

12ª EDICIÓN



PARAFAC

El Despertar de los Hackers

Javi Padilla

 SAMARCANDA

NARRA TU VIDA

El Despertar de los Hackers

Javi Padilla

Mara Turing
El Despertar de los Hackers

Ilustración de portada: Anna G. Sola.
Ilustraciones interiores: Alexis Vazquez.
Composición de portada: Javi Padilla.
Debugger: Amparo Baca Páez (la ausencia de tildes en los “solo” y en los pronombres demostrativos corre por cuenta del autor).
Edición y corrección: Elena Hernández.

1ª edición: noviembre de 2018.
12ª edición: enero de 2023.

© Javier Padilla.
© Editorial Samarcanda.

ISBN: 9788417103750
ISBN e-book: 9781524303945

Producción editorial: Lantia Publishing S.L.
Plaza de la Magdalena, 9, 3 (41001-Sevilla)
www.lantia.com
Impreso en España - *Printed in Spain*.

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Índice

La señal	9
La conciencia de la inconsciencia	31
Unas excitantes vacaciones de verano	37
La cueva del señor Marley	53
Te pillé	67
Cambio de planes	73
Falko McKinnon	89
De bucles y ciclos	97
Ayúdame.....	115
Hackeando la realidad.....	127
¿Criptoqué?.....	135
Es el momento.....	163
Mensaje codificado para Mara	177
Puedo ser quien quiera ser	209
No sin mi hija	215
¡Eureka!.....	223
El verdadero Arnold.....	251
Jaque mate	271
La Montaña Oculta.....	299
Deberes para el invierno	305

Capítulo 1

LA SEÑAL

«Necesito tu ayuda».

Mara Turing se asustó y se quitó los auriculares de un tirón. Cayeron encima de unos folios garabateados con caricaturas y figuras geométricas. ¿De quién era esa voz que había interrumpido *I'll Be There*, su canción favorita de Michael Jackson? Le resultaba familiar, aunque era incapaz de decir por qué. ¿Y cómo se había colado en su música? Pensó por un momento que alguno de sus compañeros de clase le podía estar gastando una broma, aunque pronto cayó en la cuenta de que esos acosadores no tenían cerebro para tanta sofisticación.

Mara empezó a retorcerse un mechón de su melena roja y se mordisqueó una uña, pero trató de recomponerse rápidamente e intentó disimular. Aunque estaban ya a mediados de junio, no era un buen momento para volver a enfadar a la señora Wright haciendo demasiado ruido. El último trimestre había estado plagado de castigos por alborotar el aula. Otro más y se le dormiría la muñeca de nuevo escribiendo aquello de «En clase de Música no se habla».

«¿Quién eres?», susurró, con la boca pegada al micrófono de los cascos y mirando de reojo hacia la mesa de la profesora.

Nadie respondió.

De repente, la canción de Michael Jackson continuó exactamente por el mismo sitio en el que se había detenido hacía poco más de un minuto, así que Mara hizo unas respiraciones profundas y siguió con sus escasos quehaceres. Con los exámenes ya realizados y siendo viernes, las horas en esa aula del Saint Michael parecían muy largas aun cuando los malotes no estaban ocupados haciéndole la vida imposible.

La llegada del verano había calmado un poco a Nick Jordan y Tom Balzary, los dos cabecillas de ese grupo. Ahora estaban completamente separados, con sus pupitres en extremos opuestos de la clase.

Aquel curso había sido horrible para casi todos los que no formaban parte de su pandilla, la famosa Banda del Lagartija. Peleas, insultos, pequeños robos e incluso algunos devaneos con el alcohol y el tabaco.

En el centro, situado a las afueras de Liverpool, trabajaban profesores veteranos a quienes no les sorprendía la presencia de chavales gamberros. Siempre habían existido. La novedad era que ahora tenían su propio canal de vídeo y ese año habían llegado a retransmitir en directo alguna de sus *hazañas* para sus miles de seguidores. En primera posición estaba el vídeo que detallaba la maravillosa sorpresa que se había llevado Martha Winklewood —«la Pija de Séptimo», como la describía el título de este— cuando abrió su taquilla y se encontró un murciélago muerto colgado por las patas.

Mara iba un año adelantada con respecto al resto de compañeros. Ese factor no la ayudaba, precisamente, con su popularidad, pero había tenido algo más de suerte: ninguna de las acciones chungas a la que había sido sometida por Jordan, Balzary y sus secuaces había sido grabada o retransmitida. Que no hubiera vídeos de ella encerrada en las duchas después de que le robaran la ropa tras la clase de gimnasia era un gran alivio. No por la vergüenza, sino porque ella intentaba que su madre permaneciera ajena a la escalada de gamberismo en la que estaba sumido su instituto. Bastante tenía ya con criarla a ella en solitario.

