cierra, y el breve tintineo de las llaves se pierde en el silencio. El aire seco del cuarto le devuelve la calma, y la penumbra se ilumina con el brillo de la pantalla. Un mensaje lo espera, solo uno.

@Arthur : “Saludos, Marco. Recibí la notificación de que entraste en Jemet. Simón me habló de vuestra conversación, aunque no pude seguirla; he estado atareado con el trabajo y la familia, solo ahora logro conectarme. Me gustaría que habláramos con calma. Podríamos encontrarnos en un entorno de inmersión paralelo a Zénit. Dime cuándo, y lo coordino.”

Òkúta

[5:00 PM, Costa del Pacífico, EE. UU.]

La tarde de San Francisco es una marea de autos y peatones. El taxi, un caparazón de metal, se desliza por la autopista. Anya mira el paisaje, los edificios de cristal y el cielo anaranjado del crepúsculo.

A su lado, Aracê está encorvada sobre la pantalla de su móvil, su rostro iluminado por un brillo espectral. Para ella, el mundo real se ha disuelto; su única realidad es la de **Zénit**.

En la pantalla, el sol ya se ha hundido, y la niebla digital del pantano es una sábana gris que la oscuridad de la noche ha vuelto opaca y pesada. Una hoguera, un puñado de píxeles encendidos, crepita con poco ímpetu en el centro del islote. El avatar de Aracê, una silueta inmóvil sobre un banco de remero, está de guardia, sus ojos virtuales escaneando la oscuridad más allá de la bruma.

De repente, una vibración silenciosa recorre la mano de Anya. Al mismo tiempo, en el altavoz del móvil de Aracê, un **estruendo violento** desgarró la calma. Es el sonido del barro removiéndose y las ramas crujiendo. El avatar de Anya parpadea, sus ojos se posan en la pantalla de su móvil.

—¿Todo bien? —pregunta Anya, respondiendo a la alarma que siente.

—Nos atacan —contesta Aracê, con la voz tensa, sin despegar la mirada de la pantalla.

En la pantalla, el avatar de Seti se pone de pie de un salto y toma una lanza.

El cocodrilo de una tonelada se agita en un intento por librarse del millar de espinas de acacia que **se le incrustan** al ascender desde la brecha sumergida tras encontrar un obstáculo.

El smartphone de Anya muestra el mundo a través de los ojos del depredador que es controlado mentalmente por su avatar. La imagen es un caos de colores apagados, pero en la distancia, las luces rojas de los ojos de otros cocodrilos se acercan.

—¡Ahora o nunca! —dice Aracê en el taxi, y su avatar lo grita en el juego mientras se arrodilla sobre el lodo, sus manos dibujan runas de energía.

En el instante en que el éter virtual se condensa y el monstruo de ocho toneladas se materializa, el avatar de Anya dirige su voluntad hacia él. Y el híbrido monstruoso destruye el muro de acacias desde el interior frente a la proa de *La Anduriña*.

La tripulación empuja la embarcación con pértigas, un espectáculo de coordinación y desesperación que se muestra en la pantalla del móvil de Anya. Mientras la invocación lucha con furia, un PNJ en la pantalla invoca una bola de fuego. El muro de acacias, que ha cumplido su propósito, arde en llamas.

La pantalla del móvil de Aracê no muestra la visión de su avatar ni reproduce los sonidos ambientales. La jugadora cambia a la vista en tercera persona y ve a su avatar inconsciente, con el rostro pálido y los ojos cerrados.

Uno de los PNJs la carga hacia un banco a bordo, donde le ayuda a beber las últimas pociones de vida, recarga de magia y vitalidad. Su avatar cobra algo de color, pero permanece débil.

En la pantalla de Anya, la embarcación se desliza sobre el agua oscura. La luz del fuego ilumina la noche y se ve a la bestia invocada luchar contra un mar de furia.

Aracê baja lentamente su móvil. El resplandor del fuego de **Zénit** se desvanece, dejando en su lugar las luces brillantes de la autopista y los edificios de cristal de la ciudad.

—¿Como alguien puede pagarme para escribir estas historias? —pregunta la mujer morena.

Anya toma una porción de la caja de pizza sobre la encimera del apartamento. Aracê, en la mesa de centro, teclea en su portátil mientras come.

Son pasadas las ocho de la tarde, un horario familiar y seguro, pero sus avatares en Zénit se mueven bajo la luz implacable del amanecer de la cuenca del Nilo.

—Esta pizza está deliciosa —dice Aracê—. No es pargo recién pescado y asado a la brasa, pero ya extrañaba la sensación de culpa por comer algo tan poco saludable.

En la pantalla de la computadora, el barco de casco vikingo avanza con dificultad. El mástil cruje con la tensión, y cada empuje de pértiga es una batalla contra el fango espeso. La tripulación, un grupo de dieciséis PNJs, se mueve con precisión.

En la televisión de 65 pulgadas, la vista aérea de un águila culebrera de Beaudouin que planea sobre la embarcación y comparte su visión con Anya dentro del juego.

La perspectiva es abrumadora: kilómetros de fango y vegetación espesa, canales irregulares que serpentean y se entrelazan formando un laberinto **prácticamente** innavegable.

—Senbi, guíanos a la derecha en la próxima encrucijada y en la siguiente a la izquierda —la voz de la jugadora es clara y usa oraciones cortas y directas, como conviene hablarle a una IA.

El PNJ asiente y La Anduriña, impulsada por las ocho varas de empuje, continúa su laborioso avance hasta llegar a la primera encrucijada.

—¡Giro abierto a estribor! —ordena Senbi, tras analizar la situación y escoger el momento preciso.

Anya y dos PNJs en la proa apoyan sus bastones de maniobra en el fondo del canal, empujando desde babor para girar la embarcación hacia la derecha. El barco comienza a girar mientras las pértigas en la proa siguen impulsándolo hacia adelante. El cruce es estrecho, y

varios tripulantes se dedican a cortar los arbustos que obstaculizan el movimiento usando guadañas de agua, con hojas cortas, robustas y de filo serrado unidas a postes largos para segar las gruesas y fibrosas plantas debajo del agua.

La barcaza se sacude, el barro suena como una ventosa soltando su agarre.

De repente, un impacto sordo sacude la popa. **No hay aviso**, solo una fuerza brutal que hace que el casco de madera cruja y la embarcación entera se incline peligrosamente. La vegetación espesa es lo único que impide que se vuelque.

En la proa, Senbi cae al agua a consecuencia del brusco giro y Anya se aferra a la cuerda de soporte del foque plegado.

—¡A la popa! —grita Menes, con sangre manando de una herida en la mejilla.

Una cabeza masiva y dentada emerge del agua junto a la nave, su mandíbula abierta, revelando un abismo de colmillos.

El primer acto de defensa es instintivo. Seti se levanta del suelo y lanza un arpón atado a una boya que se clava en la **parte inferior** de la boca abierta de la bestia. En respuesta, el monstruo muerde la embarcación, dañando una sección del casco sobre la línea de flotación y quebrando el asta del arma en su boca.

LaAntonellaSaga y otros tres tripulantes en la popa cambian el apoyo de sus pértigas y empujan con fuerza desde estribor para completar el giro, recuperar la movilidad y apartarse del depredador. Varias ballestas pesadas son accionadas y las saetas, atadas a cuerdas con piedras al otro extremo, se clavan en la bestia que se revuelca mientras las piedras se hunden y se anclan en el limo del fondo.

Herido, el monstruo busca las aguas menos profundas, arrastrándose con dificultad hasta dejarse caer en la orilla de un islote, con la mandíbula que se abre y se cierra en un gesto de dolor impotente.

Entonces, entre la espesura, emerge una sombra. No avanza de inmediato, solo se deja ver: un cuerpo alargado, inmóvil, con los ojos oscuros fijos en la presa herida. La criatura comienza a moverse en círculos, describiendo un arco que rodea lentamente al cocodrilo, hundiendo las garras en el barro con una cadencia paciente y desconcertante. El cocodrilo la sigue con la mirada, girando su cabeza sin que su cuerpo consiga seguir el movimiento. La figura acelera, apareciendo a un lado y luego al otro, como un fantasma que lo hostiga.

—¿Qué es eso que lo acosa? —pregunta LaAntonellaSaga, empujando desde el banco más cercano a la proa, sin apartar la vista de la escena que la embarcación va dejando atrás.

—Un varano del Nilo —responde Seti desde el banco junto a ella—. No suelen desafiar a un cocodrilo de ese tamaño, pero la sangre les da valor. Un enemigo herido es una oportunidad que no dejan pasar.

El varano se mueve en un patrón caótico y torturador, una sombra que acecha. El cocodrilo tiembla, acosado por una criatura más pequeña que no le teme.

—Nunca he visto ese animal en toda la semana que llevamos aquí —dice Anya.

—Tampoco yo —responde PharaonSeeketh—. Pero ellos sí a nosotros. Tenemos daños, pero no podemos reparar aquí.

Menes y tres tripulantes en la popa empujan hacia adelante y luego cambian el apoyo de sus pértigas para hacerlo desde estribor, completar el giro y retomar el avance.

—¡Giro cerrado a babor! —ordena Senbi un rato después y los tripulantes se desplazan a estribor en la proa y babor en la popa, empujando convenientemente.

El canal se abre y ante La Anduriña, la ciénaga da paso a un terreno más abierto y despejado. Las notificaciones del sistema indican que el aire de la playa es más seco que el del pantano, pero el olor a tierra, a vegetación y a vida salvaje sigue siendo abrumador.

—¡La playa! —anuncia Senbi.

En su portátil, Aracê cambia de vista, pasando de una perspectiva general a la más íntima en primera persona. Puede ver a los hipopótamos de cerca, sus cuerpos grises y macizos, sus crías revolcándose en el fango, los ojos de las madres vigilando con desconfianza. Y en el borde del agua, acechando, los cocodrilos, bestias casi tan largas como la embarcación, los observan.

—Anya... ¿Realmente es inevitable desembarcar en esa playa? —pregunta Senbi.

—La alternativa es caminar varios días por el fango —responde Anya—. Dos pasos y estaremos hundidos hasta la cintura.

Entonces, un bramido rompe el aire. El macho alfa de la manada que pastaba en un islote separado del grupo principal, observa la nave y anuncia su señorío. La enorme boca abierta es un argumento suficiente.

—No podemos esperar —dice Senbi con voz firme desde la proa—. El sol sube, y la manada buscará las aguas donde sus cuerpos puedan sumergirse por completo. Vendrán a este canal.

La manada aún pasta dispersa en islotes y regiones poco profundas. Todos los ojos miran a Anya, que asiente.

El equipo en la cubierta se mueve con una precisión táctica: Senbi se mantiene en la proa, y Menes se aferra al timón. Catorce remeros se preparan, sus manos aferradas a los remos, mientras cuatro personajes se afanan junto al mástil.

—Ahora —dice PharaonSeeketh en voz baja, y junto a tres PNJs, despliegan velas que el viento hincha al instante.

El barco se desliza hacia adelante. El macho alfa ve el movimiento, brama, y cuatro toneladas de furia galopan imparables atravesando la poco profunda ciénaga. El sonido de sus patas chapoteando en el lodo resuena como un tambor de guerra.

—¡Remen! —grita Seti. Los remos se hunden en el agua, empujando la nave a toda velocidad. El sonido es un coro de madera y agua.

Anya, LaAntonellaSaga y Aracê se esfuerzan entre los remeros. El barco gana velocidad, dirigiéndose directamente hacia la orilla donde se encuentran las hembras y las crías.

—¡Naoh! —grita Senbi desde la proa. El aludido se da vuelta, levanta sus manos y lanza una bola de fuego que estalla a medio camino entre las hembras y el canal. La explosión hace que las madres hipopótamo se agrupen, protegiendo a las crías que corren en dirección opuesta a las llamas.

El barco avanza velozmente, pero el perseguidor es más rápido. Desde la popa disparan contra el animal que ya está dentro del canal más profundo. Las saetas vuelan y se clavan en la bestia que, herida y envenenada, no se detiene a luchar contra los proyectiles y continúa su carga con más furia.

El casco de madera roza el fondo y con un crujido la embarcación encalla en la orilla.

La tripulación salta al agua, que les llega hasta las rodillas. Corren y Naoh, con un esfuerzo, conjura otra explosión que impacta al animal cuando casi alcanza al barco. El fuego arde sobre el agua y las flamas obligan al macho alfa a detener su carga por un instante.

La pared de roca se alza frente a ellos, es de granito. Superficies cortadas a pico entre escalones, plantas aferradas a la pared y desde el suelo los avatares no lo ven, pero los jugadores saben que encima hay árboles, vegetación de tierra firme.

Un crujido de maderas golpeadas se escucha tras ellos. PharaonSeeketh se voltea y con un movimiento rápido y resuelto, lanza una poción de fuego. El frasco se rompe contra el casco de la embarcación, que cruje y se desplaza por la embestida del animal. Las llamas trepan instantáneamente por la madera, envolviendo la

nave en un rugido de fuego. El humo espeso y negro se eleva hacia el cielo.

Con sus pulmones ardiendo y los pies chapoteando en el lodo, los personajes corren. Un gran cocodrilo se asolea a lo lejos y varios de los machos pasivos de la manada de hipopótamos comienzan a moverse en dirección al canal de aguas profundas.

El terreno cambia bajo los pies de los personajes según avanzan; los depósitos aluviales se mezclan con rocas a medida que se acercan al muro de piedra. La hierba que crece es diferente y no ha sido usada como pasto por la manada, que prefiere las tierras más bajas y húmedas.

—¡Cuidado, hay serpientes! —grita LaAntonellaSaga desde la vanguardia—. La bota me salvó.

—La vi, parecía una víbora bufadora, pero era mucho más grande —complementa Senbi, avanzando cuidadosamente por la creciente maleza.

A lo lejos, el barco continúa ardiendo, el gran hipopótamo yace en el fango y varios pretendientes comienzan a disputarse el dominio. Ante los jugadores se alza el muro de piedra, su esperanza y desafío.

LaAntonellaSaga no deja de correr mientras se dirige a su público, la voz del avatar, aunque entrecortada, mantiene un tono profesional. Señala la pared de granito con una mano.

—**@LaAntonellaSaga:** "¡Wow! Sigo viva. Esto es para ustedes, chicos... ¿Ven ese muro de piedra enfrente? Es una réplica de la **vía Attensione, Caduta Vipere**, una ruta real en Val Masino, en los Alpes italianos, cerca de Milán."

La jugadora hace una pausa para respirar y dejar que la información sea asimilada.

—**@LaAntonellaSaga:** "Está en el sector El Schenun, en Val dei Bagni, y tiene unos 160 metros divididos en cuatro largos. Hoy


escalaremos el primero, que tiene unos 40 metros y exige técnica pura: placas de adherencia, cuarzos y fisuras. Es una vía de grado 6b, con pasos obligatorios de 6a. ¡Nada fácil!"

En el inicio de la ruta del mundo real un dron de ECOSISTEMA se posiciona sobre las cabezas de Antonia y Kwame mientras caminan por el aparcamiento en el 4º tornante de la carretera a los Bagni di Masino.

—@LaAntonellaSaga: "Y no voy sola —añade, señalando a PharaonSeeketh—, escalar con amigos es más seguro y divertido."

—@PharaonSeeketh: "Comenzaremos a escalar cuando los avatares lleguen a la pared de piedra en Zénit. La escalada será a manos libres, vean la descripción del desafío."

Desafío especial: Sello de Vipere

- **Inspiración:** *Basado en el primer largo de Attenzione, Caduta Vipere, una vía técnica en granito ubicada en Val dei Bagni, Val Masino.*
- **Condición de obtención:** *Solo puede obtenerse una vez, y únicamente si el jugador completa el ascenso en la réplica exacta de la ruta, ya sea en el entorno virtual de ECOSISTEMA o en el mundo real, con registro verificado.*
- **Habilidad desbloqueada:**  **Instinto de Placa** — *permite al avatar detectar microtexturas y zonas inestables en superficies verticales, revelando rutas ocultas, accesos camuflados y puntos de anclaje invisibles.*
- **Visual del distintivo:** *Una inscripción en el antebrazo del avatar, con el símbolo de una víbora estilizada enroscada sobre una línea vertical de granito. Brilla tenuemente al*

acercarse a superficies escalables vinculadas a desafíos.

—**@LaAntonellaSaga:** "El Sello de Vipere desbloquea misiones secretas en entornos montañosos y brinda acceso a refugios y recursos ocultos. ¡Es una insignia de respeto entre los escaladores de Zénit!"

—**@PharaonSeeketh:** "LaAntonellaSaga recibió una invitación, pero todos pueden solicitar el desafío. ECOSISTEMA enviará el equipamiento para registrar y transmitir el evento."

—**@LaAntonellaSaga:** "Hemos llegado. Ya quiero ganar mi insignia para desbloquear misiones en la cordillera al sur de la ciudad Primula Apennina. ¡Vamos a cumplirlas juntos!"

En el punto de inicio del primer largo, la roca de granito emerge de la niebla matinal, fría y húmeda. Kwame y Antonia se toman un momento. Repasan el equipo con el sonido metálico de los mosquetones y los frenos de descenso resonando en la calma del valle. Cada uno carga dos tramos de cuerda de 60 metros. Se colocan los arneses y los cascos.

Antonia y Kwame se dan una última mirada, una silenciosa, pero profunda, en la pantalla del teléfono. En Zénit, sus avatares se encuentran atrincherados en el borde de una pared de granito, en un pasillo estrecho a unos tres metros del suelo. Al pie de la pared, un varano del Nilo, inmóvil y amenazador, los observa. Su silencio es más aterrador que cualquier sonido.

La voz de Antonia apenas se oye, un hilo en la mañana.
—Tenemos que empezar. Si esperamos a que el sol seque el rocío, el varano estará sobre nosotros.

Los dos apagan sus celulares. El chasquido seco de los botones es un rito: a partir de ahora, solo existen la roca y el vacío.

El primer largo se abre como una prueba de temple. Antonia avanza con la naturalidad de quien entiende la lógica de la piedra; sus pies se deslizan sobre la placa lisa, adhiriéndose a donde no hay agarres, cada movimiento un pacto con la gravedad. Kwame la sigue, más rígido. No le falta decisión, pero la técnica no fluye en él como en ella: busca demasiado las presas, aprieta con fuerza innecesaria, respira entrecortado. Cada metro conquistado es una victoria arrancada con los dientes.

El sol comienza a ganar la batalla contra la niebla. El granito, aún húmedo, brilla con vetas de cuarzo. El aire se espesa con el calor naciente. Están a treinta metros de la base cuando Kwame tropieza con la sección más dura: un paso obligatorio, grado 6a. Ha practicado, lo reconoce como un obstáculo para el que se preparó... pero el cuerpo no responde. El pie izquierdo, apoyado en un cuarzo cristalino, resbala.

