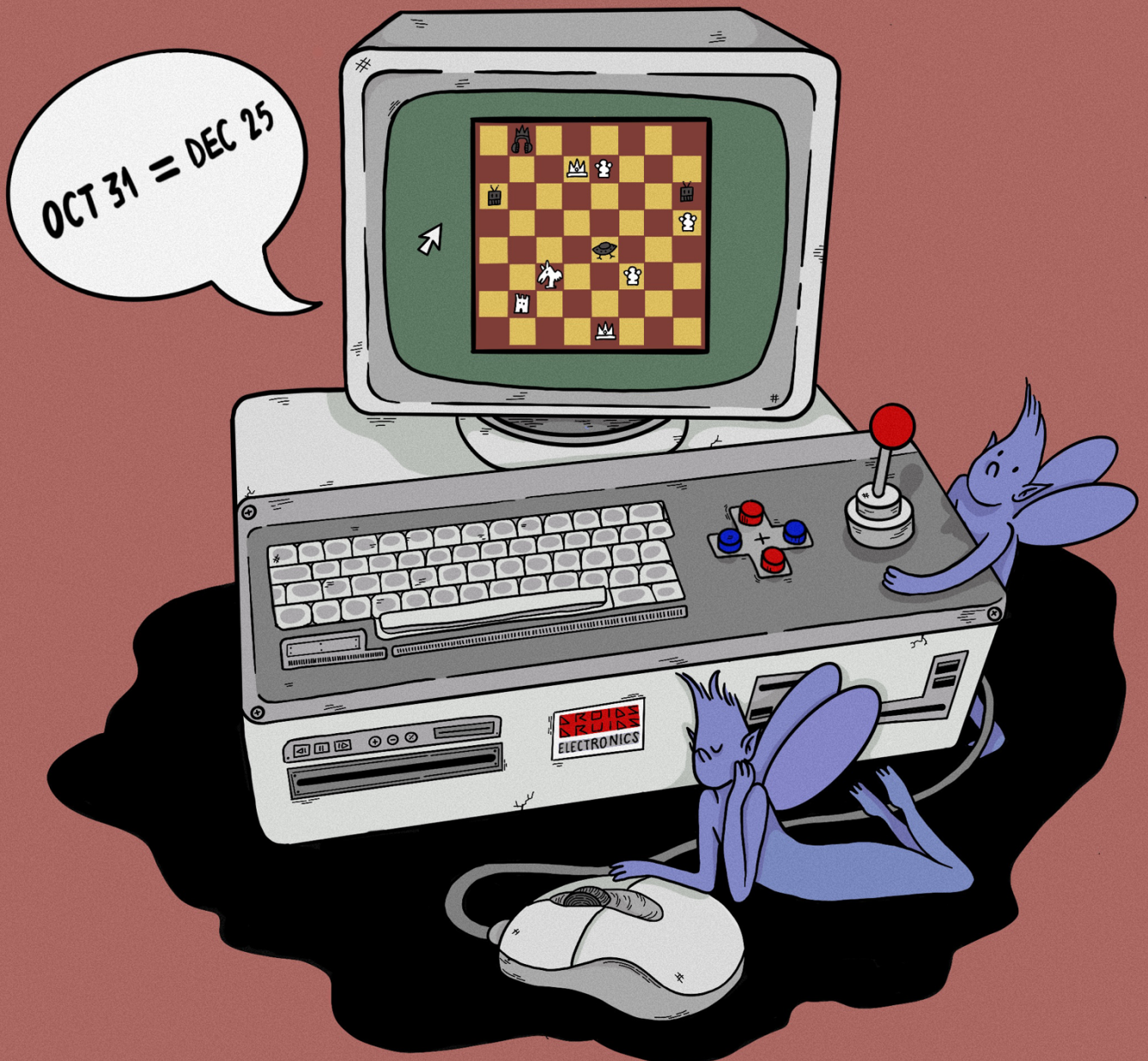


# DROIDS & DRUIDS

NÚMERO 5



**ARTÍCULOS** NARRATIVA Y JUEGOS DE MESA · LITERATURA Y VIDEOJUEGOS  
**ENTREVISTA** LUCÍA G. SOBRADO **RESEÑA** CUENTAN LOS SEGUNDOS  
**POEMA** PLUMA DE ÍCARO **VIÑETAS** ISOURU · GERMÁN TORTOSA  
**RELATOS** CARLO E. GALLUCCI · IRENE B. TRENAS · YOLANDA FERNÁNDEZ  
ALEJANDRO RODRÍGUEZ · LIBERTAD GARCÍA-VILLADA · JESÚS DURÁN  
IMANOL VÁZQUEZ · CRISTINA J. GARCÍA · ELENA MEJÍAS · EDUARDO IRIARTE



Revista Droids & Druids

Copyright 2021

Editoras: Inés Galiano y María Dolores Martínez

ISSN 2696-5135

Edición Núm. 5 - Abril 2022

Portada ilustrada por Coté

Maquetación: Mariado e Inés



### CARTA DE LAS EDITORAS

Pues ya estamos aquí, para otro número más. El tema de este número nos lo disteis los lectores en una encuesta en redes sociales y no podíamos estar más contentas. Cuando vimos el tema supimos inmediatamente que había muchísimas posibilidades que explorar y ni siquiera nos imaginábamos las increíbles historias que se os ocurrirían. La parte más bonita de este número ha sido sin duda abrir los manuscritos y descubrir a qué jugábamos en cada ocasión. Nos habéis mandado historias sobre: ajedrez, juegos de mesa, ruleta rusa, carreras de naves, duelos, realidades virtuales...

Ha sido difícil decidir, como siempre lo es, y por ello queremos dar las gracias a todos los que os animáis a participar cada vez. También gracias a nuestros autores de artículos, que nos han dejado dos piezas exhaustivas y divertidas sobre juegos de mesa y videojuegos. Finalmente, gracias a nuestros ilustradores favoritos por continuar las viñetas y a todos los participantes del concurso de microrelatos en Twitter. ¡Este número viene bien cargado!

Esperamos que os guste y os vemos a la próxima. :) ¿Alguien ha dicho *transformaciones*?

Inés y Mariado



## Contenido

EQUIPO .....	5
Adentrándonos en la fantaciencia.....	6
Premios Droids & Druids 2022.....	8
Editoriales patrocinadoras de los premios.....	9
¿Y para 2023? ¡Premio Droide de Novelette! .....	11
ARTÍCULOS .....	12
Narrativa y Juegos de Mesa.....	13
<b>Artículo por Genís Robles.....</b>	<b>13</b>
La expansión literaria dentro de los videojuegos.....	17
<b>Artículo por Antonio Galindo López .....</b>	<b>17</b>
<i>Cuentan los segundos</i> de Natalia Angulo Haynes. ....	21
<b>Reseña por Vanessa Cornago e Inés Galiano .....</b>	<b>21</b>
Escribir Battle Royale y montar una editorial con Lucía G. Sobrado .....	24
<b>Entrevista a la Lucía G. Sobrado. Por Inés Galiano y Mariado Martínez .....</b>	<b>24</b>
POEMAS.....	30
GIRA LA MONEDA EN EL AIRE.....	31
<b>Poema de Luis Gallardo Gil / Pluma de Ícaro .....</b>	<b>31</b>
MICROS .....	34
MICRORELATOS .....	35
<b><i>La esfinge y la quimera. Ilustración de @iSouru</i> .....</b>	<b>36</b>
RELATOS .....	36
Eterno e infinito .....	37
<b>Relato invitado de Carlo E. Galluci Vallcorba .....</b>	<b>37</b>
Segunda ronda: más allá de la vida .....	43
<b>Relato de Irene B. Trenas .....</b>	<b>43</b>
La prueba de los dos dados .....	47
<b>Relato de Jesús Durán y Libertad García-Villada .....</b>	<b>47</b>
El día que llegaron los héroes.....	57
<b>Relato de Alejandro Rodríguez Tárraga .....</b>	<b>57</b>
EDLA .....	65
<b>Relato de Elena Mejías.....</b>	<b>65</b>
Una bala para victoria.....	72



<b>Relato de Eduardo Iriarte Gahete.....</b>	<b>72</b>
¿Izquierda o derecha? .....	80
<b>Relato de Yolanda Fernández Benito.....</b>	<b>80</b>
Kri-uuru o la vida de los perdidos .....	88
<b>Relato de Imanol Vázquez.....</b>	<b>88</b>
Juego de dioses .....	97
<b>Relato de Cristina J. García.....</b>	<b>97</b>
ACERTIJOS.....	105
Los acertijos de elena.....	106
<b>A. Relaciona cada obra con su autora .....</b>	<b>106</b>
<b>B. ACERTIJO: ÁNGELES Y DEMONIOS .....</b>	<b>107</b>
<b>SOLUCIONES AL NÚMERO ANTERIOR.....</b>	<b>108</b>
Viñeta.....	109



# EQUIPO

## **Inés Galiano**

Editora y redactora.

Entusiasta, creativa y básicamente workaholic. Necesita un giratiempo para todos los proyectos. Fundar una revista era lo único que le faltaba. También locutora del podcast D&D.

## **Toni Abellán**

Vice editor ejecutivo y redactor.

Su mayor logro vital fue ganar una apuesta a los 13 años recitando el guión de La comunidad del anillo (el otro apostante casualmente también participa en esta revista, y se cansó antes de que los Hobbits llegaran a Bree).

## **Vanessa Cornago**

Redactora e ilustradora de carteles.

Adoradora de hipérboles y de la épica más exacerbada. Enemiga eterna de Atenea, es del Troya Team hasta la muerte y se le caen las bragas cuando Héctor rompe la puerta de la muralla aquea en la Iliada. Ha leído otras cosas, pero normalmente no las recuerda.

Cree que lo único bueno que escribió Tolkien fue Silmarillion. Empieza cuentos que nunca acaba.

## **Silvia Rodríguez**

Revisora y redactora.

Se inició en la fantasía en Fantasía, y todavía recuerda el berrinche al terminarse la Historia Interminable.

## **María D. Martínez (Mariado)**

Editora y redactora.

Olisqueadora de libros nuevos. Coleccionar revistas en papel le acabará arruinando. Le encantaría tener aparcado el Delorean delante de casa. Lástima que no sepa conducir.

## **Amanda Iniesta**

Revisora y redactora.

Forma parte de nuestro trío del podcast. Se metió en esto por su pasión por las historias que exploran nuevos mundos.

## **Elena Torró**

Revisora y creadora de acertijos.

El tercio del podcast de Droids and Druids que suele hablar de conexiones aleatorias. Ha tenido que montar un podcast para poder justificar la cantidad de contenido que consume.

## **Genís Robles**

Revisor y redactor.

Le gustó el final de Lost y exige ser pagado en gemas para MTG Arena.

## **Coté**

Ilustradora de portadas.

Confundiendo los límites entre la fantasía y la realidad desde 1993.



## Adentrándonos en la fantaciencia

Estamos muy emocionados de compartir esta antología con vosotros que verá la luz en librerías el próximo mes. En este proyecto se han volcado los excelentes trabajos de doce autores y de todo el equipo de la revista.

Desde los inicios concebimos Droids & Druids como un lugar donde la ciencia y la fantasía se unen, por lo que la Fantaciencia nos parecía el tema ideal para nuestra primera antología. La **fantaciencia** (ciencia ficción fantástica) es el género híbrido que combina la ciencia ficción con la fantasía: mundos fantásticos con tecnología avanzada. Ejemplos de este género son Star Wars o El planeta de los simios, y muchos otros relatos que comenzaron a publicarse en los inicios del pulp y en las revistas americanas como Amazing Stories.

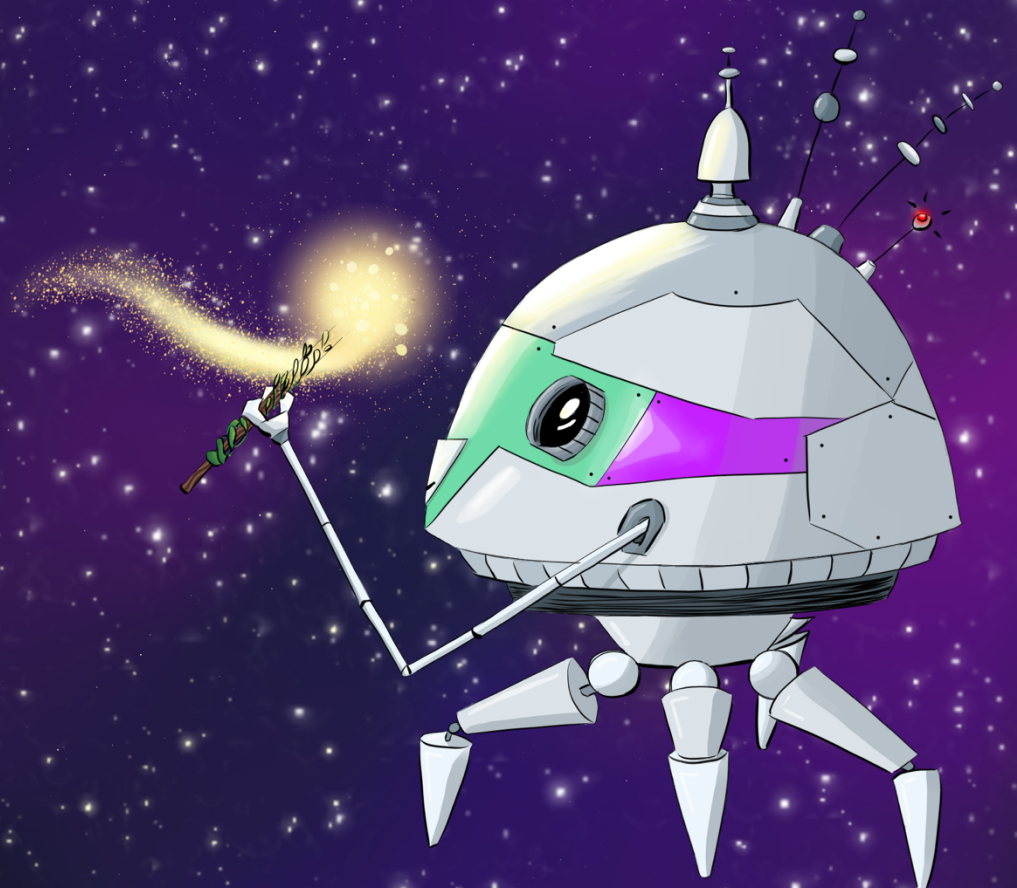
En nuestro primer número en papel en colaboración con Editorial Malas Artes

encontrarás doce textos de fantaciencia.

