JUEGA PARA GANAR. LUCHA POR TU VIDA

ENDGAME

3. LAS REGLAS DEL JUEGO

JAMES FREY

NILS JOHNSON-SHELTON

DESTINO

ENDGAME
LAS REGLAS DEL JUEGO

James Frey
y Nils Johnson-Shelton

Traducción de Isabel Murillo

DESTINO

Destino Infantil y Juvenil y el Grupo Planeta no es responsable del diseño y la creación de los juegos y concursos asociados a Endgame. Todo ellos han sido creados por Third Floor Fun, LLC, que se hace responsable de su contenido y ejecución.

DESTINO INFANTIL Y JUVENIL, 2016
infoinfantilyjuvenil@planeta.es
www.planetadelibrosjuvenil.com
www.planetadelibros.com
Editado por Editorial Planeta S. A.

Título original: *Rules of the Game*
Copyright © 2016 Third Floor Fun, LLC.
Diseño de iconos de los personajes: John Taylor Dismukes Assoc, Capstone Studios, Inc.

© de la traducción: Isabel Murillo, 2016

© Editorial Planeta S. A., 2016
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
Primera edición: noviembre de 2016
ISBN: 978-84-08-16177-6
Depósito legal: B. 20.203-2016
Impreso en España – *Printed in Spain*

Rompecabezas: Futuruption LLC

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro
y está calificado como **papel ecológico.**

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).
Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

KEPLER 22B

Cámara ansible a bordo del Seedrak Sare'en, órbita geosíncrona activa sobrevolando el Polo Norte marciano

kepler 22b está sentado en una reluciente silla en el centro de una sala negra de techo bajo. Entrelaza sus manos de siete dedos, su cabello de color platino forma una esfera perfecta en lo alto de su cabeza. Repasa el informe que está a punto de entregar a través del ansible a su cónclave, que se encuentra a muchísimos años luz de distancia. El juego que se desarrolla en el planeta azul y blanco de la órbita vecina se ha complicado con obstáculos y sucesos imprevistos; no obstante, avanza. Lo que ha acontecido hasta el momento no es terriblemente preocupante, con la notable excepción de la destrucción de uno de los 12 grandes monumentos de la Tierra. El monumento perteneciente a los celtas La Tène, el conocido como Stonehenge, ha quedado hecho pedazos. kepler 22b está tremendamente molesto por ello. Para terminar Endgame es imprescindible que al menos una de estas antiguas estructuras —que fueron erigidas hace muchos milenios, cuando su pueblo ocupaba la Tierra junto con los jóvenes humanos—, aunque sea solo una, siga en pie.

Y esto, más que cualquier otra cosa, es lo que desea que pase.

Que un Jugador gane.

Un Jugador.

Levanta la mirada del informe para fijar la vista en el holograma de transmisión que flota en el aire, no muy lejos de su cara. Una tenue señal luminosa se mueve en tiempo real por el mapa de una ciudad del subcontinente indio. Un Jugador. A juzgar por la velocidad, va montado en algún tipo de vehículo.

No es el que kepler 22b espera que gane, pero sí el que más ha despertado su curiosidad.

Un Jugador astuto e incauto.

Impredecible. Nervioso. Despiadado.

El shang. An Liu.

Y kepler 22b seguirá observándolo más rato, pero el ansible zumba en este momento, el holograma se apaga, la sala se queda completamente a oscuras y la temperatura desciende a –60 grados Fahrenheit. Instantes después, la negrura se salpica de motitas de luz, la sala se ilumina y ahí están, rodeándolo por todos lados.

El cónclave.

kepler 22b preferiría seguir observando al shang, pero no puede.

Es hora de dar su informe.

AN LIU
Beck Bagan, Ballygunge, Kolkata (India)

El shang.

CONVULSIÓN.

parpadeo.

CONVULSIÓN.

An conduce una Suzuki GSX-R1000 e intenta ganar velocidad, pero la muchedumbre de kolkatanos le impide avanzar.