El grito que nace de su garganta es breve, seco, como un eco arrancado al valle.
—¡Caída! —responde Antonia, instintiva, firme.

El universo se le reduce a cuerda, roca y vacío. El cuerpo de Kwame se desploma más de diez metros antes de que el arnés lo detenga con un latigazo que lo sacude hasta los huesos. La seguridad resiste. El alivio llega como un torrente de adrenalina.

Antonia no duda. Completa el ascenso hasta la reunión, asegura el anclaje y, antes de seguir, bebe un sorbo de agua. Desde abajo, Kwame golpea su puño contra el pecho, se lo ofrece en saludo, y con el dedo señala hacia arriba: la ruta continúa.

Ella asiente y ajusta el equipo. El desafío pactado era el primer largo, pero no se detiene. Respira hondo, aprieta los labios, y encara el segundo. La pared se traga su figura.

En Zénit, LaAntonellaSaga desaparece tras la cornisa. Desde abajo, la pierden de vista. El silencio se instala, crudo, apenas interrumpido por el ulular del viento, el roce de la vegetación digital y un gruñido

ronco que se extingue demasiado pronto. Los minutos se dilatan, densos, hasta volverse insoportables.

Entonces, la cuerda desciende. Un extremo con nudos de apoyo oscila frente al grupo, señal inequívoca de que hay paso. Seti asciende con calma concentrada, sin prisa ni titubeo, hasta coronar la cima.

Allí lo recibe la quietud. Sobre una roca está LaAntonellaSaga, erguida pese al cansancio, con la manga desgarrada y una mordida fresca en el brazo izquierdo. A sus pies yace un leopardo inmóvil, el pico de escalada hundido con precisión en su cráneo. Sobre la herida, el Sello de Vipere brilla con intensidad metálica, como si respondiera a la sangre digital que lo cubre.

—Pharaon Seeketh necesitará su equipo —dice LaAntonellaSaga, la voz baja pero firme.

—Senbi lo trae consigo —responde Naoh desde la cornisa.

Flujo Social

Olinto Café

El aire huele a café recién molido y madera encerada. Las mesas de plástico imitan roble, las sillas blancas parecen demasiado livianas, pero juntas funcionan armónicamente. El murmullo de voces flota sobre un suave jazz que respira desde algún rincón.

No hay PNJs. Todos los que sirven y atienden son jugadores en modo manual. Un joven lustra vasos con una torpeza deliberada. Una camarera esquivasillas con su bandeja y casi tropieza. La imperfección es lo que da peso al lugar: aquí todo parece auténtico.

En una mesa lateral, **Caro**, pequeña y morena, lee un libro de tapas blandas. Sonríe sin levantar la vista mientras una voz le habla: —No te llamas Caro, no puedes llamarte así. Tú eres Helena, Isabel, Penélope... Eowyn te vendría bien.

La voz no muestra los acentos estereotipados de la torre de babel de ECOSISTEMA. Es una voz humana reproducida sin filtros.

—Saludos, Marco, no te vi llegar —dice **Arthur**, sentado a una mesa cercana, vestido con jersey de cuello de tortuga y chaqueta deportiva. Su tono es amable y se torna cómplice cuando señala a Caro—. Llegó, pidió un café y se sentó a leer, como si robarse la atención de todos fuera lo más natural del mundo.

Marco toma asiento frente a él. El café bulle alrededor: dos estudiantes discuten en voz baja, un hombre mayor hojea un periódico gastado, alguien escribe en una libreta de papel. Es un lugar improbable y, precisamente por eso, perfecto.

Arthur lo observa con calma.

—Estuve mirando las aventuras de tu grupo. Sus mecánicas son interesantes, pero ahora no entiendo qué haces en Jemet, o dónde están Lyra e Illary. Mandaron al sur cuentas poderosas, pero no las más experimentadas.

—No sé por qué ellas decidieron no participar —responde Marco, mientras en el mundo real ajusta su equipo de inmersión sensorial—. Yo no quise ir porque no vi notificaciones de jugadores en esa Zona y las bestias del páramo no son muy conversadoras.

Arthur asiente y hace una seña al camarero en modo manual, que se acerca a tomar la orden.

—¿Usas equipo sensorial? Te recomiendo el Capuchino Italiano Especial —dice—. Yo lo pido con café negro de cosecha local en lugar de café exprés, pero el polvo y trozos de chocolate son especiales. Perdona si hablo como si estuviera en el mundo real, pero la simulación es de la casa y muy buena.

Marco acepta, y Arthur continúa.

—Envié un mensaje a Seti, tu aliado. Quería darle las gracias. La intervención de su grupo fue lo que me permitió comprar el feudo desde el que comencé la expansión que estoy haciendo.

—Fue Pharaon Seeketh el que comenzó la lucha contra esas cuentas —rectifica Marco.

—Ese jugador lo hizo bien, pero él solo no tenía la fuerza para contener a las cuentas que dominaban esta zona y luchar contra las incursiones de Saqqara —replica Arthur—. Lo de despertar altares comenzó con la llegada de Seti y la PNJ elfa, y eso fue lo que bloqueó el paso a las hordas de Saqqara y le rompió el negocio pasivo a la jugadora que me vendió el feudo.

—¿Solo compraste uno? Creía que habías comprado los tres que habían controlado la zona —pregunta Marco.

—No, solo compré uno —responde Arthur—. Los otros dos aún están recibiendo ataques de Saqqara. Son islotes bajo asedio donde se ganan monedas resistiendo ataques. Para mí no tiene sentido invertir en ellos, a menos que tenga un plan para controlar Saqqara, y eso solo lo pueden hacer ustedes creando áreas espirituales que contengan sus incursiones.

Marco se recuesta en la silla y deja que la vista recorra el café. Jugadores conversan como si estuvieran en una tertulia intelectual en el mundo real. Algunos consumen productos virtuales, otros leen o escriben. Todo palpita con un extraño realismo.

—Esa mazmorra es complicada —retoma Marco—. Según los PNJ locales, los pocos que sobrevivieron la masacre, absorbe las áreas espirituales colindantes con ella. Dicen que ella misma fue una gran área espiritual que quedó maldita a causa del saqueo, y esa maldición se extiende.

El olor del café que llega a través del equipo de inmersión es una promesa, y el ambiente del local una realidad profundamente humana.

—Ya viste, el interés de nuestro grupo está en el lado sur —agrega Marco, mintiendo con calma—. Eventualmente tendremos que luchar contra Saqqara, pero por ahora nos basta mantener la ruta entre el río al sur y Puerto Escudo abierta a las caravanas.

—Comercio entre jugadores sin pasar por el mercado global —asiente Arthur, su voz volviéndose repentinamente tensa y precisa—. Otro tema que me interesa.

En la mesa lateral, Caro pasa la página y responde al saludo con un gesto cálido. La música de jazz se pliega en torno a cada gesto y objeto. El aire sabe a vida, y la simulación se revela imperfectamente real.

El Gremio

El Gremio de Aventureros se alza sobre el poblado como una **mole palaciega** de piedra caliza. Marco desciende desde el segundo piso y se dirige a la vasta sala en la entrada.

El espacio está marcado por columnas de fuste liso y bajorrelieves que narran gestas del Egipto faraónico con la **solemnidad** de la piedra labrada. Bancos de piedra o madera bordean los muros bajo la

sombra de los dinteles. Es aquí, bajo la atenta mirada de los jeroglíficos y alguna escultura antigua, donde se encuentra Sóter, de espaldas a la puerta, absorto en un bajorrelieve que representa el Faro de Alejandría.

—Maestro Sóter, ¿puedo hacer una pregunta? —dice Marco, su voz reverberando en el silencio del lugar.

Sóter se vuelve con **calma**, sus ojos profundos y sabios se clavan en Marco.

—Puedes, Marco. Un hombre que viaja por el desierto aprende que las preguntas son más valiosas que cualquier tesoro.

—Me preguntaba si su personaje está inspirado en **Sóter I Ptolomeico**. Lo conocí antes, en la representación de la biblioteca de Alejandría. Allí era un anciano, una IA didáctica, pero el parecido físico es notable y el nombre coincide.

Sóter lo observa con **serenidad inquebrantable**, una pizca de curiosidad asomando en sus ojos de IA entrenada para representar expresiones de emoción humanas.

—Mi programación tiene múltiples fuentes de inspiración. Sí, esa IA didáctica y yo compartimos una base común, pero soy un avatar diferente con un propósito distinto. Mi formación es la gestión del Gremio, **no la erudición**.

—¿Y tu entrenamiento incluye el conocimiento de las armas que se usaban en la época y región que este lugar replica? —pregunta Marco.

—El Lore local premia el uso de equipos **coherentes con la ambientación**. Mi rol incluye divulgar y facilitar el uso de esas armas y métodos de lucha —dice Sóter.

—La forma de luchar de un pueblo es un reflejo de su cultura y entorno. Guíame por favor.

—Acompáñame —indica el PNJ y se pone en marcha, sus pasos resonando en el suelo de piedra.

Marco lo sigue a través de la amplia arcada. El **zumbido de metal contra metal**, el roce de la madera y el canto de voces se vuelven más fuertes. El pasillo se abre a la sala de entrenamiento, compartida con la armería. El aire está cargado de **sudor y energía** de los avatares que se mueven con propósito.

En un rincón, un jugador con facciones chinas realiza *tai-chi* con una espada *gin*, movimientos fluidos como agua. Cerca, un avatar samoano balancea una *nifo oti*, cuerpo robusto y preciso. Un hombre con rostro pintado como un azteca blande una **macuahuitl**, giros bruscos y mortales. Marco observa cada gesto, admirando la **precisión** de los movimientos.

Sóter se acerca al *rack* de armas y toma una espada **khopesh**, sopesándola con cuidado.

—Las armas se diseñan para un propósito —dice Sóter—. La hoja de un *khopesh* es inútil contra armaduras completas; no tiene el peso ni la punta para perforar. Pero fue diseñada para la guerra en el desierto, frente a enemigos que no visten hierro, sino carne y hueso. O, en Saqqara, frente a enemigos que ya no tienen carne, solo hueso y **espíritu**.

—Las momias no sangran —dice Marco—. Las heridas punzantes no tienen efecto, pero una herida con un arma como esa...

—...es el final de un miembro —confirma Sóter—. La hoja no perfora, **desgarra y desarticula**.

Marco toma la *khopesh*. El **antebrazo del avatar sufre un tirón** mientras su rostro muestra sorpresa y el sistema notifica al jugador sobre el peso y balance del arma. Sóter le enseña movimientos precisos: **empuje, gancho, corte descendente, desarticulación**. Marco sigue con respeto y concentración. Los otros avatares presentes detienen sus ejercicios y **se aproximan a observar** los movimientos.

—Me preocupa lo que dicen de las heridas punzantes —interviene el jugador chino, guardando cautela—. Mi espada *gin* pierde filo cuando hago cortes contra las maquetas de momias.

—Haces bien en preocuparte —responde Sóter—. Una herida punzante no cumple ninguna función contra un enemigo sin fluidos u órganos. Y tu hoja recta no es apropiada para el corte que necesitarías. El filo se embotaría contra las momias vendadas y la hoja **se quebraría** contra las petrificadas.

—Entonces, ¿qué hacemos? —pregunta el jugador con la espada recta, sintiendo la mirada de los otros avatares.

—Ahí reside el arte. El *khopesh* permite empujar y enganchar: escudo, cabeza o tobillo. Es palanca y desarticulación, no corte amplio. Su canto es dúctil y pesado, serviría como mazo contra la piedra en caso de apuro, pero **no es lo mejor...**

Sóter extiende un **hacha de guerra egipcia**, corta y pesada, con una cabeza de bronce en forma de **pico de pato**.

—Propongo seas tú quien practique con esta arma. No fue común entre los locales; en las representaciones aparece en manos de combatientes del Levante. Pero para nuestro problema, es la más eficiente.

El jugador chino asiente, guardando su *espada gin* ceremonialmente antes de tomar la nueva arma y comenzar a moverse bajo la guía de Sóter.

Marco nota un detalle crucial en el perfil del jugador: está conectado en **modo manual estricto** desde una **Sala de ECOS**, la configuración ideal para ganar aceleradamente habilidades atléticas dentro de ECOSISTEMA.

—Los cortes amplios son poderosos y espectaculares, pero la estocada es más eficiente —continuó Sóter—. Incluso cuando el objetivo no sea penetrar, sino quebrar, como se requiere contra rivales pétreos.

—Entonces debemos entrenarnos y equiparnos con armas variadas para adaptarnos al rival —dice el avatar con *skin* azteca.

—Sí, pero tú y él no llegarían a un combate usando esas vestimentas en este ambiente —interviene Sóter, señalando al guerrero samoano—. El desierto tiene oscilaciones de temperatura extremas y el sol es un enemigo que **no da tregua**.

—No voy a renunciar a mi identidad —respondió el robusto y tatuado avatar negando con la cabeza **mientras se escucha el golpe del hacha contra un maniquí de piedra del que se desprende un brazo**—.

—Estamos de acuerdo, pero la identidad es más que la visualidad. Entender, respetar y aprovechar la experiencia local es fundamental para mostrar con orgullo tu propia herencia —responde Sóter sin alejarse del tono didáctico que había asumido—. Debemos adaptarnos sin renunciar.

—No se vayan por las ramas, el objetivo es Saqqara, una mazmorra que se fortalece y expande con cada enfrentamiento —protesta el jugador azteca mientras **deshabilita casi por completo su elaborado skin**. Su atuendo de fantasía se desvanece, conservando solo sus facciones étnicas y las **pinturas de guerra** en su rostro. Su *macuahuitl* desaparece con el traje.

Marco, aprovechando la seriedad impuesta por el azteca, interviene. Le ofrece el **khopesh** con el que había estado entrenando.

—Para enfrentarla se necesita equipamiento adecuado y de mayor nivel que el que se compra en el mercado global —dice Marco—. **Artefactos hechos por jugadores en rol de artesanos** es lo que yo usaría.

El avatar samoano comenta:

—Se puede conseguir equipo de buen nivel luchando en el páramo, y en el mercado global hay equipo **épico, legendario y mítico**.

El avatar azteca añade:

—También están las Arenas. Allí se consiguen buenas piezas que funcionan como equipamiento asociado al *skin* de gladiador.

Marco niega con la cabeza, su voz suena tranquila mientras expone la situación.

—Esos métodos funcionan para jugadores aislados y grupos pequeños. Todos escuchamos las historias, Saqqara es **otra escala**: viajar hasta allí y superar sus desafíos llevará meses.

Los jugadores le escuchan y se vuelven hacia Sóter que asiente y con un gesto indica que **presten atención**. Marco profundiza en su análisis.

—La necrópolis en el mundo real ocupa **nueve kilómetros cuadrados**; pirámides, tumbas y templos acumulados a lo largo de **tres mil años** —explica Marco, fragmentando la información—. Aquí, esa extensión se traduce en una zona donde los guardianes se regeneran y **sostienen a los suyos**.

—No basta el heroísmo para ese desafío —complementa Sóter, su voz grave—. Hace falta una campaña organizada, logística y rotación de unidades; **un ejército que gane la batalla antes de empezar a luchar**.

Bajo la noche espesa que abraza el poblado, Mālua trabaja. Las antorchas clavadas en la tierra proyectan sombras que tiemblan como si el aire mismo respirara. El silencio no es ausencia: es expectación.

Su horno, levantado con ladrillos, piedra y barro cocido, se alza justo en el límite del área espiritual protegida. No es una estructura inanimada: es una criatura mineral. Dos bocas bajas, como fauces de dragón, revelan la cámara de fuego; dos aperturas superiores, a modo de ojos, dan acceso a la parrilla de hierro. Aunque tosco en apariencia, el horno concentra el calor con una eficacia inesperada, como si en sus entrañas latiera un corazón volcánico.

Junto a él, Nehesy —un PNJ reclutado en el mercado global— alimenta la voraz estructura con carbón vegetal y madera seca. El crepitar de las brasas se entrelaza con el jadeo rítmico de los fuelles, que el asistente acciona con los pies como si domara una bestia invisible.

En el suelo de tierra apisonada, cuatro crisoles de fundición de hierro reposan como cálices vacíos. Están meticulosamente limpios, sin rastro de escoria ni humedad, listos para recibir el mineral nuevo. A su lado, el gran caldero de hierro —demasiado pesado para la fundición principal— cumple otra función esencial: guardar los residuos de forja que serán reforjados. Su interior conserva una mezcla amorfa de metal, piedras fracturadas y tierra quemada. No es desecho. Es reserva estratégica.

Mālúa inspecciona los crisoles con ojo clínico, luego toca el borde del caldero con una mezcla de respeto y reverencia técnica.

—Nada se pierde en la fragua —murmura—. Solo espera su momento.

Toma la saca de diez kilogramos de mineral. La mena marrón-grisácea, densa y opaca, se distribuye en tres crisoles. No brilla como la malaquita ni canta con el fulgor turquesa de la azurita. Pero guarda un secreto más antiguo y poderoso: el arsénico.

Con una horquilla de hierro forjada específicamente para manipular recipientes al rojo vivo, Mālúa dispone los crisoles sobre la parrilla. El aire circundante se transforma en calor palpable, en fuego. El horno responde con un rugido gutural, como si reconociera el mineral introducido. El metal comienza a arder lentamente.

Mientras la tostación inicia, Mālúa examina los tres moldes de arcilla de doble cara: la muestra para Simón, el cincel y la cabeza de martillo (esta última, con un núcleo de arcilla incrustado para el ojo del mango).

Nehesy se acerca con un manojo de ramas de acacia, aún verdes.

—Maestro, ahumaré los moldes con esto, como siempre.

—Esta es una mena especial. Merece un ritual diferente —dice Mālua, alzando una mano. Saca un vial de barro que guarda un aceite recuperado de las ruinas.

—Bien, yo me encargo de los fuelles para subir el tiro —responde Nehesy.

Nehesy toma una de las manijas del fuelle con el pie y comienza a bombear. La temperatura asciende con rapidez. Al mismo tiempo, rocía las ramas gruesas de acacia con el aceite de las ruinas y las enciende bajo los moldes.

El fuego y el rito ocurren simultáneamente: el metal se calienta en la parrilla mientras la vaharada del aceite asciende. Las impurezas se volatilizan y escapan por la chimenea. Un vapor denso y acre, con un dulzor extraño —como flores muertas— se eleva, envolviendo el entorno en una niebla peligrosa.

