

En el aeropuerto de Viena, los hechiceros tomaron un avión privado, un jet moderno y con toda clase de comodidades que les hacía parecer un equipo de deportistas de elite de camino a algún partido de importancia capital.

El emplazamiento de la isla de Lubli Ha-Levi era confidencial, pero todos pudieron comprobar por las ventanillas que, tras seis horas de viaje, empezaron a internarse en el océano, posiblemente el Pacífico.

—Aprovechen para dormir, señores, durante el Torneo apenas lograrán pegar ojo — advirtió el Decano poniéndose en pie. Lejos de las miradas de la gente y sabiéndose entre sus alumnos y compañeros preceptores, ya había empezado a babear de nuevo y a trabucarse al hablar. Pero nadie durmió, todos se hallaban demasiado excitados por el encuentro que les aguardaba, amén de que sus cuerpos ya no necesitaban ni dormir ni descansar como antaño. Algunos practicaban con sus varitas, otros charlaban, otros se pasaban una moneda entre los dedos, otros revisaban mentalmente el mapa de la isla, girándolo arriba y abajo en su imaginación, otros trazaban las primeras estrategias para el partido. Los Alfa y los Omega ya no se relacionaban, eran enemigos acérrimos, y cada grupo conspiraba acerca de cómo vencer al contrario.

—Señor mío —le dijo Figueredo a Conrado en un aparte— jamás imaginé que mi existencia *carnal* daría tanto de sí, me siento exultante, un privilegiado. Le aseguro que al salir de esa isla lo haremos tan transformados y cambiados como lo hicimos al salir de nuestra existencia en la granja. ¡Si el mundo supiera o supiese de nuestras correrías!

El avión cruzó un cúmulo de nubes oscuras y entonces, a lo lejos, todos vislumbraron una isla perdida en mitad del océano que fue agrandándose y adquiriendo detalles a medida que se aproximaban.

La isla de Lubli Ha-Levi.

Desde las alturas, Conrado se apercibió de que realmente, tal y como debía ser atendiendo a la reglamentación del juego, aquel terreno solitario tenía la forma de dos gemelos univitelinos, unidos por la cintura, ectópagos, siameses, compartiendo extremidades inferiores y medio torso y con las cabezas unidas por la frente. La isla mostraba un gran número de espacios naturales diferentes, una isla de origen volcánico que se distinguía por el verdor de sus montes y la abundancia de agua, siendo Lubli Ha-Levi de las pocas islas que poseía arroyos o pequeños ríos. Sin duda, una isla tan semejante a dos fetos debía de ser (al menos en parte) artificial, como uno de esos parques de atracciones temáticos que tanto abundaban en el mundo mediocre.

El Torneo Mencorp se celebraba en aquel lugar desde hacía décadas, y como su propio nombre indicaba, el Mencorp era un deporte de complejísimas y flexibles normas en las que la mente era tan importante como el cuerpo. Las habilidades físicas y cinestésicas se conciliaban con la inteligencia, la astucia, la cultura y la temperación. No existía deporte en el mundo que integrara de forma tan armónica músculo e intelecto. La metáfora de la vida insuflada en un cuerpo humano y proyectada abstractamente, metafóricamente a un plano cartográfico modelado por inmensas fuerzas tectónicas y la ingeniería de los hechiceros. Una geografía en la que se hallaban representados los 650 músculos del hombre, los 206 huesos, los tres millones de cabellos, los cientos de kilómetros de venas, los dos metros cuadrados de piel, los once de los intestinos, los cuatro litros de sangre, los órganos, las articulaciones, el cerebro. Y ellos, los estudiantes de hechicería, se convertirían en los homúnculos que animarían y gobernarían a

ambos avatares fusionados, ectópagos, y que los enfrentarían. Porque aquellos dos siameses eran antagónicos, una suerte de Jekyll y Hyde, al igual que le sucedía a un paciente al que le hubieran practicado una comisurotoma, transformándose así en un hombre dual, con dos esferas de consciencia que comparten un tallo cerebral y el resto del organismo, dos mentes en una cráneo. Un comportamiento que desembocaba en situaciones surrealistas, como que la misma persona estuviera bajándose los pantalones con una mano y subiéndoselos con la otra o zarandeando violentamente a su mujer, mientras que con el otro brazo intentaría protegerla del brazo agresivo. Así era un torneo Mencorp, la lucha entre el Alfa y el Omega de un cerebro de siamés.