Le da al acelerador. Los neumáticos chirrían sobre el pavimento irregular. Sin casco, los dientes apretados, los pulmones abrasándole, los ojos como dos pequeñas rendijas. Los restos de Chiyoko le presionan el pecho. Junto al collar de su amada lleva una pistola SIG P226 y una pequeña colección de granadas caseras. Una camiseta de algodón impide que su arsenal se vea.

Pone rumbo norte en dirección al cementerio de South Park Street. Acelera, acelera, acelera. El cementerio. Está allí. Allí está uno de los Jugadores a los que Chiyoko incrustó un dispositivo de seguimiento. Uno de los Jugadores a los que ahora sigue An.

En el cementerio estará el nabateo. Maccabee Adlai. Que tiene en su poder la Llave de la Tierra y la Llave del Cielo. Que va ganando.

O que cree que va ganando.

Porque entre ambas cosas hay una diferencia.

Si An llega pronto, habrá una diferencia.

Si An llega, Maccabee no irá ganando. Ni mucho menos.

Morirá.

Y An está a menos de dos kilómetros.

Muy cerca.

Pero la ciudad está abarrotada de gente. Todos los vecinos de Kolkata se han echado a la calle en busca de información sobre sus seres queridos, en busca de una cobertura decente para poder llamar

por teléfono. An esquiva a hombres de negocios y a *wallahs* que venden especias, a mujeres vestidas con vivos colores y perros callejeros, a niños que lloran y taxis Ambassador y *rickshaws* con hombres flacos como juncos que tiran de los carruajes por las calles laberínticas como el pez que nada a contracorriente. Sortea con la moto una vaca brahmán que ignora lo que sucede a su alrededor. La gente cruza por delante de él sin cesar. Gente que acaba atropellada por la moto o recibiendo un puntapié.

Apartaos *CONVULSIÓNCONVULSIÓN* apartaos de mi camino.

Deja a su paso gritos, golpes, palabrotas, puños cerrados de rabia. No hay policía. Ni un solo agente de la ley.

¿Será porque el mundo está al borde de la anarquía?

¿Será por Abaddon ya, antes incluso de que impacte?

¿Podría ser por eso?

«Sí.»

An sonríe.

«Sí, Chiyoko. El fin está cerca.»

Se encuentra con dos hombres altos en el cruce de Lower Range Road con Circus Avenue. Lo señalan y gritan. Lo reconocen. Han visto su vídeo —todo el mundo ha visto su vídeo a estas alturas— y quieren detenerlo. Puede que incluso pretendan matarlo, lo cual a An le parece absurdo. Acelera la moto y la gente se dispersa, pero los hombres se mantienen en su puesto y se cruzan de brazos.

«Imbéciles.»

An va directo a por ellos, pasa por el medio, los derriba y atropella a uno, arrancándole la piel de un brazo. Los hombres gritan y uno saca de quién sabe dónde una pistola de aspecto antiguo. Aprieta el gatillo, pero en vez de disparar, el arma le estalla en las manos.

El hombre cae al suelo, gritando.

La pistola era defectuosa. Vieja. Rota.

«Como este *PARPADEOPARPADEOPARPADEO* este mundo.»

An podría sentir lástima por el hombre y su mano mutilada, pero él es el shang y, por lo tanto, le da igual. Aprieta el acelerador, se le-

vanta del sillín y mueve la rueda trasera de la moto hacia delante y hacia atrás para marcharse. Uno de los hombres grita mientras la pierna permanece momentáneamente atrapada bajo el neumático y queda ensangrentada y en carne viva.

La sonrisa de An se acentúa.

Deja atrás a los hombres. Pasa por delante de una barbería, de una pastelería, de una tienda de teléfonos móviles, de una tienda de productos electrónicos llena a rebosar de gente. En las pantallas del escaparate de esta tienda, An ve de refilón una imagen de kepler 22b.

El alienígena se superó cuando dio el anuncio sobre la Llave del Cielo. kepler 22b empezó a mostrar su verdadera cara. Ahora, Endgame es una realidad para todo el mundo. Una realidad para los ricos y para los pobres, para los poderosos y para los impotentes. Para los brutales y para los bondadosos.