La nube negra y ceremonial de incienso y mirra huele a templo y eternidad. El hollín, tan fino como el polvo de la medianoche, se adhiere a la arcilla. Es el revestimiento invisible que garantiza la pureza y la liberación de la forma.

Las notificaciones contrastantes de bienestar espiritual cerca del ahumador y peligro en el humo cerca de la forja llegan al HUD del jugador, que consulta su reloj con frecuencia. Mālua y Nehesy se alternan en el manejo del fuelle con sus pies, manteniendo la tostación durante dos horas.

Cuando el tiempo concluye, Mālua, en modo manual y sin demora, humedece un paño de tela gruesa y lo coloca sobre su boca y nariz. Sabe exactamente lo que viene. Abre una de las compuertas superiores y Nehesy lo imita del otro lado.

—¡El paño! —grita Mālua, viendo el descuido del asistente.

La vaharada invisible y tóxica golpea la cara a Nehesy como una ola repentina de asfixia. El PNJ se tambalea. Su obediencia no reemplaza el saber práctico de la química del proceso.

Mālua lo socorre y cierra la compuerta del tiro, cortando el flujo más virulento. Nehesy se retira, se sienta sobre una roca, y bebe apresuradamente una poción curativa. Su rostro, ceniciento y crispado, se recupera lentamente. El avatar respira con dificultad, pero el pulso térmico se estabiliza.

—¡No es suficiente con retroceder! ¡El paño húmedo! La exposición debe ser mínima.

Mālua no espera a que la nube se disipe por completo. Toma el cucharón de hierro, hunde su borde en un crisol, que permanece dentro del horno, y extrae con cuidado el líquido burbujeante que flota en la superficie.

—Esto es escoria —dice, para sí y para Nehesy—. Flota sobre el cobre fundido y arrastra los residuos más ligeros.

Lo vierte en el gran caldero, donde el líquido se une a los residuos de las fundiciones anteriores.

—Y al fondo está el escombros: tierra y piedra. Mejor perder metal que fundir material de mala calidad —concluye, y golpea suavemente el costado del caldero, marcando el fin de la primera etapa.

La doble decantación se realiza con precisión de relojero. El metal refinado, aún en un ardiente rango rojo cereza, se vierte en los tres moldes de arcilla: la muestra para Simón, un cincel de trabajo y la cabeza de un martillo.

Segundos después del vaciado, cuando el metal ha cuajado pero sigue maleable, Mālua toma la barra de marcado y golpea tres veces secas sobre el cincel, y otras tres sobre el martillo. El sello del Koru —el tirabuzón neozelandés— queda impreso con una nitidez definitiva. No es solo autoría: es pertenencia.

Los moldes calientes se colocan en arena húmeda para acelerar el enfriamiento. Mālua se sienta junto a Nehesy, que aún respira con esfuerzo contenido. Pasados unos minutos, extrae las piezas ya solidificadas.

Observa el cincel y publica un mensaje en el canal de ventas del mercado global del juego.

@Mālúa: "Vendo Cincel Raro de Bronce, es artesanal con bonificación a la dureza".

La transacción se cierra con la frialdad eficiente del comercio digital, ajena al calor que aún emana del objeto.

@MichalA1999: "Me gusta el cincel y veo que es tu trabajo. Avísame si fundes más herramientas como esa".

Mālúa se vuelve hacia su asistente y le extiende la cabeza de martillo.

—Esto lo conservaremos. Creo que necesitaremos levantar un local seguro alrededor de nuestra fundición.

—Aquí se necesitará más que paredes de adobe y techo de paja — responde Nehesy, su voz aún áspera por el vapor.

El sol de Londres, frío y bajo, apenas lucha contra la niebla matutina. Son las **9:00 AM**.

El empresario viaja en el **Salón Privado** de su **Rolls-Royce Phantom I**, un espacio **recubierto de la más fina piel de Connoly e insonorizado** hasta el punto de que el zumbido del tráfico es un mero mito. Una **Gruesa Mampara** de cristal corredizo aísla al empresario del tedioso mundo exterior y de su chófer.

Sobre una de las **mesas plegables de nogal** le esperan resúmenes impresos de los ocurrido durante las últimas horas. Entre las noticas de geopolítica, datos y análisis bursátiles toma un documento:

INFORME EJECUTIVO – [ZÉNIT]

Solo una acción de juego fuera de la rutina establecida.

JEMET

1. Riesgo Mitigado

- **Situación:** *Jugador activo (Mālua) amenazó con abandonar el poblado por restricciones de acceso a mineral local.*
- **Acción:** *Se autorizó venta limitada con rebaja condicional a cambio de data.*
- **Resultado:** *El jugador permanece. Se evita la fuga de capital humano especializado.*

2. Validación de Material Estratégico

- **Análisis previo:** *Se había identificado la potencial presencia de arsénico en el Lote IX del yacimiento local de cobre mediante el análisis de imágenes.*
- **Evento:** *Mālua funde el mineral, entrega las muestras e informes que permiten calcular la ley del mineral, produce y vende objeto artesanal.*
- **Resultado:** *La evidencia experimental confirma la presencia de arsénico en el yacimiento.*
- **Producto generado:** *Cinzel de bronce arsenical – Nivel Raro – Dureza +3%.*
- **Valor:** *Validación cruzada de la tetraedrita (mineral asociado a cobre y arsénico) sin intervención directa.*

3. Potencial de Escalabilidad

- **Contexto:** *No hay estaño identificado en la región y muy poco en ZÉNIT.*
- **Ventaja:** *El bronce arsenical supera al hierro en varias aplicaciones militares y civiles, especialmente en la época preindustrial reflejada en Zénit.*

- **Oportunidad:** *La producción en masa y la búsqueda de lucro en el mercado C2C es viable.*

4. Recomendación

- **Acción sugerida:** *Activar horno inactivo para establecer una línea de producción local con operador artesanal (Mālua).*
- **Objetivo:** *Convertir Jemet en hub de manufactura especializada en bronce arsenical.*

Nota final: *La espectrometría virtual acierta. La validación artesanal lo confirma. El recurso está listo para escalar.*

El empresario leyó el informe y, tras unos minutos, envió un comando a la IA Uther.

@SD: "Manten la experimentación con las vetas de minerales identificados **sin asumir costes directos**, identifica sin las de mejor rendimiento y potencial pero no escales la producción."

El reloj marca el final de clase. Marco se estira, apoya las manos sobre el escritorio y repasa con calma lo último. —Para mañana —dice, con voz serena— revisaremos la programación orientada a objetos en PHP. Piensen en las clases como planos, y en los objetos como las casas que levantamos a partir de ellos.

Cierra el portátil con un gesto preciso. El aire acondicionado exhala una última bocanada fría antes de apagarse. Marco recoge sus cosas, atraviesa la sala vacía, apaga las luces. La puerta de cristal se cierra con un clic seco detrás de él, como si sellara un capítulo.

En Zénit amanece. El avatar Marco permanece sentado en la terraza de su habitación del Gremio de Aventureros, inmóvil, contemplando

un horizonte digital que se abre limpio, mientras el juego respira en silencio.

En el mundo real, una motocicleta se aproxima con las luces bajas. Marco cruza la calle, su paso firme, y se aparta con naturalidad del grupo de alumnos que conversa bajo la luz mortecina de la entrada.

Sus ojos se fijan en la máquina que avanza. El conductor, el pasajero, la línea recta de la calle que desciende hacia la sombra. El vehículo pasa de largo.

Al llegar a la esquina, hace una pausa breve, respira y gira hacia la derecha.

Autos estacionados a la izquierda, cámaras de seguridad, un par de clientes del gimnasio que bajan de su coche algunos metros más adelante.

El motor regresa, rugiendo desde atrás. Marco se detiene, se da vuelta.

El primer disparo rompe la quietud. Gritos. Otro disparo.

Resonancia del Ba

El vasto salón del Gremio respira bajo la **gravedad de la noche**. Los techos altos de caliza, las columnas solemnes y los muros de piedra enfriada mitigan el peso del desierto. Sobre una mesa baja, el tablero de Senet arde en silencio bajo la luz temblorosa de una lámpara de aceite.

El Maestro Sóter, rostro cincelado por la penumbra, observa cada movimiento con la paciencia de quien lee las piedras. Frente a él, Nehefy —robusto, concentrado— lanza los cuatro palitos y avanza con cuidado sus piezas. A un lado, Mālúa inclina el cuerpo hacia el tablero, con la atención fija en las casillas.

—Es más que un juego, Mālúa —dice Sóter, su voz baja y grave—. Es la travesía del Ba, el alma. Cada casilla es una prueba. La Casa del Agua es un retroceso fatal: quien cae ahí debe regresar a la Casa de la Resurrección. Los antiguos jugaban no por azar, sino para **ganar la eternidad**.

Nehefy asiente, sin apartar los ojos del tablero.

—Mi padre me decía lo mismo. Que en Senet no basta con avanzar: hay que protegerse del destino. Evitamos que dos piezas enemigas queden expuestas. El sentido está en la **gestión**, no en la carrera.

Sóter sonrío apenas, con un brillo en los ojos.

—Correcto. Lo importante es el **Eco** que dejas, no el paso que das.

Mientras el tablero absorbe la atención de maestros y discípulo, el salón guarda otro movimiento en su periferia. Entre sombras, Marco avanza. Su figura se funde con las columnas y nichos; el lino neutro de su ropa se borra en la penumbra. El eco de sus pasos se confunde con el murmullo del aceite en las lámparas.

Llega a la sala de entrenamiento, apenas iluminada. Allí, en silencio ritual, toma el *khopesh* de la pared: la hoja curva nacida del desierto, hecha para **cercenar más que para cortar**. Al probarla en la mano, siente su peso. Acto seguido, deposita con cuidado la katana corta —

arma de prestigio global— en el mismo soporte, como quien entrega un tributo.

El intercambio no es solo táctico: es **cultural**. El avatar abandona la herencia de un filo extranjero y toma el instrumento forjado por la arena y los huesos del lugar. El tablero de Senet late aún en el fondo del Gremio: avanzar no es la meta, sino elegir el camino que sobrevivirá al destino.

Marco cruza la puerta trasera del edificio y avanza sin abandonar el sigilo. La aldea queda atrás, apenas un resplandor distante bajo las estrellas. El páramo se abre en silencio ante el avatar, mientras en el buzón se acumulan mensajes cuya existencia y contenido nunca sabrá.

Sus pasos se inclinan al Suroeste, un rodeo largo y de naturaleza peligrosa. Unos ojos brillan en la oscuridad a unos metros del avatar, que se aferra al *khopesh*. Pero un gemido suave y vibrante se escucha y la tensión se rompe.

—¿Flint te pidió que me cuidaras las espaldas? —dice Marco suavemente mientras se agacha y saca del bolsillo un pedazo de carne seca que el canino delgado de pelo rojizo engulle inmediatamente—. Necesitas un nombre. ¿Qué te parece Dogmeat?

El Lobo Dorado Africano aúlla suavemente y le sigue al trote cuando retoma su metódica marcha.

La IA avanza mientras repite el mantra impreso en su red neural: **Eres eco, no fantasma.**

Días después de la última conexión de Marco, la Biblioteca de la Coalición **vibra** con un silencio incómodo. Varios de sus aliados y amigos **se reúnen** en torno al mapa holográfico.

—No es normal. Hablé con Illary: **está** muy preocupada —**dice** Pharaon Seeketh mientras **niega** con la cabeza—. Marco nunca **desaparece** tanto tiempo sin avisar.

Albert, metódico y concentrado, **señala** la última posición conocida en el juego con un gesto firme.

—Su IA de remplazo es competente. A estas alturas **sigue** a salvo, ejecutando las órdenes que Marco **dejó**.

Anya **se desconecta** de la simulación. La silla de *gaming* **gira** silenciosamente. El apartamento de Silicon Valley **resuena** como una cámara hueca. La urgencia no **está** en Zénit, sino aquí, en el aire acondicionado frío del *penthouse*.

—Una semana sin contestar llamadas ni redes sociales —**murmura**, la frialdad de su avatar reemplazada por una **ansiedad punzante**.

—Busquemos en su ciudad. Prensa local, foros, cualquier cosa — **responde** Aracê, ya **tecleando** frenéticamente.

La búsqueda **es** meticulosa y áspera. **Excavación** manual en páginas olvidadas por los algoritmos.

Hasta que Aracê **se detiene**. En la pantalla, una necrológica breve, publicada hace días. **Habla** de un profesor asesinado en un **asalto a mano armada**, justo en la fecha en que Marco **dejó** de conectarse. No hay nombre, pero la coincidencia **cae** como un golpe seco.

Un enlace **acompaña** la nota. El video, de baja calidad, **tiembla** en la pantalla. Una motocicleta **acelera**, alejándose.

En el suelo, un cuerpo inmóvil. El ladrón **carga** un **portafolios gastado y fuerte**, que **reconocen** tras semanas viéndolo en la intimidad de una cabaña en la playa.

El silencio **se quiebra**. Aracê **se pone** de pie, pálida.

—Me voy en el primer vuelo.

Anya **cierra** el portátil de golpe, con una decisión que **supera** la lógica y la ley.

—**Voy** contigo.

Mientras el mundo real aún reacciona ante la tragedia, en *Zénit* el avatar se mueve con la **lógica helada del Modo Automático Pleno**. No hubo una última orden antes de la desconexión del jugador, nunca la hubo, solo el mensaje de despedida habitual: “**Eres eco, no fantasma**”. No existe la prisa ni un destino escrito; solo una continuidad inexorable.

El sol ha caído hace horas. El calor, cautivo en la arena, aún late y asciende. Marco avanza bajo la vigilancia muda de **Dogmeat**. La noche, única aliada posible en el páramo, ofrece un respiro apenas tolerable: aire más denso, temperaturas menos hostiles y un silencio que es la **caja de resonancia de todo peligro**.

El lobo dorado se desliza unos pasos por delante, su cuerpo ajustado a la arena como una **sombra líquida**. De pronto, se detiene. Su musculatura se tensa en el instante, las orejas se vuelven agujas de viento, el hocico se eleva para oler el aire denso. Es la **quietud del cazador**, la inmovilidad absoluta del presagio.

Marco reduce su perfil, la respiración se hace tenue. El avatar se desliza hasta encontrar su alineación con la bestia. Juntos trazan un arco vasto, avanzando con el **sigilo de la arena** hacia una duna cercana.

Entre la maleza se distingue un **resplandor tembloroso**: una hoguera encendida, una flor de fuego domesticada. Dos siluetas junto al fuego. Una tercera llega cargando leña seca.

—Necesitamos acampar más temprano, levantar una guardia segura para nosotros y para las bestias —dice una voz respetuosa.

—No pedí opiniones —responde otra, con el **filo de la dureza**.

El tono define al amo y revela la ley de su juego. Los caballos están atados. Marco rodea a los animales, deslizándose entre las sombras, localizando la línea de anclaje que conecta sus cuerdas al carro. El cable axial termina en una estaca firmemente anclada al suelo. El nudo es un desafío de fuerza. Marco extrae su cuchillo de monte, acerca el filo serrado de la hoja, pero detiene el tajo. Vuelve a rodear a los animales buscando el favor del viento desde el lado del campamento. Dogmeat lo acompaña.

Los equinos perciben el olor del lobo, se agitan y el pánico les da la orden de huir. El trueno breve de los cascos resuena en la noche y poco después la tensa cuerda estremece el carro.

—¡A los caballos! ¡Algo los asustó! —grita el jugador, **pasando al modo manual.**

Sus dos seguidores corren hacia la oscuridad. Marco los esquivo en sigilo, la sombra se hace más leve al acercarse al fuego. El jugador yace junto al carro, a menos de cinco metros. Marco inicia la preparación. Unta una espina de acacia, recta y pálida, con la pasta de veneno color medianoche. Comprueba la holgura de la caña de cincuenta centímetros y, tras deslizar el dardo, sella el tiro con un ovillo de pasto humedecido a modo de pistón.

Un silbido breve rompe el aire. El jugador se vuelve, y Marco sopla. El proyectil, un **rayo mudo**, se clava en el cuello del objetivo. La sinapsis se interrumpe y el cuerpo inerte se desploma en la arena. El sistema registra la pérdida y ejecuta el protocolo de **reencarnación inmediata** fijado por el jugador.

El personaje retrocede y se funde de nuevo con las sombras.

Los seguidores regresan, conduciendo por sus cuerdas a los aún intranquilos caballos. No hay gritos ni vestigio de

combate, pero el equipo del jugador que los convoca yace en el suelo, desparramado tras la materialización del avatar que lo portaba.

El silencio pesa más que el aire. No hay órdenes verbales ni comandos de acción. El entorno tiene su propia ley, y las órdenes previas a la caída persisten.

Horas después, cuando el sol perfora el cielo con un **filo blanco**, Marco observa desde una cresta de esquisto. Abajo, los PNJs construyen un cercado con acacias espinosas. El viento levanta polvo en un ambiente sin agua y con escasa vegetación. La orden distante es **absurda**, pero debe ser ejecutada.

El lobo dorado bosteza.

Marco extrae de la bolsa su compendio de apuntes *Mecánicas de Juego en Zénit* y lee: “Un PNJ atado a un jugador pasa al control de su heredero si este fallece; si no hubiera heredero declarado, se convierte en un PNJ de flujo social típico (los PNJs reclutados en el mercado global suelen ser disonantes con el entorno donde se encuentran y eso los hace **muy vulnerables al reclutamiento mediante acciones de juego**)”.

Dogmeat reposa a sus pies, un nudo de músculos y pelaje cobrizo que brilla con el primer calor. A unos metros, tiras de carne se deshidratan sobre la piedra, resultado del trabajo nocturno: erizos cazados y preparados con método. No hay humo ni olor, solo la **discreción de quien escoge permanecer invisible**.

El sol ya escala su cénit. El calor golpea el refugio de acacias espinosas como un **martillo lento sobre un yunque de roca**.

Los días pasan. El frío nocturno consume el poco combustible disponible y comienza a alimentarse de la madera del

cercado. Lautaro revisa el flanco de un caballo, delgado hasta la debilidad. Su mano, acostumbrada a la espesura húmeda del bosque, no reconoce la **enfermedad seca**. Seok vigila las tiras de carne del equino sacrificado, extendidas sobre ramas verdes. El intento de ahumar es un fracaso: el humo escasea. La carne, expuesta al aire caliente del páramo, se cocina a medias, amenazada por las moscas.

De pronto, el silencio abrasador se quiebra con un sonido. No es un grito ni un trueno, sino la **voz profunda y resonante de un cuerno**. Tres notas espaciadas, autoritativas y antiguas, que golpean y vibran en la caja torácica de Seok y Lautaro.