Conrado pensó que ver dos fetos desde las alturas en aquella isla era como ver un caballo en las nubes o un rostro en las vetas de la madera.

El avión trazó un arco amplio, alejándose de la isla para encarar con la pequeña pista de despegue que habían construido en una orilla que no pertenecía a ninguna parte anatómica de los dos avatares siameses.

Figueredo, en cambio, pensó que aquella concepción tan abstracta sobre el cuerpo humano semejava el diagrama *homunculus* que plasma la configuración anatómica de un hombre ordenada y desplegada alrededor de un cerebro según su importancia en éste, originando un mutante con los genitales bajo los pies o las piernas unidas a los brazos por los hombros. Porque la anatomía de aquellos cuerpos simbolizada por los accidentes topográficos caprichosos de la isla estaba un poco descabalada, como era natural, con trazas de collage, imitando un cuadro de Picasso.

Y ellos se convertirían en las neuronas de ambos avatares, y luego en los impulsos nerviosos que desembocarían en acciones para destruirse mutuamente.

Conrado, mientras el piloto ejecutaba las lentas maniobras de aterrizaje, cotejó la orografía de la isla con los planos que había registrado en su cerebro en Mnemónica, y descubrió que la realidad objetiva era idéntica a la realidad de su cabeza. Reprodujo entonces con una exactitud fotográfica todas las colinas, todos los tocones de árbol, todos los arroyos, todas las rocas, todos los caminos, de lejos, de cerca, desde todos los ángulos posibles, haciendo girar el modelo tridimensional infinitamente detallado de Lubli Ha-Levi. Y con aquel simulacro que podía recorrer y explorar mentalmente, repasó las partes más importantes del geocuerpo de su avatar. Primero la columna vertebral, representada por una larga cordillera montañosa que dividía la isla en dos, una columna vertebral compartida por ambos avatares. Luego estaba el corazón, que también compartían, y era una gran cascada (casualmente situada donde ambos avatares debían poseer su corazón compartido), cuyas aguas cristalinas se repartían por infinidad de arroyos de todos los tamaños y longitudes: el sistema circulatorio. Los pulmones eran un bosque frondoso que se mecía cadenciosamente, y que desde una vista cenital parecía que, con aquel movimiento ondulante, el bosque de consistencia esponjosa respirara; así como la estructura arborescente de los bronquios eran las raíces de dichos árboles. La isla era muy rocosa: así pues se veían casi todos los huesos de ambas criaturas, y el resto de huesos se hallaban enterrados, como fósiles de un dinosaurio colosal. El estómago era un lago de aguas termales, que luego devenía en unos fangosos pantanos que eran los intestinos trastesados de materia fecal, que al final se convertía en un estuario que desembocaba en el océano: para que toda esta anatomía se viera representada era imprescindible que el avatar se hallase ligeramente desventrado. La orilla

este y la orilla oeste de la isla eran, pues, la arena fina siendo lamida por el océano gástrico de sal corrosiva.

Todo era muy simbólico, pero Conrado no podía negar que guardaba cierta coherencia con el dibujo pedagógico y bidimensional del interior del cuerpo humano de cualquier libro de texto.

Por último, estaban los virus y otros organismos patógenos, que eran la pléyade de insectos, jabalíes y otras bestias pertenecientes a la fauna local de la isla.

Se trasladaban del orden escrupuloso y de la asepsia de la Escuela de Magia a una geografía caótica repleta de peligros, donde permanecerían a la intemperie hasta que el torneo finalizase, como caballeros victorianos naufragados en una isla remota y solitaria sin ningún tipo de ayudas ni comodidades.

Tanto el grupo Alfa como el Omega vestía de riguroso negro: resistentes prendas ajustadas al cuerpo que semejaban uniformes del ejército, pasamontañas cubriendo sus cabezas y botas de montaña. El único rasgo que los distinguía era un brazalete rojo, en el caso de los Alfa, y uno azul, en el caso de los Omega. Todos se vistieron de esta guisa y se pertrecharon con un hechizo en cada dedo (cada uno los diez hechizos pentadáctilos que considerase más oportunos), y luego se dirigieron al campo de juego central, donde residían todos los pensamientos de los avatares: el cerebro.