Podrás leer poemas como «Allí donde delinquen los faunos» de Esther González, «Estrellas de Salitre» de Arien Vega y «De la conversación entre un hada y un androide» de Héctor Vielva; y también podrás apreciar relatos como «Los cerezos nunca florecen» de Juan Cuquejo Mira, «La Obsoletadora» de Alejandro Rodríguez Tárraga, «Las Mantis de Cristal» de Talita Isla, «El espécimen de la laguna» de Laura R. Rodríguez, «Al alcance de la mano» de Noelia Rodríguez, «El Ganso, la Oca y el Pato» de Cándido Pérez-Segurado, «Cuestión de tiempo» de Héctor Kaparos Serrano, «Ordalía lunar» de Aitor Aráez Pérez y «Derechos elementales» de Jordi Sempere. ¿Quieres descubrirlos?

Os dejamos con la preciosa ilustración de cubierta de Coté y la ilustración del interior de Vanessa Cornago. **¡Muy pronto en librerías!**









## Premios Droids & Druids 2022

Como sabéis, queríamos agradecer el apoyo a todos esos autores que han estado enviándonos sus obras desde los inicios de nuestra revista, así que convocamos los Premios Droide y Druida 2022, en los que premiamos los relatos y poemas publicados en la revista el año anterior.

Fue genial ver al público tan implicado y tener tantos votos en las dos rondas. ¡Gracias a todos! Además, tuvimos una noche estupenda celebrándolo. Puedes ver el vídeo de la **GALA DE PREMIOS** en nuestro canal de Youtube.



### Ganadores 2022 🤖🧙

#### 🤖📖 Premio Droide de Poesía:

*Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo* – Irene B. Trenas  
(Número 3: Viajes)

#### 🤖📖 Premio Droide de Relato:

*Pensamientos de un hada que existe* – Alejandro Rodríguez Tárraga “Shonen”  
(Número 2: Criaturas)

#### 🧙📖 Premio Druida de Poesía:

*Despierta Apolo y devuelve la música al mundo* – Luis Gallardo Gil “Pluma de Ícaro” (Número 4: Arte)

#### 🧙📖 Premio Druida de Relato:

*Los niños verán* – Marla Hectic  
(Número 3: Viajes)

### Finalistas Premio Droide (Jurado) 🤖

#### Categoría Poesía 📖

- *Caravansaria II: La Niña* – Ana Tapia
- *Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo* – Irene B. Trenas
- *El blues del robot* – Blanca Jiménez

#### Categoría Relato 📖

- *Fin de línea* – Celia Corral-Vázquez
- *La verdad de los hombres Pez* – Andrés Bigorra Mir
- *Pensamientos de un hada que existe* – Alejandro Rodríguez Tárraga “Shonen”
- *Mientras Baba duerme* – Elena Solera

### Finalistas Premio Druida (Público) 🧙

#### Categoría Poesía 📖

- *Despierta Apolo y devuelve la música al mundo* – Luis Gallardo Gil “Pluma de Ícaro”
- *No hay que viajar al reino de las hadas* – Alejandro Rodríguez Tárraga “Shonen”
- *Duerme mi niño* – Mirto Torres

#### Categoría Relato 📖

- *El artífice* – Jesús Durán Durán
- *Ruina Selena* – de Alejandro Rodríguez Tárraga “Shonen”
- *Los niños verán* – Marla Hectic
- *Fin de línea* – Celia Corral-Vázquez



## Editoriales patrocinadoras de los premios

Además, queremos agradecer el gran apoyo de estas cinco editoriales, que donaron estos libros para que los autores se llevaran un premio más succulento. Muchísimas gracias a **Crononauta, Obscura, Malas Artes, Con Pluma y Pixel y Niña Loba**. ¡No os perdáis estos maravillosos libros! ❤️



En ***Se buscan mujeres Sensatas***, de **Sarah Gailey**, Esther es una polizona. Se ha escondido en el carramato de las bibliotecarias para intentar huir del matrimonio concertado que su padre intenta imponerle. Un matrimonio con el hombre con quien estaba comprometida su mejor amiga. Esa amiga de la que Esther estaba enamorada. Esa amiga a la que acaban de ejecutar por posesión de propaganda revolucionaria.

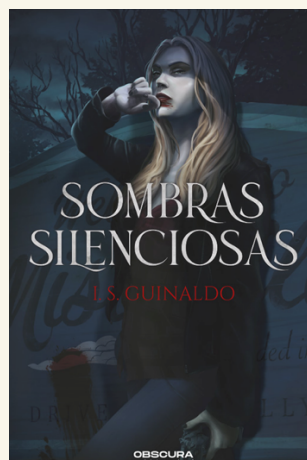
El sudoeste americano está lleno de espías bibliotecarias queer que montan a caballo e intentan hacer lo correcto en una sociedad totalitaria y patriarcal. En *Se buscan mujeres sensatas*, Sarah Gailey reinventa el wéstern pulp con una historia antifascista sobre identidad queer ambientada en un futuro cercano. Lo tenéis en la web de la editorial **Crononauta**.



En ***Sombras silenciosas***, **I.S. Guinaldo** nos descubre la sociedad vampírica como nunca la habíamos imaginado: Los vampiros se han refugiado y medrado en Mistyville desde que esta ciudad santuario tiene memoria. Hasta ahora, habían logrado mantenerse en el

anonimato, pero todo cambia cuando comienza a librarse una sucia y cada vez menos silenciosa guerra que amenaza con borrarlos del mapa.

La lucha acabará salpicando inevitablemente a los humanos y, en particular, a Aston Parker, un veinteañero cuya tediosa vida se volverá patas arriba la noche en que su camino se cruce con el de Ethrin, una enigmática vampira nigromante. Hipnotizado por el misterio y el encanto que la envuelven, Aston se convertirá, sin quererlo, en una de las piezas clave del conflicto que está a punto de poner a los vampiros de Mistyville en una encrucijada sin precedentes. Lo tenéis en la web de **Obscura Editorial**.



**Nölt**, de **Eva Ariza**, es la obra ganadora del VI Certamen de Malas Artes de Novela Juvenil y Fantasía. Nölt narra la historia de tres adolescentes que, sin darse cuenta, se ven involucrados en la vida de un pintoresco librero, relacionado con una realidad virtual demasiado vinculada a la nuestra... Una novela fantástica cuya trama se ambienta en un Madrid actual y se desarrolla en realidades paralelas; un juego de espejos y de multiplicaciones deformadas, con



libros y librerías como portales de tránsito de una realidad a otra, con el que se reflexiona sobre cuestiones como la identidad o qué es la propia realidad. Encuéntralo en la web de **Malas Artes** Editorial.



**Susanna Blue** es la nueva novelette de **Inés Galiano** (¡nuestra editora!): El azul intenso de mi pelo brilla bajo los focos del camerino. Los tirones del cepillo me dan ganas de estornudar, pero sigo peinándolo hacia arriba, desafiando la gravedad. Consigo elevarlo casi veinte centímetros sobre mi cabeza, con la ayuda de muchos productos químicos y unos cuantos alambres de aluminio. Coloco unas cuantas bolas decorativas en lo alto del tocado. Me miro al espejo: Susanna Blue, ya estás lista. Los ojos que me miran desde el otro lado no mienten.

No, Sia, no estás lista ni preparada para un mundo como este. Tu pelo es negro como el azabache, tu personaje televisivo es un timo, provienes de los barrios grises y ni siquiera tienes dinero para arreglar la ventana de tu habitación. Para colmo, la reina Gris ha fallecido y, por algún extraño motivo, quieren que colabores con la corte, la corporación Arco Iris, y el R.E.S. Demasiados grupos para vender una farsa. Solo llevas aquí una semana. Y tú, Sia, no sabes nunca qué hacer. Encuéntrala en la web de **Con pluma y píxel**.



En **Sonaremos con la Gran Música de Darío Méndez Salcedo**, Dos repartidoras de la mayor empresa del mundo se enamoran, pero no saben cómo salir del engranaje productivo en el que llevan inmersas toda su vida. Una antropóloga viaja a Rumanía para conocer un movimiento espiritual cuyos miembros pretenden involucionar y regresar al estado animal. Una soñadora lúcida se obsesiona con las vivencias y paisajes oníricos y acaba renegando de este mundo. En **Galaxia cicatriz de Pedro P. González**, La vida de Helen y Troy da un giro cuando este consigue trabajo como investigador en un laboratorio asociado al M.I.T. Sin embargo, lo que parecía el empleo de sus sueños se convertirá en una pesadilla en la que las brillantes ideas de Troy desencadenarán, poco a poco y sin remedio, una obsesión cada vez más estremecedora sobre el multiverso, el infinito y la posibilidad de trascender los límites del sufrimiento. Encuentra ambos **ebooks en Niña Loba Editorial**.





## ¿Y para 2023? ¡Premio Droide de Novelette!

Las categorías de siempre continuarán siendo las mismas para los premios del año que viene. La convocatoria se abrirá en enero 2023, para que votéis todas las obras publicadas en la revista del año anterior. El premio volverá a ser un trofeo y un libro 😊

### Premio Droide de Relato y Poesía

El premio del jurado a la mejor obra de la revista del año anterior. Vota el equipo de la revista.

### Premio Druida de Relato y Poesía

El premio del público a la mejor obra de la revista del año anterior. ¡Votáis vosotros!

¿Y qué habrá de nuevo? Una nueva categoría especial que nos hace mucha ilusión:

### **Premio Droide de Novelette**

¡El nuevo premio del jurado de novelette! A continuación, os adelantamos algunos detalles de este premio:

#### **¿Cuándo?**

Abriremos la convocatoria de recepción de novelettes en abril y la colgaremos en la web [droidsanddruids.com](http://droidsanddruids.com). La convocatoria estará abierta hasta el 31 de agosto. Se anunciarán finalistas en

noviembre y la obra ganadora en la próxima gala de premios de enero 2023.

#### **¿Qué obras pueden participar?**

Buscaremos novelettes cortas entre 18 mil y 25 mil palabras ambientadas en un mundo de *FANTACIENCIA* 🤖👑

#### **¿Cómo se hará y cuál será la recompensa?**

Habilitaremos un sistema de *plica*. La obra ganadora obtendrá:

1. Trofeo bonito como el resto de ganadores de la gala.
2. Publicación en papel y ebook con la **Asociación Droids & Druids**.

#### **¿Habrá contrato de publicación?**

Sí. Firmaremos un contrato con el autor para publicar la obra, pero ten en cuenta que no somos una gran editorial sino una pequeña Asociación Cultural. No vamos a estar en sitios como FNAC (ojalá), sino en un par de pequeñas librerías amigas, eventos que hagamos nosotros y online. En las bases de la web detallaremos toda esta información necesaria para que decidáis si os interesa participar 😊



## ARTÍCULOS



# Narrativa y Juegos de Mesa

Artículo por Genís Robles

Llovía<sup>1</sup>, así que era una tarde perfecta para escribir o sacar un juego de mesa. Decidí escribir sobre juegos de mesa en la literatura; hablar de *Mutilar a doña Cebolla*, de Pratchett, del *Tak* de Rothfuss, del cuento de Philip K. Dick, no recuerdo cómo se llamaba, aquél en que los “malos” usan una versión ligeramente distinta del *Monopoly* para atacar los fundamentos capitalistas de la sociedad... bah, me cansé enseguida. Lo último que quería era meterme a escribir sobre un tema y abandonarlo al primer párrafo<sup>2</sup>.

Así que voy a hablar sobre juegos de mesa literarios. Se me ocurren dos tipos: aquellos juegos que adaptan alguna obra y los que construyen sus propias narrativas.

En el primer tipo encontramos una ristra de títulos que merecen bastante la pena: *Dune Imperium*, *Amanecer Rojo*, *Los Pilares de la Tierra*, *Estudio en Esmeralda*, *Reckoners...* ¿Te gusta Star Wars? Ahí tienes *Imperial Assault* para recrear las escenas de combate, o

*Rebellion* si prefieres una perspectiva más amplia. ¿Eres más del Señor de los Anillos? Pídete vacaciones porque *La Guerra del Anillo* te permite visitar la trilogía en casi el mismo tiempo que tardarías en ver la versión extendida de las películas de Peter Jackson. Esto, en caso de que haya alguna duda, es algo bueno.

Cada juego tiene su momento, su fandom. El *Juego de Tronos* de tablero es muy útil para romper amistades a golpe de cuchilladas por la espalda. *Hogwarts Battle*, en el otro extremo del espectro jugón, es un cooperativo que plasma perfectamente una de las dinámicas más emblemáticas de la saga potteriana; un personaje, llamémosla por azar o por suerte Hermione, apagando fuegos mientras sus compañeros tratan de morderse la cola cada vez más rápido.

Sin embargo, no todo son buenas noticias en un mercado saturado de licencias hipercomerciales. Por sorprendente que parezca, la

---

<sup>1</sup> Por tanto, hubo de ser en algún momento antes de que el cambio climático volviera extraño ese concepto en la zona que habito.