Y a An le encanta.

Ahora, el mundo entero sabe que las dos primeras llaves están juntas. Que las tiene Maccabee. Que Endgame continúa a pesar de los intentos infructuosos de otros Jugadores por detener el juego. Que continúa a pesar del miedo, de la esperanza, de los asesinatos, a pesar incluso del amor.

Y lo mejor de todo es que kepler 22b ha explicado a los habitantes de la Tierra que es imposible detener a Abaddon. Que el asteroide gigante caerá en menos de tres días y que nadie puede hacer nada por evitarlo.

Que millones de personas morirán.

Y a An le encanta.

La moto gira. La calle se ensancha. La muchedumbre se dispersa y An avanza un poco más rápido, a 60 km/h. Mira el reloj de Chiyoko. Ve la luz del dispositivo de seguimiento por encima de los números.

«Blip blip.»

Ahí está. Maccabee Adlai.

Muy *PARPADEO* muy *CONVULSIÓN* muy cerca.

Tan cerca que An puede olerlo.

An grita cuando enfila Shakespeare Sarani Road, recorre dos manzanas más y dobla hacia el noroeste al llegar a Park Street. Mira de nuevo el reloj y lo ve.

«Blip blip.»

«Blip blip.»

A tan solo unas manzanas.

PARPADEOconvulsión.

«Chiyoko Jugaba por la vida.

»*CONVULSIÓNparpadeo*.

»Pero yo

»*CONVULSIÓN*

»Yo Juego por la muerte.»

.KEPLER
FUTURISTICS.COM
STARCHAMBER

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, AISLING KOPP, POP KOPP, GREG JORDAN, GRIFFIN MARRS

La Sima, सूर्य को अन्तमि रेज, Valle de la Vida Eterna, Sikkim (India)

—¡Que todo el mundo se largue de aquí pitando! —grita un hombre.

Tendrá cincuenta y pico años, de piel curtida, empapado en sudor, rollizo. Está en medio de un pasillo abarrotado por los Jugadores y sus amigos.

Sarah y Jago están en un extremo, dando la espalda a una puerta abierta. El donghu, la harapana, el nabateo y la Llave de la Tierra y la Llave del Cielo estaban en la estancia que hay detrás de esa puerta hace tan solo unos minutos. Baitsakhan estaba vivo y decidido a matar a Shari Chopra, impulsado por un deseo psicótico de venganza, pero Maccabee sintió lástima por la harapana e impidió que el donghu llevase a cabo el asesinato. Estaba a punto de hacerse tanto con la Llave de Tierra como con la Llave del Cielo cuando Sarah y Jago irrumpieron en la sala. Con Baitsakhan moribundo, el olmeca se abalanzó contra Maccabee para atacarlo y, a pesar de que la pelea fue ardua, Jago venció. Sarah tuvo la oportunidad de matar a la Pequeña Alice Chopra, la niña que es la Llave del Cielo, una muerte que habría puesto fin a Endgame.

Pero Sarah no pudo hacerlo.

Y Jago tampoco.

La patrulla de Aisling llegó poco después de que terminara la pelea. La celta también tuvo opción de matar a la Llave del Cielo e intentó disparar sobre ella con su rifle de francotirador, pero, en el último momento, la Llave del Cielo levantó la mano, tocó la Llave de la Tierra y la niña desapareció envuelta en un destello de luz, llevándose con ella a Maccabee y el cuerpo mutilado de Baitsakhan.

La única persona que ha quedado con vida en la estancia ha sido

Shari Chopra, completamente inconsciente y con un chichón enorme en la cabeza, consecuencia del golpe que le ha dado Maccabee. Podría haberla matado, pero por misericordia, por honradez o por empatía, la ha dejado con vida.

Nadie sabe adónde han ido Maccabee y las llaves. Podrían estar tanto en Bolivia como en el fondo del mar, o en el escenario dondequiera que acabe Endgame, incluso delante de kepler 22b.