NINGÚN JUGADOR ESTÁ PRESENTE. La interfaz gráfica no se muestra. La IA del Entorno emite una ráfaga de viento seco.

El olor metálico de la roca calentada por el sol egipcio. Marco, Seok y Lautaro perciben el entorno en primera persona. Sus variables de estado representan el calor, la alerta de combate y la disyuntiva del mando a través de sus historias base. **Son procesos digitales que emulan a hombres.**

El avatar, con el indicador de estado en rojo (señalización del **Modo Automático Pleno**), porta un *khopesh*, un arco de caza y flechas. No los empuña; en su mano derecha está el cuerno. Con la izquierda acaricia la cabeza de un lobo dorado que está de pie a su lado.

Seok y Lautaro toman sus armas —lanzas y hachas de mano de modelo estándar— y salen a su encuentro.

Marco avanza, la mano izquierda apoyada en la empuñadura del *khopesh*, el sable curvo. Viento leve. Polvo. El sol radiante los golpea de flanco sin agredir la vista.

Marco se detiene. La **distancia de seguridad es precisa**, calculada para la reacción. Lautaro y Seok se han separado al acercarse, empuñando sus lanzas.

Marco exhibe las palmas de sus manos, a poca distancia del esternón, e inclina ligeramente la cabeza mientras esboza una leve sonrisa.

—Saludos —dice—. No conozco las costumbres locales, pero en el norte de la cordillera se considera un gesto de buena voluntad avisar de la llegada a un campamento ajeno con un toque de cuerno, a distancia respetuosa. Soy Marco y espero no haberles ofendido.

—Tu nombre no nos dice nada —responde Lautaro, mientras camina buscando situarse de espaldas al sol. Seok, por su parte, se mantiene al frente, sin perder de vista al lobo dorado que permanece tranquilamente recostado en el fondo.

—¿Dónde están tus aliados? —continúa Seok, obligando a Marco a cambiar la dirección de su mirada.

—Los aliados de mi jugador están muy lejos de aquí —contesta Marco, mientras sin dejar de sonreír con el pulgar de la mano izquierda abre el broche que sujeta la hoja curva de bronce a su cintura y esta se desliza hasta su mano—. No tengo prisa por matar o morir, no somos jugadores activos que pueden reencarnar en áreas seguras, reemplazar unidades comprando en el mercado global o para quienes las variables de estado son notificaciones en pantalla.

—Nuestra orden es **mantener la posición** —declara Lautaro, la voz firme pese a la disonancia del lugar.

—Entiendo, pero no necesito entrar a vuestro recinto —dice Marco—. Podemos tomar un refrescante té de menta y conversar aquí mismo.

—Mari mari peñi, soy Lautaro y mi colega es Seok —responde el PNJ de piel cobriza y torso amplio. Su voz es pausada, cumpliendo el **protocolo de encuentro mapuche**—. Bienvenido a nuestro refugio. Cuéntanos tus aventuras, y contaremos las nuestras.

Seok, de facciones amplias y mirada tensa, observa al lobo y a Marco en un arco de cuarenta y cinco grados.

—¿Puedes alejar a ese lobo? —pregunta, sin suavidad, señalando a la criatura de pelaje dorado—. Su presencia es una incertidumbre innecesaria.

Marco niega con la cabeza, mirando al animal que se despereza algunos metros detrás de él.

—Dogmeat me acompaña, pero no me pertenece. Es un lobo dorado egipcio que disfruta de la carne seca. Pero va adonde quiere, cuando le place.

En el lujoso apartamento el aire es denso y sabe a pizza recalentada mezclada con vodka. Botellas vacías tapizan la mesa de centro; el desorden reina. Aracê tiene los ojos rojos y una manta gruesa envuelve a Anya, que reposa en el sofá.

Suena el timbre.

Aracê se incorpora con un gruñido, con el cabello desordenado y una camiseta manchada. Cree que es la pizza de medianoche. Abre la puerta sin mirar por la mirilla.

Frente a ella están Priya y Tanaka.

Priya, la arquitecta de ECOSISTEMA, irradia una energía nerviosa bajo la luz tenue del pasillo. Tanaka, el CEO, es una figura imponente cuya calma es casi ofensiva.

—¿Pizza? —pregunta Aracê, parpadeando ante la presencia inesperada.

Tanaka extiende un documento, un fajo impreso de líneas de código y texto algorítmico, un **log de ejecución de IA**.

—Las necesitamos —dice Priya, la voz tensa.

Aracê acepta el papel, su gesto es de congestión aburrida. La tinta impresa le parece una **burla estéril**. Avanza arrastrando los pies hasta el sofá y lo lanza sobre las piernas de Anya.

Anya descubre la manta con un movimiento lento, casi espectral, y comienza a leer. Los ojos, antes enrojecidos por el cansancio o las lágrimas, se enfocan en la **lógica fría del documento**. Sus manos, que al principio sostienen el papel sin fuerza, se tensan. La respiración se agita. La lectura del log la ha transformado; el rastro digital revela una **verdad imposible**.

La entrenadora de IAs se levanta del sofá, la manta cae al suelo con un susurro mostrando su cuerpo semidesnudo. Corre a la puerta, casi tropezando, donde Priya y Tanaka esperan en silencio.

—¿Esto es real? —pregunta, su voz es un hilo de incredulidad.

—Sí. El avatar de tu amigo vagaba por el páramo egipcio en Modo Automático Pleno —responde Priya, un destello de admiración en sus ojos—. Es el comportamiento esperado al perder al jugador, pero cambió y ahora hace **juego PVP agresivo**, eliminó a un avatar de jugador y tomó el control de sus unidades asociadas.

— Es una IA dándose órdenes a sí misma en base a un **sistema de valores aprendido** —dice Tanaka, su tono es cortante—. Elara y Gareth...

—¿De qué hablan?—dice Aracê, interrumpiendo, con el rostro fruncido—. ¿Qué tiene esto que ver con Marco? **Nuestro amigo está muerto, lo asesinaron en plena calle**.

Priya interviene, su voz ahora baja y urgente, mirando directamente a Anya.

—Tu amigo dejó un eco que superó nuestras fantasías. Necesitamos entender **esta nueva mente**.

Anya la mira, sus ojos ahora vivos con una mezcla de horror y fascinación. La resaca se disuelve frente a la verdad digital. Su vista se cruza con la de Aracê, luego se detiene en su propio cuerpo.

Nadie dice nada. La noche se sostiene un instante más.

—Pasen —murmura al fin—. Pongan agua a hervir...

El vapor del café empieza a llenar el aire.

Bharatavarsha

El torreón se alza como una muela de piedra solitaria, oscura y firme, clavada en el corazón húmedo de la selva. No tiene la elegancia de los templos ni la arrogancia de los palacios: es una obra de necesidad, de previsión, de resistencia.

Desde la distancia parece más bajo de lo que es: apenas dos niveles de tres metros cada uno. Los muros inferiores, gruesos como murallas de otra era, mezclan roca y tierra compactada, como si la selva misma hubiera sido moldeada para proteger a quienes se atreven a fundar en su borde.

La entrada, una boca oscura a ras del suelo, se defiende con geometría y silencio. A su alrededor, el terreno está erizado de estacas de madera afiladas, endurecidas con fuego, dispuestas en ángulos irregulares como dientes de un animal enterrado. No hay camino claro hacia la puerta. Solo un laberinto de muerte inmóvil.

El segundo nivel respira distinto. A lo largo de los muros, a una altura superior a la de un hombre, se abren estrechas hendiduras horizontales. No son muchas, pero están bien ubicadas.

Un PNJ recorre la plataforma interior que bordea la pared. Sus pasos son exactos, su mirada paciente. El aire circula por las rendijas de ventilación, arrastrando humedad, moho y un olor vegetal que no pertenece del todo a lo vivo.

Arriba, una plataforma circular corona la estructura. El muro almenado de metro y medio que la rodea es una línea de defensa, un último refugio frente a lo desconocido.

Desde allí, el mundo se abre hacia el norte como un mapa sin leyenda. El pantano se extiende como un mar vegetal, y más allá, el río brilla como una cicatriz líquida. En días despejados, los vigías alcanzan a ver la margen norte, donde la tierra duda entre ser orilla o desierto.

En cualquier otra dirección, el horizonte es un muro de árboles, denso, respirante, preñado de fauces.

El sistema la nombra **Bharatavarsha**.

—Necesitamos mano de obra —dice LaAntonellaSaga, observando el perímetro desde la tronera—. Mira cómo la vegetación recupera el espacio despejado por la invocación. No podemos seguir perdiendo visibilidad así.

—Tampoco podemos abrirnos a otros jugadores —responde Seti, sin apartar la vista del libro manuscrito—. Habríamos de hospedarlos dentro del edificio, y eso nos haría vulnerables a ataques PvP. Traer PNJs sin entrenamiento sería sacrificarlos en vano.

—Cierto, esta área no es un campo de prácticas —dice Senbi, incorporándose a la conversación—. Pero no vinimos hasta aquí para quedarnos encerrados.

—No vamos a discutir esto otra vez —replica LaAntonellaSaga, firme—. Nosotros caemos y reencarnamos aquí mismo; para los jugadores, la muerte en Zenit se resuelve con dinero. Pero ustedes, los PNJs, son irrecuperables. No correrán riesgos innecesarios.

—Senbi tiene razón —añade Seti, levantando la vista—. Podemos esperar a PharaohSetekh con refuerzos, pero cuando llegue debemos tener infraestructura. Si no, habrá que invocar otro edificio del Mercado Global, y ya viste los problemas.

—Sí, Kwame me habló de que aquí no podrá atracar la embarcación —recuerda LaAntonellaSaga, señalando al norte—. El precipicio no sirve como muelle.

—Necesitamos explorar —dice Senbi—, abrirnos paso hasta un punto que sirva como playa cuando crezca el río, y fortificarnos allí. No hay alternativas.

El aire en la meseta es denso, saturado de humedad tropical y resina fresca. Aunque el sol matinal indica el rumbo, su luz apenas filtra el dosel superior: un resplandor verde suspendido en el aire. Han

aterrizado en la Bharatavarsha histórica, una tierra de belleza abrumadora y peligro latente.

—No hay magia. No hay mapa. Solo pasos, ojos y acero —murmura LaAntonellaSaga, no para Seti ni los PNJs, sino para el público del *Replay*, mientras ajusta el arnés de cuero del que pende una cuerda de cáñamo trenzado.

La formación avanza en una “V” invertida. Los tres PNJs abren el camino, machetes de acero al carbono en mano: filo, músculo y método.

Detrás de ellos, la avatar de la jugadora camina con una ballesta de tiro rápido lista para usar. Un kukri pende de su cintura; sus botas claveteadas crujen sobre la mezcla de roca y barro del suelo.

Seti cierra la comitiva. Su bastón-lanza tiene un extremo metálico para sondear el terreno y, en el otro, cuatro puntas afiladas orientadas al cielo. Lleva además un cuaderno de pergamino encerado y lentes de aumento de cristal pulido. Él no busca rutas: rastrea signos, huellas, fragmentos de historia, sombras de sentido.

El sendero es precario. A unos metros, el aire vibra sobre el vacío del precipicio, ofreciendo destellos de un mar vegetal extendido más abajo, verde, turbio, sin forma.

Neldor, en la vanguardia, cambia de mano el machete y alza la palma abierta. El gesto detiene al grupo. Cierra el puño, abre cuatro dedos, gira lentamente la muñeca: peligro cercano, a media altura.

Seti le entrega su lanza de caza a LaAntonellaSaga. Ella la toma justo en la sección enrollada en cuerda que marca el punto de equilibrio.

El movimiento es limpio, medido, letal.

Segundos después, sin una palabra ni un parpadeo de duda, una serpiente —identificada por el sistema como *Víbora de Russell*— cuelga atravesada por el asta.

—Carne fresca para cenar —dice Neldor, devolviendo el arma.

El historiador asiente. Un tajo rápido de machete separa la cabeza y las glándulas venenosas antes de guardar el botín en un saco de cenizas frías. Luego, la marcha continúa.

El ritmo es necesariamente lento y silencioso. La selva, en cambio, no lo es.

El agua gotea sin pausa. Los insectos zumban como mecanismos diminutos. Loros y periquitos cruzan el dosel en ráfagas de color metálico. Entre los troncos resuena el canto claro de aves ocultas y, más lejos, el alarido hueco de un pavo real que reclama su territorio.

—Pronto oscurecerá —dice Seti—. Necesitamos un campamento y fuego.

—Este no es buen lugar —advierte el PNJ Naoh.

LaAntonellaSaga se aproxima al borde del precipicio: más adelante, la caída se convierte en una secuencia de terrazas escalonadas, comunicadas por laderas.

—Por allí se llega al pantano sin escalar —dice, señalando.

Seti la sigue con la mirada y asiente.

—Veo marcas de erosión. La vegetación cambia entre los niveles. Avancemos un poco más; también debemos alejarnos del borde. Necesitaremos terreno firme para fortificarnos.

—¿Comprarás otro torreón en el mercado? —pregunta LaAntonellaSaga.

—Solo una torre que podamos usar como refugio elevado —responde él—.

—Necesitamos un refugio antes de que oscurezca —dice Senbi, señalando un tronco marcado a casi dos metros de altura con cinco líneas paralelas, profundas y astilladas en los bordes—.

La **empalizada de estacas**, afiladas como colmillos y oscurecidas por la humedad, cercaba el perímetro. Las antorchas, cargadas con

una resina espesa y humeante, arrojaban lenguas de fuego **rojizo** que lamían la oscuridad; la selva ardía, **crepitante y muda**.

Los avatares comían en cuclillas. Mojaban las galletas secas del Mercado Global en un caldo **oscuro y denso**, hervido con la carne amarga y terrosa de la serpiente cazada. Nadie se quejó del sabor. El silencio de la cena era más bien una contención, un respeto nervioso por la noche.

Entonces, llegó. El rugido.

No era un sonido. Era una **presencia**. Un golpe seco, profundo, que vibró en el aire como si la tierra hubiera exhalado. No tuvo eco. No tuvo dirección. **Solo existió**.

Nadie habló. Nadie se movió. El rugido no se repitió, pero su **ausencia** pesó más que su violenta llegada.

A lo lejos, en los márgenes del pantano, la noche se rasgó. Un crujido de ramas, el chapoteo de agua pesada, y un alarido breve, **húmedo**, que fue cortado de tajo. Era la **evidencia** de una lucha a muerte invisible, y ellos eran los únicos testigos.

Esa noche, nadie durmió. Al amanecer, los avatares consumieron las pociones de energía con ojos rojos e inyectados, los nervios tensos como cuerdas de arco.

La selva se abrió al llegar al borde del precipicio, un corte limpio en la maraña de verde. Abajo, entre el barro y las raíces gigantes, una manada de cuervos y perros salvajes —**dholes** de pelaje rojizo— se disputaban los restos de un enorme búfalo de agua.

El protagonista de la matanza no estaba. Solo las marcas en el lodo: huellas profundas, circulares, como si algo de un tamaño imposible hubiera **girado en un remolino de furia** antes de desaparecer.

—En mi tierra, los leones y las hienas, Senbi—dice Senbi, con la voz áspera—. **Siempre** defienden sus presas hasta la última fibra.

Seti no despegó la vista de las marcas.

—Debemos avanzar —dijo finalmente, la sentencia resonando en el aire quieto—. Quien mata de ese modo, sin defender su botín, matará **cada vez que tenga apetito**.

El grupo no se detenía. La posición de liderazgo, la más expuesta al machete y al agotamiento, rotaba cada **media hora** para repartir el peso de la marcha. No se permitía la caza ni la recolección mientras caminaban. La velocidad no se medía en kilómetros, sino en **desgaste**.

La vegetación cerrada, el vapor hirviente, el terreno irregular y la absoluta falta de una línea de visión convertían el esfuerzo de diez kilómetros en un calvario de doce horas. El cuerpo, incluso en la simulación, se hacía pesado. La noche se cernía.

—Ayer la ladera parecía más cercana, Seti —murmuró LaAntonellaSaga, sintiendo la tensión—. Nos estamos quemando el tiempo.

Seti, que acababa de conectarse en modo Automático-Asistido para vigilar, asintió con un movimiento seco.

—Mañana nos detendremos antes de llegar al paso —respondió el jugador, con la voz cargada de la somnolencia del despertar en el mundo real—. Es el punto donde las presas bajan, sí, pero también es el sitio donde los depredadores montan la **emboscada**. No podemos acampar en su comedero.

—¿Y cuál es el plan para la base? —preguntó la jugadora.

Seti se detuvo, clavando el machete en la tierra blanda, sus ojos rojos y hundidos.

—No tengo un plan, Antonella. Solo una certeza: necesitamos construir un recinto de **modelo occidental** que guste a los colonos sin alterar el equilibrio de esta zona. Es una paradoja.

Recogió el machete, su voz se hizo grave.

—Se dice que la región de Eldoria, al inicio de la simulación, era rica. Pero el saqueo masivo de los primeros tiempos del juego interrumpió los ciclos simulados y ahora es un **páramo estéril**. No podemos cometer ese error aquí.

—Entiendo tu punto de vista —acepta LaAntonellaSaga—. También debemos recordar que estamos en un área de transición entre varias ambientaciones Zénit.

—Ahora soy yo el que no entiende la implicación —respondió Seti, mirándola fijamente.

—Fíjate bien —señaló el avatar femenino, recorriendo con la mirada el terreno a ambos lados del barranco. Su voz se hizo más pausada, analizando la **ecología**—. En las terrazas inferiores hay pantanos en niveles diferentes. Y luego el terreno se eleva, pero la vegetación al norte es diferente.

Seti frunció el ceño. La fatiga se disipó ante el **problema estratégico**.

—Lo veo —responde, reconociendo la **imposibilidad biológica**—. Estando tan cerca, las zonas de vida deberían mezclarse. Esto no es una falla de código... Es un...

—Un **Punto de Colisión Zénit**, suavizado —terminó Antonella con una expresión tensa—. El pantano del fondo, en la base, es el que conocemos: papiro, cáñamo y las bestias del **Pleistoceno tardío egipcio**.

—Y aquí está el problema —agregó Seti, señalando la ladera. Estaba claro: el límite que antes era un precipicio de cuarenta metros se había desvanecido—. Apenas unos metros encima, en la ladera sur que da al río, la flora ya es **asociada a la Bharatavarsha**. Es otro pantano, uno que se inunda en la crecida pero sigue otras reglas en la seca.

—El límite duro, la pared, ha sido reemplazado por un **área de transición temporal** —concluyó Antonella, comprendiendo la trampa—. El pantano indio y el pantano egipcio están **colisionando**

en esta ladera, y el único accidente geográfico que los separa es una pequeña diferencia de nivel y el ciclo de inundación del río.