<sup>2</sup> Eso es algo que despista mucho a la gente, igual que abusar de las notas al pie. Es

importantísimo captar la atención de las lectoras en las primeras líneas del texto, por eso es muy mala idea empezar divagando o con un comentario genérico sobre el clima.



persecución desafortunada de beneficios a corto plazo no siempre resulta en los mejores productos culturales. Es relativamente fácil encontrar bodrios injugables que aprovechan el éxito de su franquicia para engatusar a los incautos. No nombraré ejemplos porque me caliento, me acaloro, sudo y entonces tendría que ir a ducharme (y este mes no toca). Tampoco me detendré, lo siento, en las trocientas versiones de *Risk*, *Monopoly* o *Código Secreto* con ligeras re-tematizaciones (me falta por probar la de Alejandro Sanz). Si a alguien le interesan muchísimo quizá los incluyamos en algún número de la revista dedicado a la Picaresca. Aún tengo que decidir si incluir ahí los juegos que se ahorran la licencia pero se inspiran claramente en alguna obra conocida, como *Cerebria* respecto a *Inside Out* o el reciente *Bitoku* y *La Princesa Mononoke*. Son homenajes, al fin y al cabo; el propio autor de *Bitoku*, Germán Millán, ha comentado más de una vez los numerosos guiños que hay en el juego a Miyazaki y el estudio Ghibli.

Caso aparte son las hordas lovecraftianas que inundan las estanterías aprovechando que es una obra de dominio público. Cthulhu ha dejado de ser la encarnación del horror cósmico; ahora es un funko-pulpo. Pero *Eldritch Horror*, diréis, o algún otro cooperativo tentacular que os haya

gustado; esos sin duda son clásicos juegos narrativos, ¿verdad? Ahí entraríamos en la peliaguda tarea de definir la narratividad en los juegos de mesa, que afortunadamente no es nuestro objetivo, así que sólo pasaremos de puntillas y fingiremos que es suficiente. ¿Qué juegos tratan de ser narrativos y cómo lo hacen?

Veamos. En *Eldritch Horror* al hacer ciertas acciones tienes que leer una carta en la que te explican qué le pasa a tu pobre personaje (cuidado, spoilers: pierde la cordura y muere, no necesariamente en ese orden) antes de traducirte a las mecánicas del juego el significado de esa píldora narrativa. Pierdes un punto de tal valor, obtienes cierta carta, etcétera. *Arriba y abajo* amplía este sistema con un libro de encuentros que bebe de la referencia clásica de este tipo de juegos, *Las Mil y una noches*. Este enfoque no se diferencia mucho del de los famosos libro-juegos, tal vez por la presencia ocasional de un tablero sobre la mesa y un mayor énfasis en los aspectos mecánicos. En ambos géneros la apuesta por la narrativa se hace desde la confianza en el texto: a veces como introducción y cierre de un escenario, otras veces como ambientación algo más elaborada de ciertas acciones. *Gloomhaven*, actual número uno de la lista de mejores juegos de mesa de la BoardGameGeek, aplica ese patrón al



pie de la letra. En *Tainted Grail* el esfuerzo por integrar la faceta literaria en la jugabilidad va más allá y se nota, hasta el punto que una de las críticas que se le han hecho al diseño es que resulta frustrante no poder avanzar en la historia, oscura, artúrica, molona, por culpa de esas molestas mecánicas de supervivencia que interfieren con la lectura.

En cualquier caso, si hablamos de seguir los raíles de una campaña a lo largo de distintos escenarios pregenerados, es fácil que nos vengan a la mente los videojuegos (quizá hayáis oído hablar de ellos). Entonces nos acordamos de *Viajes por la Tierra Media*, un lavado de cara de *Mansiones de la Locura* con temática vagamente tolkiendili, en que la línea que separa ambos universos lúdicos se difumina. *Destinies* es uno de los ejemplos más recientes en combinar con éxito lo mejor de ambos mundos, con apps necesarias o recomendables para sacar adelante la experiencia en la mesa y la pantalla simultáneamente.

Sin embargo, hay otro modo de contar historias. *La Guerra del Anillo*, que nombraba antes como experiencia inmersiva, no incorpora una sola línea de texto en sus cartas, no tiene libro o app que acompañe la partida. Te permite, eso sí, creerte más inteligente que los personajes de la trilogía original y hacer las cosas a tu manera (mejor, no cabe duda): «Sauron no tenía ni idea de

estrategia militar, lo que debería haber hecho es atacar Minas Tirith antes de que estuvieran preparados», «agárrame el batido, que llevo a Pippin hasta Mordor en dos turnos», «ataco Moria con mis elfos de Lothlorien mientras Frodo se toma un respiro en Rohan». Estás jugando a tu propio fanfic sin darte cuenta. Con *Rebellion* pasa algo similar, o el *Firefly* de tablero; el juego te ofrece el mundo y los personajes que amas para que juegues con ellos como quieras o puedas. Este estilo sandbox funciona muy bien en el mundo de las licencias, como demuestra el éxito de Marvel Champions y otros LCG, pero requiere un esfuerzo extra por parte de las jugadoras. No son «juegos narrativos», sino herramientas con las que construir una narrativa propia a lo largo de la partida.

Espera, ¿ya estoy terminando y aún no he nombrado *[inserte juego favorito del lector]*? Qué ultraje. Ojalá tuviera más espacio para hablar en profundidad de todos esos juegos chulérrimos, pero es que me quedan sólo cien palabras y aún tengo que cerrar el artículo, despedirme y demás. Por favor, quejaos en las redes a [@DroidsAndDruids](#) para dejar constancia de las imperdonables omisiones que brillan por su ausencia en estas páginas. Anticipándome a la indignación de cierta persona, por ejemplo, debería decir que *The 7th Continent* es uno de los mejores





ejemplos que me vienen a la cabeza de juego con narrativa fragmentada. Sólo conocerás la historia de la isla a medida que la recorras por tu cuenta y riesgo, en un intento encomiable de ofrecer un (pequeño) mundo abierto en el formato cerrado de un juego de mesa. No haberle dedicado unas pocas líneas clama al *¡vergüenza y oprobio para ti y para tu progenie! ¿Cómo osas dejar para el final el narrativo preferido de tu revisora y apenas hablar de él? Ese*

*juego que tantas noches te ha obligado a cenar un sándwich porque ocupaba toda la mesa del comedor durante días. ¡Con lo que te gustan los sándwiches!*

---

**Genís Robles**

Le gustó el final de Lost y exige ser pagado en gemas para MTG Arena.



# La expansión literaria dentro de los videojuegos.

Artículo por Antonio Galindo López

La literatura siempre ha encontrado la forma de sobrevivir, de evolucionar para adaptarse a las generaciones futuras. Sus mayores emisarios son los libros, pero no solo en ellos han persistido; es más, hoy día se podría decir que ha encontrado su aliado más visual. Amados y con posibilidades infinitas, los videojuegos han sabido explotar el arte de contar historias de formas nunca vistas. Da igual el género o la trama que se narre, la jugabilidad o el propósito, el tiempo o la plataforma, siempre existe un juego específico para todo el mundo. En este artículo voy a ahondar en la forma en que los videojuegos se han convertido en una manera alternativa de vivir la literatura más allá de las páginas.

Existen muchas formas de contar una historia, cada género es la prueba de que existen aún vías sin explotar para el desarrollo de futuros relatos. El mayor atractivo de jugar a un videojuego es poder disfrutar la historia de una forma única, vivirla en la piel de los mismos personajes mientras ves cómo se desarrolla, influir de forma directa en el destino de las fichas del

tablero. Gracias a este maravilloso planteamiento, los jugadores tienen dos posibilidades: disfrutar de la historia desde diferentes perspectivas según el narrador o el tipo de jugabilidad del título, así como tener la oportunidad de repetirla las veces que quieran en distintos niveles de dificultad. Esto de por sí ya es un gran atractivo, más si le sumamos que pueden disfrutarlos varias personas a la vez y que son el entretenimiento perfecto para todas las edades, la diversión está asegurada.

Antes de entrar en detalles, hay que tener en cuenta un factor indispensable a la hora de hablar de ellos. Si bien es cierto que se trata de una forma de literatura alternativa, no dejan de ser historias en el fondo. Tienen la misma complejidad narrativa, incluso más que los libros, ya que no solo hay que tener en cuenta los aspectos que influyen directamente en la lectura (estilo, trama, gramática, profundidad, etc.) sino también aquellos que tienen que ver directamente con el desempeño. Si un videojuego no es atractivo visualmente o su jugabilidad no es atractiva para el público, difícilmente



acabará llamando la atención de los posibles jugadores; de hecho, el equilibrio entre estas tres fuerzas es necesario para su éxito. Teniendo en cuenta esto, se podría hablar de narrativa expansiva en los videojuegos, ya que aúnan lo mejor de dos campos bien diferenciados: el entretenimiento y la visión de los juegos con el encanto y la complejidad de la literatura.

Comenzando con lo más fundamental, la narrativa que nos presentan los videojuegos no se diferencia demasiado de la de cualquier novela. Por un lado, encontramos la historia principal, aquella que lleva las riendas del conflicto y es fundamental para el avance de la trama; por otro lado, tenemos las historias secundarias o subtramas, que bien pueden influir en la trama o no hacerlo. Dependiendo del género, la importancia de las subtramas es vital para el desarrollo de cualquier título, cobrando una riqueza y una diversidad que representan dos cosas: un refuerzo interesante con multitud de caminos ajenos al sendero principal y la posibilidad de desvincularse temporalmente de la línea principal de acción para explorar otros de una duración más corta. Este sistema se aplica en toda clase de títulos basados en misiones, campañas o capítulos, que pertenecen generalmente a los géneros enfocados en conflictos directos y gran cantidad de acción (fantasía, shooter,

rpg, etc.). Tampoco podemos olvidarnos de las cinemáticas, esos momentos maravillosos en los que la historia se vive directamente como si se tratase de una película, con la excepción de aquellas que contienen secuencias de comandos.

Pasando a aspectos más generales, uno de los recursos más explotados son las historias añadidas a modo de curiosidades dentro del propio videojuego. Ya sean como coleccionables u objetos de misión, gran cantidad de títulos explotan este recurso de múltiples formas, ya sea en libros, cartas, inscripciones, etc. Entre los ejemplos que más usan este empleo de la narrativa encontramos *Genshin Impact*, usándolo de forma recurrente en libros divididos por capítulos y ocultos por todo el mapa. Otro uso muy extendido es la ampliación del universo narrativo a través de relatos en función del desarrollo de la historia o la llegada de nuevo contenido. El mejor referente de esta clase de narrativa es *League of Legends*, que gracias a su continua expansión y la llegada de nuevos personajes lo ha convertido en su mejor herramienta para expandir el lore. La prueba más reciente de esto se encuentra en la serie *Arcane*, un salto directo del videojuego a la serie usando parte de la historia.

Relacionados directamente con el videojuego en sí, la presencia de



bestiarios es otro elemento recurrente en géneros como la fantasía. Con la experiencia ganada en combate contra los enemigos también llega información para hacerles frente, tanto a modo de curiosidad de la historia como herramienta para ayudar a los jugadores. Dependiendo del título, los desarrolladores se decantan por uno u otro según lo requiera la jugabilidad: en casos como *Final Fantasy XII*, el bestiario es un complemento más para expandir la historia y no representa ninguna ventaja para los usuarios, solo son una colección de datos curiosos; caso muy distinto es el de títulos como *The Witcher 3*, donde el bestiario no solo te ofrece información útil sobre los seres que has eliminado, sino que te da los consejos necesarios para hacerles frente con mayor comodidad, incluso llevar la ventaja en su contra. Por supuesto, hay juegos que hacen un verdadero arte de la recolección de información, hasta el punto de que podrían escribirse libros enteros con lo que contiene ese apartado. Es el caso de las enciclopedias, páginas y páginas de datos dentro de su sección que hacen las delicias de los más curiosos. Desde su primer título, la saga *Assasins Creed* se ha caracterizado por este uso, perfilándolo y mejorándolo con el nacimiento de cada nuevo título. Resulta especialmente curioso el hecho de que los objetos puedan tener su

propia historia dentro de los videojuegos, distinguiendo dos empleos muy característicos en este campo. Los videojuegos de fantasía y acción son maestros a la hora de incluir descripciones de cada pieza de equipo que pueda adquirirse, sin importar que sea parte de una armadura, un arma o incluso munición; no hay elemento bélico que se libere de esta circunstancia. Por poner un ejemplo, sagas como *Xenoblade Chronicles* o *Final Fantasy* utilizan este aporte narrativo de manera constante en la mayoría de sus títulos. Por supuesto, cualquier clase de objeto está sujeta a esta restricción; de hecho, los libros y cartas anteriormente mencionados pertenecen a esta categoría. Sin embargo, no todos están pensados para ser leídos, también los hay que contienen fragmentos de video o audio. Como exponente de este uso narrativo encontramos *Horizon Zero Dawn*, que contiene no pocos archivos de audio que pueden oírse a voluntad del jugador.

Por último, el papel de las decisiones juega un rol muy importante en determinados géneros de videojuegos, creándose títulos y títulos en torno a esta clase de jugabilidad. Las llamadas historias interactivas son justamente eso, juegos en los que se cuenta una historia en la que se abren múltiples caminos predefinidos dependientes de momentos clave en los que se toman



una o varias decisiones. A pesar de que pueden parecer limitados narrativamente en comparación con otros géneros, el factor de la aleatoriedad y la imposibilidad de tomar decisiones en calma por múltiples factores (tensión argumental, cinemática interactiva, tiempo límite, etc.) son parte de su atractivo. Títulos como *Until Dawn* o la serie *The Dark Pictures Anthology* repiten este patrón de comportamiento valiéndose del terror y picos de tensión en sus juegos. En lo que respecta al campo del rol, la toma de decisiones tampoco es un tema desconocido, especialmente cuando es la gracia del género en sí. Referentes como *Vampire: The Masquerade* o *Pathfinder* son solo algunos de los nombres que han marcado la diferencia en este campo.