Lo único que queda aquí, en la derrotada fortaleza harapana, excavada en la zona de la cordillera del Himalaya que ocupa la región de Sikkim, son estos Jugadores y los amigos de Aisling.

Lo único que queda aquí es su miedo, su rabia y su confusión.

Y sus armas.

La mayoría están apuntando a alguien.

—Larguémonos —implora de nuevo el hombre—. Hoy no tiene que morir nadie más.

«Tal vez mueras tú», piensa Sarah, apuntándole a la garganta con la pistola. Sarah se negó a matar a la niña Chopra, pero no se lo pensaría dos veces si tuviera que disparar a este hombre, o a la gente que lo acompaña, si eso significara poder escapar de allí.

El hombre rodea a Aisling Kopp y coloca la mano en el cañón de su rifle de francotirador, obligándolo a descender un par de pulgadas. Ahora apunta hacia el pecho de Sarah, no hacia su frente. La otra mano del hombre está vacía, la palma hacia delante. Tiene los ojos abiertos como platos, su expresión es suplicante; el ritmo de la respiración, acelerado.

«Un Pacificador», piensa Sarah.

El hombre se pasa la lengua por los labios.

—Me largaré cuando ninguno de vosotros se interponga en mi camino —dice Sarah.

Su voz suena tranquila. Sarah ve que Aisling Kopp está sofocada. Tiene una mancha de sangre en la piel; tal vez propia, aunque es más probable que sea ajena.

Sangre. Y sudor. Y suciedad.

Aisling pregunta:

—¿Dónde está la Llave del Cielo?

El arma que sostiene Sarah no pesa. Solo una bala. Dos como mucho.

—Apartaos de nuestro camino —insiste Jago.

Apunta a la cabeza de Aisling con la pistola. Está distinta a como la recuerda de la última vez que la vio. Más mayor, más endurecida, más triste. Debe de pasar lo mismo con todos. Endgame era más sencillo en las primeras fases, antes de que recuperaran la primera llave. Ahora es infinitamente más complicado.

—No vamos a ir a ninguna parte —dice Aisling, sin apartar los ojos de los de Sarah— hasta que averigüemos dónde está la Llave del Cielo.

—Pues aquí no está, Aisling —responde Sarah.

«¡Mátala! —se ordena Sarah a sí misma—. ¡Hazlo!»

Pero no lo hace.

No puede.

Aisling ha intentado hacer lo que a Sarah le ha resultado imposible, ha intentado matar a la niña.

Aisling ha intentado detener Endgame.

Lo que significa que Aisling y sus amigos no pueden ser tan malos.

Sarah dedica una décima de segundo a mirar de reojo a los demás hombres presentes, los que no han hablado. Uno es mayor, pero tiene un aspecto impresionante, y un ojo lechoso y blanco. Tal vez se trate de un antiguo Jugador La Tène. El otro hombre es de mediana edad, contemporáneo del Pacificador. Lleva un pañuelo atado en la cabeza, gafas redondas, y carga con una pesada mochila con equipamiento de telecomunicaciones. Lleva también un rifle de francotirador con el que no se toma la molestia de apuntar a nadie. Introduce la mano en el bolsillo de la camisa y extrae un cigarrillo liado a mano. Se lo lleva a la boca, pero no lo enciende.

Ambos hombres parecen agotados.

«Un día muy largo», piensa Sarah.

«Una semana larga.»

«Una vida tremendamente larga.»

Sarah imagina que podría dar un salto hacia atrás, disparar de forma simultánea y matar al Pacificador en un milisegundo. Aisling respondería al instante abriendo fuego, pero como el Pacificador tiene la mano posada en el rifle de Aisling, el disparo saldría desviado. Jago mataría a Aisling. Y después acabarían con el viejo celta y el hippy del walkie-talkie. Siempre y cuando no hubiera nadie más escondido por allí, Jago y ella podrían bajar la guardia, abrazarse y respirar tranquilos. Podrían salir ilesos de allí. Podrían seguir adelante con su misión de detener Endgame. Sarah sitúa sus posibilidades de matar a esos cuatro entre el 60 y el 65 por ciento. No está mal, pero tampoco es ninguna maravilla.