Algunos de esos vídeos estaban protagonizados por profesores grabados sin su consentimiento. Nick y Tom doblaban sus voces y los montaban añadiendo otras imágenes para ridiculizarlos. Una de las más populares en ese sentido era Hermenegilda Wright, si bien ella se había enterado por los cotilleos que surgían en el claustro de profesores de cada viernes. Pasaba olímpicamente de la tecnología. No sabía nada de ella, ni quería saber.

Era de esas profes que obligaban a sus alumnos a pasar las horas utilizando papel, lápiz y colores. «¡Dejad que vuestra imaginación os guíe!», decía con su voz chillona, alzando los brazos como si fuera a levantar el vuelo, llevando al límite la elasticidad de su chaqueta... y los oídos de los presentes. Nada de dispositivos en el aula, a excepción de aquellos que el colegio ponía a disposición de los alumnos tras pasar el control de Dirección.

La profesora había crecido en Ipswich, Reino Unido, en una familia en la que la disciplina lo era todo. Estudiante de Filología Hispánica a finales de los años 80, la tecnología e Internet la habían pillado a contrapié. No era partidaria de integrar «esas cosas» en el día a día. «¿Hay algo más bonito que la aguja de un tocadiscos acariciando un vinilo con el *Claro de Luna* de Debussy? Esa obra maestra no necesita que la empaqueten en un MP3 de esos», respondía a quien osara recriminarle su obstinación contra la tecnología. Entre los alumnos corría un rumor muy difícil de creer en pleno siglo XXI: no tenía móvil ni conexión a la red. Era una mujer muy rara y, además, resultaba imposible encontrar nada de ella en Internet.

Mara se aburría. Los otros chicos la veían como la enana sabionda que lo contestaba todo bien en la clase de *Carcomagilda* Wright. Y en la de Matemáticas. Y en la de Física. Y en la de cualquier cosa. Lo de sabionda era bastante cierto, pero ¿enana? A sus once años, era igual de preadolescente que el resto, y apenas tenía unos meses menos que quienes se burlaban de ella o cuchicheaban a sus espaldas. Así que eran la envidia, la mala leche o el azar —encontrarte en el pasillo en solitario con algún *Lagartijo*— los causantes de esas situaciones desagradables. Y aunque la joven disimulaba muy bien, era consciente de que la actitud de los malotes de clase le agravaba el estrés que la venía perjudicando durante los dos últimos trimestres.

Superado el *shock* inicial que le había provocado aquella extraña voz, Mara se levantó y se fue hacia la estantería para coger una de

las tabletas que el instituto ponía a disposición de los alumnos para trabajar en clase. Concretamente, cogió una que ella había tuneado a principios de curso a espaldas de su madre. Tenía lo que llamaba «kit de supervivencia para superar las horas aburridas en el aula»: juegos, acceso a redes sociales, vídeos...

Le enchufó los auriculares para que nadie sospechara si oía el *swooosh* de un tirachinas lanzando pájaros gordos de colores por los aires. La señora Wright también había creado un «En clase no se juega con los cacharros electrónicos» para esas ocasiones, así que era mejor no tentar a la suerte.

Al acceder a la carpeta y pulsar sobre el icono del famoso juego, ocurrió de nuevo algo inquietante.

«Necesito que me ayudes, Mara».

La chica contuvo la respiración durante unos segundos. Miró a su alrededor sin moverse demasiado. No quería que nadie detectara que algo extraño estaba pasando. El mensaje estaba impreso en la pantalla inicial del juego, camuflado con el tipo de letra de los títulos originales.

Tras pulsar sobre «Continuar», toda la pantalla se volvió negra. Un par de parpadeos después, esta mostró la foto de un hombre cuya cara le resultaba muy familiar. Un mensaje le confirmó el porqué:

«Soy tu tío, Arnold Turing. Necesito que me ayudes, por favor».

Mara perdió la sonrisa y su cara palideció. Sus ojos verdes se inundaron de lágrimas y las manos y los labios comenzaron a temblarle. Volvió a retorcerse un mechón rojizo. «No puede ser mi tío. ¡Está muerto desde hace muchos años!», se dijo a sí misma antes de saltar

el dispositivo en la mesa, bloquearlo y salir de clase de forma apresurada hacia el baño.

El resto de los compañeros continuó pintando sin mucho interés, dejando pasar los minutos. Eran las dos menos cuarto y la sirena estaba a punto de sonar.