Lo más curioso de los videojuegos es que todo empieza con una idea, un proyecto a explotar y desarrollar, un punto de partida que no difiere mucho de cualquier historia. Sin embargo, la mayor diferencia entre escribir una novela y crear un videojuego reside en todos los demás aspectos: mientras que la historia escrita no requiere más labor que el hecho de darle forma y

desarrollarla, esa labor apenas representa una parte del proceso, prácticamente el esqueleto, de lo que el videojuego necesita. Está claro que sin la narrativa de por medio ninguna idea pasa más allá del mero esbozo, más es el factor visual-lúdico el que lleva la voz cantante en el terreno de los videojuegos.

Parte indispensable de nuestra sociedad y un medio en el que cualquier cosa es posible, los videojuegos han demostrado que la literatura puede ser un elemento de entretenimiento apto para la diversión. La tecnología sigue avanzando con el paso de los años y cada vez hay menos barreras que superar, ¿qué historias y nuevas maneras de disfrutarlas nos traerá el futuro?

---

**Antonio Galindo López**

@antoniog1\_94

Escritor, corrector, bloguero y apasionado de la lectura. Administra "El Hogar del soñador", un blog dedicado a las reseñas y contenido variado enfocado en la literatura. Actualmente está realizando la campaña de su proyecto, "Criaturas", en un twitter propio: @CodigoCriaturas.



# Cuentan los segundos de Natalia Angulo Haynes.

Reseña por Vanessa Cornago e Inés Galiano

El libro *Cuentan los segundos* es la primera novela de la escritora Natalia Angulo Haynes. Se trata de una antología de relatos que incluye cuentos y microrrelatos en el formato de *flash fiction*. La autora es experta en el formato breve y algunos de sus relatos han ganado premios como el Garzón Céspedes o el Vinartfest, por lo que no era de extrañar que su primer libro fuese un compendio de cuentos tan originales como divertidos.

La autora explora en este *Cuentan los segundos* multitud de mundos distópicos desde el humor y la crítica a la sociedad actual. Transmite la esencia de estos mundos mediante ráfagas certeras con las que consigue situar al lector o lectora en un universo complejo y, al mismo tiempo, contenido. Este libro recopila historias fugaces que prenden de una chispa cargada de originalidad y perspicacia, una chispa fruto del roce entre nuestras mayores desgracias e incongruencias como sociedad y que da lugar a mundos inquietantes sin abandonar el sentido del humor.

Aquí os dejamos nuestras impresiones sobre algunos de ellos, para que os hagáis una idea:

En *Segundo plato y postre*, Haynes explora la crueldad de la gordofobia en un mundo en el que esta se ha normalizado hasta tal punto que el sobrepeso es una aberración marginal, un problema incómodo y tan sólo propio de despojos sociales.

En su relato *La segunda pregunta* nos vemos inmersos en un terrible juego entre Dios y el demonio en el que se decide el final del universo conocido. Un universo en el que lo habíamos comprendido todo mal.

En *Segunda parte*, Haynes nos adentra en las vicisitudes de la muerte y las incoherencias de las religiones. Juega con las realidades subjetivas del más allá desde una óptica filosófica con reminiscencias de la física cuántica.

En su relato *Conectados: segundo a segundo* Haynes hace una crítica de la sociedad de hoy, en la que podemos saber a cada segundo qué están haciendo otras personas mediante sus redes sociales.

En *Segunda opción*, un lujoso hotel interplanetario nos revela desde sus



tripas las complejidades de la gestión turística cuando la corrección política y la ética superficial son la hoja de ruta y la bandera hipócrita de las grandes corporaciones del sistema solar.

En *Segundo a bordo*, asistimos a la divertida conversación entre un astronauta andaluz en Marte que añora la feria de abril. Esto de colonizar un planeta es muy duro sin rebujito.

Haynes recoge en *El segundo culpable* una crítica a las políticas de inmigración y a la injusticia social ejercida sobre las personas migrantes. Es un relato algo diferente a sus compañeros de páginas: tocado por la lírica y la emoción, se encuentra escrito en un tono más descorazonador, al son de la crueldad que encierra la realidad actual de los y las migrantes.

En *La segunda ley de la termodinámica* el profesor Hawking consigue viajar al futuro pero se equivoca en sus cálculos por estar demasiado pendiente de la última temporada de Juego de Tronos.

*Segundos tiempos* es un divertidísimo relato de fantasía épica o, según como se mire, de épica escatológica. Desvergonzado, irreverente e hilarante. Un sorprendente giro de los acontecimientos obligará a las distinguidas gentes de un mundo de fantasía medieval decidir entre el honor y la, digamos, «liberación de su mundo interior».

En *El segundo robo*, vemos a un autor desgraciado que acude a medidas drásticas porque su obra ha sido robada.

Te gustará esta antología si te gusta el formato breve y los microrrelatos, y especialmente, si lo que te gusta es descubrir ideas novedosas y originales que te invitarán a reflexionar. Las críticas más ácidas de algunos relatos se combinan a la perfección con otras historias de corte más relajado y cómico, lo que hace del libro una lectura plácida y vigorizante. Aunque la autora incide a menudo en cuestiones desalentadoras, su tono amable, su humor y su empatía son un buen bálsamo a la naturaleza amarga de sus múltiples mundos y del nuestro.



**Vanessa Cornago**

@Vanessa\_Cornago

Adoradora de hipérboles y de la épica más exacerbada. Enemiga eterna de Atenea, es del Troya Team hasta la muerte y se le caen las bragas cuando Héctor rompe la puerta de la muralla aquea en la Iliada. Ha leído otras cosas, pero normalmente no las recuerda. Cree que lo único bueno que escribió Tolkien fue Silmarillion. Empieza cuentos que nunca acaba.

**Inés Galiano**

@InesGalianoT

Entre sus muchos proyectos, uno es ser autora de ciencia ficción y fantasía. Se declara fan absoluta de los retellings y de las versiones alternativas.





# Escribir Battle Royale y montar una editorial con Lucía G. Sobrado

Entrevista a la Lucía G. Sobrado. Por Inés Galiano y Mariado Martínez

\*Puedes escuchar esta entrevista en Youtube o en formato podcast en nuestras plataformas habituales.

Lucía G. Sobrado (Marbella, 1993) es traductora audiovisual, subtituladora y directora de doblaje, compaginando esto con su propia editorial: Ediciones Freya. Además, ha publicado *Eslabón* (Hela Ediciones, 2020) y su segunda parte *Cadenas* (Hela Ediciones, 2021), su novela romántica *Somos píxeles* (Selecta, 2021), y también ha publicado a cuatro manos con Cristina Prieto Solano (conocida como Nana Literaria) las novelas *Rebelión Roja* y *Cenizas de Esperanza* (Roomie Ediciones, 2021 y 2022).

**M: Dices que siempre te han catalogado como muy polifacética, de esto que haces un poco de todo, cosa que a Inés y a mí nos encanta porque también somos un poco así. ¿Nos haces una revisión rápida de todos los proyectos que tienes entre manos?**

Lo más importante para mí es mi propia editorial, que fundamos en 2019 y va creciendo poco a poco. Aparte, trabajo para otras personas como traductora, subtituladora, escribo, leo, corrijo, edito, soy un poco de todo. No sé cómo lo llevo todo.

**I: De entre todos estos proyectos, el que nos fascina es el hecho de que te lanzases a crear una editorial, Ediciones Freya, ¿cómo surge? ¿de dónde nace?**

Es difícil pero muy guay. Yo siempre he estado muy relacionada con las letras. En un principio quería ser traductora literaria y mi TFG lo hice sobre literatura juvenil. Pero de Erasmus perdí la asignatura de traducción audiovisual y me la tuve que preparar por mi cuenta, y pensé que me encantaba. Dije voy a probar. Me



especialicé en audiovisual, acabé el master, encontré trabajo y ahí me quedé. Pero siempre he estado metida en el ámbito de la edición. Pasó que llevaba una racha que siempre todo lo que leía estaba cortado por el mismo patrón y por desgracia, mal corregido, mal maquetado, etc. y de los mismos autores. Así que dije: quiero aportar mi grano de arena para dar a conocer a más gente. Terminé de formarme en edición y corrección y acabó naciendo la editorial.

**M: Nos interesa mucho saber más de los secretillos editoriales de Freya: ¿quién conforma el equipo y cómo es vuestro proceso de trabajo?**

Oficialmente estoy yo encargándome del proceso creativo y de redes sociales, y luego Nacho, mi socio, que se encarga de la parte aburrida: administración, distribuidora, imprenta. Además, contamos con colaboradoras externas: Nía Area colabora corrigiendo cuando estamos saturados, y también están las ilustradoras a las que recurrimos. En el proceso, mi socio y yo valoramos qué novelas queremos coger, hacemos un editing, valoramos el mercado, siempre y cuando nos guste, y luego ya con el autor siempre trabajo yo.

**I: ¿Os tiene que gustar entonces? Hay editoriales que no buscan eso sino que funcione en el mercado y ya está.**

Depende de la editorial, claro. A una editorial grande le da igual que al editor no le guste porque sabe que el libro va a tener tirón. Pero nosotros al ser pequeños, si no me gusta ¿cómo la voy a defender?. No le gustará a todos los lectores pero al menos a nosotros sí.

**M: ¿Qué hace diferentes a Ediciones Freya?**

Siempre me he considerado muy creativa y me gustan los libros que cuando los lees, tienes una experiencia lectora. No tiene que ser muy recargado, pero que aparezcan detalles como mensajes, cartas, etc. Hay editoriales como Nocturna y Roomie que también cuidan mucho las maquetaciones. Así que partí de ahí, yo quería que cada libro tuviera su personalidad y jugar con ellos hasta que das con la tecla de cada libro.

**M: En tu blog has dedicado un par de posts a algo que has denominado «Decálogo de desconfianza editorial», consideraciones a tener en cuenta antes de firmar con una editorial tradicional que, a simple vista, parece legal. ¿Cuál es el consejo top para todo**

**escritor que aspira publicar con editorial?**

Doy muchos y cada cual que considere cuál le va mejor, pero si tuviese que decir uno, diría que lo imprescindible es hablar con los autores de esa editorial y preguntarles sobre su experiencia. Preguntad a varios autores con perfiles diferentes que no sean de la misma piña. Así te haces una idea de cómo es la editorial por detrás y qué experiencia tuvieron en cada paso. Te dan detalles que dan una idea para ver qué te espera si firmas.

**I: ¿Te has planteado dedicarte plenamente a la Editorial o no dejarías tus proyectos como traductora?**

Mi sueño es vivir de la editorial, porque al final es mi empresa. Ese sería mi objetivo pero vamos poco a poco. Solo llevábamos tres libros cuando empezó la pandemia y eso ha perjudicado el crecimiento y el posicionamiento. Necesitábamos hacer eventos, que la gente nos conociese, etc. pero estuvimos meses encerrados. Salía quererte.net y no podíamos ni enviar los libros a los clientes que lo compraron porque estaba Correos cerrado. Pero bueno ahora hemos vuelto a los eventos y vamos a ver.

**M: ¿Cuál es tu parte favorita de todo el proceso editorial?**

La maquetación es lo que más me gusta y creo que se nota. Luego, también me gustan mucho las redes sociales. Y lo último la corrección, porque es menos creativa.

**I: ¿Cómo empezaste a escribir y a meterte en el mundillo editorial para publicar tus historias?**

Desde pequeña siempre inventaba ideas, me juntaba con mis amigos y montábamos teatrillos, pero nunca terminaba nada. Con catorce ya terminé una novela, que era como Crepúsculo a lo cutre. De ahí a los veinte que terminé Eslabón. El proceso fue como el de todos, buscar editoriales en que pudiese encajar y probar suerte. Me dieron dos síes y tuve que elegir. Lo bueno y lo malo de estar dentro del mundillo es que ciertas cosas te hacen saltar las alarmas, así que tuve fácil la decisión.

**I: Te hemos traído al programa de hoy precisamente por uno de tus libros: Eslabón, tu primera novela, una distopía. Sé que los escritores odiamos esta pregunta, pero es que a los lectores les gusta mucho oírlo de la**



**boca del autor, así que ¿quieres contarnos un poco de qué va el libro?**

Nunca sé cómo hablar de esta biología, porque cualquier cosa es spoiler. La premisa de la que parte es la siguiente: una sociedad distópica del futuro en la que la sociedad se ha encerrado y dividido a la población por sectores por profesiones. Además, se sustentan con una población esclava. Katerina, la protagonista, ha nacido esclava y no conoce otra cosa. En la última casa en la que trabaja, hay un cambio de propietario muy malo y a partir de ahí ella dice hasta aquí hemos llegado.

**M: La razón es que estamos preparando el número V de la revista Droids & Druids con la temática de Juegos y en tu libro aparece una fórmula conocida, ahora con “El juego del calamar” lo tenéis todos en mente, que es la fórmula del battle royale. ¿Cuéntanos por qué te decidiste por esta fórmula o subgénero?**

Salió solo, porque fui muy brújula con esta novela. No sabía ni cómo iba a acabar. El Battle Royale salió solo. Si es cierto que me gusta mucho esa dinámica en la que los personajes se tienen que enfrentar unos a otros para sobrevivir.

**I: ¿Qué influencias crees que tienes para el libro? Somos muy fan de “Los juegos del hambre” así que vemos un poco esa referencia, pero seguro que hay más.**

Yo leí “Los juegos del hambre” el año pasado, aunque sí que me influyeron las películas. También “El corredor del laberinto”, que tiene también una dinámica de gente encerrada que tiene que sobrevivir superando unas pruebas. Consumo mucho contenido audiovisual distópico.