—No lo hagas —dice el Pacificador, como si pudiera leerle la mente a Sarah.

—¿Por qué no? —replica ella.

—Primero escúchame. —Mira a Aisling—. Por favor.

—Ahí va —murmura el hombre del cigarrillo, rompiendo su silencio.

El anciano del ojo blanco permanece mudo, su mirada pasa de persona a persona.

El hombre explica entonces:

—Me llamo Greg Jordan. Soy un veterano de la CIA retirado con más de veinte años de servicio a mis espaldas. Soy socio, no, *amigo*, de Aisling. Lo sé todo sobre Endgame. Tal vez más que vosotros, aunque no lo creáis. —Mira a Aisling—. Más de lo que he revelado hasta el momento —reconoce, como queriendo disculparse. El ojo izquierdo de Aisling se mueve con nerviosismo. El anciano suelta aire de forma dramática como modo de expresar sus dudas—. He visto muchas situaciones de tablas mexicanas, con tres oponentes en juego y donde nadie puede ganar. Un movimiento en falso y todos moriremos aquí dentro. Como he dicho, hoy no tiene que morir nadie más. Ya ha fallecido demasiada gente.

Sarah no sabe de qué está hablando. No sabe que Aisling, Greg y los otros dos hombres —y también una mujer, llamada Bridget McCloskey, que ha muerto en la misión— pasaron el día anterior marchando por las montañas y matando a todo el que se cruzaba en su camino. Matando, matando, matando. Al final de la jornada, habían muerto muchísimos harapanos. Más de 50.

Demasiados.

El hombre suspira y dice:

—Mejor no incrementar esa cifra.

Aisling deja caer los hombros, su sentimiento de culpa es creciente y palpable. Las palabras que ha pronunciado Greg Jordan hasta el momento tienen sentido. Las balas siguen en las recámaras; los pies, asentados en el suelo. La expresión de Sarah y la de Jago parecen decir: «Continúa».

Greg Jordan prosigue:

—Voy a jugármela y decir que creo que *todos* podemos ser amigos. Creo que todos queremos lo mismo; a saber, poner fin a esta locura. ¿Tengo razón? ¿Qué decís, chicos? ¿Amigos? ¿Al menos hasta que hayamos charlado un poco y estemos fuera de esta fortaleza himalaya?

Una pausa.

Entonces Jago susurra:

—Que les den, Sarah.

Y Sarah, en parte, está de acuerdo, pero antes de que le dé tiempo a cometer una temeridad, Aisling pregunta:

—¿Por qué no la has matado, Sarah? ¿Por qué no has podido hacerlo?

Mientras pronuncia esas palabras, deja caer el brazo que sostiene el rifle. Aisling está indefensa por completo, y eso quiere decir algo.

La celta se sitúa delante de Greg Jordan.

—¿Por qué? —repite, mirando fijamente a Sarah; su voz es apenas un susurro.

Aisling quiere que el juego termine. Quiere detenerlo. Quiere salvar vidas.

Igual que Sarah y Jago.

Sarah nota una punzada en el antebrazo que le recuerda que en el transcurso de la pelea con Maccabee y Baitsakhan ha sufrido una herida de bala que tiene que atender lo antes posible. Está un poco mareada. Afloja la presión de la mano sobre la pistola.

—Sé que debería haberlo hecho...

—Pues claro que deberías haberlo hecho —replica Aisling.

—Quería que esto acabara. *Necesitaba* que se terminase.

—¡Pues deberías haber apretado el gatillo!

—Tienes..., tienes razón. Necesitaba que esto acabara —reitera Sarah.

—Esto no se acabará hasta que esa niña muera —asevera Aisling.