El cerebro consistía en un campo de diez hectáreas circundado por una estructura rocosa en la que se habían tallado asientos para el público presente: preceptores y alumnos que no jugaran o que se mantuvieran en periodo de descanso durante alguna de las rondas. Aquel terreno de verde césped, iluminado por potentes focos de estadio de fútbol, aislado del resto de la isla cual paraíso artificial, se hallaba dividido por líneas blancas pintadas en el suelo que determinaban la zona o sede de cada facultad intelectual o moral concreta, tal y cómo concebían el cerebro los frenólogos de principios de siglo. Tampoco faltaban áreas tan importantes como el sistema límbico, el neocórtex, la *medulla oblongata*, el cerebelo, el mesencéfalo, el diencéfalo, el bulbo olfatorio, la amígdala, el septo, el hipocampo o el esquizocórtex. Los jugadores, las Neuronas, se disponían equitativamente en cada zona, abarcando todas las capacidades intelectivas del geocuerpo.

Una gran pantalla mural levantada sobre unas vigas de acero mostraba una representación gráfica elemental de los dos avatares, de pie, uno frente al otro; un dibujo de líneas rectas muy simple.

Conrado miró a su alrededor, situado en la zona del campo donde figuraba el neocórtex del avatar que él controlaba. Se sentía como una estrella del deporte, iluminado por los focos, escrutado por los espectadores, dispuestos a silbarle y abuchearle o a aplaudirle. Todos pendientes de cada uno de sus movimientos, y de cada una de sus palabras, que gracias a las propiedades acústicas del estadio, parejas a las de un teatro griego, se transmitían amplificadas como si hablara a través de un magnetofón. Las demás Neuronas se mantenían en pie en sus respectivas zonas del cerebro, dispuestas a comenzar la batalla en cuanto los jueces y árbitros (los mismos evaluadores de la temperación que nadie conocía completamente) diesen la señal.

Pero la mayoría del desarrollo del torneo se realizaba fuera de aquel campo segmentado, en el resto de la isla. Las Neuronas se enfrentaban para hacer prevalecer su pensamiento sobre las Neuronas contrarias. Y cuando una marcaba, venciendo a su oponente, tenía la posibilidad de abandonar el estadio por alguna de las doce salidas que comunicaban con el geocuerpo del avatar y así ejecutar algún cambio geográfico que se proyectara luego en el dibujo antropomórfico que se mostraba en la pantalla mural. La mayoría de Neuronas, al salir del estadio, se transformaban en meros Impulsos Nerviosos que corrían (el tiempo era siempre un factor determinante en el Mencorp) hacia algún tocón de árbol de la isla señalado como *prohairesitika*, un Punto de Acción. Dichos tocones se hallaban diseminados por doquier y había cientos (memorizadas todas sus ubicaciones por el hechicero), y todos disponían de un orificio practicado en su base. Si el Impulso Nervioso insertaba entonces su varita mágica en el Punto de Acción, se activaba la articulación correspondiente en el avatar que gobernaban y, en consecuencia, el ente antropomórfico representado en la pantalla mural del estadio ejecutaba un movimiento corto y ortopédico, de actor de Kabuki, como si las Neuronas hubieran actuado como hilo o neurón de aquel megalítico títere geográfico. El tosco movimiento siempre era llevado a cabo con el único propósito de vencer al avatar contrario, en un combate de boxeo ralentizado por la interiorización de cada pensamiento, de cada impulso nervioso, de cada músculo, de cada articulación.

En otras ocasiones, los Impulsos Nerviosos no buscaban el Punto de Acción sin más, sino que producían cambios físicos (geológicos) en el avatar propio o ajeno que el comité evaluador debía interpretar del mejor modo posible (de hecho, todo movimiento en la pantalla mural se ejecutaba siempre que el jurado lo avalase como tal, convirtiendo el torneo en un juego de metáforas y símbolos cuyos exegetas interpretaban bajo su criterio, siempre justo y ecuánime). Las posibilidades, entonces, eran infinitas. Una Neurona convertida en Impulso Nervioso no sólo debía lidiar con los virus y otros agentes patógenos repartidos por la isla, sino que tenía la opción de, por ejemplo, operar en los ojos del avatar contrario y cegarlo, o de recorrer distancias enormes siguiendo el laberíntico torrente sanguíneo de los arroyos y construir un dique en uno de ellos para originar una trombosis que menoscabara la agilidad del avatar. O pretender fuego en el bosque ondulante que representaba los pulmones del oponente y crearle una crisis respiratoria, como sucedió en el Mencorp del 89, cuando tres Impulsos Nerviosos originaron sendos focos de un incendio que llenó de humo los pulmones, que se pusieron fibróticos, generando una bronquitis avanzada y un enfisema, y al fin un síndrome de Pickwick que impedía la correcta oxigenación de la sangre, debilitando así el centro respiratorio del cerebro, dejando fuera de combate a dos Neuronas del grupo contrario.