**M: ¿Te gustó “El juego del calamar”? ¿Has notado más interés o que hayan aumentado los lectores después de esta serie?**

Me gustó la serie. Creo que no se notó porque la distopía en literatura siempre ha tenido como un nicho: los que leemos distopías las disfrutamos siempre. A los que no les gusta este género, no les suele gustar nunca, porque tienen ciertos patrones reivindicativos que siempre son los mismos. Tal vez si “El juego del calamar” saliese de un libro podría haber rebotado a la literatura pero en este caso no tanto. Además es una trama muy de jugar a un juego, de forma voluntaria, no tanto distopía.



**I: ¿Fue complicado escribir esta trama? ¿Cómo planeaste el juego y las diferentes pruebas etcétera?**

En “Eslabón” hay un entrenamiento paramilitar más que un juego. Las primeras pruebas son entrenamientos con un entrenador que les ayuda a superar cada prueba. Hay ejercicios militares de supervivencia en campo, de escalada, de ataques tácticos, de equipos militares, etc. Esto era fácil y fluido. La última parte ya es sobrevivir como puedas. Hubo una evolución del entrenamiento previo a la supervivencia.

**M: Tenías claro todo lo que iba a suceder. Sin spoilers, ¿tenías claro a cuánta gente ibas a matar en las pruebas? ¿Te cuesta matar personajes?**

Yo sabía que tenía que morir mucha gente porque es la dinámica de Battle Royale. Es un entrenamiento militar en el que solo se quedan los más fuertes. Pero hay ciertas decisiones que me duelen, porque hay personajes a los que les coges cariño. No lo tenía planeado pero si era algo que sabía que tenía que ir pasando.

**I: La novela tiene una segunda parte. ¿Pensabas que fuera una bilogía o la trama te llevó a querer ampliar?**

Es gracioso porque la idea de la que partía mi novela no tenía nada que ver con el producto final. Al principio iba a ser una supervivencia dentro de una mansión pero cambié de idea. En ese momento dije será un libro, pero mi brújula dijo: “ja, te lo has creído tú”. Entonces dije pues una trilogía, pero mi brújula dijo: “ja, te lo has creído tú”. Así que acabó siendo una bilogía.

**I: ¿La editorial sabía que era una bilogía?**

En la propuesta editorial ya sabían que iban a ser dos y me cogieron el proyecto, aunque la segunda no estuviera aún escrita. Mientras estaba esperando confirmación, empecé a escribir la segunda parte y cuando llevaba escritas sesenta mil palabras cuando se me borró todo. Entonces ahí tuve el drama de no volver a escribir. Era la continuación y no tenía una escaleta porque soy brújula, y casi retiro el manuscrito de las editoriales. Entonces me confirmaron que querían el libro y decidí volverme a poner. Se lo conté a la editorial y me dijeron que no había prisa.

**I: ¿Tienes algún consejo para escritoras que empiezan?**



Que escribáis para vosotras mismas. Es lo típico que se dice pero es cierto. La novela que más he disfrutado escribiendo fue “Somos píxeles”, con la que firmé un contrato editorial antes de escribirla. Como nunca había escrito romántica y contemporánea iba con la mentalidad de que no le iba a gustar a nadie, así que me dije me tiene que gustar a mí. La disfruté como nunca en la vida. Sin que te importe el publicarla o no (porque ya había firmado) ni gustar a los lectores. La escribí para mí y fue la que más he disfrutado nunca.

**M: Recomiéndanos un libro/autora para futuras entrevistas.**

Para futuras entrevistas, recomiendo a Andrea D. Morales, una autora que me gusta mucho porque sabe mucho de la vida y es historiadora. Abordar el tema de la histórica en la escritura es muy interesante porque hay veces que metemos mucho la pata escribiendo y ella puede aportar mucho para las

escritoras. Además, recomiendo “Seis de cuervos” de Leigh Bardugo, si os gusta la fantasía lo vais a adorar. Tengo hasta un tatuaje del libro, ese es el nivel. Es de esos libros que te pueden marcar.

---

**Inés Galiano**

@InesGalianoT

Entre sus muchos proyectos, uno es ser autora de ciencia ficción y fantasía. Se declara fan absoluta de los retellings y de las versiones alternativas.

**María D. Martínez (Mariado)**

@mariado.m

\*anuncios por palabras\* Traductora con alma periodística trabaja en márketing para start-ups tech y vuelca su pasión por los datos y las historias random en el blog / zine [somedayoneday.com](http://somedayoneday.com)



## **POEMAS**



# GIRA LA MONEDA EN EL AIRE

Poema de Luis Gallardo Gil / Pluma de Ícaro

Gira la moneda en el aire,  
antes del baile de espadas  
y pasar delante de cien caras,  
todas expectantes, todas  
de sangre tienen ganas.

La moneda cae en la fuente,  
bendita la suerte que ampara  
al caballero rojo, don Fréyar.  
Se ahoga la plata en el agua  
y un niño de la fragua  
corre tras ella.

Gira la moneda sumergida,  
mas una mano estira Akrín,  
y sonrío: podrá comer al fin.  
Lleva el dinero a un cocinero  
quien le sirve un buen festín.  
Pan blando, agua fría y tocino...  
¡placer divino rematado con budín!  
El cielo en tierra para el pobre.  
Eructa de placer el mozuelo,  
y va corriendo a ver el duelo  
entre el rojo y el azul.

Giran las monedas en las apuestas,  
y hay quien incluso sus ropas puestas empeña  
El pacto de caballeros se sella,  
da comienzo el espectáculo.  
Alza el azul su lanza de estrella,  
se tropieza el rojo con su alabarda.  
y sus barbas tocan suelo. Don Fréyar





queda eliminado.

Akrín se sorprende de su caída,  
y del coliseo va a la salida.

Combate finalizado.

Caen diez monedas al suelo,  
el premio de consuelo del rojo,  
Las tira con gran enojo  
y a su escudero le espata:  
“Clotaldo, vámonos de aquí”, con sonrojo  
por haber mancillado su honra.  
Contra su enemigo el caballero  
juró venganza algún día.  
Por órdenes tributarias  
por Akrín van los guardias  
cuando le ven.

Giraría una moneda en su mano  
si logrado recaudar dinero hubiera,  
mas todo fue para el hambre y la sequera  
y para el rey nada ha quedado.  
“En el calabozo pasas la noche, fiera,  
y mañana te ejecutan”, dice el del uniforme  
mientras un rostro disconforme pasa a su lado  
“Don Fréyar, ayúdeme!”, ruega el chico.  
“¡Hoy fue mi derrota, acabóse mi vida!”  
Se lamenta el hombre. Llora su último día  
el niño mientras el otro perdices come

Gira la moneda en los guantes de oro,  
mientras en lodo mueren los pobres.  
¿Y qué sentido tienen los nobles  
que pregonan por la paz,  
si aun recubiertos en cobre  
no logran a nadie ayudar?  
No hay lugar para dudas: solo



quien nace en familia rica,  
es decir, quien tiene suerte,  
puede vivir sin miedo a la muerte,  
es decir, tiene libertad.

---

**Luis Gallardo Gil / Pluma de Ícaro**

@plumadeicaro

Mientras se intenta sacar la carrera de Filología Hispánica e Inglesa, intenta hacerse huequecillo en el panorama literario. Le gusta la mitología griega, la

poesía, la fantasía y el terror. Y los animalitos. Sobre todo los animalitos. Tiene un poemario publicado “Soy un bosque que arde!”, y participa en la antología de microrrelatos de terror “Pánico” de La Imprenta.



# MICROS



# MICRORELATOS

Ganadores de la III Convocatoria Tuitera de microrelatos sobre juegos.

**Talita Isla****@talitaisla**

Twitter, ¡haz tu magia! He perdido mi cuerpo y me gustaría recuperarlo. Lo perdí de vista durante los Juegos del Cambio de Piel y ya no he vuelto a saber de él. Si lo tienes tú, avísame. Tal vez yo esté viviendo dentro del tuyo.  
#droidsanddruids

**aitor - algernon****@KreosPrattio**

Ganó el Gran Torneo de Caballería. El premio era desconocido y él esperaba algunos arcones de oro, quizá un castillo, varios caballos de raza pura o tierras que poseer. Le concedieron, en cambio, la mano de la princesa. Una lástima. Prefería la de su escudero.  
#droidsanddruids

**Iván Mayayo Martínez****@ivanmayayo**

Lara, cargada de odio y entereza, besa los labios muertos de Íñigo. —Llora, mujer — escupe Bernardo, el asesino de acero ensangrentado—. No hay otra forma de superar el duelo. —Duelo con duelo se quita —responde ella y recoge la espada de su amante—. ¡En guardia!  
#droidsanddruids

**Ana Saiz****@anasaiz**

—¡Buena partida! —¡Muy buena! ¡Hasta la próxima luna! Faustino esperó a que Paco volviera al ataúd, lo cerró y lo cubrió de tierra, con cuidado de no manchar el tablero. Era un trabajo, pero ni la muerte iba a impedir la partida mensual de ajedrez con su hermano.  
#droidsanddruids

**Flowers By Irene****@Andraster**

Vio la ciudad arder en las noticias. La última ronda de "verdad o reto" se le había ido de las manos, pero cualquier cosa era preferible a revelar la fórmula del abrillantador de naves. El negocio familiar lo era todo.  
#droidsanddruids



*La esfinge y la quimera.  
Ilustración de @iSouru*

## RELATOS



# Eterno e infinito

Relato invitado de Carlo E. Galluci Vallcorba

El Eterno se rascó la barriga y chasqueó la lengua, perezoso. Movi6 las grandes nalgas como si intentara excavar un hoyo con el trasero, aposentándose con mayor comodidad en la galaxia en la que solía sentarse.

Volvió a hacer algunos ruidos, exclamaciones y gemidos, que podían confundirse con los que haría normalmente al ponerse cómodo, pero que tenían un objetivo completamente deliberado y estratégico. No sirvieron. El Infinito dormía aún, roncando, envuelto en una nébula cálida y mullida.

El Eterno volvió a probar, estirándose ruidosamente, con un gruñido de fingida satisfacción, excesivamente alto como para resultar genuino.

Nada.

Harto, tosió con fuerza. El Infinito se estremeció.

Eterno tosió más fuerte, descolgando en su exceso alguna constelación perdida. Ahora sí, Infinito al fin despertó, y el otro disimuló, dejando de hacer ruido y adoptando una pose adormilada.

\*Este relato fue mención especial en la convocatoria de la Antología de Fantaciencia.

Infinito bostezó, destapándose con las piernas, disseminando la nebulosa, y poniendo así en marcha un movimiento de materia estelar que acabaría creando millones de sistemas solares. Se frotó los ojos.

—¿Duermes, Eterno?

Con los ojos cerrados, sentado en su galaxia, hizo ver que despertaba de una siesta ligera.

—¿Uhm? —parpadeó teatralmente con fuerza. —Ahora ya no.

—Lo siento, no quería despertarte...

—Bah, no pasa nada. Pero ya que me has despertado, al menos hagamos algo divertido.

Infinito ya sabía de lo que hablaba y, refunfuñando por su falta de originalidad, sacó el tablero. Puso entre los dos la vieja galaxia espiral mientras Eterno acercaba su asiento, con las comisuras de los labios enredadas en una sonrisita de satisfacción.

—¿Hacemos una partida de mil puntos?

Infinito se encogió de hombros.

—Sé que, contigo, es inútil intentar que sean menos... Pero empiezo yo.



—Duro, pero justo —dijo, sonriendo. Así, Eterno e Infinito asignaron sus puntos a unidades, recursos, geografía, disposición y el resto de valores que servían para empezar la partida. En diversos lugares del viejo Planeta, las unidades de Eterno e Infinito empezaron a dar sus primeros pasos. Allí, un pequeño grupo de personas descubría cómo domar el fuego. Allá, otro pequeño grupo iniciaba la domesticación de animales. Otro, que no habría podido hacerlo por su cuenta porque no tenía puntos de capacidad cultural suficientes, sí que lo aprendió mirando cómo lo hacían sus vecinos. Poco a poco, las tribus sembradas por Eterno e Infinito empezaron a crecer. En los diversos continentes del Planeta, algunos de los grupos acababan dominando a los del otro, ya fuese por la fuerza, o por su poder económico, o por asimilación cultural. Con una sonrisa, Eterno guiaba a sus pueblos, de puntuación equilibrada, haciéndose poco a poco con la hegemonía en los pequeños focos de población repartidos por el Planeta. Pero, pasados unos pocos turnos, se le borró la sonrisa de los labios. Sus pequeñas tribus dominaban a las de Infinito en la mayoría de continentes, pero mientras que todavía estaban desarrollando los rudimentos del lenguaje abstracto y perfeccionando el uso de las lanzas para la caza, una de las

de Infinito acababa de inventar los fundamentos de la medicina, construía grandes monumentos megalíticos, necrópolis inmensas investidas de complejas religiones y sentidos míticos, desarrollaba armamentos y estrategias militares novedosas y mucho más avanzadas que las de ninguna otra de las culturas presentes en el Planeta...

Eterno dio un puñetazo en la galaxia, derramando su bebida, cuyo brillo blanquecino se enredó con el lento fluir de la espiral.

—¡Maldito seas! ¿Cómo es posible? ¡Haces trampas!

Infinito, satisfecho, se repantigó en su asiento.

—¿Trampas? Yo he seguido las reglas con todas las de la ley. Verás que, simplemente, he establecido mi mayor foco de población en medio del desierto...

Eterno empezó a decir algo, pero se interrumpió.

—¡Qué cabrón! ¡Establecerte en el desierto te ha ahorrado tantos puntos en geografía que los has podido invertir en atributos culturales y militares, y te has centrado en desarrollar una sola de tus tribus!

—Sí —Infinito sonreía—, y aún me han sobrado puntos para comprar modificadores del clima, que he usado en la fuente del Río, para que su caudal rico y sus crecidas compensen lo árido de mi territorio de partida.