Corrió por el pasillo hasta llegar al aseo de las chicas, aunque un resbalón, justo ante la puerta del baño, estuvo a punto de empeorarle el día. Dolores Rodríguez, la veterana limpiadora del Instituto Saint Michael, acababa de pasar la fregona.

«El tío Arnold está muerto. No existe, ¿vale, Mara? Alguien te está gastando una broma pesada y tienes que averiguar quién es», susurró al espejo mientras se mordía los labios y el ruido del grifo abierto apagaba su voz temblona.

Se lavó la cara, frotándose de forma compulsiva, arrancó un pedazo largo de papel higiénico para secarse y aprovechó para sonarse la nariz y recolocarse la sudadera con un tirón firme.

Puso ambas manos en el borde del lavabo, tragó saliva y se quedó pensativa mirando su reflejo. Buscaba una explicación a lo que acababa de ocurrir, aunque en lugar de eso se encontró con un viaje en el tiempo a una época en la que apenas tenía cinco años...

Su padre había muerto antes de que ella naciera, por causas que desconocía. No porque no hubiera preguntado, ojo, sino porque su tío, Arnold Turing, y su madre, Sandra Hopper —mantuvo su apellido de soltera tras casarse con Lucas Turing—, siempre respondían con una evasiva que le molestaba mucho: «No lo entenderías, cariño». El hecho de que esa muletilla viniera siempre acompañada de una caricia a su pelo rojizo y de un gesto que denotaba condescendencia la hacía sentir imbécil. Y Mara era de todo menos una chica imbécil. Todos se habían encargado de decirle desde pequeña lo inteligente que era. No entendía cómo podía ser que, siendo «tan lista», no pudieran explicarle cómo había fallecido su padre...

A pesar de esa incómoda incógnita, ella recordaba con ternura y alegría su infancia. Mucho juego, mucho aprendizaje y pocos cacharros electrónicos. Muy pocos. «No toques ese móvil, Mara», «Aléjate de esa maquinita, Mara» o «Mara, deja de jugar a la serpiente en el Nokia» eran mantras muy repetidos. Siempre había tenido que usar ordenadores, teléfonos o videojuegos en la *clandestinidad*. «Hay chavalas que se esconden para fumar, chicos que ven fotos de mujeres desnudas donde nadie puede pillarlos... y yo intento jugar a mover diamantes de colores en secreto. Todo muy normal», reflexionaba a menudo con sus amigos Noa Wachowski y Daniel Karamanou.

Su madre y su tío Arnold, no obstante, se las apañaron para que esa «tara»—como ella la definía— no influyera demasiado en su diversión. Además, reconocía a regañadientes que dibujar, colorear y leer tanto desde bien pequeña habían sido factores decisivos para que ella fuera tan despierta. Mara absorbía conocimientos como si fuera un gran pliego de papel de tornasol, así que su madre y su tío aprovechaban esa virtud para meter en su cabecita cosas que pudieran resultarle útiles para la vida.

Arnold azuzaba el intelecto de su sobrina con todo lo que tenía a su alcance. Si iban en metro, la animaba a memorizar las paradas; si había un periódico a mano, la retaba a estudiarse la programación de la televisión para ese día. ¿Diálogos de películas? ¡Eso le encantaba a Mara! Todos los sábados por la mañana iban a un sitio, ya desaparecido, llamado «videoclub».

—Es como si alguien hubiera vaciado Netflix y lo hubiera metido en discos ordenados en estanterías... No todo Netflix, claro. Solo una parte que alguien consideraba que era la más relevante —explicaba Mara a Noa y Daniel cuando recordaba cosas antiguas que añoraban. Ellos asentían y sonreían, como si estuvieran rememorando algo muy, muy antiguo.

No obstante, gracias a ese hábito «ancestral» ella había visto películas de dibujos animados muy divertidas, pero también clásicos del cine de los años ochenta como *Los Goonies*, *Cazafantasmas*, *El Pato Howard* o *Karate Kid*.

Arnold Turing no siempre estaba en casa, y eso lo convertía en un ser aún más valorado a los ojos de su sobrina. Desaparecía de vez en cuando durante unos días. Cogía una mochila vaquera llena de parches, metía los aparatos electrónicos que siempre lo acompañaban, le daba un beso en la frente a la pequeña y siempre se despedía de la misma forma: «Hasta la vista, *baby*». Mara sabía que esa frase, pronunciada con un tono grave, procedía de una película de principios de los años noventa llamada *Terminator 2*. No podía verla porque su madre consideraba que salían cosas que no eran para su edad. «John Connor, además, maneja muchos cacharros informáticos de una forma poco ejemplar, Mara», añadía su madre, aludiendo a uno de los personajes que salían en la película para dejar claro que esa historia no formaría parte del imaginario de la infancia de su hija.