O, en una acción todavía más rocambolesca, producir un tumor cerebral venciendo definitivamente a las Neuronas de los lóbulos frontales, destruyendo la glándula pituitaria y el quiasma óptico; un meningioma que incapacitó al avatar neurológica y mentalmente, y que también lo había dejado ciego, viéndose obligadas el resto de Neuronas a vendarse los ojos permanentemente y continuar el partido sin poder usar los ojos.

Había cierto arbitrio y laxitud por parte del comité evaluador a la hora de juzgar las acciones de las Neuronas y los Impulsos Nerviosos, es cierto, pero de esa forma se exigía al hechicero mayor creatividad en sus afrentas, saber cómo se formaban las cosas, cómo crecían los árboles, cómo sacarle partido a las plantas, cómo se movían los animales y, sin duda, conocer en

profundidad la estructura del organismo humano. Sí, era como pintar un lienzo y que alguien lo interpretase, pero cuanto mayor era la preparación del hechicero y más sabía torcer y aprovecharse de la reglamentación permeable del Mencorp, mayores eran sus posibilidades de deslumbrar al mundo con colores nuevos o con estilos innovadores.

—En este descomunal videojuego —había dicho el Decano— vosotros no seréis sólo los que gobernaréis el tablero de mando, seréis también el mismo tablero, las teclas y los botones, cada uno de los cables y los circuitos impresos, los transistores... la electricidad misma, los voltios que excitan el conjunto.

El torneo Mencorp tenía una duración indefinida: a cada avatar se le asignaban cien puntos de vitalidad, cuando uno de ellos llegara a cero, el juego finalizaría. Se habían celebrado torneos de hasta dos largas semanas de duración.

Las doce del mediodía, hora local. El trigésimo sexto Torneo Mencorp de Lubli Ha-Levi daba comienzo.

Todos los jugadores se hallaban de pie en las diferentes zonas del cerebro del avatar, todos en posición de firmes, como las fichas negras de una partida de ajedrez de proporciones gigantescas. Y Conrado pensó que iba a jugar al Batalla Espacial, pero él había sido dibujado por un ente superior, formaba parte del juego. El cielo estaba despejado, el sol refulgía con fuerza y cegaba al público asistente. Todos sudaban. El olor a salitre del océano se colaba por sus fosas nasales, anquilosadas tras el prolongado cautiverio en un castillo envasado al vacío. Los Alfa y los Omega se escrutaban mutuamente con miradas desafiantes.

Según las reglas, movía Alfa en primer lugar.

Krüger, de cuatro espiras y media, se desplazó sinuosamente por el área de Broca, preparándose para un ataque dialéctico. Émilie, de tres espiras, era la única que podía interceptarle sin abandonar su zona cerebral, un movimiento prohibido. Émilie corrió hacia Krüger, levantando una nube de polvo y lengüetas de césped, avanzando a gran velocidad a fin de evitar que Krüger alcanzase el punto de lanzamiento del impulso nervioso. El público y los demás jugadores contuvieron el aliento. Pero Krüger ya era un veterano en aquellas lides y se zafó del contacto físico de Émilie (que lo hubiese inmovilizado de inmediato), ejecutando un hábil quiebro de cadera y rodando por aquel suelo cerebral. Luego, con Émilie sorteada, se levantó de un salto a la velocidad del rayo, dio tres largas zancadas, se convirtió en un Impulso Nervioso, y todavía con Émilie nimbada del polvo que había levantado al caer al suelo en un estéril salto de contacto, Krüger comenzó a correr como Impulso Nervioso a la única parte del cuerpo de su avatar que el Área de Broca le permitía: la conurbación conformada por el oído y la boca.

La mayoría de los torneos se disputaban en los límites del cráneo del avatar, ya que aventurarse a viajar por el resto del cuerpo suponía demasiados riesgos y escasas ventajas, amén que demoraba el desarrollo de la partida, menoscabando la eficiencia de ambos equipos.