Orgulloso de su estrategia, Infinito vació el vaso de un trago y se sirvió otro refresco, en silencio, pero sonriendo burlón. Eterno fruncía el ceño, y los dientes le crujían. No dijo nada, mirando alternativamente el tablero, sus cartas, y a su contrincante, mientras apretaba en una mano un puñado de materia espacial.

—Está bien —frotándose los dedos, soltó la miguita de materia, que había comprimido hasta convertir en un agujero negro— pero con los pocos puntos que a mí me han sobrado, compro una carta de *re-roll*.

Infinito le observó, con educado interés, mientras lo decía. Aún sonriente, sacó la carta de la baraja.

—Te ha salido la carta de *re-roll* básica: recuerda, solo podrás repartir de nuevo los puntos de atributos de una de tus tribus, y no podrás añadirles puntos nuevos ni nada parecido.

—Lo sé, lo sé... vamos, dame.

Infinito siguió sonriendo los siguientes turnos, pero, poco a poco, su expresión se ensombreció. Eterno había elegido a una pequeña tribu que aún vivía rodeada de enemigos, y le había cambiado la distribución de los puntos, antes equilibrada. Se había vuelto un pueblo exclusivamente guerrero, expansionista e implacable. Rápidamente dominó su continente de forma absoluta, arrollando a su paso con violencia y determinación

destructora a todas las demás culturas que lo habían habitado, subyugando a los supervivientes y asimilando sus conocimientos. Los guerreros de Eterno no habían inventado las armas de hierro, pero sí unos vecinos a los que habían asesinado con fiereza y determinación animal, apropiándose así de su técnica. Eran cartógrafos ineptos, pero no una cultura cercana a la que absorbieron y anularon, quedándose con sus conocimientos tan útiles...

Cuando, al fin, llegó el enfrentamiento entre la avanzada civilización del desierto de Infinito y el pueblo guerrero y expansionista de Eterno, los dos jugadores estaban al borde de los asientos, con las frentes perladas de sudor, los puños cerrados, la mirada fija en la partida. De formas muy distintas, ambas culturas eran extremadamente poderosas, y podía pasar cualquier cosa.

Tras unas cortas décadas de tensión, los expansionistas vencieron. Dominaron la culta civilización del desierto y la absorbieron en su imperio. Eterno lo celebró alzando los puños, tirando de nuevo su bebida y riendo a carcajada limpia.

Pero Infinito le hizo regresar al juego con un gesto.

—No lo celebres tan temprano.

La civilización del desierto no existía como tal, pero había tenido tal potencia





cultural que, al pasar a formar parte del Imperio, no había perdido su esencia. Había ocurrido algo muy extraño en el juego, pero posible según las reglas: a partir de ese momento, aunque técnicamente seguían teniendo asignadas una serie de unidades, los dos jugadores controlaban la misma civilización.

Concentrados, sacaron el manual, consultando lo que podían hacer. El Imperio binario fue extendiéndose por el planeta, dominando cada vez más y más territorios, y asimilando a más y más tribus, cuyos miembros o bien pasaban al control de Eterno, o bien al de Infinito, de forma más o menos equitativa. El Imperio exploró el planeta entero y, cuando ya no había más territorios que explorar, las ansias violentas de expansión de esa civilización se volvieron hacia dentro. Se puso en juego una regla que casi nunca se utilizaba. La secesión.

Tras una cruenta guerra civil, el mundo quedó dividido en dos bandos. Por fin, la civilización que compartían se había dividido en dos mitades y cada cual podía dirigir una. Pero los siglos de convivencia entre los de Infinito y los de Eterno habían hecho que, a la práctica, fuesen dos civilizaciones iguales...

Pronto, ambas habían desarrollado armas devastadoras, químicas, bacteriológicas y nucleares, que hacían imposible cualquier intento de

dominación militar del uno sobre el otro. Sus culturas, virtualmente iguales, avanzaban filosófica, tecnológica y religiosamente en direcciones muy similares, aunque sus poderosas y afinadas maquinarias de propaganda hacían que sus integrantes vieses al enemigo como en un espejo de feria: un monstruo corrupto, políticamente execrable, culturalmente degradado, que maltrataba y devoraba a unos ciudadanos que vivían sometidos a las más terribles injusticias y humillaciones y que solo tenía un solo deseo, apoderarse del resto del Planeta. Pasaron lustros en este estado de juego, y Eterno e Infinito hicieron pequeñas tentativas de llevar por otras vías a sus culturas, ambas expansionistas, guerreras y tecnófilas, sin éxito. Cuando una, por injerencia de Eterno, pareció centrarse en el desarrollo artístico, no pasó una década antes de que la amenaza potencial del imperio enemigo hiciera que esos desarrollos pasaran a considerarse frívolos divertimentos que debían abandonarse de inmediato para centrarse en lo realmente importante, la victoria. Cuando otra, por influencia de Infinito, empezó a desarrollar la fascinación por la astronomía, la feroz competencia llevó a ambos imperios a una febril carrera espacial destinada al espionaje por satélite y al desarrollo de armamento suborbital. ¿Que la una,



gracias a un movimiento estratégico de Infinito, se concentraba en el descubrimiento de nuevas tecnologías energéticas más eficientes? Priorizaba su uso armamentístico. ¿Que la otra, poniendo en juego una carta-bonus, desentrañaba misterios del ADN que debían permitir grandes avances médicos? Rápidamente, estos conocimientos se ponían al servicio de la investigación militar, cuando no de la propaganda racista, y hasta eugenésica, que demostraba sin lugar a dudas que el enemigo era una clase de ser inferior que debía ser vencido para evitar la degradación definitiva de la especie.

—No sé, Eterno —le dijo al fin—. Yo creo que nos hemos metido en una situación sin solución.

Su amigo seguía frotándose la barbilla, pensativo, intentando atacar el juego desde algún ángulo nuevo.

—¿Y si lo dejamos en tablas? —insistió Infinito—. Esta partida tan rara ha sido divertida, pero... no sé, ahora ya estoy bastante cansado.

Eterno se rascó la nuca, con los ojos todavía en el tablero. Había conseguido que su imperio empezase a desarrollar un conocimiento profundo de la estructura de la materia, que había de permitir un salto científico enorme, pero pronto comprobó, desolado, que sus gentes clasificaban esos conocimientos como secretos y se esforzaban en usarlos para

desestabilizar económica y militarmente al enemigo. Y que rápidamente, gracias a una red de espionaje altamente eficiente, éste empezaba a trabajar también en esa línea.

—¿Tablas? —Al fin, alzó la mirada— Bueno, pero solo si jugamos otra partida.

En la superficie, las dos enormes civilizaciones globales seguían con su duelo de miradas. La máquina de propaganda del Sacro Imperio de Eterno clamaba la inminencia de novedosos descubrimientos tecnológicos que podrían los fundamentos del entramado de la materia al alcance de la mano y traerían una nueva etapa de prosperidad y desarrollo que permitiría al fin barrer de la faz de la tierra al enemigo insidioso. Desde los minaretes del tecnopapado del Imperio de Infinito, se proclamaba a los fieles ciudadanos que pronto tendrían la naturaleza misma de la materia bajo su control, pudiendo erradicar así al fin al degradado enemigo para refundar un mundo limpio y perfecto, a su imagen y semejanza.

—¡Venga, de acuerdo, otra partida! Siempre me lías... —Infinito se rió y, sin decir nada más, cogió el pequeño Planeta y lo frotó con la yema del pulgar.

Lo devolvió, vacío, a su sitio.



—Ahora empiezo yo— dijo Eterno— ¡Y esta vez ni se te ocurra usar la trampa esa del desierto!

—De trampa, nada. Todo era legal según las reglas.

—Vale, vale... ¡Pero esta vez, no lo hagas!

Infinito sonrió.

—¡Duro, pero justo!

Satisfecho, llenó los vasos de ambos mientras su amigo observaba qué cartas le habían salido y empezaba a asignar puntos.

---

**Carlo E. Gallucci Vallcorba**

TW @carloegallucci

IG @carloegallucci

Escritor vocacional, ha publicado los libros infantiles “Pol i Quim” (Llop Roig, 2017), “El gnom de balcó” (Bindi Books, 2020) y “El petit científic malvat” (Editorial Meraki, 2021), y el relato “Las Turbinas” en la Antología Premio

Domingo Santos 2020 (Pórtico - Asociación Española de Fantasía, Ciencia-Ficción y Terror, 2021).

Su afición a las hamburguesas con queso también se podría considerar vocacional.



## Segunda ronda: más allá de la vida

Relato de Irene B. Trenas

*Catapúm. Rás, rás. Catapúm.*

-María, cojona, no montes tanto jaleo que van a volver a llamar al exorcista ese.

-Ay, Paco, hijo, que morirme no me curó la cadera. Con todas las cosas que el criajo este desparrama por el suelo, como para no tropezarme.

Paco la mira con ternura. Han bromeado mil veces con la idea de que morirse tampoco le curó a él el mal genio, pero es la verdad, se murió viejo y malhumorado, como todas las personas que tienen la suerte de llegar a arrugarse.

-Ya, mujer, perdóname. Es que es acordarme del tonto del agua bendita que vino la última vez y...

-Pero a ti qué más te da, si a nosotros el agua y las cruces no nos hacen ná. Si somos dos panes benditos, que nos quería todo el mundo-. A María también le queda ternura a porrones aunque Paco sea un cascarrabias y piensa en lo afortunados que son de haberse quedado juntos en este limbo tan raro en el que su casa ya no es su casa, pero es la que han habitado siempre. -Anda, chitón, que va a empezar el programa.

Se acurrucan juntos en el espacio que ocupan, pero no ocupan. Se acurrucan lo mejor que saben. Si alguien alargara la mano, cosa que ya ha pasado alguna vez, sentiría un hormiguelo frío que le helaría la sangre. Ha llegado su momento favorito del día. Mejor que oír roncar a esa familia tan estirada que, como dice María, «han nacido pa' ricos y con el dedo tieso, pero se tienen que conformar con el barrio». Mucho mejor que ver al hijo mayor hablar con la novia por teléfono mientras Paco repite que «ese no sabe ni lo que tiene que hacer, ya ves tú», antes de estallar en risas con un «mira que eres guarro» de su mujer. El mejor momento llega siempre a las 21:30, de lunes a jueves. Un espacio de tiempo en que la pareja participa del mundo sin participar, con la tele llenando de ruido todos los huecos de un hogar.

El presentador es un cantamañanas relamido que no les gusta demasiado, pero «Contesta o merengazo» es un programa divertidísimo que les recuerda a cuando iban a Pryca a por merluza y cenaban delante de la pantalla con la ventana abierta para que entrara el fresquito. «Que no, nene,



que ahora es Carrefour», dice siempre ella. Y él le contesta que «hay que ver, qué moderna te has vuelto».

-Mira, mira, que empieza -Paco no puede contener la excitación y da dos palmadas al aire haciendo que el otro matrimonio, el que sí puede hundir con sus culos los cojines del sofá, se dé la vuelta con expresión desencajada. -Con lo bonita que era la presentadora de antes y han tenido que traer al pazguato este.

-A ver si te crees tú que la muchacha estaba ahí por ser guapa ná más. Se iría pa' hacer otros trabajos y otras cosas. Que la gente de la tele es gente normal - lo dice bajito y en tono de reproche. Sabe que los otros ya se han dado cuenta de que lo que sea que los tiene acojonaditos ya está en la sala, como todas las noches.

La luz de la tele dibuja sombras azules por toda la sala mientras el señor de la gomina y el traje gris marengo les pregunta a los concursantes por la capital de Tanzania.

-¿Tú sabes eso, Paco?

-Yo qué voy a saber, la gente hoy en día va a unos sitios más raros. ¿Te acuerdas de Torre del Mar? Qué paseos nos dábamos. Cómo nos poníamos de espetos por mil pesetas. Y las noches, ay, las noches. Mira que era chico el apartamento, pues más chica era la cama. Una cosa más chiquitilla... Pero

qué juntitos nos poníamos, María, qué picarones. No te creas, que si estuviera yo ahora de cuerpo presente...

-Sí, tú échale la culpa ahora a lo de morirse -mientras arquea las cejas, el primer equipo se apunta un tanto por la respuesta.

-Dodoma. Madre mía, lo que yo te diga. Que la gente de ahora es muy rara. ¿Que quién escribió *La vida del buscón*? Pues Quevedo, hombre, Quevedo.

Las preguntas literarias siempre son motivo de celebración. Leer es una de las cosas que más les gustaba hacer juntos en su anterior vida, la vida en la que podían hacerse cosquillas, y de las pocas que han podido mantener en esta que algún dios gracioso les ha prestado. Bien es cierto que las novelas raras del hijo mayor no son santo de su devoción. Bien es cierto que las novelas de vampiros de la pequeña tienen muy poco encanto porque «besarse tanto a esa edad tampoco es menester», pero en el salón hay una estantería barata con clásicos que se leen el uno al otro por las mañanas, cuando no hay nadie en casa. A veces no recuerdan cómo estaban colocados y el exorcista vuelve porque no se enteran de que sus visitas no sirven para nada. Que en esa casa no hay demonios, que es una casa infestada de amor y por eso el aire es más denso donde Paco y María no pueden tocarse, pero se tocan igualmente.



-¿Cuántas fases tiene la fotosíntesis?  
 -Paco, echo de menos mis macetas, esta gente no sabe cuidar de nada -a su marido se le rompe un poco el corazón mientras la recuerda con las manos llenas de tierra y las buganvillas rebosando por las ventanas. Se junta un poco más a ella. Energía con energía. Mañana le propondrá que, cuando nadie mire, trastea un poco en los tiestos del balcón a ver si puede arreglar algo. Porque ella puede arreglarlo todo.  
 A estas alturas, el segundo equipo no se ha llevado nada más que merengazos y las risas del público. Los más jovencillos se están llevando el concurso de calle, cosa que a Paco le repatea, «cómo va a saber una familia normal cuál es el plato que más se come en Francia. Que pregunten cosas de aquí, hombre». También extrañan comer, las tostadas con aceite, las milhojas obscenamente grandes del obrador de Joaquina. Pero todo lo que añoran palidece un poquito, como ellos cuando se manifiestan y alguien puede verlos por el rabillo del ojo, mientras se centran en contar los puntos de cada concursante e imaginan respuestas imposibles para que la risa sacuda cada uno de esos átomos que ya no los componen, pero jurarían que sí. Quién dirigió *Los otros*, cuál es el ingrediente principal del helado, en qué año murió Ursula K. Le Guin, dónde se celebran las olimpiadas de invierno.