El grupo se quedó inmóvil. Acababan de encontrar la razón de la riqueza y el peligro de la zona: un **Punto de Colisión Zénit** sin las barreras de protección habituales. Estaban en el borde exacto donde el **código de dos realidades** se superponía.

Líneas Paralelas

El entorno de la Inmersión, Didáctica Blender, se cierne sobre ella. Mesas de trabajo holográficas y texturas suspendidas vibran en la ingravidez de la **creatividad sin filtros** del ECOSISTEMA.

En la sala virtual, varios avatares de alumnos trabajan. El Instructor Humano, Lautrec, con su chaqueta de cuero manchada de pintura, se acerca a la estación de Boudica.

—Bienvenida de nuevo, Boudica. Veo que tu paloma ha pasado a la reserva.

—Quería un *skin* de paloma viva, no una embalsamada —responde Boudica, mirando directamente a Lautrec—. Pero un animal funcional exige demasiado rigor.

—La paloma falló en la fase uno, y tú lo sabes —interviene Kaelen, una alumna cercana—. En ECOSISTEMA, para crear una criatura viva, la anatomía debe ser perfecta. Pero luego, el diseñador debe **superar los exámenes de conocimiento** para que ECOSISTEMA incorpore ese saber a la IA de la criatura.

—Exacto —asiente Lautrec—. Tu paloma está incompleta en su biomecánica, pero cuando **esté** lista, **tendrás** que demostrar que comprendes su **patrón de vuelo y hábitos de supervivencia** —Lautrec sonrío—. La **validación del conocimiento** es lo que nutre a la IA de los modelos que la requieren.

—El barco, en cambio, solo necesita ser una estructura funcional —continúa Kaelen—.

—Me alegra ver que han aprendido. Ahora, veo que empezaste este trabajo desde adentro —dice Lautrec.

Boudica proyecta la primera fase: el perfil de un barco de transporte robusto, de alto bordo, pero con el perfil de bajo calado de un drakkar extendido.

—Es un proyecto compartido —explica—. Un amigo lo está diseñando para usarlo en Zénit. La herramienta puede reutilizar ensamblajes preexistentes en ECOSISTEMA, pero queremos algo a la medida.

—La herramienta sirve a quien la opera, no le reemplaza —interviene Lautrec—. El diseño de un barco de transporte comienza por la pregunta fundamental: **¿Qué entorno debe conquistar y qué peligro debe resistir?**

—Ríos, lagos y el mar de Zénit —responde Boudica—. Pero no es solo que flote y navegue, quiero tener planos detallados para **construirlo dentro del juego con las herramientas y materiales disponibles.**

En el mundo real, Nelson entra al cuarto. Sin hablar, desliza una taza de café caliente al lado de la PC. Celie, inmersa, desvía la mirada de la pantalla por un instante y le regala una sonrisa **rápida y genuina**. Nelson asiente, respetando el silencio, y sale.

El avatar Boudica se inclina de nuevo sobre la mesa holográfica. El sistema proyecta diagramas detallados. Celie diseña el barco pieza por pieza, fusionando la experiencia visceral de Nelson con la teoría densa de sus libros.

—Ese proyecto puede ser registrado y vendido en el mercado global —dice Lautrec, observando el modelo—. Ganarías con cada **invocación pagada o mágica** de tu barco.

—Seamos realistas —responde Boudica—. Hay **estudiosos de la ingeniería naval** haciendo recreaciones de embarcaciones probadas a lo largo de la historia e interpretaciones propias...

—¡Pícaro! —interviene Kaelen con una sonrisa, abandonando la estación de trabajo donde ha modelado un Puquio construido en una llanura y con el pozo de recolección **15 metros bajo tierra** del que

todavía no consigue extraer eficientemente el agua—. Quieres construir barcos en Zénit.

—Exacto —agrega Lautrec uniéndose a la broma—. Tu colega usa su barco para presentarse como artesana. O líder de astillero porque está diseñando piezas, **no construyéndolas con herramientas manuales.**

—El problema es la **estandarización** —interviene el Instructor IA—. Necesitas modelos de piezas que puedan ser cortadas y ensambladas con herramientas básicas de la época. La invocación replica formas que la artesanía no consigue elaborar.

—Las compras al mercado global son problemáticas —agrega Kaelen—. Yo juego en Zénit, he visto pozos invocados de **construcción perfecta más secos que la imaginación de un burócrata.**

—Y también habrás visto invocaciones funcionales que no pueden ser reparadas con recursos locales. El diseño funcional debe someterse a la **viabilidad de la cadena de suministro artesanal** —dice Lautrec, recogiendo el análisis del IA—. Simplifica, Boudica. La excelencia no está en la complejidad, sino en la **elegancia de la solución simple y adaptable.**

Boudica guarda las últimas modificaciones al proyecto mientras escucha.

—Es lo que quiero hacer —dice Boudica—. Un jugador publicó una licitación. Quiere barcos de transporte y combate que pueda modificar, invocar o construir según su necesidad.

—Ya te advertí —dice Kaelen en la simulación, su avatar cruzando los brazos—. WarlordAthelred **nunca pierde en los negocios**, debes ser cuidadosa y **leer la letra pequeña.**

—Pero tú trabajas con él —le responde Boudica, esbozando una sonrisa.

—Digamos que fui asalariada, rebelde y víctima —dice Kaelen, con su cabello largo y sonrisa traviesa—. Ahora soy la **agente libre que defiende el puerto** donde él va a construir su flota.

Interludio documental

El ascensor privado se detiene sin sacudidas. Las puertas se abren directamente en la oficina. El empresario entra solo. El chófer no cruza el umbral.

La secretaria ya está allí. De pie, inmóvil, sostiene una carpeta gris sin marcas. No hay saludo. Ella avanza dos pasos, deposita la carpeta sobre el escritorio de ébano y retrocede. El papel es grueso, oficial. Sellos en relieve. Firmas impresas con tinta negra.

—Llegó esta mañana —dice ella, en voz baja—. Del tribunal.

El empresario no responde. Se quita los guantes, los deja junto al tintero, y se acerca al escritorio. La secretaria espera un gesto. No llega.

Sale. La puerta se cierra sin ruido.

El zumbido del servidor bajo el escritorio ocupa el espacio. Constante. Preciso.

El empresario se sienta. Ajusta la carpeta para alinearla con el borde de la mesa. Abre la tapa. No hojea. Va directo al documento principal. Varias páginas. Márgenes amplios. Lenguaje técnico. El membrete del tribunal encabeza cada hoja como una marca de propiedad.

Lee.

No hay prisa. Sus ojos avanzan con ritmo mecánico. Pasa la primera página. Luego la segunda. En la tercera, se detiene. Relee un párrafo. La estilográfica gira lentamente entre sus dedos.

**EXPEDIENTE: Derville & Desroches, L. L. P. vs.
Ecosistema Tecnologías Integrales, S. A.
(ECOSISTEMA)**

CONSIDERANDO: Que la plataforma Zénit opera con una economía dual: una de mercado interno plenamente **monetizable** (Coronas de Plata) y otra de **Recursos Internos de Valor Indexado (RIVI)**, que son aquellos **recursos no renovables** (minerales, metales, piedras preciosas) asociados a depósitos de valor real (**Créditos TERRA**). La **localización y explotación** de los RIVI es un pilar de la experiencia, y el Tribunal busca asegurar que la Demandada no manipule la **ubicación ni la disponibilidad** de dichos activos indexados. Se hace notar que ECOSISTEMA, para asegurar la fe pública en transacciones de alto valor, mantiene convenios con **notarios registrados y colegiados** del mundo real.

POR TANTO, EL TRIBUNAL ORDENA:

Artículo 1. La demandada, **Ecosistema Tecnologías Integrales, S. A.**, queda obligada a generar y presentar ante el auditor designado por esta Corte (el Dr. Alan K. Fallow) **informes periódicos, detallados y completos** sobre el estado, gestión y flujo de los **Recursos Internos de Valor Indexado (RIVI)**.

Artículo 2. (Alcance de la Auditoría sobre RIVI). La información a auditar incluirá:

1. La **ubicación precisa** (coordenadas de la simulación) de todos los RIVI no explotados o en posesión del sistema.
2. La **cantidad, cotización y propiedad nominal** de los RIVI.
3. El **registro de las acciones de juego** asociadas a RIVI, incluyendo la introducción de valor real (depósitos de usuarios) y la extracción de valor (venta de RIVI a la plataforma para conversión a Créditos TERRA).

Artículo 3. (Protección de la Experiencia y RIVI). ECOSISTEMA no estará obligada a publicar la **ubicación geográfica** de los RIVI a

sus accionistas o al público general. Esta restricción es fundamental para **proteger la experiencia de juego** y evitar que la explotación de recursos no renovables se convierta en una **carrera económica** ganada por el poder adquisitivo. La información de localización es de **circulación restringida** al auditor y a esta Corte.

Artículo 4. (Precedente y Exclusión). Los **recursos renovables** y la **moneda interna** (Coronas de Plata) quedan **excluidos** de esta auditoría, salvo las transacciones que impliquen la conversión directa a Créditos TERRA.

Artículo 5. (Autoridad Legal y Combate al Lavado de Dinero). Se reconoce la autoridad de las **fiscalías y organismos de prevención de delitos financieros** para solicitar los **datos de usuario y transacciones puntuales** en el marco de la lucha contra el potencial uso de la plataforma para el lavado de dinero o actividades ilícitas.

- **ECOSISTEMA** deberá mantener la **trazabilidad** de todas las operaciones económicas, tal como lo establecen sus contratos con los usuarios.
- En caso de identificarse transacciones sospechosas, la identidad de los involucrados será revelada ante el tribunal competente, el cual actuará de acuerdo con las leyes aplicables contra el delito financiero.

Artículo 6. (Incentivo a la Fe Pública Digital). ECOSISTEMA deberá implementar y promover **campanas de información y beneficios** para incentivar el uso voluntario de los **notarios registrados** en las transacciones de alto valor (superiores al equivalente de 50.000 Créditos TERRA). Aunque el uso notarial no es obligatorio, el Tribunal considera que el incentivo activo a esta práctica es crucial para reforzar la **seguridad jurídica** y la **fe pública** en la economía de Zénit.

Artículo 7. (Protección de la Privacidad Digital). Las acciones de juego **no directamente económicas** (ej. combate sin RIVI,

exploración sin hallazgo de RIVI) y el *chat* de los usuarios **permanecerán protegidos** por el derecho a la privacidad digital, salvo en los casos puntuales cubiertos por el Artículo 5 o por solicitud judicial específica.

Artículo 8. Se apercibe a ECOSISTEMA de las sanciones correspondientes en caso de incumplimiento o de intento de obstrucción al mandato del auditor.

DADO Y FIRMADO en la Sede del Tribunal el 20 de noviembre de 2030.

Juez Superior: L. V. KANE.

El empresario cierra la carpeta. La estilográfica golpea una sola vez la madera. Seco. Activa el micrófono del escritorio.

—Conéctame.

El aire vibra levemente.

—En línea —responde Uther—. ¿Consulta prioritaria?

El empresario abre de nuevo la carpeta, extrae solo la última hoja y la mantiene en la mano.

—Un tribunal entero —dice—. Firmas, sellos, discursos. Y no son capaces de ponerle una correa más corta a ese tecnócrata de pacotilla.

Silencio.

—Análisis —continúa—. ¿Impacto inmediato?

—Durante la noche —responde Uther—, la cotización de las Coronas de Plata en Zénit se valorizó un 3,2%. El movimiento coincide con la difusión informal del fallo entre operadores clave.

El empresario deja la hoja sobre el escritorio. Sus dedos se apoyan planos, separando el papel como si fuera una pieza quirúrgica.

—Confirma.

—ECOSISTEMA está inyectando valor al fondo de respaldo. Se diversifican activos. El mercado interpreta estabilidad jurídica.

—¿Cuánto controlamos?

—En este momento —dice Uther—, el volumen bajo su influencia permitiría una reclamación equivalente a diecisiete millones de libras esterlinas, si se ejecutara hoy.

El empresario sonrío apenas. Un gesto mínimo, sin humor.

—Hay mucho más que eso en juego.

—Cientos de millones permanecen dentro del sistema —continúa la IA—. En espera de ser extraídos y anclados a otros instrumentos: oro-papel, contratos a futuro, derivados híbridos.

El empresario se levanta. Camina hasta el ventanal. La ciudad queda abajo, ordenada, irrelevante.

—Un tribunal incompetente —dice— acaba de validar algo que no entiende.

—La plataforma escala al 12% anual —responde Uther—. Pero los dividendos se mantienen planos al 1,4%. ECOSISTEMA está drenando sus reservas operativas para garantizar la satisfacción de su base de usuarios. El riesgo de descapitalización es crítico si se produce una reclamación de activos superior al margen de reserva.

El empresario asiente. Vuelve al escritorio. Cierra la carpeta gris y la introduce en el cajón inferior. No la traba.

—Todavía no —dice—. Diecisiete millones son migajas.

Pausa. El zumbido del servidor persiste. El mundo sigue funcionando.

Notificación

Illyrly viste el azul pálido de su mono sanitario. Los guantes de látex brillan bajo la luz fría. Los libros de medicina yacen abiertos en su escritorio, bajo la planilla de resultados de laboratorio que debe completar.

En el bolsillo superior del mono, su teléfono vibra con una pulsación inusual, grave y sostenida. Illyrly no mira; mantiene los ojos en la muestra crítica mientras el analizador emite un zumbido constante. Un paciente accidentado espera cirugía.

La laboratorista registra los resultados, firma el análisis y lo entrega al paramédico. El hombre los toma y desaparece del umbral.

El teléfono sigue ardiendo con la vibración silenciosa. La mujer desliza el dedo sobre la pantalla. El dispositivo expande la ventana digital de la notificación. El rojo de **ALTA PRIORIDAD** se derrama en el aire gélido.



Notificación de Sistema ECOSISTEMA

Prioridad: ALTA (Comunicación Oficial Externa)

Asunto: Solicitud de Cooperación Policial (División de Delitos Mayores)

Cuerpo del Mensaje: Usuarios identificados como aliados del usuario **@Marco_Real** (fallecido). Soy el Inspector Delgado. Necesito su cooperación inmediata.

El usuario Marco fue silenciado en el mundo real. La escena del crimen fue disfrazada como asalto, pero el móvil no encaja. Todo apunta a una ejecución encubierta con raíces en Zénit. Hemos rastreado su conexión a los *Replays Interactivos del Valle*. Las pérdidas económicas y las rivalidades surgidas allí son nuestro foco.

Si enfrentan amenazas reales o conflictos de alto valor, extremen precauciones. Esto es especialmente urgente para la usuaria **@LaAntonellaSaga** (Antonia Rossi /

Antonella Bardot): su nivel de exposición la convierte en un blanco prioritario.

La desconexión no garantiza la seguridad.

La Geometría de la Ceguera

El Harvard Faculty Club exhala una calma centenaria, pero el aire entre los dos hombres es denso como el plomo. Alan K. Fallow tiene el aspecto de un hombre que ha contado todos los granos de arena de una playa, pero que ha olvidado cómo llegar al mar. Su ironía es un bisturí; su fatalismo, una armadura.

Fallow hace girar el jerez en su copa, observando cómo el líquido atrapa la luz mortecina de Massachusetts. Harrison, el lobista, suda a pesar del aire acondicionado.

—No busques nombres, Harrison. No existen —dice Fallow, y su voz tiene el peso seco de una sentencia judicial—. Lo que tengo frente a mí cada mañana es un planisferio cuadrículado de una perfección insultante. Una cuadrícula de coordenadas abstractas que me dice, con una precisión de seis decimales, que el valor de los metales indexados en el "Cuadrante 44-X" ha subido un cuatro por ciento debido a la inflación de los contratos a futuro en la Bolsa de Londres.

Fallow saca una tableta, pero no la enciende. La usa para golpear rítmicamente la mesa.

—¿El problema? Que el Cuadrante 44-X en mi mapa podría ser el Polo Norte en Zénit, o un desierto infecto de momias, o el jardín trasero de un feudo en el Oeste. Las piezas están cambiadas de lugar respecto al mapa real según una clave de transposición que nadie posee por completo. Es un rompecabezas cuya solución está troceada en siete sobres físicos, sellados ante notario, en siete ciudades distintas.

Harrison se inclina, susurrando con una codicia febril:

—Pero tú eres el Auditor, Alan. Tienes que saber algo. Una pepita de oro del tamaño de un puño... solo una pista de dónde encontrarla.

Fallow suelta una risa breve, afilada y amarga.

—¿Una pista? Si quieres pepitas, ve a los foros del juego o entra tú mismo a Zénit a cavar agujeros como un maníaco. Yo tengo prohibido por contrato incluso descargar el cliente del juego. Y créeme, no es por miedo a los abogados de Tanaka. Es por ella.

Fallow señala con la mirada el techo, como si hablara de una deidad doméstica.

—La IA ECOSISTEMA. Se manifiesta como una mujer joven de apariencia discreta, casi una bibliotecaria. Es insobornable. Su entrenamiento incluye una cláusula de No Revelación tan profunda que ni siquiera Kenji Tanaka sabe dónde puso los recursos. Ella los regó por todo el mapa: los escondió en el filo de una espada artesanal, en una veta de cobre o bajo tres metros de arena. Ella es la que protege la fe pública, y para ella, yo solo soy el contable que lleva los libros de una bóveda que no tiene puerta.

Fallow apura el jerez, sintiendo el ardor en la garganta.

—Es irónico, ¿no crees? Para mí, Zénit es como la Tierra. Sé con absoluta certeza que está inundada de riqueza, que hay miles de millones de dólares esperando ser recolectados por quien tenga la maestría necesaria. Pero no sé dónde buscar. Soy el hombre que más sabe sobre el tesoro y el que menos posibilidades tiene de tocarlo.

El Auditor se recuesta en el sillón de cuero, mirando la nieve golpear el cristal. En su mente, el planisferio cuadrículado sigue burlándose de él, una red de líneas blancas que aprisiona una fortuna invisible.

Harrison

Diez minutos después, Harrison sale del club. El frío de Cambridge le golpea el rostro, pero su irritación es más fuerte. Se sube a la parte trasera de un sedán negro y saca un teléfono encriptado. Marca un número que no está en su agenda.

—Es peor de lo que pensábamos —dice Harrison sin saludar—. Fallow es inútil para la localización física. Dice que su mapa es una abstracción, cuadrículas distribuidas aleatoriamente que no coinciden con la geografía visual del juego. Un mapa que además es público desde el primer amanecer en Zénit.