La boca estaba formada por una cueva anexa al cerco de roca que delimitaba el estadio, con dientes tallados en la entrada y una región de arenas movedizas que representaban la lengua y el principio del esófago, que todo lo engullía. Asimismo, una boca comunicaba con la boca del oponente: una misma cueva disponía de dos salidas diferentes. Lo mismo sucedía con la red de angostas espeluncas que reproducía el oído.

Krüger se centró en el oído. Penetró en el oído de su avatar tras recorrer los cuatrocientos metros que le separaban de la entrada, siempre a toda velocidad, volando por el terreno gracias al entrenamiento de Wang-Mei. Recorrió, jadeando, la oscura e intrincada red de cuevas que imitaba a la perfección el oído interno del geocuerpo, pero antes de atravesar el pabellón auricular cincelado en la roca, lanzó un hechizo de luz.

El hechizo consistía en aplastar el dedo índice y corazón de la mano izquierda y juntar ambos líquidos binarios en las palmas de las manos. Líquidos que, unidos, emitían una fosforescencia azulada, pues procedían de las enzimas de un cangrejo que también la Marina japonesa empleó en la Segunda Guerra Mundial a fin de obtener luz de la naturaleza.

Con las manos al frente, como un ciego, iluminaba tenuemente las formaciones geológicas de estalagmitas y estalagmitas en las que apareció el martillo, el yunque y el estribo del oído.

Se deslizó por una resbaladiza pendiente que era la trompa de Eustaquio, y antes de llegar a los tres canales semicirculares, el vestíbulo y el caracol, cruzó una estrecha abertura por la que casi no cabía, y se topó con una amplia telaraña que se interpuso en su camino: el tímpano. Aproximó las palmas de las manos con extrema precaución a aquella telaraña cuyo diámetro le doblaba en tamaño e iluminó los finos hilos con la luz fosforescente, confiriéndoles cierta apariencia eléctrica, como si fueran filamentos incandescentes de fibra óptica.

El ruido de su pesada respiración rebotaba en las paredes, amplificándose, y las ondas sonoras impactaban contra la débil telaraña. Romperla con un ruido brusco y estruendoso era muy fácil, ensordeciendo entonces al avatar. Por este motivo, uno de los primeros movimientos que se solían ejecutar en los prolegómenos de todo torneo era fortalecer el tímpano, pues su destrucción equivalía a cinco puntos de vitalidad.

Krüger empezó entonces a recoger piedras del suelo y helechos que crecían dispersos de resultas de la humedad y a disponerlos estratégicamente en todas las entradas de sonido del exterior, mermando de este modo la capacidad de los conjuros de voz del grupo Omega. Era un truco que Krüger, junto a Ezequiel y Euclides, había ideado tres años atrás, y siempre les había resultado rentable aquella inversión de un Impulso Nervioso y el tiempo de cinco rondas. Máxime si en la pantalla mural donde aparecían los gráficos de ambos avatares no figuraba ningún cambio, pues el taponamiento de los oídos por un agente externo ni era posible representarlo en un dibujo elemental donde la cabeza sólo era una redonda ni el comité evaluador era capaz de atisbar los tejemanejes de Krüger en su propio oído interno, dejando, pues, en la inopia al grupo contrario, que jamás descubrirá por qué sus intentos de ensordecer al avatar Alfa resultan tan improductivos.

Mientras Krüger continuaba protegiendo el tímpano, siempre con extrema cautela (ya que los ruidos que él mismo originaba también podían dañar la telaraña), en el estadio, otra Neurona, esta vez Omega, iniciaba otro pensamiento susceptible de transformarse en Impulso Nervioso.

Era el turno de Umami, la alumna que más temperaba de todos los allí presentes, casi una hechicera de seis espiras, que arrancó de los lóbulos frontales motores con agilidad felina. Su intención era dirigirse fuera del cráneo, empleando para ello un punto de lanzamiento desprotegido por los Alfa, ya que las posibilidades de que en las primeras rondas una Neurona optara por esa salida eran despreciables. Pero Umami sabía lo que estaba haciendo, ya había

acordado con su equipo que aquél sería un ataque sorpresa de gran calado, pues requería de unas habilidades botánicas y físicas que sólo ella poseía.