Arnold procuró que Mara sintiera que podía confiar en él ciegamente y, sobre todo, que no echara en falta una figura paterna en la familia. «Yo soy como tu papá», le decía a menudo. Era cierto. No había nada que le faltara a Mara en su día a día, por mucho que algún niño tonto se encargara de recordarle en la guardería que ella no tenía «un padre de verdad». Por desgracia, esos enanos habían ido creciendo y ahora estaban en el Instituto Saint Michael.

La vida de Mara no habría sido muy distinta de la del resto de sus compañeros si no fuera porque el 11 de febrero de 2006 todo cambió para siempre. Ese día alguien alteró el guion de la película y el «hasta la vista, *baby*» de su tío Arnold se convirtió sin preaviso en un «hasta siempre». Nada hizo prever a Sandra y a su hija que no volverían a ver nunca más al hermano de Lucas Turing.

Durante las primeras semanas quisieron pensar que había sufrido algún contratiempo que le había impedido ponerse en contacto con ellas. Mara iba varias veces a la estantería donde estaba la foto de su tío. Acariciaba el cristal por la zona en la que este cubría la gorra negra de la feria mundial de hackers DEFCON que tanto le recordaba a él, y le pedía, en voz baja, que volviera pronto. Fue en esos días cuando se desataron algunas de sus manías, como retorcerse el pelo, comerse las uñas o morderse los labios.

Arnold ejercía el rol de figura paterna a la perfección. Le daba cariño, amor y comprensión, pero también enseñanza y ejemplo. Pero con solo cinco años, Mara ya sabía lo que era no tener padre y perder a su tío. Poco a poco, con el tiempo, fue comprendiendo que una cosa era ser *consciente* de ello y otra distinta *sentirlo* o *asimilarlo*.

La pequeña intentó parecer fuerte ante su madre y no aparentar que sus cimientos estaban tambaleándose. Eso hizo que su carácter se endureciera, que aprendiera a aguantar el llanto o a poner cuidado a la hora de exteriorizar sus sentimientos, lo que trajo consigo la aparición de nervios, insomnio o cambios de ánimo inesperados con los que había aprendido a lidiar lo mejor que había podido.

Con la misteriosa desaparición de Arnold Turing también se esfumaron determinados hábitos que ella adoraba. Ya no existían las excursiones al videoclub, la Noche de los Recortables, los Domingos de Ciencia, los Martes de Cómic o los Jueves Musicales y se mantuvo el bloqueo al acceso a máquinas que no estuvieran supervisadas por su madre, al tiempo que aumentó hasta el infinito el cariño y la admiración incondicional por su tío Arnold.

Para Mara, él seguía vivo. No lo reconocía en público, pero aquel hombre que tanto la había marcado no podía haberse desintegrado sin darle la oportunidad de despedirse. ¿Sería él, realmente, quien estaba intentando comunicarse con ella a través de la tableta? Esa posibilidad le hizo esbozar una sonrisa ante el espejo justo antes de

abandonar el baño para volver a clase. Ya estaba más tranquila y, además, había estado allí demasiado tiempo.

Soltó la puerta del baño y caminó, pensativa, de vuelta. De fondo, el eco del murmullo de las aulas donde los alumnos de otros cursos apuraban los minutos antes de protagonizar la estampida de todos los viernes. Sin darse cuenta, llegó a clase y entró sin hacer ruido.

Se fue directa a la tableta y la guardó rápidamente en su mochila. Mientras, sus amigos Noa y Daniel, ajenos a lo que había ocurrido, la miraban con una sonrisa cómplice. Pensaban que Mara estaba ganando tiempo mientras el reloj marcaba la hora para salir de aquella jaula. Sin embargo, ella se acercó a sus mesas para informarles de lo sucedido.

—Mi tío Arnold me ha hablado —susurró a los oídos de sus dos amigos que, de forma cómplice, acercaron sus cabezas a la calle formada por las filas de pupitres.

—Ajá... —Daniel, que siempre estaba de guasa, miró a Noa con unos ojos que indicaban «a nuestra compi se le ha ido la olla de nuevo». Ambos sabían que eso era imposible.

—Quiere que lo ayude, pero no me ha dicho nada más. —Mara encogía los hombros mientras intentaba no subir la voz demasiado—. Creo que me llevaré la tableta a casa para que mi madre vea esto. ¡Pero me va a tomar por loca! No sé qué hacer. Ya veré cómo se lo digo sin que parezca un drama.