—No me refiero a esto —dice Sarah, bajando un poco más la voz—. Yo también quiero que Endgame se acabe, Aisling, pero necesitaba... ¿Qué es lo que acabas de decir, Greg? ¿Locura? Necesitaba que esta locura se detuviera. La locura que tengo en la cabeza. Si hubiera apretado el gatillo, me habría..., me habría...

—Te habría destruido —dice Jago, bajando también un poco la guardia—. Yo también lo he intentado, celta. Y no he podido. Tal vez ha sido un acto egoísta, pero Sarah ha hecho bien en no matar a la Llave del Cielo. Es una niña. Un bebé. Pase lo que pase, ha hecho bien.

Aisling suspira.

—Mierda. —Nadie habla durante unos instantes—. Lo comprendo. La verdad es que durante todo el viaje he rezado para no tener que hacerlo de cerca, como algo personal. Que fuera un disparo a distancia con esto. —Sube el rifle y mira a su alrededor, más allá de Sarah, hacia el fondo del pasillo—. Pero me parece que he fallado, ¿no?

Sarah asiente.

—Se ha ido. Ha empezado a repetir «Llave de la Tierra» una y otra vez y creo que entonces la ha tocado y...

Jago chasquea la lengua.

—Puf.

—¿Qué quieres decir con «puf»? —pregunta Jordan.

—Que han desaparecido —dice Sarah—. No es tan extraño si tienes en cuenta que hace tan solo treinta minutos Jago, yo y los otros dos Jugadores estábamos en Bolivia.

—Chorradas —espeta Aisling.

—¿Qué? ¿Vosotros no habéis llegado hasta aquí teletransportados? —pregunta Jago, intentando bromear, por mucho que siga apuntando a la sien de Aisling.

Esta ignora el comentario. No es la primera vez que alguien la apunta con un arma y tampoco será la última.

—No, no hemos llegado teletransportados —responde Aisling—. Hemos venido en aviones, trenes y coches viejos. Y a pie. Una larga caminata.

—Entonces, la Llave del Cielo... se ha *ido*, ¿no es eso? —pregunta Jordan.

Sarah mueve la cabeza en un gesto afirmativo.

—Su madre está aquí.

Aisling se la queda mirando e intenta escudriñar la sala.

—¿Quién? ¿Chopra?

—Sí —responde Sarah.

—¿Viva? —pregunta Aisling, con un tono de desesperación en la voz.

—Sí —contesta Jago.

—Mierda —suelta Jordan—. Eso no son buenas noticias.

—¿Por qué no? —quiere saber Sarah.

La que responde es Aisling.

—Hemos... acabamos de matar a toda su familia —dice.

—¿Qué? —pregunta Jago.

—Esto es una fortaleza harapana —explica el anciano desde el fondo de la sala, el orgullo envuelve sus palabras—. Pero no ha sido lo bastante fuerte para resistir nuestro ataque.

—Creo que no me tendrá mucho aprecio cuando se despierte —indica Aisling—. Al menos es lo que me pasaría a mí de estar en su lugar.

—Mierda —dice Sarah.

—Sí. Mierda —repite Jago, pero en español.

—Deberíamos matarla —propone el anciano.

Pero Aisling levanta la mano.

—No. Jordan tiene razón. Ya ha habido demasiados muertos por hoy. Marrs... —Sarah y Jago ven que se dirige al hombre del walkie-talkie—, puedes mantenerla como la Bella Durmiente, ¿no?

—Por supuesto, ningún problema —responde Marrs; su voz es nasal y muy aguda.

Jordan dice:

—Oye, qué bien suena todo esto. Estamos bien, ¿no os parece?

—*Más* que bien —afirma Sarah, pero entiende adónde quiere ir a parar y baja el arma. Jago la imita.

Aisling deja el rifle en el suelo.

—Escuchadme con atención, Sarah, Jago. Estoy harta de Jugar. Durante un tiempo pensé que intentaría ganar, pero aquí no hay vencedor. Todos somos perdedores..., tal vez el que gane acabe siendo el mayor perdedor de todos. ¿Quién quiere vivir en la Tierra si es un lugar espantoso, moribundo y lleno de miserias? Yo no.