El ataque consumiría un mínimo de cuatro horas, pero valía la pena si lograba cegar al avatar contrario y arrebatarse veinte o treinta puntos de vitalidad.

El grupo Alfa contempló desconcertado como Umami se transformaba en Impulso Nervioso y corría a una velocidad endiablada por la larga pista tachonada de trampas que constituía el cuello común de ambos geocuerpos. Umami estaba acostumbrada a cubrir grandes distancias sin descansar, había fortalecido su resistencia en cada encuentro del Mencorp, convirtiéndose así en una experta en la zona inferior del cuerpo, habiendo intervenido en órganos que muchos ni siquiera habían visto nunca.

La tierra, en la isla, equivalía a la piel, piel que mediante los corpúsculos de Meissner y los de Pacini podía reaccionar con el contacto de los jugadores; etéreas terminaciones nerviosas que detectaban cualquier mínima variación en la presión o la temperatura, activando medidas de defensa. El sudor era una de estas medidas, que refrigeraban el cuerpo. Si un Impulso Nervioso pisaba una zona conflictiva y el avatar sudaba, la tierra se hundía en cualquier punto, engullendo al Impulso Nervioso en un miasmático charco camuflado, unas arenas movedizas especialmente insidiosas que representaban el sudor, el mayor de los peligros para un jugador que se aventurase por el geocuerpo. Umami era hábil sorteando y saltando las zonas del largo cuello que pudieran ser focos de estas arenas movedizas de sudor, pero, todo y así, en cualquier momento podía sucumbir y quedar inmovilizada como un mosquito atrapado en una gota de agua.

En la pantalla mural, los espectadores asistieron al recorrido de Umami, cuya posición era siempre visible mediante un punto rojo pulsátil. El comité evaluador, desde sus atalayas invisibles, se cuidaba de mantener localizados los Impulsos Nerviosos, introduciendo cualquier movimiento de éstos a las computadoras que plasmaban gráficamente el torneo.

Algunos integrantes del grupo Alfa que se hallaban sentados en las gradas comentaron entre ellos que era una temeridad enviar a un seis espiras a terreno desconocido, cuando sus habilidades podían ser más útiles en el cerebro a fin de neutralizar pensamientos e ideas del contrario, y remataron el dictamen con sonoras carcajadas. La actuación de Umami era, en términos estratégicos, un suicidio.

El sacrificio de Umami no tendría sentido si antes alguien no estiraba el brazo del avatar y apuntaba al cielo para lanzar el hechizo pentadáctilo. Ese alguien era Conrado, por cuyo torrente sanguíneo corría una dosis de adrenalina que le provocaba temblores en las piernas y palpitaciones desbocadas en el pecho. Todavía no era su turno, debía esperar al pensamiento de Alfa. Aún no se creía, de todos modos, que le hubieran confiado a él aquella espinosa misión de mover un brazo. Poseía tres espiras, sí, pero su experiencia en los Mencorp era nula. Imaginaba que Omega no deseaba desperdiciar más Impulsos Nerviosos de alto rango por el cuerpo y prefería centrar en el cráneo temperación de Dubois y László.

El monstruo de Alfa, Matthieu, ya había comenzado su ofensiva. Se encargaba de proteger dos salidas del lóbulo frontal, así pues lanzaba continuos conjuros verbales al Omega que tenía más cerca a fin de persuadirle para que se enfrentara a él. Tentaba a un tres espiras, debía esmerarse y evitar recurrir a las provocaciones chabacanas o barriobajeras de cualquier camorrista al uso. Como les había enseñado el preceptor Sobievsky, los dos combatientes se

debían escudriñar, tratando de adelantarse a los movimientos del otro en un juego que derribaba toda lógica: si uno abre fuego y el contrario lo intuye, abrirá fuego antes, pero si el primer atacante intuye la intuición del contrario, lo hará antes, abrirá fuego aún antes. Y así hasta el infinito. Quien cometiera el primer error en este discernimiento retroactivo, perdía. Todo resultaba lícito, desde vaticinar con la suficiente antelación la ignición de un misil o la trayectoria de un cañón hasta los nimios movimientos musculares del artillero. No importaba quien atacara primero. El primero realmente es el que se anticipa al otro, sí, pero no necesariamente atacando sino conjeturando en silencio cuál será el primer disparo del oponente, por poner un ejemplo, y así preparar mucho mejor una defensa eficaz o una ofensiva imprevista.