—Ok, pero ten cuidado. Ya sabes que está prohibido sacar ese cacharro de aquí y que doña Hermenegilda es muy dada a castigar tanto al infractor... ¡como a sus amigos! —apuntó Noa, moviendo su melena rubia mientras miraba a Mara y Daniel, que asentían para tranquilizarla.

—Ya, ya. Estoy de acuerdo en todo, pero ¿qué es «infractor»? Supongo que será alguien que *infractoriza* cosas, ¿no? ¿Qué es *infractorizar*? —preguntó Daniel.

—¡Infringir! Se dice in-frin-gir, bobo. No existe el verbo «infractorizar», ¿entiendes? El infractor es la persona que comete una infracción, es decir, que hace algo que no está permitido por las leyes que rigen el entorno que lo rodea... —explicó Noa subiendo el volumen del susurro y empleando un tono más propio de un profesor que de una compañera.

—*Il infrictir is li pirsini qui quimiti ini infriccin...* ¡Noa! De tu última frase solo he entendido «persona» —concluyó Daniel, haciendo aspavientos y girando la cabeza como si se hubiera vuelto loco.

La escena hizo que Mara recuperara su sonrisa habitual y dejara en un segundo plano lo ocurrido hacía apenas unos minutos. Se colgó la mochila que, entre otras cosas, llevaba al Señor Lotz, un muñeco interactivo deshilachado que la acompañaba desde hacía años. ¡Pero había mucho más! En el fondo, varios bolígrafos fuera del estuche, virutas del sacapuntas, lápices, restos de goma de borrar y papeles arrugados con ejercicios sin acabar. Esa maleta era «un desastre», como solía decir su madre. Pero Mara pensaba que todo no se podía tener en la vida. «Superdotada y ordenada ya es demasiado», se decía a sí misma cada vez que su madre le echaba alguna bronca por tener su cuarto sumido en el caos.

Cuando la aguja más larga del reloj que había sobre la pizarra llegó al número doce, sonó la campana. Noa, Daniel y Mara salieron volando, como espoleados por algún tipo de fuerza invisible, por los pasillos. Entre codazos, empujones y el ruido ensordecedor del griterío, la estampida de los viernes convertía la salida del Saint Michael en una avalancha donde los padres de los alumnos más pequeños —los de Primaria, que ocupaban el edificio trasero— se agolpaban intentando agarrar a sus hijos por el cuello, la camisa o la mochila si hacía falta. Cualquier cosa antes de que siguieran adelante corriendo como ponis desbocados y pudiera atropellarlos un coche.

Noa y Daniel, que ya se había puesto su habitual gorra roja y blanca con la visera para atrás, se despidieron de Mara y continuaron por la acera hasta perderse por la esquina de camino a sus respectivas casas. Mara se subió al coche de su madre, que la esperaba con el motor arrancado, revisando el correo electrónico en su teléfono.

—¿Qué tal el día, Mara? —le preguntó una vez que hubo arrancado.
—Todo bien, mamá. La señora Wright no me ha castigado, así que no me puedo quejar mucho... ¡Ah! *Alguien-ha-intentado-hablar-conmigo* —contestó a gran velocidad desde el asiento trasero para no detenerse en ese último detalle.

—¿Qué significa que alguien «ha intentado hablar» contigo? —replicó, dejando más espacio del habitual entre palabras, de forma intencionada, demostrando que la táctica evasiva de su hija había sido inútil.

—Nadie...

—¿El señor Nadie ha querido comunicarse contigo? Interesante...

—El tito Arnold, mamá.

Sandra dio un frenazo. Apagó la radio y cerró los ojos durante un par de segundos. Los volvió a abrir y resopló, soltando el aire despedido para no perder el control. Intentó fingir su mejor sonrisa y echó el brazo derecho por detrás del reposacabezas del copiloto para girarse hacia el asiento trasero.

—¿A qué viene eso, Mara? Sabes que tu tío Arnold ya no está entre nosotros.

—Te equivocas. Sí está. Ha aparecido en mi tableta. Estaba escondido y me ha hablado cuando yo jugaba a...

—¡No está vivo! —Sandra, muy exaltada, interrumpió a su hija—. Se fue al cielo, cariño. ¿Por qué te inventas algo así?

—¡No me lo invento, mamá! Yo estaba escuchando *I'll Be There*, de Michael Jackson y...

La voz de su hija pasó a un segundo plano. La señora Hopper intentó recordar a su cuñado en su versión afable y cariñosa. No le fue

fácil. Había sido el tío y el cuñado perfecto hasta que desapareció, dejando tras de sí pistas inequívocas que lo señalaban como uno de los hombres de confianza de Falko McKinnon, el mayor *cracker*¹ de la historia.