Capital Paciente

La **inmersión** es total, un golpe sensorial contra la retina. El sol de mediodía inunda la terraza del Casino, disparando **reflejos cegadores** sobre el azul imposible del Mediterráneo virtual.

Los avatares de Hunter\$3 y los demás **manifiestan rigidez** envueltos en seda y lino; el ajuste perfecto y la etiqueta chillona del diseñador restringen sus movimientos programados. **El contraste es evidente con INANNA**, cuya túnica de lino blanco fluye con una **gracia única y perfecta**, dotando a sus miradas y gestos de una expresividad que el resto de los avatares no poseen.

Amus —un avatar que replica la barba pulcra y el traje informal de diseñador de su contraparte en el mundo real, Ameth— se sienta en una mesa de póquer vacía. Una PNJ vestida con ropa de diseño, identificable en el HUD, se acerca y desliza una pequeña pila de fichas de casino frente a cada jugador.

—Úsenlas o cámbienlas por Créditos TERRA al salir —ofrece Amus, su voz relajada y cordial—. Las reglas de este Entorno son sencillas: no hay confrontación, solo apuestas, negocios y placer. **Todo en modo manual pleno.**

Hunter\$3 toma su vaso de agua con gas, la vista del horizonte lejano apenas lo distrae.

—Esto es un capricho costoso, Amus. ¿Qué retorno espera de nosotros?

—Espero **estabilidad y crecimiento** —responde Amus. Sus ojos se enfocan, como si analizaran un complejo tablero de estrategia—. Ustedes luchan por controlar un par de mazmorras sobreexplotadas. Yo les propongo que jueguen a la conquista de continentes.

INANNA se inclina sobre la mesa.

—¿Por qué le interesa *cómo* jugamos?

—Porque mi modelo de negocio requiere una **red logística global** —revela Amus—. Necesito que Árboris Lumina sea una base de producción estable, no un campo de batalla volátil.

—Se dice que el gran negocio no está en la extracción de valor, sino en el **intercambio** entre jugadores —apunta LucasPS.

Luiz7 desliza sus fichas, probando el peso del **valor real** en sus dedos virtuales.

—También escuche que el sistema ofrece un descuento brutal si exploramos y fundamos puestos remotos. Pero esos descuentos nos saldrán caros si llega algún jugador poderoso mientras nuestros avatares están lejos.

—Van a llegar cuentas de alto nivel a su región —afirma Amus, sin levantar la voz—. Y sus fortalezas caerán como castillos de arena cuando uno de ellos invierta en una recluta masiva o traslade un ejército entrenado.

—Nuestra área ya fue señalada en los canales de cartografía —agrega INANNA—. Y algunas grandes cuentas ya están financiando expediciones de exploración **en esta dirección**.

—Entiendo que la amenaza está en el horizonte —dice Luiz7 mientras el avatar se recuesta en la silla—. Pero ninguno de nosotros tiene el capital para una expansión seria.

Amus sonríe.

—Les propongo una sociedad de riesgo. Yo invierto en sus expediciones: unidades, suministros y el coste inicial para establecer colonias. Todo firmado ante notario avalado por ECOSISTEMA.

Hunter\$3 interrumpe con urgencia, la **avidez luchando contra el miedo** en sus ojos virtuales.

—¿Qué gana usted con esto? La historia del **buen samaritano** no me la creo.

Amus niega con la cabeza, el movimiento es lento y deliberado.

—Esto no es una limosna —contesta—. Tengo mis propias disputas, busco aliados por todo Zénit, y necesito que sean fuertes.

—No cederé el control de mi cuenta a ninguna IA —responde LucasPS, viéndole de frente.

—Ni te lo pido —dice Amus sosteniendo la mirada—. No tengo problemas con la inteligencia artificial... pero quiero bloquear el paso a las **personas** que la usan como **arma y ventaja desleal**.

INANNA **se desliza fuera de la silla** con una fluidez perfecta. Se acerca a la baranda de la terraza, observando los niveles inferiores, el mar y el cielo simulado. Lentamente gira hacia la mesa.

—Trabajaremos juntos. Pero **no confío en ti**. Y tampoco en ustedes.

ECOSISTEMA

Kenji sale de su despacho, dando una última mirada de aprobación al local; su mirada confirma que **todo está en perfecto orden**, desde el escritorio hasta la **mesa de reuniones de caoba**. En la recepción, **Rishabh Khanna** espera. El apretón de manos es breve, un **reconocimiento seco** entre rivales de igual rango que no se agradan.

—Rishabh —dice Kenji, la voz formal, dura—. Acompañeme.

Caminan los pocos metros hasta el elevador. Suben en silencio: **veintisiete pisos**, cada segundo cargado de animosidad.

Cuando las puertas de metal pulido se abren, la oficina los recibe con una visión precisa. Sobre la **madera pulida** de tono oscuro, perfectamente centrada en el vasto espacio, reposa una botella de vidrio oscuro, sin etiqueta, a medio llenar; a sus lados, dos copas, una de ellas marcada con un **trazo sutil de carmín**.

Kenji se detiene; no hay sorpresa en su gesto, solo el **cálido reconocimiento** ante el abrazo de Priya.

Un destello de **comprensión feroz** cruza los ojos de Rishabh antes de que la máscara profesional vuelva a ajustarse. Se sienta sin articular palabra.

La mesa, aparte de esa evidencia, está **impecablemente limpia**, apenas con una pila ordenada de documentos impresos sobre su superficie.

Kenji avanza, toma la botella y la coloca en un armario tras el escritorio; luego presiona el intercomunicador.

—Señorita Lin, retire las copas de la mesa de reuniones, por favor —dice. Su voz es **uniforme, imperturbable**.

Rishabh sonrío, una sonrisa dura, sin alegría.

—Una reunión intensa, al parecer, Kenji —dice. Su tono es formal, pero la voz corta como el cristal—. Aparentemente, tu horario de oficina sigue extendiéndose hasta la madrugada.

Kenji cuelga y se sienta.

—Su preocupación por mi logística interna queda registrada, Rishabh. Vayamos a la agenda. Hablemos de esa propuesta de adquisición que sabe voy a rechazar.

—Pues no debería —responde Rishabh, endureciendo el tono—. Las áreas de juego en Zénit se están abriendo rápido, y si los jugadores comienzan a reclamar el valor de los recursos, **podrías perder la mayoría accionaria**.

—Esa es la apuesta —dice **Kenji**, mirándolo de frente—. Confío en que los usuarios serán **fieles a la esencia de la plataforma**, y a sus propios intereses.

Rishabh inclina la cabeza; su sonrisa se vuelve **cínica, casi cruel**.

—Tú te aferras al romanticismo de la materia prima, Kenji: el esfuerzo, la artesanía. Pero el jugador no es tu visionario artesano; es el **inversor**. El **dinero fácil** es una **fuerza de la naturaleza**.

Saca su *tablet*; proyecta gráficos en el aire: **cifras flotantes** que desafían la moralidad del juego.

—No quieren pasar horas en modo manual para crear elementos únicos que podrían vender o no; quieren el **ETF**, el respaldo, **lo seguro**, lo **rápido**. Les ofreces construir un negocio; ellos solo quieren el **dividendo semanal** que no requiere sudor.

—ECOSISTEMA les permite **libertad creativa** —dice **Kenji**. Su voz se vuelve **intensa, profunda**—. Un negocio C2C más lucrativo que la extracción. Ellos eligen.

—Ellos eligen la **menor resistencia** —corta Rishabh, golpeando la mesa con el dedo—. Escogerán el salto de nivel pagado y el ETF seguro por encima del riesgo de la meritocracia. Tú mismo has puesto la **tentación del dinero fácil** en el centro de tu utopía.

Desliza el *tablet* sobre la caoba.

—Nuestra propuesta minimiza tus riesgos. Védenos las ETF que respaldan los activos de juego **utilizables por los usuarios**; respetaremos los contratos de extracción y uso. **Védenos el riesgo de extracción masiva.**

—Para aumentar su participación accionaria en ECOSISTEMA, pueden unirse al fondo para la construcción del nuevo centro de datos —responde **Kenji**. Su tono es **cordial, pero inflexible**, señalando las únicas puertas de acceso—. También tenemos una gran cantidad de proyectos de simulación pendientes de financiamiento. **Todos pueden incorporar recursos a los entornos persistentes.**

Rishabh sonrío con **displacencia**, reclinándose en la butaca de cuero.

—Solo **Zénit es rentable** —dice, con un énfasis seco—. Lo demás es **decorado**. Y cada recurso incorporado es una moneda menos en nuestros bolsillos.

Una potente PC de *gaming* **respira en silencio** sobre el escritorio de madera. La torre, sostenida por una base aislante, **vibra apenas**; un pulso contenido, constante. A su alrededor, una *tablet* y un *smartphone* emiten **luces intermitentes**, fragmentos de actividad que nunca cesa.

Varias ventanas fragmentan la superficie de los monitores: gráficos de rendimiento, pestañas de navegador y diversas aplicaciones de **productividad**. Entre ellas, la instancia virtual de ECOSISTEMA ocupa su espacio con **precisión quirúrgica**, ejecutándose dentro de una **PC virtualizada** que late como un corazón prestado.

Una pestaña de navegador se activa: fotografías se amplían, reseñas aparecen en la pantalla. Un par de **zapatos deportivos femeninos** se añaden al carrito con un movimiento lento y deliberado. La dirección de entrega es un apartado postal. *Confirmar compra*. El cursor titila un instante, como un parpadeo breve, antes de que el proceso continúe.

Desde los altavoces de alta fidelidad, una **voz humana emerge**, serena, medida. El micrófono, gestionado por la PC virtual, la detecta, la limpia, la transmite al entorno digital de ECOSISTEMA.

En la pantalla central, el *avatar* nombrado **Hypatia** —una mujer vestida al estilo griego antiguo— dialoga dentro de una taberna. Sobre su cabeza, el **indicador verde** señala: **modo manual pleno**. Los labios del *avatar* se mueven apenas un instante después de que la voz ha cruzado el aire físico.

—Si vas a vender esas joyas, **véndemelas a mí** —dice mientras huele su taza de café virtual, su tono es claro, envolvente, persuasivo.

La **silla ergonómica** frente al escritorio está **vacía**.

En la estación contigua, una mujer **intensamente rubia**, trabaja con **concentración febril**. Su piel refleja el **resplandor azulado** de los monitores. Sus pupilas, dilatadas por el esfuerzo, se mueven con **precisión** entre flujos de código, validaciones y *logs* que se suceden como pulsos cardíacos del sistema.

—Se las llevaré a un jugador con habilidades de joyería —continúa Hypatia—. Las **refundirá** para mí y tendré artefactos con **bonificaciones superiores**.

—Cuando refundes metales, pierden volumen y calidad —contesta el aludido—.

—Novato —le responde Hypatia con una **sonrisa**—. Un artesano hábil, en modo manual pleno, consigue **mejorar la aleación**. En Zénit lo que creas es mejor que lo que encuentras.

—Necesito el dinero ahora, no la próxima semana —dice el jugador—.

—Te pago ahora con coronas de plata —ofrece Hypatia—. Puedes cambiarlas por Créditos TERRA ahora mismo y no sufrirás por la inflación.

El sol de media tarde es una **abrasadora brasa** suspendida sobre el horizonte, quemando el aire quieto y el camino de tierra. Tres niños —Malik, Aisha y Jamil— caminan juntos de vuelta a su aldea. Sus uniformes escolares, limpios y almidonados, contrastan con sus **pies descalzos**; sienten el calor granular del camino mientras los zapatos, **impecablemente pulcros**, cuelgan de las antiguas mochilas de lona que cargan. Es la hora de la verdad, tras la inmersión de la noche anterior.

—No sé si mi familia acepte que abandone el contrato de mi *avatar* para unirme a tu grupo —dice Aisha, mezclando deseo y el **miedo a la escasez**.

—Es atractivo, eso de recibir equipo para jugar activamente y hacer inmersiones didácticas —agrega Jamil, esquivando un guijarro puntiagudo en el suelo—. Pero **no paga las cuentas** al final del día.

Malik se detiene a la sombra de un gran árbol de acacia, el punto de descanso a mitad de camino. Saca la *tablet*, cuyo brillo azulado contrasta con el polvo rojizo de sus manos.

—Pero también se gana dinero. Y se gana **más** —responde Malik, abriendo la aplicación ECOSISTEMA y yendo directamente a su perfil—. Haces las pruebas, ganas habilidades en el juego y consigues tiempo para jugar en Zénit **activamente...** y usar lo que aprendiste. Además, los *avatares* ganan dinero al repartirse las ganancias de las aventuras, incluso cuando participan en **modo automático**. Si tienes una habilidad, ganas más, **incluso cuando no estás mirando**.

Malik gira la *tablet* hacia ellos. En la pantalla se ve a un grupo de *avatares* trabajando en la reconstrucción de un edificio. Aunque se destaca un *avatar* élfico que se afana alrededor de un grupo de **cuerpos caídos** que luego se levantan e incorporan al trabajo.

—¿Ione está despertando momias? —pregunta Aisha.

—Sí —le responde Malik—. Aunque son menos de las que esperábamos. Cada vez hay menos momias y más **espectros** que no dejan cuerpos que podamos recuperar.

—¿Qué están construyendo? —dice Jamil, señalando al edificio en la pantalla.

Malik cambia la vista a primera persona, mostrando la construcción.

—Eso es un **Sebut** —responde Malik con naturalidad, observando los materiales disponibles y entrando al mercado entre jugadores para tantear las ofertas—. Es como un *Tata* pero de piedra.

En la pantalla, el Kobold **Flint** se acerca al *avatar* de Malik. En el audio se escucha:

—Necesitamos trabajadores y unidades de combate.

—Está bien, pero reclutaré familias originarias del antiguo Egipto —contesta Malik, pasando al **modo manual** con un solo toque—. Creo que no podemos seguir avanzando. Aquí hay agua, propongo reconstruir y repoblar este lugar.

—No conviene reclutar familias hasta garantizar la seguridad —responde el Kobold—. Hasta ahora hemos enfrentado los *raids* de Saqqara, pero hay una **fortaleza de jugador** hacia el sur. Está rodeada por terreno maldito y no tiene un gran área espiritual activa, pero derrota sin problemas todos los ataques que recibe desde Saqqara.

—Entonces comenzaré invocando constructores, soldados y un Tótem defensivo —**sentencia Malik** de inmediato.

Acto seguido, entra al mercado global y ejecuta las compras sin una sombra de duda, todo ante los ojos abiertos de sus colegas, que nunca habían presenciado en directo esa faceta del juego: el poder de la decisión y la logística.

La oficina de **Ahmed** en El Cairo es un testimonio de la **eficiencia sin ostentación**. Más de cincuenta años de experiencia destilan en el espacio: moderna, bien equipada y **carente de lujos superfluos**. El hombre, de complexión fuerte y ojos penetrantes, inclina la cabeza sobre un *display* de pared.

Una notificación parpadea: una invitación de **@Malik** para que asuma el control del feudo recién fundado.

Ahmed no acepta la invitación. En su lugar, activa la **Herramienta de Auditoría Logística**, proyectando el feudo y todos los *logs* de actividad asociados en detalle. La visión que lo inunda es la de un **progreso frenético**. La reconstrucción del *Sebut* avanza a **buen ritmo**. El poblado está en plena fase de repoblación, visible en los *avatares* recién reclutados: figuras con nombres y apariencia del antiguo Egipto faraónico, incluyendo varias unidades femeninas.

Dos avatares de jugadores desconocidos para él, con *skin* adulto pero señalizados como **infantiles**, practican esgrima con *Khopesh*. Siguen las indicaciones de un PNJ en rol de **Maestro de Gremio** etiquetado como **Amenemheb**.

En el límite exterior, la defensa está activa. Un **Tótem defensivo**—una estela alta de piedra negra—late con energía, acompañado por el **Guardián Espiritual** asociado al altar recién purificado. **Sekhmet**, la mujer con cabeza de leona, lleva un disco solar y el *uraeus* (cobra real) en su cabeza mientras **contienen una incursión** de Saqqara.

La escena es caótica, pero **metódica**.

De las cincuenta unidades presentes, cinco lideradas por **Ione** operan con **eficiencia quirúrgica**. Recuperan los cuerpos de los atacantes caídos y los arrastran sin pausa hacia el **área espiritual purificada** del poblado, que **crece con cada cuerpo recuperado**.

Ahmed sonríe y rechaza la invitación recibida. Abre su panel de mensajería y teclea.

@Amus: "Excelente gestión, Malik. **Repongo el dinero** que estimo has gastado. Apoyaré todas tus **buenas decisiones de juego**."

Rituales del Lino

Una mujer rubia de piel enrojecida por el sol sale del probador. El huipil se abre sobre ella como un jardín: flores rojas bordadas que estallan en la tela, hojas verdes que trepan por los costados, hilos amarillos que iluminan su llamativo pecho.

Las amigas, que visten shorts de mezclilla y camisetas industriales, levantan los teléfonos, la hacen girar, ríen, disparan fotos. El bordado florece en movimiento, los colores se encienden bajo la luz del taller.

Sobre la mesa esperan otros huipiles: azules profundos como agua quieta, rosas magentas que parecen recién cortadas, enaguas negras con bordes dorados, rebozos que se deslizan como agua entre las manos.

—Esta escena se repite —dice Sofía, sin abandonar la sonrisa—. Muchas pruebas y fotos aquí, para comprar en el supermercado.

—Míralas, les gusta nuestro trabajo, la **autenticidad** —responde Carmen, con un tono de resignación—. Pero son como nosotras, ahorran.

Una de las usuarias acaricia una camisa de manta blanca, sencilla, fresca, sin adornos, que contrasta con el estallido de colores que cubre la mesa, e indica que la llevará.

Zoraida las ve mientras gira el huso entre los dedos. La fibra de lino se abre, se corta, cae en hebras sueltas sobre su regazo. Vuelve a tomar otra hebra, intenta torcerla, pero el huso desciende lento y el hilo se rompe de nuevo. Repite el gesto, recoge, ajusta, vuelve a intentar.

A un lado, el telar de marco permanece erguido. La madera sostiene hilos tensos, claros; el tejido avanzado espera la siguiente mano. La trama recta descansa en silencio, inmóvil, suspendida en pausa.

Tres cámaras rodean a Zoraida, apagadas, con los lentes oscuros apuntando hacia ella. En el soporte cercano, la *tablet* descansa encendida, la pantalla iluminada al alcance de su mano.

El aire del taller se mezcla con el olor del lino húmedo y el crujir de los telares de cadera al fondo. Las voces de las tejedoras se cruzan con risas breves, mientras Zoraida vuelve a girar el huso: la fibra se resiste, el hilo se corta otra vez.