—Tampoco yo —asegura Sarah, pensando de nuevo en que ha sido ella la que ha puesto todo esto en movimiento al hacerse con la Llave de la Tierra en Stonehenge.

Ya está pensando de nuevo en Christopher y en su sentimiento de culpa.

Aisling se acerca a Sarah con la mano tendida.

—Cuando Jordan, Marrs y yo formamos equipo, les dije que si no podíamos ganar Endgame intentaríamos encontrar Jugadores que pensaran como nosotros. Y que les brindaríamos la oportunidad de unirse a nosotros para acabar de una vez por todas con este puto caos. Si alguna vez me encuentro con Hilal, por ejemplo, quiero lu-

char con él. Hilal tenía razón cuando estuvimos todos juntos en la Llamada. Deberíamos haber colaborado ya entonces, esperemos que no sea demasiado tarde para hacerlo ahora.

Sarah se acerca un poco más, pero no le estrecha la mano a Aisling.

—¿Cómo sé que podemos confiar en ti?

Aisling frunce el entrecejo y eleva una comisura de la boca.

—No podéis saberlo. Todavía no.

—La confianza es algo que se gana —dice Sarah, como si citara una frase de un manual de entrenamiento.

Aisling asiente. Ya lo ha oído antes. Es una frase que conocen todos ellos.

—Es verdad. Pero creo que puedes tener cierta confianza. Cuando intenté matar a la Llave del Cielo no te disparé. En Italia tampoco, y tuve oportunidad de hacerlo, aunque es posible que me hubiera venido mejor. Pop, aquí presente, piensa que debería haberlo hecho —el anciano refunfuña—, y hace tan solo unos días yo pensaba lo mismo. Pero tal vez no lo hice para que pudiéramos estar ahora todos aquí reunidos. Tal vez no lo hice porque no estamos acabados. Lo que tenga que ser, será, ¿no?

—Sí. Lo que tenga que ser, será —murmura Jago.

—Si intentamos detener esto juntos —dice Aisling—, si lo intentamos de verdad, no os haré daño. Ninguno de estos os hará daño. Tenéis mi palabra.

Sarah se lleva la mano a la herida del brazo izquierdo. Mira a Jago y ladea la cabeza. De pronto, lo único que desea es estar entre sus brazos y dormir. Adivina que él está pensando lo mismo. Jago asiente en un gesto brusco. Sarah se recuesta contra su cuerpo.

—De acuerdo, Aisling Kopp —acepta Jago, hablando por los dos. Extiende la mano y estrecha la de la celta—. Depositaremos nuestra fe en ti, y tú harás lo mismo con nosotros. Mataremos Endgame. Juntos. Pero tengo una pregunta que no puede esperar.

Aisling sonríe. Aparece como una ráfaga de aire en la estancia.

Sarah también lo percibe y se siente aliviada. No habrá más luchas por hoy. Jordan emite un silbido y Marrs enciende el cigarrillo. Va hasta el otro extremo del pasillo, murmurando que va a ver cómo está Shari Chopra cuando pasa por delante de Sarah y de Jago. El único que sigue tenso es el anciano.

Aisling lo ignora y vuelca toda su atención en sus nuevos aliados. A lo mejor incluso sus nuevos amigos.

—¿Qué pregunta tienes, Jago Tlaloc?

—Si la Llave del Cielo ha sobrevivido y hemos perdido nuestra oportunidad, ¿cómo vamos a apañárnoslas para detener Endgame?

Aisling mira a Jordan.

—Supongo que aquí es cuando entras tú, ¿no?

Jordan se encoge de hombros.

—Sí.

Aisling suspira.

—Sé que me llevas ocultando algo desde el día que nos conocimos, Jordan. ¿Puedes ponernos ya al corriente?

Marrs ríe desde la otra estancia. Jordan endereza la espalda. Dice:

—Amigos, ha llegado la hora de conocer a Stella Vyctory.