Fue entonces cuando Sandra Hopper comprendió que Arnold Turing había sido, desde siempre, experto en eso de esfumarse: años antes de marcharse de casa para no volver, él, McKinnon y sus compañeros ya se habían visto obligados a borrar toda su historia personal de Internet.

Fue tras el ciberataque IFV (Infinite Forced Vacations), por el que el 99,9 % de los ordenadores útiles a nivel mundial quedaron inhabilitados, una acción de ciberterrorismo sin precedentes. Los meses siguientes a ese atentado —que acabó con vidas humanas—, las autoridades no pudieron averiguar nada de los delincuentes que lo habían causado.

Todo ello sucedió antes de que Mara naciera. La banda de McKinnon —conocida como los Dirtee Loopers— se desvaneció. Se borraron sus datos, participaciones en foros, artículos en blogs y, en general, cualquier rastro que pudieran haber dejado en Internet y otras redes más oscuras a lo largo de sus vidas. A menudo se hablaba de ellos como el caso más alucinante de eliminación de identidad *online*.

Esa desintegración agrandó la leyenda de Falko y sus colaboradores. ¿Habían sido abducidos por extraterrestres? ¿Acabó con ellos el Gobierno porque descubrieron algo muy secreto? ¿O simplemente se marcharon a vivir a algún lugar remoto para gastar lo ahorrado durante años de *cracking*?

Sandra Hopper recibió esta información cinco años después, cuando Arnold desapareció definitivamente. Sufrió una enorme de-

1. Nombre que reciben los hackers que se dedican a cometer delitos o utilizan sus conocimientos para hacer el mal.

cepción al conocer una imagen mucho menos amable de su cuñado. Por si fuera poco, Mara se enteró enseguida de muchas cosas que su madre le había intentado ocultar. Internet se encontraba repleto de páginas con textos, vídeos y fotos que contaban todo tipo de rumores e historias sobre los Dirtee Loopers. Muchas eran a modo de homenaje, y otras, críticas encarnizadas y crueles. Cuando se trataba de McKinnon, no había término medio.

Aunque había preguntado con insistencia a su madre por su tío y por la veracidad de aquellas historias, nunca obtuvo una respuesta convincente. En todo caso, Sandra había intentado que ella lo recordara con cariño, como la buena persona que siempre aparentó ser. Además, ensuciar su imagen habría sido imposible porque para Mara su tío era una especie de semidiós a quien amaba incondicionalmente.

La señora Hopper volvió al presente y, por un momento, su cabeza encadenó una serie de pensamientos inquietantes. «¿Seguirá vivo Arnold y habrá querido comunicarse con nosotras? No, no puede ser, Sandra. Está muerto desde hace siete años...» —reflexionó, sin tiempo para validar ninguna de las locas hipótesis que comenzaba a plantearse.

Se giró hacia delante rápidamente y reanudó la marcha. Aceleró y condujo sin pensar demasiado hasta el número 4815 de la calle Threepwood, donde habían vivido durante los últimos doce años. Aparcó en la acera de enfrente y cruzaron la carretera hasta llegar a la puerta de entrada.

—Mara, en estos casos debes recordar que...

—¡Que no debo acercarme a cacharros electrónicos sin tu supervisión! Lo sé, no seas pesada, por favor. Bastante tengo ya con ser un bicho raro aislado de cosas electrónicas —exclamó Mara retorciéndose las manos, hastiada de escuchar siempre el mismo mensaje.

Pensó que lo más adecuado en esa situación sería ocultar el «detallito» que no había mencionado hasta ese momento: se había llevado la tableta del instituto, la misma a través de la cual su tío Arnold había intentado contactar con ella.

—No pasa nada, mamá. Perdóname. Estoy un poco nerviosa con todo esto. Echo de menos cada día al tío Arnold y me hago ilusiones con cualquier cosa —dijo, fingiendo que estaba ya calmada para que su madre la dejara subir a su habitación y pudiera recibir más mensajes en la tableta.

—Claro, hija. Yo también soy un poco insistente a veces. ¿Comemos?

Mara tenía de todo menos hambre, pero no era el momento de levantar sospechas. Comió un plato de espaguetis con tomate y carne picada, ayudó a lavar los platos y recoger la mesa y, una vez hubo terminado con todas las tareas habituales, pidió permiso a su madre para subir a su habitación a leer.