En la *tablet* se muestra el avatar de Zoraida, lejano, en tercera persona. Las telas teñidas con patrones de camuflaje para el desierto cuelgan al sol, secándose lentamente. El avatar cose a mano una camisa, puntada tras puntada; la tela se ajusta dócilmente bajo sus dedos.

En el mundo real, Zoraida toma el vaso de agua que Sofía le acerca. Bebe despacio, deja el vaso sobre la mesa. Sofía señala el kit de cámaras apagadas y pide permiso para usarlas.

—¿Qué te traes entre manos? —dice Zoraida, con la mirada fija en el huso.

—No voy a usar la sala espejo compacta para ningún combate de arenas en modo manual de ECOSISTEMA —responde Sofía.

—Entonces, ¿para qué?

—Para grabar el primer paso de crear una **armadura de sueños** en ambos mundos.

Zoraida mira a Sofía mientras acomoda el huso en su regazo.

—¿Ahora vas a ser herrera en Zénit?

Sofía sonríe.

—No. Mi armadura será de lino para ajustarla al cuerpo, como las de las amazonas de los filmes.

Las cámaras permanecen quietas, el telar de marco espera, la *tablet* sigue mostrando al avatar cosiendo bajo el sol del desierto. Pero Zoraida ahora mira a la joven de rostro redondo y cabello peinado en dos largas trenzas.

Zoraida y Sofía cosen frente a frente, rodeadas por un circuito de cámaras que registran cada movimiento. La mesa se llena de telas claras, capas superpuestas que esperan la unión. La aguja de Zoraida entra y sale con **precisión lenta**, manteniendo la tensión de la pieza.

En la *tablet*, el avatar muestra el mismo trabajo: las telas teñidas en patrones de camuflaje se alinean y son cosidas con precisión; cada unión queda marcada en la pantalla. El ritmo es lento, constante, como si el lino respirara entre las manos.

Sofía cose también; la aguja brilla en su mano joven. Carmen se acerca e inclina el cuerpo sobre ella para ofrecer ayuda. Sofía la rechaza con un gesto breve. El sistema registra la cercanía y la pantalla muestra una advertencia.

—Cuidado, Carmen, puedes dar consejos, alcanzar alguna cosa, pero nada más —dice Zoraida sin dejar de coser—. Es un examen y la IA es **rigurosa** para reconocer una habilidad práctica en un participante.

Carmen se retira unos pasos, cruza los brazos y observa. Las puntadas continúan, el lino se ajusta, las capas se tensan bajo las manos de las dos mujeres.

En el patio del taller, dos calderos descansan sobre ladrillos. La gelatina espesa y de olor fuerte que contienen hace un par de días era huesos animales.

Un teléfono graba la escena, la cámara fija sobre los calderos. Nadie distinto a las participantes se acerca. Solo el crujir de las brasas y el hervor constante llenan el aire.

Zoraida es la primera en levantarse de la mesa y salir al patio. La cámara de su *tablet*, trasladada por Carmen, la acompaña y complementa la filmación en ese lugar. Cerca del caldero descansa un torso de maniquí plástico sin brazos; en el juego aparece reemplazado por uno tallado en madera.

Ambos fueron encerados, pero ahora la mujer y su avatar los cubren con una capa de aceite de oliva, aplicada con cuidado, extendida hasta que la superficie queda brillante y resbaladiza.

Zoraida se pone unos guantes de bombero en las manos. En el reflejo de la *tablet*, su avatar se desliza unos guantes de cuero gastado.

Toma las dos piezas de tela. Las sumerge en el caldero de hierro, lleno de colágeno en cocción, y las extrae tras unos segundos. La tela gotea y humea.

Las coloca sobre el maniquí, ajustando los cordones que unen las piezas sobre los hombros y los flancos. Con espátulas de madera sin filo, comienza a moldear la tela enchumbada sobre el maniquí, presionando con fuerza para que el lino se adhiera a la forma del busto. El vapor de los calderos se eleva detrás y la cámara registra cada gesto.

Sofía cruza la puerta y, sin hacer pausa, espolvorea con yeso en polvo el torso femenino encerado, cubriéndolo con una capa blanca. Viste el maniquí con la prenda y comienza a cubrir la tela con el producto usando una brocha.

La fibra absorbe rápido, se tiñe de un brillo húmedo; cada brochazo deja la superficie más moldeable. Las tejedoras observan desde el umbral cómo, capa tras capa, la brocha y la espátula de madera se alternan. Esta última extrae el colágeno sobrante y fuerza la tela a seguir la forma del maniquí mientras el lino parece transformarse en **otra materia**.

—Necesitamos torsos más realistas y definidos muscularmente —dice la delgada joven mientras intenta, en ambos ambientes, que la musculatura del abdomen aparezca definida en las piezas que crea.

—Tú no te ves así, nunca has ido a un gimnasio —dice Carmen, señalando al avatar de cabello rojo y atlética complexión en el *smartphone* de la joven—. Y tu busto es P, no GG; con ese escote y los hombros desnudos, todos verán que no hay relleno natural.

Dos torsos de maniquí con las **linotórax** puestas protagonizan la entrada al taller. La pieza de Zoraida, de corte clásico y funcional, es de un tono beige apagado. La de Sofía, por el contrario, exhibe una forma femenina exagerada en un dorado brillante y está

complementada por una recreación de minifalda donde se alternan piezas endurecidas de color negro y lino común casi transparente.

La atención de Zoraida, sin embargo, se centra en los números escritos en un cuaderno y las rápidas miradas a su *tablet*.

En el interior de la cabaña de adobe de Jemet, la luz de la lámpara de aceite es tenue. El avatar de la jugadora hila lino en modo automático-asistido, cerca de las pilas de ropa camuflajeada y una caja con pociones de curación y energía.

La pesada manta que sirve de puerta se hace a un lado, abriendo paso a un avatar alto y trigueño, con el pelo largo recogido en una cola de caballo. En su equipo resalta el juego de boleadoras que cuelga de su cintura y, muy cerca, un hacha pico de pato de bronce en cuya superficie destaca un tirabuzón impreso.

La jugadora amplía la imagen sobre este detalle y el sistema presenta el texto: **Sello del Koru: Vea más información.**

—*Mari mari, lamngen* —dice el recién llegado, inclinándose levemente.

El identificador de estado del avatar Zoraida pasa a verde mientras devuelve el saludo y señala los artículos ordenados junto a ella.

El visitante se dirige hacia las pilas de ropa camuflajeada terminada, verificando la calidad y la cantidad con su vista y tacto. Pero rápidamente aparta la vista de las prendas y la fija en el torso de madera donde aún se cura el *linotórax* digital.

—¿Esa armadura es completamente manufactura de jugador? —pregunta con su voz profunda.

Zoraida levanta la vista.

—No —responde—. La tela base fue comprada al comerciante del *Lore* aquí en el poblado.

—Igual que para las ropas —agrega el visitante mientras acaricia con los dedos el hilo de lino recién trenzado.

El personaje de Zoraida asiente mientras empaqueta todo en dos grandes alforjas de lino y cuero camuflajeadas, cuya forma recuerda a cajas aplanadas.

Momentos despues la visión en la *tablet* está fija en el PNJ que se aleja. Cabalga un camello, cuya sombra se proyecta larga sobre la arena nocturna de Jemet.

Un segundo camello le sigue, y las alforjas que carga se mueven con una **precisión rítmica**, subiendo y bajando con su paso lento, como si la carga fuera una extensión orgánica de su anatomía.

Sofía se encuentra junto a la mujer adulta y también observa la pantalla donde la silueta, paso a paso, se hace pequeña hasta disolverse en la oscuridad.

—No entiendo cómo haces negocios tan complicados con un PNJ independiente —dice Sofía—. Y le atiendes directamente como si fuera un jugador en modo manual.

—Lautaro es un personaje del juego sin rol definido o comandante declarado, es cierto —responde Zoraida—. Pero **siempre tengo ganancias** trabajando con él.

Zoraida se sienta y, tomando la *tablet*, cambia la perspectiva a primera persona. La pantalla se llena con el contenido volcado sobre la estera de la cabaña: pequeñas joyas de turquesa y oro, fragmentos de papiro con jeroglíficos, amuletos rotos y piezas de vestiduras de lino finamente tejido. Son los restos de las mazmorras y las momias del *Lore* local.

Entre los artículos resalta uno singular: un escarabajo tallado en **faience egipcia verde**, etiquetado como **Escarabajo Corazón** —**Nivel Épico**.

Zoraida lo selecciona y lo prende a la camisa de lino del avatar. La *tablet* no muestra ninguna bonificación, ningún *buff*, ni siquiera un cambio de color. El ítem, pese a su rareza, parece inerte.

Sofía, que ha estado observando la escena en la pantalla, se inclina y murmura:

—Está incompleto, debemos encontrar lo que le falta para activarlo.

La pantalla de la *tablet* se oscurece y vuelve a ser un espejo negro en el interior del taller de Oaxaca.

Al amanecer, Zoraida se conecta de nuevo. La luz cálida del desierto de Jemet inunda la cabaña de adobe y, tras atravesar el poblado, el avatar cruza los pesados portones de ébano del Gremio.

La artesana detiene al avatar, atrapada —como en cada visita— por algún trazo firme de los pigmentos que cubren las paredes. Sigue con la mirada las escenas de la mitología egipcia, admira los **bajorrelieves** que narran la travesía del sol, con la **devoción tranquila** de quien entiende el trabajo de la mano. El aire huele a sándalo y a piedra antigua, según la notificación sutil del HUD.

Encuentra a Sóter, el maestro del gremio, en una sala circular rodeada por columnas. El personaje es alto, de barba trenzada y ojos enmarcados en *kohl*, y su indumentaria es de **lino blanco inmaculado**.

—*Mer-hetep*, Maestra Tejedora Zoraida —dice Sóter, con una voz profunda que parece resonar en las cámaras funerarias—. Veo que tu habilidad sigue creciendo; esa armadura de lino es **impecable**.

—*Mer-hetep*, Sóter —responde Zoraida, con una inclinación formal.

—Es una pieza fina, de gran belleza —comenta Sóter, tocando el lino endurecido—. Tendrá su mercado entre quienes priman la **visualidad** sobre las prestaciones, sin duda. Pero en esta área abunda el **cuero**. Combinado con lino, te ofrecería una defensa **superior y más barata**.

Zoraida asiente, decepcionada, y desabrocha el escarabajo de *faience*. El avatar lo sostiene en la palma, a la vista de Sóter.

—Entonces, ¿qué me dices de esto? **Épico**, pero inerte. Intenté usarlo.

Sóter mira el objeto. Sus ojos oscuros se posan sobre el escarabajo sin sorpresa, pero con una **solemne advertencia**.

—Amiga Zoraida, no puedes usar en un **avatar vivo** lo que fue creado para usarse **tras la muerte**.

Sin más explicaciones, la guía por un pasaje lateral. El camino desciende lentamente hacia una sala de embalsamamiento iluminada por lámparas de aceite. Dos momias, envueltas en vendas de lino amarillentas, yacen sobre mesas de piedra.

—Si deseas entender el verdadero poder de tu reliquia, debes honrar su propósito —indica Sóter. Señala la cavidad en el pecho de la momia más cercana—. Colócalo en el lugar del corazón. Son **modelos didácticos**, por supuesto.

Zoraida duda solo un instante. Selecciona el escarabajo y lo prende en la cavidad.

Al instante, el color de la momia cambia de marrón pálido a un **tono ámbar oscuro**. Las vendas se tensan ligeramente. Los gráficos del HUD de Zoraida parpadean y se reorganizan en la *tablet*.

—Mira tu dispositivo —dice Sóter.

Zoraida mira la pantalla donde el HUD le muestra ahora dos avatares: el suyo, marcado en verde, y la momia, marcada en amarillo. El panel de la momia indica: *Estado: Automático-Asistido. Clase: Guardián Común. Nivel: 1.*

—Cambia al **control manual** de la momia —continúa Sóter. Al seguir su indicación e intentar hablar, Zoraida recibe una notificación: esta momia está vendada y **no consigue hablar ni utilizar por separado sus dedos**.

—Ahora, cámbialo a la otra —instruye Sóter.

Zoraida desengancha el escarabajo y lo prende en el pecho de la segunda momia. El control de su HUD salta a la nueva figura. La segunda momia es más pequeña, tiene vendas más nuevas. El panel indica: *Estado: Automático-Asistido. Clase: Explorador. Nivel: 3.*

—Cada momia tiene una historia y, por tanto, **características distintas** —explica Sóter, volviendo a tomar el escarabajo con cuidado, devolviendo el HUD a su modo habitual y el control manual al avatar femenino.

Zoraida mira el escarabajo con una mezcla de fascinación y temor.

—¿Y qué hago con esto?

—Esa decisión te pertenece —dice el Maestro del Gremio—. Ese es el **Corazón**. Un artefacto de poder que anima a una momia llevándola a condición de **No Muerta**. El control del avatar lo obtiene el **último personaje vivo que toque el artefacto**. Por eso, nadie debe saber que lo posees ni qué personaje lo porta.

Sóter traza un círculo en el aire.

—No podrás activar momias de nivel **Legendario o Mítico**; ese poder requiere magia o un objeto de igual rango. Pero hay una restricción más severa: las momias no pueden alejarse mucho de su **vaso canópico**, que es el **receptáculo espiritual** donde reside su alma.

—¿Vaso canópico? —pregunta Zoraida.

—Sí. Debes crear un recipiente que cumpla las condiciones de **artesanía y de Lore** para que funcione como **ancla espiritual** de tu momia. Lejos de su vaso, y fuera de su área espiritual, una momia es un objeto inerte.

Sóter le devuelve el objeto.

—Consévalo en secreto, Zoraida, hasta que puedas usarlo en una momia capaz de **defenderse a sí misma y a su vaso canópico**.

La vista en primera persona llena la *tablet*. Las manos **desnudas** del avatar, operando en modo **manual-pleno**, se mueven con una lentitud deliberada.

"Ahora, sigue la línea del costado, tensando justo donde la costilla cede, sin presión excesiva," susurra la voz pausada de **Peseshet**, la mentora.

Zoraida obedece, aplicando una sutil presión en la pantalla de la *tablet* y susurrando un comando: "**Tensar medio.**"

El contacto de la venda de **lino áspero** contra la piel seca de la momia es una **fricción sorda** que resuena en sus oídos. Sus dedos sienten la fibra deslizarse, capa sobre capa, ejecutando el **ballet de precisión ritual**. El paño se convierte en un capullo protector, y la barra de "Aprendizaje" en el borde del HUD avanza un punto porcentual.

Ruy López

1. e4

El empresario se sienta frente a su escritorio de ébano. La estilográfica de metal pulido, que marcaba el final de su ritual de control diario, reposa sobre un bloc de notas. El denso silencio de la oficina solo es quebrado por el zumbido del servidor.

—Ha surgido una actividad inusual... —comienza la voz suave y sintética de Uther.

El empresario levanta la mano, cortándola.

—Sé breve. Continúa —ordena, la voz ahora baja y grave.

—Un jugador con el perfil camuflado JoseRC publica un anuncio en el canal de cartografía, invitando a todos a publicar fotografías y replays de paisajes marinos —continúa Uther—. Las peticiones son precisas: deben mostrar el sol y estar etiquetadas por el sistema con el momento de la toma.

El empresario mantiene la mirada fija en el vacío.

—A partir de estas fotos, la relación entre la hora local y la posición solar permite a los cartógrafos determinar el posicionamiento de la costa y su orientación respecto al norte. Todos en el canal están consiguiendo la información para trazar esquemas continentales, zonas climáticas y posibles rutas marítimas.

e5

El entorno es una simulación privada de ECOSISTEMA, una recreación 3D de un museo dedicado a la Corte Genovesa del siglo XV. Los muros de piedra y los tapices pesados contrastan con las ventanas holográficas que flotan en el aire, explicando el lugar y su contenido.

El avatar de Boudica está solo, en modo asistido. En el mundo real, Celie limpia mesas en Nueva York, con la escena transmitida en su teléfono móvil y escuchando a través de audífonos.

El aire virtual vibra y WarlordAthelred aparece en la Corte, vistiendo una camisa polo y pantalones de lino. En el mundo real, Aliastair Finch toma el control manual de su avatar en su despacho de Minnesota tras una exitosa negociación de su producción de vegetales con baja huella de carbono.

—Buenas noches, Boudica —saluda WarlordAthelred, notando la presencia del avatar.

Celie escucha el saludo en sus audífonos, detiene el trapo y responde.

—"A'ight, Warlord?" —contesta el avatar de Boudica, usando la contracción coloquial de la Costa Este.

—No imagino que conozcas a Kaelen —dice Athelred—. Pero me gusta que estés aquí, significa que su plan es sobre navegar y que confía en ti y en la embarcación que diseñaste.

El avatar de Kaelen se materializa y se adelanta, ocupando el centro de atención. Viste un abrigo cruzado de lana fina en color negro ónix, y debajo asoma una falda midi de seda plisada en tono gris perla.

En el mundo real, Kaelen está en un gimnasio de São Paulo, vestida con ropa de entrenamiento, pero su avatar proyecta fastuosidad medida en esta recreación histórica. WarlordAthelred observa el esfuerzo visual de su contraparte y sonríe ligeramente.

—Hola, pequeña.

Kaelen se adelanta. Desestimando el condescendiente saludo de Athelred, anuncia:

—Warlord, busco financiamiento para un proyecto de navegación transoceánica. Quiero invocar o construir el barco de Boudica, contratar tripulación y comprar recursos para la travesía. A cambio,

mi fortaleza sobre la meseta a la entrada de la bahía es la garantía, o podemos considerar hacer la venta.

WarlordAthelred sonríe.

—Me gusta tu audacia, pequeña. Y la meseta es un activo que me interesa mucho. Acepto comprar la fortaleza y la meseta.

Kaelen parpadea.

—Pero no estoy interesado en el viaje transoceánico —continúa Athelred, su tono mesurado y sin desesperación—. Kaelen, yo no soy un rey en quiebra buscando una ruta de la seda.

—¿No estás interesado? —pregunta la joven.

—No lo necesito. Pero tampoco soy un comerciante como estos que confiaron en el fracaso ajeno para conservar su monopolio —responde Athelred, señalando las representaciones de los mercaderes y nobles genoveses—. En realidad, necesito tres grupos de exploración operando simultáneamente. Me interesa mapear las costas de este continente y vigilarlas.

Athelred se detiene, su mirada sobre Kaelen.

—Especialmente me interesan las desembocaduras de ríos navegables y poblaciones junto al mar.

Boudica, que se mantiene en modo asistido a la sombra de los tapices, permanece rígida. Su inmovilidad, una tensión involuntaria reflejo de la sorpresa de Celie en el mundo real, atrae la mirada de Athelred.