La noche se va cerrando un poco más. El equipo ganador se vuelve a casa con dos mil euros y la sensación de victoria que ofrece el memorizar datos para escupirlos como una enciclopedia viviente. El matrimonio de carne y hueso apaga la tele y se arremolina un poco más en el calor del brasero. Ellos se retiran del salón, un poco por pudor, un poco por respeto.

-Qué sueño tengo, María.

Ella sonríe aunque sepa que no es verdad. Porque lo único que Paco quiere es hacerse un ovillo con ella y ocupar un espacio de mentirijilla. Mañana a la misma hora volverá a haber concurso y volverán a fallar casi todas las preguntas juntos y en una voz más alta de lo que deben. Se reirán de nuevo del tipo ese que sale en los anuncios, el que tiene un programa de cosas de esas raras que le dan susto a la gente. Energía residual, los llama. Energía residual. Se duermen (de mentira) para no hacer tanto ruido.

---

Irene B. Trenas  
 @andraster

Aunque se licenció en filología inglesa, trabaja en el campo de la educación social con menores en riesgo de exclusión. Publicó un microrrelato en una antología "On the Road" con la antigua editorial Argerust y



podéis leer algunos de sus relatos en Lektu, así como en anteriores números de Droids & Druids.

Ama el terror sobre todos los géneros y por eso tiene un podcast, “Señoras de Leño” en el que lo analiza con perspectiva de género y social.



# La prueba de los dos dados

Relato de Jesús Durán y Libertad García-Villada

Los dos dados salieron despedidos del lanzador. Golpearon a una el pequeño mamparo de contención y cayeron en la plataforma. Allí, botando sobre sus diferentes caras, en ocasiones chocando entre sí, parecían burlarse de los millones de ojos que por los cinco planetas seguían atentos a la competición. Las cámaras difundían sin perder detalle ese momento decisivo, lleno de expectación, el previo a cada prueba.

Tras unos momentos, los dados, como cansados de brincar de un lado para otro, comenzaron a pararse poco a poco. Finalmente se detuvieron mostrando una de sus caras. Las cámaras las enfocaron, transmitiendo la imagen a millones y millones de pantallas.

El maestro mentor se aproximó en un acto de verificación, un ritual repetido para cada final a lo largo de cientos de años.

La última prueba, el momento de la verdad.

En la cara de un dado se leía «poema», en la del otro, «amor».

\* \* \*

Simone repasaba lecciones de nuevo. Momentos antes había estado practicando: con pulso había mojado el pincel de pelo abierto en la tinta y realizado diferentes trazos de caligrafía japonesa para dominar el grosor de cada símbolo.

Acababa de tirar el dado de tema, el *zocchiedro*, y este había decidido «lluvia».

Activó el cronómetro y cerró los ojos.

Se concentró, olvidando el lugar en que se encontraba. Inspiró y espiró muy lento, tres veces. Imaginó el tiempo, afuera. El aire de otoño, cargado de humedad, mecía las hojas de los árboles y arrancaba a muchas de su soporte, del mismo que las había sustentado durante medio año. Era parte de un ciclo, pasar de ese vínculo vital a la podredumbre del suelo, junto a otras tantas hojas que día tras día también habían ido cayendo.

Buscó capturar ese instante de su pensamiento.





Abrió los ojos y con esta inspiración escribió el haiku:

*Tiempo cambiante*

*La lluvia repentina*

*Buscas refugio*

Trazó los símbolos kanji con perfección. Cuando terminó, paró el cronómetro.

Superaba el tiempo establecido para los haikus, lo que representaría una penalización.

Soltó el aire que sin darse cuenta había retenido y depositó el pincel en su soporte, al lado del lienzo. Estaba alterada y se le resbaló, manchando la mesa. Cerró las manos con fuerza en un gesto impropio, condicionado tal vez por tanta inmersión en las lecturas.

Las pruebas eran exhaustivas y muy duras. Una competición que aunaba capacidad lingüística, dominio de varios géneros de escritura, rapidez y agudeza.

Simone se levantó con la necesidad de hablar, de expresarse, y salió de la edificación.

Afuera se encontraba su mentor; estaba sentado en el suelo, de cara al atardecer, y por su postura, encorvada, parecía fatigado. No obstante, al punto se puso de pie con agilidad y Simone supuso que, pese a su sigilo, él la había sentido llegar. Se miraron un momento a los ojos, él con algo de magnificencia

desde una estatura mayor, ella con atención; fue una mirada gris sobre otra azul.

—Has vuelto a superar el tiempo límite para esa prueba —afirmó el mentor. Su rostro reflejaba al tiempo preocupación, respeto y afecto.

—No consigo establecer la relación entre la naturaleza y la estructura con suficiente rapidez —dijo ella con pesadumbre. Miró las manchas de tinta en su piel, producidas al resbalarse el pincel—. Y la caligrafía es difícil.

El maestro la invitó a sentarse a su lado, en el suelo, entre las flores.

—La competición implica seis tiradas de dado, y puede salir seis veces haiku. —Levantó un dedo para que Simone no lo interrumpiese—. Sí, nunca se ha dado esta casualidad, pero está dentro de la probabilidad estadística. Y es ilógico que digamos que es imposible.

—Hay dos categorías que no domino bien; la otra es el microrrelato.

—Ese es el problema. —El mentor soltó un gruñido de disconformidad—. Que son dos de seis.

Simone se puso de pie, inquieta, y se situó frente al mentor.

—No obstante, mis tiempos y habilidades son aceptables para los otros cuatro.

El mentor se levantó también.

—Depende, Simone. —La miró a ella y luego el horizonte—. Depende. Si



lo que te corresponde en una prueba de dicción es un poema en cuartetos, no muestras la suficiente capacidad de transmitir musicalidad al final, en los últimos versos.

Simone volvió a sentarse, abatida.

—No es momento de lamentaciones. —El mentor la instó a incorporarse—. Es momento de volver al entrenamiento.

\*\*\*

Gustave estaba en una embarcación que se desplazaba lento, sin hacer ruido apenas, por el lago más largo del planeta. Las finas placas solares servían también de protección para mitigar la luz de los dos soles, que estaban en el cenit en ese momento.

Había estado toda la mañana practicando. Su mentora le había preparado una agenda de monográficos: microrrelatos, relatos, poesía, haikus y aforismos.

Estaba agotado de tanto leer. Las prácticas de dicción, que implicaban un control perfecto de la respiración y los diferentes órganos de la voz, le suponían un esfuerzo atroz.

La poesía, sin embargo, le encantaba, escribirla y leerla. Resonaban aún en su cabeza algunos versos. Tenía que concentrarse para no divagar con los mensajes que le

transmitían esas rimas, esos juegos con palabras, que, incluso, le incitaban a la creación. Su mentora le decía que se le notaba, pues le hacían perder la concentración y, por lo tanto, la pasión en la dicción. Esta era su mayor debilidad. Y en la jornada anterior casi le había costado perder.

Sabía que Simone le podía ganar. Después de diferentes rondas, habían llegado ambos a la final. Se respetaban mutuamente, pero Gustave, además, sentía por Simone una atracción especial. Incluso la temperatura de su piel aumentaba tan solo con pensar en ella.

Trajo a la memoria los tiempos en que se formaron allí, en el planeta *Kitabxana*. Era este el planeta en que se realizaban todos los estudios e investigaciones; de los otros cuatro, tres estaban dedicados al cultivo de alimentos y uno a los viajes espaciales.

Componían un contraste: él con su piel rosada y ella con ese color dorado maravilloso que correspondía a su hábitat de costa. Se recreó en las incontables tardes en que, al salir de las clases, fueron juntos a nadar a uno de los lagos cercanos. Descansando, tras el baño, con la piel cubierta de gotas de agua, que destellaban bajo el sol, bromeaban con que un día competirían en el Concurso de Escritores y, más concretamente, en La Prueba de los Dos Dados.



Y aquí estaban.

Una palmada le sacó de su ensoñación. Su mentora se encontraba detrás de él y le mostraba en una de sus manos los dos dados. Su rostro no reflejaba emoción alguna y Gustave no pudo leerle nada en el lenguaje corporal. Era una de las mejores mentoras, exigente, disciplinada. La única que, en la revisión de sus escritos, lo llevaba al límite. Nunca era suficiente, siempre había tiempo para una última revisión más.

—Prueba en condiciones reales — dijo con voz melódica.

—¡Pero si llevo toda la mañana leyendo sin parar! —se quejó Gustave—. Necesito un descanso.

—No hay tiempo para el descanso. Tu cuerpo puede pedirte, tu mente tiene que alegrarse de lo contrario.

De nada servía discutir con su mentora cuando comenzaba a aducir con aforismos. Se volvió presto a su mesa de trabajo, donde tenía todos los utensilios de escritura necesarios para las pruebas: un pincel para haikus; una pluma para poemas; un lápiz para aforismos; y una máquina de escribir para relatos y microrrelatos. Apenas se había sentado bajo la mirada severa de su mentora, cuando ella tiró sobre la mesa los dados. Se golpearon entre sí una vez y se pararon, tras varios

brincos, cada uno en una esquina diferente.

El de forma cúbica, que era el mismo en todas las competiciones y determinaba la categoría, mostraba la cara de «microrrelato». El segundo dado, un *zocchiedro* de prácticas (el de competición era para cada convocatoria diferente y secreto), mostraba, en una de sus cien caras, un símbolo.

Gustave se quedó bloqueado; el tema al que hacía referencia ese símbolo era «muerte».

Alumno y mentora sintieron la fuerza vital de todos los seres próximos. Estuvieron a punto de comunicarse mentalmente.

Esa palabra, «muerte», con todas sus connotaciones: las oportunidades malogradas o perdidas para siempre; las obras no finalizadas, los sentimientos nunca expresados..., hechos que representaban una pérdida después de todo; la muerte implicaba además el cierre inexorable de líneas temporales, únicamente abiertas a la esperanza por la creencia en algo superior, una divinidad que permitiese, de alguna manera, continuar en el mismo punto en que fuese interrumpido el devenir de una existencia. Emociones que escapaban a su manera de experimentar la vida y el tiempo.

Ambos percibieron al unísono estas reflexiones, fue una sensación compartida, en armonía.



La mentora al punto accionó el cronómetro.

—Tiempo para el microrrelato activado. —Su voz mostraba una ligera turbación, algo inusual, pensó Gustave—. Tema propuesto, muerte —añadió.

Gustave cerró los ojos. Intentó dominarse, inspirando y espirando hondo. Buscó entre los diferentes autores leídos, de su bagaje de libros, y las emociones que sus palabras le habían generado. Sabía que el jurado, formado por expertos y mentores, había de ser sorprendido para superar la prueba. Pero primero tenía que completarla en el tiempo asignado. «¡El tiempo!». Corría y corría sin descanso. Abrió los ojos para mirar el cronómetro: avanzaba, inexorable, hacia el final de la cuenta. Pero él estaba demasiado azorado.

Una repentina idea, una relación con uno de esos personajes que marcaban la realidad de una novela, le dio una trama. Comenzó a escribir..., primero el título:

*El crimen más difícil*

*Miguel dejó la pluma sobre la mesa y, agotado, se recostó en su asiento. Sentía que le faltaba el aire, que se ahogaba. Se levantó con dificultad,*

*apoyándose en la mesa, y pasó la vista por lo que acababa de escribir, para confirmarse. Era el final, lo sabía bien. Todos los pasos le habían conducido a ese. O ese paso había determinado todos los anteriores, no lo tenía claro. Pero sí sabía seguro que no podía ser de otra manera. El final tenía que ser trágico para que todo su trabajo tuviera sentido. «Que Dios se apiade de mí», musitó.*

*Acababa de matar a Don Quijote.*

La mentora paró el cronómetro. Casi al límite de lo permitido.

Se movió despacio detrás de él para leer el texto con calma y analizar todo su significado. Había fusionado tres conceptos de difícil comprensión para ellos: la muerte como una acción, la violencia como catalizador de la misma, y una solicitud de perdón a una divinidad.

Gustave notó una mano sobre su hombro, sintió en la piel un afectuoso apretón.

—Bien.

Gustave giró la cabeza. «¿Bien?». Iba a decirle que había sido una prueba



muy dura, que merecía algo más, cuando la mentora volvió a hablar:

—Ahora tienes que leerte dos libros.

\* \* \*

En la orilla del lago, Simone descansaba de sus ejercicios. Avistó la embarcación en la que sabía que Gustave practicaba esa mañana. Gustave... Evocó entonces el momento de su llegada a *Kitabxana*. Tan solo unas jornadas atrás, pero parecía ya muy lejano, superado por incontables experiencias.

La lanzadera dejaba a los participantes en los muelles de atraque. Era un continuo ir y venir de cruceros. Las cámaras de transmisión en tiempo real, si bien no eran visibles ni entorpecían los movimientos, estaban por todos lados.

La Prueba de los Dos Dados era un acontecimiento que se vivía con enorme intensidad.

Simone caminaba, junto a su mentor, hacia las dependencias en las que pasarían las próximas jornadas. Su único equipaje consistía en su bolsa especial de útiles de escritura, el resto estaba ya en el edificio.

Se sentía feliz, simplemente. Su habilidad mental le permitía sentir empatía con el resto de participantes

que, como ella, acababan de llegar y abandonaban el muelle en esos momentos.