Tras comprobar en dos ocasiones que la puerta de su cuarto estaba cerrada, abrió la mochila y sacó la tableta del colegio. La asió con las dos manos y la puso frente a sus ojos como si sostuviera la cosa más especial del mundo en ese momento. Para ella lo era. No tardó en abrirla, enchufarle sus auriculares y volver al mismo icono que un rato antes le había servido para recibir ese enigmático mensaje de su tío Arnold. Unos segundos más tarde, la pantalla hizo una serie de interferencias y, plof, se apagó sin más.

—¡Vamos! Esto no puede pasarme ahora. ¡Enciéndete! Estoy aquí y quiero escuchar lo que me tienes que decir... —dijo en voz baja Mara, justo antes de darle un par de golpes a la tableta y de que esta reaccionara.

«Soy tu tío, Arnold Turing. Necesito que me ayudes, por favor».

Esta vez sonrió.

—Claro, tito. ¿Qué puedo hacer por ti? —susurró a la pantalla.

Como si hubiera alguien al otro lado, el dispositivo respondió reproduciendo una secuencia de fotos bajo la que se mostraba una especie de subtítulos a modo de instrucciones. Una gran foto del Empire State se acompañaba del siguiente texto: «Volverás a verme en Nueva York estas vacaciones, pero antes debes superar una serie de retos. Servirán para asegurarnos de que nadie conoce nuestro plan».

Sus ojos verdes brillaban. Al día siguiente iba a viajar con su madre a la Gran Manzana. Era el premio por haber hecho un gran curso. Le encantaba la idea ya de por sí, solo porque le permitía poner tierra de por medio con los compañeros chungos del Saint Michael. Pero ahora, además, Nueva York era también el sitio donde volvería a ver a una de las personas a las que más quería en este mundo.

Miró de reojo dos o tres veces a la puerta por si a su madre le daba por entrar en su habitación en aquel momento. «Concéntrate, Mara —se dijo a sí misma, al tiempo que volvía la vista hacia la pantalla—. De acuerdo, tío Arnold, tú cuéntame lo que tengo que hacer, que yo me encargo del resto», musitó al micrófono de los auriculares.

Otra foto mostró la puerta del garaje en un residencial y una dirección sobreimpresa: calle 37 con la 27, Astoria, Queens, Nueva York.

«Debes ir ahí y convencer a Alex Marley para que te enseñe a programar», fue la leyenda que apareció bajo la imagen.

«¿Aprender a programar en un *garaje*? En fin, lo que tú digas...», pensó, arqueando las cejas en señal de sorpresa.

«La programación es el lenguaje que hablan los hackers. Para encontrarnos necesitarás comprender ciertas cosas de mi mundo. Apréndete esto de memoria: 400nkc», continuó la secuencia, mientras otra imagen con una calavera verde con sombrero de arlequín reía a carcajadas y se sucedían, de fondo, titulares con noticias de ataques informáticos ocurridos hacía más de una década. Mara re-

pitio varias veces para sus adentros aquel código: «400nkc, 400nkc, 400nkc».

La siguiente imagen la conmovió. Su madre con ella en brazos cuando era pequeña. «Tendrás que engañarla. No puede saber lo que estamos haciendo. Nadie puede saberlo hasta que nos veamos en persona. No es seguro y podría morir», concluyó el mensaje con esa fotografía y, tras un par de parpadeos, apareció la pantalla de bienvenida del videojuego al que Mara iba a jugar en el instituto antes del comienzo de la inesperada aventura.

«¿Morir? No, por favor, que me quedaría muy sola en este mundo», pensó acongojada tras el último recado que había recibido. Mara se mordió los labios y escondió las manos dentro de la sudadera. Era lo último en lo que podía pensar.

Si había entendido bien, y ella no era de las chicas que entendían mal, debía aprovechar sus vacaciones para aprender informática en el garaje de un desconocido en Nueva York. Ese aprendizaje la llevaría a encontrarse con su tío y, mientras tanto, debía apañárselas para que su madre no supiera nada. «No parece tan difícil, salvo por mantenerla al margen ... ¡Siempre acaba enterándose de todo!», pensó, justo antes de echarse hacia atrás en la cama y mirar al techo.

En la planta de abajo, Sandra Hopper tecleaba sin parar en su portátil. Aunque parecía concentrada, no era capaz de quitarse de la cabeza la extraña situación que su hija le había descrito hacía un par de horas.

«Sé que mi cuñado no está vivo, pero ¿quién puede tener interés en que Mara crea que es así?», meditó mientras introducía números y más números en una hoja de cálculo. Se le daban bien las máquinas e incluso tenía nociones básicas de programación que su marido le había enseñado, aunque las tareas repetitivas le resultaban muy aburridas.