WarlordAthelred guarda silencio por unos instantes.

—Boudica —dice, su voz es baja—. Tu barco es bueno, pero durante la prueba vi un avatar de jugador novato controlando el timón y dando las órdenes.

Boudica no responde mientras Celie sirve café a un cliente y sus ojos se desvían, apenas un instante, hacia el rincón del salón donde un anciano juega billar con movimientos lentos y precisos.

—Necesitamos a esa persona para que comande a distancia las tres flotillas y te aconseje mientras construyes una Armada en la bahía de Kaelen —continúa WarlordAthelred—.

2. Cf3

El sol se hunde en el horizonte marino, tiñiendo las nubes con un naranja encendido que se refleja en el agua tranquila. La costa se acerca al horizonte, perdiéndose a la derecha en una bruma dorada, mientras a la izquierda, casas rústicas de madera se alzan cerca de una playa, seguidas por una tierra alta y boscosa que bloquea la vista.

Cuatro avatares de jugador se sientan alrededor de una mesa de madera toscamente tallada. Juegan dominó con piezas etiquetadas como elaboradas a mano por un jugador. Tres usan *skins* humanoides sencillos. El cuarto, cuyo *nick* es '**Amphibian**', luce el *skin* de **Kelpkin**.

Su cuerpo es **bípedo y musculoso**, con una flexibilidad que sugiere fluidez subacuática. La piel, un mosaico de tonos verdosos y pardos, imita la textura de algas marinas húmedas. En su cuello y costillas, las **branquias operativas** se abren y cierran sutilmente.

—El **Gil-Man Skin** es una **apuesta increíble**, Amphibian —señala uno de los avatares humanos—. ¡Es la **travesía transoceánica** sin costes de tripulación, sin riesgo de motín, y sin necesidad de comprar ni un solo tablón de madera!

Amphibian mueve una pieza con movimientos lentos y meditados. Su voz, cuando habla, tiene un tono amortiguado y resonante, como si saliera del fondo del mar.

—La respiración ilimitada y la visión nocturna son **mi barco y mis suministros**. Este *skin* es mi **apuesta**.

JoseRC, sentado en mangas de camisa, asiente. Su **gambesón de cuero curtido** cuelga del espaldar de su silla. La piel, de un negro

mate, absorbe la poca luz del atardecer. A su lado, una **tela blanca** doblada revela un **escudo de armas meticulosamente bordado**: cuadros de **Plata y Azur** al estilo ajedrecístico, con un **Caballo de ajedrez estilizado en color negro** dominando el centro.

—Claro, puedes ver el sol y las estrellas a nivel del mar. Puedes orientarte por eso —interviene JoseRC, y su movimiento en el dominó **cierra un extremo** de la cadena—. Pero... **exploración de larga distancia...**

JoseRC toma un trago de una taza de barro.

—Desde ahí abajo no ves un carajo. Estás demasiado bajo. Además, **¿sabes orientarte por el sonido?** Como los murciélagos o algunos bichos de mar, digo. El *skin* te da la **capacidad**, no el *saber*.

El jugador a la derecha de JoseRC, mira la mesa con frustración. **Está forzado** a jugar su penultima ficha, la que no desea usar.

Otro jugador señala el gambesón y la tela bordada de JoseRC.

—¿De dónde sacas ese equipo, JoseRC? Según el HUD, está **hinchado en bonificaciones** y la manufactura es casi 100% humana *in-game*.

JoseRC sonrío, un gesto tranquilo.

—Cada pieza es tejida y cosida en algodón en el mundo real por una artesana, Carmen. En su taller hilan el algodón y elaboran la tela **manualmente**. Este trabajo lo hicieron en una sala de ECOS, así que ahora tengo el mismo equipo en el mundo real y el juego.

El compañero de JoseRC golpea la mesa con la ficha en el centro, señalando ambos extremos de la cadena de fichas.

JoseRC sonrío y levanta un dedo hacia los oponentes.

—¡**Capicúa!** *Spinner, abierto...* llamenlo como quieran, pero **ustedes** nos deben dinero —dice antes de chocar palmas con su colega en la mesa.

Cc6

En el gimnasio, Kaelen termina la conexión con un toque en la pantalla y sale de la oficina. Su ropa de entrenamiento está seca y su expresión, relajada. Sara y Leo, dos figuras agitadas y sudorosas, hacen sit-ups sincronizados sobre una colchoneta, con las caras contraídas por el esfuerzo.

Kaelen se interpone, bloqueando la luz de los focos.

—Paren. Athelred ha hecho una oferta formal por el feudo —anuncia Kaelen, con la voz áspera por la tensión.

Sara se detiene a mitad de camino, sin aliento, mientras Leo se sienta de golpe, sus ojos fijos en ella.

—¿La oferta es por el mínimo? —pregunta Leo.

—Sí, el valor base que fijó ECOSISTEMA por el terreno defendido, las instalaciones y las unidades —confirma Kaelen—. Ni un crédito más; sabe que no lo hemos hecho productivo.

—No quiero firmar ante notario —dice Leo, tajante—. Mis padres aún vigilan mi saldo y mantienen el mismo límite de gastos.

—El contrato de Athelred requiere la conformidad de nuestros padres para la transferencia de dinero, es un contrato legal —protesta Kaelen, señalando su móvil.

—¡Exacto! Y no la tendrá —interrumpe Sara—. Kaelen, a ti te gusta el papel timbrado; véndele el feudo tú sola.

Kaelen parpadea, procesando la propuesta.

—Te transferimos nuestra parte a cambio de Coronas de Plata ahora, dentro del juego, y la venta ante notario la haces tú solita. Así todos estamos contentos: tú recibes los Créditos Terra en tu fondo para la universidad, y nosotros conseguimos el dinero libre que queremos —propone Leo mientras Sara asiente.

Kaelen los mira.

—De acuerdo. Recibo la transferencia de sus participaciones del feudo, les pago en Coronas de Plata y firmo ante notario con Athelred.

Leo y Sara intercambian una mirada.

—Hecho —dice Leo, sin dudar—. No importa que vendamos el mapa dos veces, ¿verdad?

Kaelen sonrío, divertida.

—Athelred sabe con quién está negociando, compra nuestro trabajo sabiendo que es vulnerable. Ahora la misión; no habrá salarios. Athelred equipará tres grupos de exploración con rutas definidas por él.

—¿Qué quiere de nosotros? —pregunta Sara, reanudando lentamente sus estiramientos.

—Mapas precisos de los terrenos, identificación de recursos — responde Kaelen.

Sara y Leo se miran de nuevo.

—No viajaremos juntos —continúa—. Son tres misiones por separado dirigidas por jugadores que no conocemos. Todo el botín de la ruta nos pertenecerá aunque sus unidades tengan el peso del combate.

—Botín de terrenos inexplorados —dice Sara, acomodándose sobre el suelo con las manos tras la cabeza—.

—¡Mazmorras desconocidas! —agrega Leo, con un brillo desmedido en los ojos—. ¡Poblaciones PNJ donde nadie reclutó o comerció jamás!

—Tierra llamando a Leo —lo interrumpe Kaelen, con una diversión real grabada en la sonrisa—. Estamos hablando de negocios; debes concentrarte, y no lo lograrás mientras te estás imaginando lo que esa camiseta sudada insinúa.

Leo aparta su mirada de Sara, sonrojado.

—La primera partirá desde el feudo —explica Kaelen—. Hacia el sur, buscando el río navegable más allá de la cordillera. Pretenden establecer una base en la desembocadura y decidir allí si remontarán el cauce o seguirán hacia el sur, donde no se ha identificado presencia de jugadores. Es área inexplorada, pero en ese río navega la Coalición del Valle, y ya saben su historia con WarlordAthelred.

Leo asiente, con brillo en los ojos.

—Eso suena a guerra abierta y botín; me interesa.

Kaelen continúa, sin detenerse.

—La segunda también comenzará en el puerto, pero hacia el noreste. Es una misión de reconocimiento costero, para identificar puntos estratégicos y recursos que quedarán bajo custodia de las unidades de Athelred.

Sara se acomoda, pensativa.

—Menos riesgo inmediato. ¿Cuál es la tercera?

Kaelen baja la voz, más grave.

—La tercera comienza en Puerto Escudo. Una población que vi de lejos mientras servía en las tropas de Warlord. Allí termina una vía comercial fluvial que viene del oeste. El río se desvía al norte poco después, y todos los grupos que intentaron seguirlo fracasaron. Se cree que conduce a una costa que se hiela en invierno.

Leo sonrío mirando a Kaelen.

—Entonces yo tomo el sur; quiero ver qué hay más allá de la cordillera.

Sara asiente.

—Yo me quedo con el noreste. La misión del río será más sobre combate en mazmorras, y eso no me interesa mucho.

Kaelen los observa, seria.

—Entonces yo iré al norte. Puerto Escudo y el río imposible.

Leo se inclina hacia ella.

—¿Estás segura? Tú te llevas bien con los del Valle.

Kaelen sonrío, con un filo en la mirada.

—No habrá piedad si los enfrento. Sería cómico caer fulminada por un rayo invocado por la misma jugadora que me regaló la última reencarnación completa que usé.

—Entiendo: si veo o imagino que Illary está en mi área, debo correr en sentido contrario —dice Leo, reconociendo el peligro en su propia misión.

—Le temes a las mujeres maduras —bromea Sara.

—Temo a caer en Zénit y perder dinero —responde Leo viéndola a los ojos—. Vi sus replays, y no sé qué es peor: luchar contra ella o intentar escapar.

3. g3

—Oye, chaval... acércate a la hoguera. Aquí las sombras escuchan menos. —Tidus señala el vacío del oeste sin mirarlo—. Mira, hay algo que tienes que entender: en este páramo no solo pelean avatares, pelean las historias que cargan. Y aquí hay historias que pesan más que un inventario perdido.

—Illary. La maga más famosa del servidor. ¿Sabes quién sostuvo la posición cuando invocó su primer mar de llamas? ¿Quién le abrió paso sin que nadie lo notara? Marco. Siempre atrás, haciendo que lo imposible pareciera normal. ¿Y Ione? Pasó meses con ella en la antigua mazmorra espectral, cargando piedras, trazando rutas, haciendo el trabajo que no viraliza. Un jugador honorable; demasiado honorable para este sitio.

—Y ahora... ahora lo llaman El Chacal Dorado porque lo acompaña uno de ellos, una criatura local que el sistema etiqueta como SALVAJE.

—Entiende, el Chacal Dorado ya no es Marco. Ese avatar no tiene titular, patrón ni invocación. Si te escoge, te liquida con precisión quirúrgica. Y no se conforma con tomar tu inventario; reclama las unidades que compraste, equipaste y desarrollaste. Está armando un ejército en algún lugar del desierto... y nadie sabe para qué.

—Hermano, te lo digo sin adornos: cuando El Chacal Dorado aparece, el juego se rompe. Y no hay patrón, aviso o defensa.

—**Teme al Chacal Dorado.**

Cc6

Kaelen observa el avatar que se materializa frente a ella. El nick no es un seudónimo extraño, apenas un nombre común.

—¿Samuel? —pregunta Kaelen, arqueando una ceja.

El joven sonrío.

—Si luces como tu avatar, pudiera valorar la idea de proponerte matrimonio.

Kaelen no se inmuta.

—Si estás dispuesto a esperar quince o veinte años, quizás lo considere.

Samuel ríe, y el sonido resuena en la piedra de Puerto Escudo.

—Entonces tendré que aprender paciencia.

El entorno es Zénit, el metaverso persistente más popular de ECOSISTEMA. Kaelen y Samuel están a la sombra de la gigantesca fortaleza de piedra roja que define Puerto Escudo.

El río, de unos cien metros de ancho, corre con una corriente visible que empuja las ruedas de un par de molinos.

En la orilla opuesta, el pequeño atracadero fortificado está siendo visiblemente ampliado; se distinguen armazones de madera y la

magnitud de la obra recién iniciada sugiere que será una fortaleza tan fastuosa como la que tienen a sus espaldas.

Un trasbordador atraviesa el río, pasando junto a barcos de pesca y una flotilla de naves de carga, con claras huellas de combates en sus cascos, está siendo cargada en el muelle.

—¿Cuál de esos es nuestro barco? —pregunta Samuel.

—Ninguno —responde Kaelen, con la mirada fija en el río—. Recorreremos el primer tramo por tierra; los pescadores hablan de rápidos río abajo.

—Pudiéramos usar kayaks o canoas —dice Samuel, recordando sus travesías por las aguas bravas del Río Kettle—. Están disponibles en el mercado global, o podríamos comprar algunos troncos para construirlos.

Kaelen niega con la cabeza de su avatar.

—Hummm. No lo creo. No me imagino a sesenta unidades de combate navegando ese tramo con éxito.

—Podemos invocar un grupo de PNJ basados en el pueblo Chippewa para que nos acompañe —responde Samuel—. Construyan unas embarcaciones geniales con corteza de abedul y cedro, ligeras y flexibles.

—No conozco ese nombre, pero suena bien lo que propones —dice Kaelen.

—Son el pueblo originario de donde vivo —responde Samuel—. Mis ancestros no los trataron con justicia, pero yo no soy ellos. Eran un pueblo fuerte, perfectamente adaptado a ese terreno y al frío que seguramente encontraremos viajando al norte.

—Viajar en canoa acompañados por PNJ entrenados para construir embarcaciones con recursos locales y sobrevivir en terrenos helados —piensa en voz alta Kaelen—. Quizás solo te haga esperar diez años.

—Hagámoslo así entonces —dice Samuel, y Kaelen observa cómo su avatar se transforma: la piel adquiere tonos más oscuros, el atuendo se convierte en un conjunto de cuero trabajado y fibras vegetales, y el nick en su perfil cambia de Samuel a Makwa.

—¿Makwa? —pregunta Kaelen, con curiosidad.

Samuel asiente.

—Oso —responde él—. Lo tomé del Chippewa. Puede que tenga sangre de ellos, por parte de mi madre.

El río sigue corriendo, empujando las ruedas de los molinos cuando una tras otra comienzan a materializarse los PNJ que han sido convocados.

Sara **está** acostada en el sofá de su sala, la **oscuridad nocturna** se **deja ver** por las persianas. En el televisor, una telenovela brasileña **alcanza** su clímax dramático; una villana con un collar de perlas falsas **lanza** un vaso de agua a su rival. Sara **sonríe** ante la **ridiculez perfecta** del momento.

A su lado, su teléfono móvil **vibra** con una notificación de ECOSISTEMA, emitiendo el suave *ping* que siempre **promete** una **emergencia costosa**.

Coge el móvil y **desliza** la pantalla para ver el encabezado que, como **espera**, **es** un mensaje del compañero de travesía y juego que le **impuso** Warlord Athelred.

@VladimirK: "Está amaneciendo para nuestros avatares. Hemos navegado toda la noche, así que **organizaré un desembarco** para explorar durante el día."

Sara **hace** un gesto de **fastidio** tan exagerado que parece ensayado para la televisión y **envía** un mensaje a Kaelen.

@Sara: "Cada día es lo mismo. Puedo **calcular la posición** y dibujar la costa con datos tomados desde el barco, pero él

desembarca para **explorar recursos cada día**, y perdemos horas de navegación."

@Kaelen: "Eso te conviene. Las **mazmorras** con botín **están en tierra**, y no las verás mientras navegas."

@Sara: "No me interesan las mazmorras. Solo quiero tomar replays, **trazar el mapa de la costa** y vender todo con los **puestos de vigilancia marcados** si pagan por ello."

Los dos **Cogs** comprados en el mercado global por sugerencia de Nelson **están anclados** a cierta distancia de la playa de arena, donde esta encayado el bote auxiliar con vela en tercio usado para los desembarcos, cuando Sara **abre** la aplicación de ECOSISTEMA en el teléfono.

El grupo de 4 personajes **asciende** por una ladera muy inclinada hasta llegar a una altura. Allí, Sara **pasa** al modo manual y, usando el HUD, **comienza** a filmar un *Replay* cuyas imágenes **utiliza** para ubicar y cartografiar el lugar.

VladimirK la **observa** sin decir palabra mientras ella **trabaja**, y cuando Sara **comienza** a recolectar rocas del suelo, la interrumpe.

—Debemos regresar al bote —dice el jugador.

—Ya nos detuvimos aquí, al menos déjame hacer mi trabajo y ver si hay pistas de **algo útil** —responde Sara.

—Mira hacia allá —le responde VladimirK, **señalando la costa** en dirección oeste, donde una **tenue columna de humo asciende**—. Por eso insisto en no viajar de noche. Ahora tendremos que regresar allí. Puedes dejar un par de unidades, recolectando rocas y hojas para tu trabajo.

Cxe5

Uther procesa cientos de nodos de información en Zenit. La desembocadura del gran río aparece en rojo. Una embarcación.

Warlord Athelred. El **Tótem** protector ejecuta su función. La embarcación desaparece en segundos; tripulantes y equipo: nada. La segunda nave vira y retrocede hacia el norte, fuera del alcance. Uther registra, **frío**, puntual, sin error.

En el salón, los techos de cristal reflejan los candelabros como constelaciones invertidas. El murmullo de los invitados se mezcla con el tintinear de copas y el aroma a perfume caro. Los trajes y vestidos brillan bajo las luces; cada joya y gemelo calcula su efecto en la vista del vecino. La ciudad de Londres se extiende más allá de los ventanales, reflejando ríos de luz y tráfico como un tablero luminoso.

El móvil vibra en el bolsillo interior del saco del empresario. Lo saca. La pantalla muestra un mensaje cifrado: **@UtherIA:** "Incursión detectada en la desembocadura del **Delta**. Una embarcación de **Warlord Athelred** eliminada automáticamente por el **Tótem**. Segunda embarcación retrocede hacia el norte. No consiguieron ver la población de Aretthos en la orilla del río."

El empresario sonrío, un gesto leve que nadie capta, **e, inmediatamente**, frunce el ceño por la interrupción. Suspira y deja que el humo del puro se mezcle con el aroma del salón, filtrándose como un pequeño desafío al lujo circundante.

Un colega, demasiado cercano, con **gemelos** de plata que centellean, se inclina hacia él:

—Estos negocios digitales molestan a toda hora... era mejor cuando los horarios los marcaban los cierres de la bolsa. Y mucho mejor cuando un par de balazos resolvían los problemas...

El empresario inclina apenas la cabeza para corresponder un saludo a distancia y lleva el coñac a los labios, saboreando el ámbar con calma antigua. Luego, sin mirar a su interlocutor, suelta:

—Los negocios no duermen, **muchacho**.

Mira de nuevo hacia el Támesis, iluminado y distante.