

Dieciséis días antes...

Camelot es su juego de rol favorito sobre batallas medievales. Su personaje se llama Ralph. Esbelto, de cabellos muy claros que le caen sobre los hombros y armado con un arco, como corresponde a su raza élfica, recorre la pantalla del ordenador avanzando por un barranco encharcado de sangre. Allí se acaba de librar una batalla feroz. Ralph camina entre gruesos troncos, esquivando multitud de cadáveres de monstruos y de armas desperdigadas que no puede atrapar.

Como teme encontrarse con una emboscada, Álex opta por cambiar la dirección de los pasos de su rubicunda criatura, pero no llega a teclear el comando oportuno; en el recuadro del *chat* del juego, en la parte inferior izquierda de la pantalla, le acaba de llegar un mensaje:

'Vamos a entrar en el castillo, ¿te apuntas?'

Álex bosteza; aunque la propuesta le atrae, es tarde y se encuentra muy cansado, por lo que decide contestar a los miembros de su *guild*, sus aliados en el combate, que pasa del plan y se retira por esa noche. Guía al ratón para cerrar las ventanas correspondientes aunque, antes de apagar el ordenador, le apetece visitar unos minutos otro conocido *chat* sobre el juego. Será entonces el momento de saludar a algunos amigos que no ha detectado en la partida.

Ya en la página que buscaba, el ordenador le exige un *nick*. Álex todavía no tiene registrado ninguno en particular, así que utiliza uno que le llamó la atención en el mismo *chat* días antes, *Necronomicón*, título de un tenebroso libro sobre los muertos inventado por el escritor americano *Lovecraft*. Álex lo conoce porque es un apasionado de las historias de miedo. Teclea aquel nombre y espera a ver si el ordenador se lo admite, lo que hace a los pocos segundos; tampoco está protegido.

Enseguida aparece en la pantalla el recuadro central de diálogos, en el que nacen palabras a borbotones, y a su derecha la casilla con la lista de todos los presentes en ese momento. Empieza a buscar el *nick* de su amiga Lucía, *LadyLucy*, auténtica experta informática y adicta al *Camelot*, cuando en medio de la pantalla surge de improviso el texto enmarcado de un mensaje privado. Qué raro; quien se lo envía se hace llamar *Tíndalos*, y él no sabe de nadie que utilice semejante *nick*. Además, no lleva mucho tiempo jugando y le conocen pocos. *Tíndalos*. El caso es que ese nombre le resulta familiar. Lee el texto:

Dirección: *cnWLC 4< D8A< UO°°DDLDPQ`2348.com*

Usuario: *zcb1000*

Contraseña: *jj9e893qq---*

No habrás experimentado jamás nada tan fuerte. Has acertado con tu compra. Que disfrutes. LOVECRAFT

Álex, perplejo, se da cuenta de que le han enviado aquel mensaje por error, y está a punto de cerrarlo y olvidarse del tema. Al final le seduce la curiosidad: 'No habrás experimentado nada tan fuerte jamás'. Suena bien. ¿A qué misteriosa página web conduciría aquella intraducible dirección? Además, ese privado lo firman como Lovecraft, uno de sus autores de terror preferidos, buena parte de cuyos relatos los ha leído de una recopilación que conserva en su habitación titulada Los mitos de Cthulhu, Una intuición le alcanza entonces y, levantándose, se aproxima con su

cojera hasta la estantería para buscar aquel libro. En cuanto lo localiza y tiene su índice a la vista, repasa la lista de los cuentos allí contenidos, y a los pocos segundos sus ojos se clavan en uno concreto: Los perros de Tíndalos. Ajá. Ahora sabe por qué le ha sonado ese nick. No le cuesta nada acordarse de aquella narración; trata de unos animales espantosos que viven en otra dimensión, y que representan el Mal. Mola.

Todo se ofrece muy interesante. Álex se mantiene dudando, fascinado ante aquel texto algo siniestro superpuesto en la pantalla. Le acaban de facilitar la clave para entrar en algún sitio que debe de ser cañero de verdad, ¿la va a desperdiciar? A sus diecinueve años estas circunstancias son demasiado tentadoras. Al fin, toma la determinación de que solo accederá una vez y saldrá pronto, nada más. No cree que le puedan decir algo por ello. Además, tiene que aprovechar que está solo en casa. Ahora o nunca.