A pesar de que se había propuesto esconder todo ello a Mara, tras la desaparición de Arnold Turing, aprendió todavía más, pues dedicó noches enteras a investigar y a ampliar sus conocimientos sobre ese ecosistema. No era para menos: sospechaba que su cuñado había desaparecido por algún motivo relacionado con el ámbito del cibercrimen. Le dolía acordarse de Arnold porque ello la llevaba, inevitablemente, a acordarse de su marido.

Lucas Turing se había ido en cuestión de semanas. Un día fue a visitar al médico porque le costaba respirar —eso le habían dicho a Mara— y acabó recibiendo un diagnóstico dramático: tenía una rara enfermedad en la sangre que estaba autodestruyendo todos sus órganos. No vivió lo suficiente para ver nacer a su hija.

A Sandra se le vino el mundo encima de la noche a la mañana. Estaba embarazada de seis meses y se había quedado sin la persona que más y mejor la había acompañado por ese camino llamado vida. Lucas era un hombre joven que hacía deporte y tenía hábitos sanos. Un extraño virus había acabado con él sin que apenas les hubiera dado tiempo a despedirse.

Arnold había sido un apoyo importante desde el mismo día en el que despidió a su marido en el cementerio. «Estaré a tu lado para ayudarte con tu hija. Me quedaré contigo unos meses hasta que puedas defenderte sola», le dijo entonces. Y cumplió su promesa no solo durante unos meses, sino a lo largo de más de cinco años, hasta el día en que desapareció.

El hermano de Lucas Turing solo pidió una habitación con espacio para poder trabajar «en sus cosas» con cierta intimidad. Allí montó sus ordenadores y otros periféricos. Pidió una línea de teléfono privada. Justificó esta necesidad con las continuas llamadas que hacía con su módem, que provocarían que la conexión de la casa estuviera ocupada para llamadas entrantes. Antes de conocer a Lucas, no habría entendido nada de lo que había instalado en esa habitación,

pero la relación con la familia Turing la hizo entrar en el universo de la programación como aficionada.

Sandra conoció todo lo bueno y lo malo que se podía hacer con un simple ordenador conectado a Internet. Al principio de su noviazgo con Lucas, los dos pasaban largas tardes escuchando a Arnold Turing, que les enseñaba lo último que había conseguido hacer. Unas veces era eliminar registros de personas pobres de las bases de datos de morosos; otras, modificar las calificaciones de los exámenes de algún amigo que necesitaba algo más de nota para acceder a un empleo.

En aquellos años de juventud, su curiosidad era enorme. Los interrogatorios a los que sometía a su cuñado tras sus hazañas y los posteriores debates que celebraba con su novio —y después marido— la llenaron de conocimientos sobre programación y hacking. Mara, por supuesto, nunca lo habría imaginado.

Pero ahora tocaba volver al presente; dejarlo todo listo antes de irse para que nadie la molestase durante las vacaciones era su obsesión.

Una vez terminó de revisar el trabajo pendiente y de enviar unos correos electrónicos a su jefe —dejándole todo «masticadito» para que no tuviera que llamarla—, decidió que había llegado el momento de apagar el ordenador y seguir preparando el viaje que las llevaría a Nueva York en unas horas.

Se levantó de la silla y, justo al retirarse, le pareció ver que parpadeaba la luz verde de la *webcam*. Acercó los ojos a la cámara y le dio un par de toquitos con el dedo índice. Nada. Estaba apagada, así que optó por atribuir ese destello a su imaginación o a algún brillo fugaz provocado por ella misma al pasar entre la ventana que tenía detrás y la pantalla.

Se equivocaba.

I NEED YOUR HELP!!!



¿Te ha gustado este capítulo?

Si quieres descubrir un nuevo mundo lleno de aventuras, misterios y hacking, lee el libro completo.

Puedes comprarlo hoy sin gastos de envío y con una dedicatoria personal exclusiva.

1) Entra en **maraturing.com**

2) Añádelo al carrito de la compra e **indica el nombre de la persona a quien se lo quieras dedicar.**

Lo recibirás en 48 horas en casa sin pagar nada por el envío.
Es una promoción activa por tiempo limitado.

¿Quieres más del Universo Mara Turing?

Síguenos en nuestros perfiles en redes sociales para contenidos sobre programación, hacking, retos y concursos:

Instagram.com/MaraTuring

TikTok.com/@MaraTuring

Youtube.com/c/MaraTuring

Twitter.com/MaraTuring

[Facebook.com/MaraTuring](https://www.facebook.com/MaraTuring)

Y únete a nuestro servidor de Discord en:
maraturing.com/discord

¡Te esperamos!