Al unísono, los Alfa preparaban su próximo pensamiento susceptible de trasladarse al plano físico. Euclides, un alumno de veintisiete años, bajo pero robusto, con cinco espiras, oriundo de Friburgo, se desplazó por el terreno delimitado como neocórtex. Caminaba tranquilo, era un pensamiento ponderado, seguro de sí mismo, ajeno a las fintas y astucias del sistema límbico, que por regla general era mucho más vehemente. Euclides no explotaba sus complejos movimientos musculares ni sus respuestas físicas automáticas sino su raciocinio. En su mirada sí que se atisbaba una vertiginosa turbamulta cerebral, una rica urdimbre que deducía, infería, calculaba, leía gestos y expresiones, seleccionaba objetivos. De esta forma, su patrón de juego era poco previsible, pues evaluaba compulsivamente sus ejecuciones más nimias. Era pura razón, inmune a las afrentas físicas. Y entonces, una Neurona de dos espiras y cuarto, un novato de trece años, de cuerpo débil pero mente rápida, se interpuso en su camino. Aquella Neurona enjuta había temperado mucho en asignaturas como Mnemónica o Dialéctica y Control de Hilos, sin embargo apenas avanzaba en Cinesiología, ya que su cuerpo parecía divorciado de su cabeza, siempre tomando decisiones autónomas e insurgentes. Por ello había sido situado en el Neocórtex del campo de juego. No obstante, nadie había previsto que en su primer movimiento debería enfrentarse a Euclides, un cinco espiras célebre por sus ardidés emocionales para dominar al contrario.

Se recordaba de anteriores Mencorp que el astuto Euclides se había transformado en Impulso Nervioso sin ninguna dificultad, atravesando la línea defensiva de tres Neuronas de buen rango. Y lo había logrado gracias a su habilidad para sorprender al enemigo, al igual que el científico J.B.S. Haldane que, destinado al frente en la Segunda Guerra Mundial, atravesó una tierra de nadie en bicicleta, a la vista por completo de los alemanes, y salió indemne, porque había previsto que sorprendería tanto al enemigo que éste no abriría fuego. Así pues, aquella Neurona Omega podía esperarse cualquier cosa de Euclides, y, cómo no, le sorprendió con una estrambótica estrategia que pisoteaba el amor propio, que era imprevista, que parecía de orates, que sobreponía la astucia a la altanería, que cambiaba la visión de la gente acerca de lo que era bueno o malo, insignificante o peligroso, sublime o detestable, superior o inferior. Y empleando el arte marcial del Aikido, todos sus movimientos y palabras se tornaron circulares, combatiéndose a sí mismo, la batalla más difícil pero también más bella. Y Euclides devino en Impulso Nervioso sin apenas resistencia por parte de aquel Omega y se dirigió a la cueva laringítica con el propósito de producir suficientes ondas sonoras y así ensordecen al avatar contrario.

Tantos flancos desprotegidos obligaron a que Johan Andersen se precipitara en su turno, y Hideo Tanaka, un Alfa de sólo tres espiras y poco más, empleó certeramente su varita, que ya se



había transformado en una suerte de garrote de empuñadura de bronce, propinándole un golpe en la cabeza. Fue un golpe seco e intencionado que sólo buscaba lesionar el lóbulo parietal, ubicado cerca de la coronilla, detrás y por encima de la cisura central. Alguien que sufría un desgarró en esa zona podía pasarse meses y años sin conseguir orientar los pies para calzarse las zapatillas. En Johan Andersen, el golpe produjo un efecto menor pero decisivo: su capacidad para leer mapas mentales y su facilidad para orientarse en un espacio tridimensional y valerse de los símbolos pertinentes para reconocer un camino ya transitado fueron seriamente afectadas, quedando incapacitado casi por completo como Impulso Nervioso para el resto del encuentro. Hideo Tanaka, seguro de su triunfo, se apartó de la trayectoria bizca de la Neurona Alfa, Johan Andersen, y permitió que se convirtiera en un inofensivo Impulso Nervioso, uno de esos impulsos incontrolables por el pensamiento que a veces vienen a apartarnos la mano del fuego cuando aún no somos conscientes del dolor o a sufrir un súbito sobresalto en la cama cuando sentimos que nos precipitamos en un abismo onírico. Y Johan Andersen deambuló con una brecha en la cabeza de la que brotaba un hilillo exangüe de sangre, tratando de orientarse en aquel nuevo mundo con los puntos cardinales trastocados. Y el público arrancó en aplausos.