En el recuadro del misterioso privado brotan nuevas palabras:

¿Has recibido la información? Lovecraft

¿Otra vez se han confundido de destinatario? Aquello es muy raro, supone que le están tomando por otra persona. ¿Y por qué firman el mensaje como *Lovecraft*, si utilizan el nick de *Tíndalos* en el chat? Álex ignora la pregunta que le siguen haciendo y, sin perder más tiempo, apunta en un papel los datos que ha recibido del primer mensaje, manejando con agilidad el ratón para salir de la pantalla y del juego. Después, todavía en el Internet Explorer, teclea la extraña dirección para terminar aplastando el *enter*.

Mientras el ordenador procesa la orden, Álex intenta adivinar cómo se ha producido el malentendido por el cual ese *Tíndalos* le ha pasado las claves. El desconocido, en su mensaje inicial, no le ha saludado ni se ha entretenido con presentaciones, lo que le induce a pensar al chico que se acaba de inmiscuir en una conversación privada ya iniciada entre *Tíndalos* y el auténtico *Necronomicón*. ¿Pero cómo es eso posible, si él se ha metido al *chat* con ese mismo *nick* y no se admiten dos iguales? La única posibilidad que explica lo ocurrido supone una tremenda coincidencia: que justo al entrar él en el *chat*, el verdadero *Necronomicón*, aquel a quien ha usurpado el nombre, se haya caído de la red, instantes antes de que *Tíndalos* le enviara unos datos por los que, en apariencia, ha pagado pasta. Y este último sigue sin percatarse de la fortuita suplantación. De momento.

En cualquier caso, Álex no está dispuesto a quedarse sin averiguar qué se oculta en esa dirección que se vende. El ordenador, tras varios minutos de trabajo a pesar de que en casa disponen de banda ancha, muestra ya la presentación: una foto de excelente calidad donde se ve la puerta de un viejo panteón rodeado de oscuridad, todo muy tétrico. No se lee ningún título ni nombre. Esto promete.

'Aquí dentro tiene que haber algo muy gordo para que al procesador le cueste tanto abrirlo', aventura Álex, mientras guía la flecha del ratón hasta situarla sobre la imagen de un pomo de piedra donde se distingue la palabra *enter*. En cuanto pulsa encima, se le pide el nombre de usuario y contraseña, información que Álex copia del papel donde la tiene apuntada, presionando de nuevo el *intro* del teclado. Aguanta la respiración, deseando que el contenido que va a descubrir merezca tantas expectativas.

Una hora más tarde, con el cuerpo encogido frente al monitor y una atmósfera en la casa que parece congelada, su rostro se ha convertido en una máscara temblorosa de ojos enrojecidos que le escuecen por el tiempo que lleva sin

pestañear. Está alucinado y arrepentido de haberse colado en aquella página web. Su estómago se revuelve, advirtiéndole con arcadas que a duras penas logra reprimir. Jamás habría imaginado las atroces imágenes que se suceden ante su vista, encerradas en la pantalla del ordenador y acompañadas por sonidos inhumanos que casi retuercen los pequeños altavoces del equipo. Su mente, como mecanismo de protección, se empeña en no asumirlas, en argumentar que todo es un montaje. Pero, en lo más íntimo, sabe que esas imágenes no pueden estar trucadas. Y vomita.

Termina de limpiarse en el baño cuando un violento apagón sume toda la casa, incluido el jardín, en la oscuridad. Álex, a pesar de la ávida inquietud que lo va carcomiendo, pues empieza a ser consciente de lo que ha visto, siente un profundo alivio al comprender que, gracias a aquel fallo eléctrico, su ordenador habrá enmudecido. 'Ojalá que para siempre', implora.

Lo siguiente es el ruido de la puerta de la casa, inconfundible para él que lleva quince años viviendo allí. Se ha abierto.

-¿Papá? -pregunta con voz sofocada, tan débil que apenas arrastra aire de sus pulmones-. ¿Sois vosotros?

Nadie contesta; sin embargo, junto a los brutales latidos de su corazón, alcanza a captar presencias extrañas que se aproximan.