



VALKIRIA

GAME OVER

DAVID LOZANO



GRAN
ANGULAR

Valkiria

DAVID LOZANO



Primera edición: octubre de 2016

Segunda edición: agosto de 2017

Gerencia editorial: Gabriel Brandariz
Coordinación editorial: Berta Márquez
Coordinación gráfica: Marta Mesa
Cubierta: Julián Muñoz

© del texto: David Lozano, 2016

© Ediciones SM, 2017

Impresores, 2

Parque Empresarial Prado del Espino

28660 Boadilla del Monte (Madrid)

www.grupo-sm.com

ATENCIÓN AL CLIENTE

Tel.: 902 121 323 / 912 080 403

e-mail: clientes@grupo-sm.com

ISBN: 978-84-675-9600-7

Depósito legal: M-14576-2017

Impreso en la UE / *Printed in EU*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ODÍN:

[...]

Ay de aquel a quien mi furia alcance.

Su orgullo se convertirá en dolor.

Así pues, te aconsejo

que no me provoques.

Recuerda lo que te he ordenado:

Siegmund debe morir.

Sea esa la labor de la Valkiria.

RICHARD WAGNER,
Die Walküre, acto II, escena 2.^a

Esto va a acabar mal.

Rubén detiene sus movimientos, no se reconoce en el espejo del diminuto cuarto de baño de la habitación. Su reflejo le devuelve la imagen de un rostro tenso, sin afeitado, con unos ojos que se hunden bajo mechones de cabello apelmazado por el sudor. Parece enfermo, hace dos días que apenas duerme. Se enfrenta a su propia mirada en el cristal y solo ve la expresión asustada de un desconocido.

Soy yo, se insiste.

Tengo que largarme de aquí o terminaré como Marta.

Y Marta está muerta.

Rubén procura contener el nerviosismo. No se lo puede permitir. Aparta la vista del espejo y la pasea sobre la cama donde descansa su móvil, junto al portátil encendido que muestra su muro de Facebook con el último estado que ha publicado minutos antes:

Los errores se pagan.

Unas palabras que nadie sabrá interpretar.

Encima de una manta, la pantalla del teléfono comienza a emitir un destello rojizo que parpadea en medio de la penumbra del dormitorio. Crea sombras fugitivas que se asoman al ritmo de la vibración. Con cada fogueo se insinúan los carteles de la pared, las zapatillas por el suelo, la mesilla, el armario abierto en cuyo interior se intuyen pantalones y jerséis amontonados. Objetos que a continuación, con la recobrada negrura, pierden sus contornos.

Buena metáfora, se dice Rubén. A mi alrededor la oscuridad siempre vuelve. Siempre.

El resplandor de su teléfono no descubre nada nuevo. Ahí sigue todo, en su misma posición: el armario, los carteles de películas, las zapatillas. Un poco más allá, la silla colonizada por una pila de ropa sucia de la que cuelga un calcetín. Ingredientes de un escenario que ha acompañado a Rubén durante cada jornada universitaria desde que comenzó el primer curso.

Un escenario que ahora, en plena noche, ha decidido abandonar.

Rubén tiene que desaparecer. La residencia universitaria no le protegerá. No del peligro que le acecha esa noche.

Se acabó el juego.

Rubén ignora la alarma intermitente, se esfuerza por fingir que no se ha activado y continúa con los preparativos de su equipaje. Lo mete todo en una mochila. Cada minuto cuenta. Ha preferido no encender ninguna luz y ahora se mueve en silencio, casi a tientas, aprovechando el resplandor nocturno procedente de la ventana.

Pero el guiño luminoso del móvil, que no cesa, marca una cuenta atrás. Rubén alcanza la cama en dos zancadas y se inclina sobre su teléfono. La aplicación del juego permanece activa; su señal de geolocalización, que lleva cinco minutos incordiando, le advierte con su parpadeo rojo de que *Jugador3* ha entrado en su área de seguridad. Se mueve cerca, tal como confirma el mapa de Valkiria.

Viene a por mí.

Rubén presiente que, esta vez, su propia persona constituye el objetivo de la misión de ese adversario. Tiene que serlo. La geolocalización de Valkiria, intencionadamente poco precisa, es suficiente para confirmar que alguien se acerca. Alguien que mantiene activa la aplicación del juego.

Muy sospechoso.

Rubén se aparta de la cama para otear el panorama, con discreción, a través de la ventana de su dormitorio. Desde ese punto queda a la vista buena parte del recinto universitario, apenas iluminado por farolas de luz blanquecina, que dan al conjunto un aspecto tétrico. *Muy oportuno*, piensa él. *Una escenografía perfecta.*

Perfecta para una trampa.

Ante sus ojos no se distingue ni un alma, aunque sabe que alguien se mueve por las inmediaciones.

Rubén hace cálculos: *Jugador3* podría estar cada vez más cerca, aunque la aplicación de Valkiria no permita un seguimiento tan minucioso.

La alarma persiste. Rubén entrecierra los ojos, intenta agudizar la vista desde su posición. Aguarda en la oscuridad, tras el cristal, como un francotirador. En un radio de unos doscientos metros desde su dormitorio quedan el extremo más próximo del campo de fútbol, los edificios del rectorado y la biblioteca, otra residencia de estudiantes, el parque y la cafetería. En cualquier caso, obstáculos que favorecen un recorrido invisible hasta la puerta principal de la residencia donde él se encuentra.

¿Y si está dentro?

Rubén traga saliva. Cabe que el misterioso visitante haya accedido ya a la residencia, y en ese caso la señal de Valkiria sería la misma: el parpadeo.

Jugador3 podría estar en el pasillo de los dormitorios. Al otro lado de la puerta de su habitación, incluso. Aguardando para cumplir la nueva misión.

Pero no.

Rubén procura serenarse mientras vuelve junto a la cama; no ha transcurrido el tiempo suficiente desde que saltara la alarma. En cinco minutos, *Jugador3* no ha podido recorrer el área de seguridad y superar el acceso a la residencia, cerrado a esas horas salvo para los huéspedes.

Todavía dispone de tiempo para huir.

O eso espera... siempre y cuando el intruso no esté alojado en su misma residencia.

Todo es posible.

Rubén cierra la mochila sin hacer ruido. Sus pupilas examinan ahora el paisaje doméstico que se extiende a su alrededor. La sensación de urgencia late en cada rincón: las mantas revueltas, el botellín de agua tumbado sobre la mesilla, una lata vacía, papeles por el suelo. Son los rastros que dejará con su precipitada marcha.

Lo importante es no dejar ningún indicio que delate su próximo destino, o lo localizarán. Quienquiera que esté detrás de Valkiria lo encontrará si comete el más mínimo error. Y entonces no le concederán una segunda oportunidad.