Figueredo asistía atónito a aquel enfrentamiento entre aspirantes a hechicero, a aquella mezcla entre control mental y recursos de supervivencia de *boy scout*. Su ingreso en la biblioteca de la escuela como ayudante del anciano Magnusson le había disculpado de la asistencia a muchas clases, sobre todo a las referidas a la reglamentación y normativa del Torneo Mencorp, y ahora se sentía desbordado por aquella muestra de salvajismo entre los miembros de una misma cofradía. Todos estaban en el mismo bando, en el bando que se enfrentaría al Enemigo, fuera quien fuese éste. No llegaba a comprender por qué los preceptores no optaban por otra forma de superación personal. Se recordó que al regresar a la Escuela de Magia leería acerca de los precedentes del Mencorp, de sus ideólogos, de los accidentes mortales acaecidos (si los hubo), de su antigüedad, todo.

Cuando a Figueredo le tocó el turno de moverse, casi agradeció que un dos espiras y media, otro novato como él, le lanzase un hechizo paralizador de curare con su dedo índice. Notó perfectamente como sus músculos rojos se anquilosaban, deviniendo en hormigón, y enseguida le siguieron los músculos blancos. Su respiración se espesó, los párpados no le respondían, tampoco los dedos para lanzarse un hechizo antídoto pentadáctilo, tampoco la laringe para conjurar un verbo. La curarización siempre seguía idéntico orden: la cabeza, los miembros superiores, los inferiores, te desplomas, y entonces comienzan a desconectarse los músculos abdominales y torácicos. El diafragma es el último en detenerse, y la muerte sobreviene por parada respiratoria. Pero en los Mencorp las dosis de curare no llegaban nunca a matarte. *Sólo en los Mencorp*, pensó Figueredo hecho un guiñapo en el campo de juego pero con la actividad mental intacta, imaginándose qué clase de Enemigo sería aquél que se podía paralizar con curare.

A varios kilómetros de allí, Umami ya había llegado al hombro del avatar y comenzaba a ascender por su brazo, guiándose por las formaciones rocosas que representaban los huesos y los arroyos que eran las venas y arterias más importantes del sistema circulatorio. A partir del valle del omoplato y la roca salpicada de helechos de la clavícula, el brazo subía hasta el lado

contrario del cuerpo: el avatar ectópago tenía ambas extremidades superiores dispuestas en forma de cruz sobre el pecho. De este modo, el brazo que correspondía a un grupo subía hasta el lado del geocuerpo del equipo contrario, a la altura del cuello, y así los hechizos pentadáctilos lanzados por un equipo repercutían en la región del grupo oponente, como si realmente fuesen dos gemelos unidos por el tronco y uno propinara una bofetada a su propia cara, sí, pero en la mejilla perteneciente a su hermano. Tras haber superado la aorta y la subclavia, pues, Umami debía ascender en diagonal cruzando los escarpados montes de las costillas, sin salirse nunca del camino que trazaba el húmero y las venas cefálica, basílica y braquial. Mantenía el ritmo, su resistencia no desfallecía, sorteando los obstáculos con gracilidad de bailarina, sin duda obtenida en las extenuantes clases de danza de Cinesiología del monasterio de Corfú.

No muy lejos andaba Conrado (que por fin se había convertido en Impulso Nervioso con relativa facilidad), corriendo a una velocidad mucho más moderada y deteniéndose a cada poco para orientarse en aquella geografía que sólo semejaba antropomórfica si se observaba desde un punto cenital situado a mil metros de altura.

Ya había rebasado el cuello sin tropezar en ninguna trampa de sudor e intentaba cruzar un arroyo a nado para alcanzar el codo del avatar. Podría haber continuado por el este e introducir su varita en el tocón de árbol del hombro, pero esa actuación se traduciría en un alargamiento repentino del brazo del avatar, que el comité evaluador probablemente interpretaría como un directo en el mentón del avatar contrario: sólo cuatro puntos de salud se restarían, no valía la pena, pues luego estaba obligado a regresar al cerebro transformado de nuevo en Neurona. El verdadero objetivo estaba en la *prohairesis* del codo, que sólo levantaría el antebrazo y apuntaría la mano hacia adelante, en posición de lanzar un hechizo pentadáctilo.