Un sentido especial de la percepción, al que comenzaba a acostumbrarse, le indicó que alguien la estaba esperando; fue una caricia mental. Por instinto levantó la mirada hacia una de las rampas superiores que conducían a los transportes de tierra. Allí estaba Gustave, solo.

Fueron a su encuentro y, tras los saludos de rigor, el mentor le dijo a Simone:

—No tardes, tenemos que presentar respetos a los grandes mentores y entre los participantes.

Simone asintió y el mentor continuó la marcha.

Los dos jóvenes se quedaron en silencio, experimentando su conexión mental; cada uno le ofrecía al otro, en esa transferencia, un agradecimiento por los buenos momentos, por los regalos que representaban los pequeños detalles entre sí cuando fueron estudiantes. Recordaban sus conversaciones y sus debates. Tan concentrados que les aumentaba la temperatura de la piel.

Estaban un poco fuera de lugar, allí parados, en una zona de paso de muelle a transporte terrestre. Decidieron caminar hasta el primer grupo de vehículos.



Aún no habían hablado ni una palabra, no habían hecho uso de ninguna insinuación mental, sus cuerpos no habían transmitido ningún mensaje.

Y, sin embargo, se lo habían dicho todo.

Simone puso la mano sobre el rostro de Gustave. Él hizo lo propio.

Y allí, en ese remanso interno de silencio y paz, se desearon suerte y se separaron.

Simone se acercó hasta el lugar en que su mentor, con discreción, la estaba esperando. No obstante, no se le escapaba casi nada. La miró fijo un instante antes de preguntar:

—¿Quieres que pasemos antes por el Archivo de Civilizaciones?

Simone asintió. El mentor sabía que era uno de sus lugares preferidos y que le ayudaría a salir del bucle de emociones en que estaba sumida.

El Archivo de Civilizaciones ocupaba una parte importante de *Kitabxana*. Se llegaba a él mediante un transporte aéreo. Desde el aire, se lo veía como un complejo integrado entre un manglar y un enorme bosque. Era pequeño y nadie diría que allí se guardaba todo lo relacionado con los contactos con otras civilizaciones. La edificación se adentraba en las profundidades del planeta. Había otros archivos en *Kitabxana*, pero este era el

preferido de Simone, en el que se basaba La Prueba de los Dos Dados.

En la entrada, saludaron a varios mentores que se encontraban reunidos estudiando y, quién sabía, pensó Simone sonriendo, si preparando, para esa convocatoria, el dado *zocchiedro*. Las luces se fueron encendiendo según avanzaron por las distintas salas. La quietud que emanaba del lugar contrastaba con la emoción que empezaba a sentir.

Finalmente llegaron a una puerta de enormes dimensiones. Tras ella se encontraban depositados y a disposición los libros de una de las civilizaciones desaparecidas, la misma a la que se homenajeaba con la presente competición. Los participantes incluso tomaban nombres de algunos de sus autores. Ella y Gustave lo habían hecho. Se acercó al gestor de servicios de libros, una entidad artificial que tenía almacenados todos los escritos que se pudieron salvar de aquel planeta, aparte de los que estaban en papel.

Recordaba, de las clases de Historia, lo que el profesor les había contado: que los últimos supervivientes les pidieron que se llevaran uno de sus más preciados tesoros: sus obras literarias.

Tenía ganas de leer algún fragmento. La pantalla holográfica mostraba el planeta al que pertenecían todos aquellos libros:



«Tierra».

\* \* \*

En la penúltima jornada se produjo un empate.

La dicción de los últimos tres participantes planteó esta opción al jurado.

Los dados jugaban otra vez.

El de categoría decidió «aforismo». El *zocchiedro*, rebelde, tardó más en pararse. Finalmente lo hizo mostrando el símbolo que representaba «sinceridad».

Gustave controló su incomodidad. Pese al trabajo y la influencia de su mentora, los aforismos eran, junto con la dicción, uno de sus puntos débiles. Le costaba expresar sus sentimientos con precisión y pocas palabras, de una manera tan fría, tan técnica.

Comprobó que Simone, en la mesa que ocupaba, al fondo, a la derecha, comenzaba a concentrarse para iniciar la escritura. Por un momento se desconectó de lo que le rodeaba y la observó, sintiendo parte de su concentración. Ella tenía que ganar. Le había encantado la pasión que había mostrado en la lectura, tan bien medida. Una virtud más de las muchas que tenía... No podía dejar de pensar en ella y necesitaba decírselo, transmitírselo, pero exponerse de esta

manera y la posibilidad de un rechazo le provocaban un temor que llevaba tiempo intentando dominar.

Inspirado por estos pensamientos, tomó el lápiz y las palabras fluyeron casi de inmediato:

*Ser sincero es la elección más difícil,  
pues cada palabra dicha puede resultar en un vituperio.*

El mentor asignado a su mesa retiró su aforismo y lo acercó al tribunal. La profesora mentora hizo un gesto de asentimiento.

Pasaba a la final, junto con Simone.

\* \* \*

La última prueba, el momento de la verdad.

La cara de un dado mostraba «poema», la del otro, «amor».

*Poema y amor.*

De todas las posibilidades, justamente estas.

Simone y Gustave intercambiaron una mirada fugaz. Era el final de la competición, todas las opciones los habían conducido a ese trance.

Simone respiró lento para concentrarse y pensó en la Tierra. De una manera indirecta, su destrucción



había provocado que ellos estuvieran allí; era esta relación un ejemplo del ineludible destino del Universo y las canalizaciones impredecibles del azar.

A lo largo de eones habían descubierto distintas razas, muchas ya desaparecidas; una de ellas, los humanos. Los encontraron sumidos en la barbarie y la destrucción. Su planeta agotado. Nunca habían visto nada igual.

Allí, en aquella situación, el primer y único contacto.

Los humanos, que tanto habían mirado al cielo lanzando preguntas, se olvidaron de que primero tenían que mirar por lo que les rodeaba. Con su mundo devastado y sin esperanza alguna, les pidieron que se llevasen con ellos, que salvaran, sus obras literarias, donde millones de escritoras y escritores habían plasmado la esencia de la naturaleza humana. Gracias a ellas, habían trascendido en la historia de la vida como civilización.

Ellos, seres regenerativos e inmortales, poseían dos cerebros. Uno lo utilizaban para la memoria colectiva y el aprendizaje. El otro, el cerebro de los sentimientos, lo tenían cerca de sus dos músculos cardíacos. Qué curioso que los humanos, en sus libros, hablasen sobre todo del amor, desde el corazón, cuando eran ellos quienes tenían uno de los cerebros junto a ese músculo.

Miró otra vez a Gustave y él le devolvió la mirada con un gesto de complicidad.

Tanta prosa y poesía que hablaban de amor y del corazón. Palabras de una civilización desaparecida, pero cuyos párrafos y versos perdurarían eternamente.

Ambos se pusieron a escribir al mismo tiempo.

Cada uno comenzó un poema de amor dedicado al otro.

---

### **Jesús Durán**

@joseyshepard

Jesús es acérrimo lector de libros y cómics, fan de la música disco y del cine; de las manchas de la máscara de Rorschach, la lupa de Sherlock Holmes y los viajes interestelares. Friki que ha vivido de cerca la transformación digital.

Algunos de sus poemas y relatos han sido seleccionados para participar en varias antologías.

### **Libertad García-Villada**

@libertadvillada

Libertad es amante de la música minimalista y del silencio. Perfeccionista fracasada. Ex-fan de casi todo. Escéptica. Escritora en los ratos libres. Ha autopublicado en Amazon dos





novelas, Nostalgia y El final de Melancolía. Su tercera novela, El efecto del observador, está pendiente de evaluación por varias editoriales. Escribe también relatos cortos y reseñas de libros que publica en el blog Relatos y mentiras.



# El día que llegaron los héroes

Relato de Alejandro Rodríguez Tárrega

—¡Si el reino está en peligro, somos nosotros quienes debemos hacer algo! —gruñó Petra, la hija del tabernero.

—Pero, si ni nuestros gobernantes ni los de reinos vecinos han logrado hacer nada, ¿cómo lo haremos nosotros? —preguntó Hissa, la cazadora, con su habitual y frío pragmatismo.

—Yo digo que descolguemos las espadas de nuestros ancestros de la pared, les saquemos filo y brillo y nos lancemos a la batalla. Será un Señor Oscuro, pero él es solo uno y nosotros somos miles —propuso, con un golpe en la mesa, Job, el hijo del molinero.

—¿Dónde cuentas tú los miles, Job? —preguntó Lyra, una joven ociosa sin trabajo conocido, mientras pasaba las páginas de un viejo libro— Porque en esta taberna somos cuatro, y en la aldea no llegamos a ser cincuenta.

—¡En las aldeas vecinas y en el resto del reino! —respondió Job con seguridad—. Si nos ven marchar se unirán a nosotros, seguro.

—Yo no lo veo tan claro —repuso Hissa—. De nosotros cuatro yo soy la que más ha salido de Calderico, y no he visto a la gente más predispuesta a salir a luchar que aquí. Salvando la

excepción que formamos nosotros cuatro, claro está.

—¡Pero no podemos quedarnos de brazos cruzados esperando que las huestes del Señor Oscuro lleguen hasta aquí y arrasen la aldea! —protestó Petra.

—A ti lo que te preocupa en realidad no es la aldea, es tu taberna —gruñó Job.

—Eso no es cierto, claro que le preocupa la aldea —intervino Hissa.

—Gracias —dijo Petra, que a punto había estado de ponerse a gritar enfurecida.

—Si no quedase aldea, ¿quién iba a venir aquí a gastarse el sueldo? —remató Hissa.

La cazadora y el hijo del molinero comenzaron a reír. Al cabo de unos segundos, Petra no pudo mantener el ceño fruncido y acabó por unirse a la carcajada. La única que no se había sumado a la alegría era Lyra, quien miraba el libro que había traído con aire distraído.

—Creo que hay una manera —dijo de pronto. Sus amigos dejaron de reír y se quedaron mirándola en silencio.

Lyra era una chica rara. Tenía mala fama en el pueblo porque nunca se



había preocupado por trabajar, y en cambio se pasaba los días paseando por el campo o tumbada bajo los árboles, componiendo canciones e inventando historias. Eso no inspiraba confianza a los vecinos de Calderico, quienes miraban con desdén a la muchacha, que vivía del dinero que le enviaba su tío, un acaudalado duque que vivía en la capital.

Sus amigos, sin embargo, habían aprendido a apreciar la compañía de Lyra y los conocimientos que esta extraía de libros, leyendas y cuentos.

—El problema es que no quedan héroes en este mundo, ¿verdad? —preguntó, todavía sin levantar la mirada del libro.

—En lo que respecta a héroes de leyendas, capaces de derrotar a las fuerzas del mal, no, ninguno —respondió Hissa—. La larga época de paz ha logrado lo que ningún mal había conseguido hasta el momento: acabar con los héroes.

—Lo que no significa —Lysa sonrió— que no queden héroes *en otros mundos*.

—¿Y a mí por qué debería importarme un pimiento lo que tengan otros mundos? —se quejó Job, frunciendo el ceño y acercándole su jarra a Petra para que la llenase otra vez.

—De todas las historias sobre héroes, la más antigua e importante de

todas es, sin duda, la de los Enviados de las Cuatro Diosas —continuó Lyra—. Dice que, cuando el mundo más los necesite, ellas enviarán a cuatro elegidos de otro mundo para hacer frente a los ejércitos del mal. Hace unas semanas hablé con el sacerdote Lutero y le comenté esta posibilidad. Admitió que era una teoría lo suficientemente plausible como para ser cierta, y me prometió que viajaría al templo de las Cuatro Diosas para intentar llevar a cabo el ritual. Sin embargo, ya debería haber vuelto. Me temo que no sobreviviese al viaje, o peor, que haya abandonado los hábitos y se haya dado a la fuga sin haberlo intentado siquiera.

—¿Nos estás proponiendo viajar nosotros cuatro al templo? —preguntó Hissa, levantando una ceja. Lyra levantó al fin la cara del libro y asintió, convencida.

—Cientos de veces a lo largo de nuestra historia hemos depositado nuestra fe en la historia de los Enviados de las Diosas —se quejó Petra—. Y nunca ha funcionado. Siempre hemos tenido que apañárnoslas solos, sin necesidad de *enviados* de ninguna parte. ¿Qué te hace creer que esta vez sí vendrán?

Lyra se encogió de hombros.

—Nada. Pero ¿qué prefieres? ¿Seguir el consejo de Job y lanzar una turba de aldeanos contra la Horda Filosombrío? ¿O hacer una escapadita al templo de las Cuatro Diosas? Yo creo



que ambas tienen las mismas posibilidades de éxito, pero creo que con mi opción es menos probable que nuestras cabezas acaben en una pica. O al menos, que tarden algo más en estar clavadas en una.

No sin muchas y muy largas protestas por parte de Job, los cuatro amigos decidieron un día para fugarse de Calderico y recorrer las cuatro jornadas de viaje que les separaban del templo de las Cuatro Diosas.

Petra cargó cuatro mochilas con provisiones. Hissa fabricó con retales de cuero duro unas toscas protecciones para cada uno. Job afiló un buen montón de cuchillos y un par de viejas espadas, que durante décadas no habían hecho otra cosa que decorar la pared de la vivienda familiar. Lyra, por su parte, procuró ir bien descansada, durmiendo mucho y cargando solo los libros imprescindibles. Echando un último vistazo a la aldea, se pusieron en marcha.

Petra, la hija del tabernero, lideraba el grupo. Trazó en un mapa la mejor ruta a seguir, apartada de los caminos principales por los que ya podían marchar las huestes del Señor Oscuro. Job, el hijo del molinero, enseñó a sus compañeras cómo utilizar la espada, pues había practicado de joven con su hermana, que viajó a la capital a convertirse en soldado. Hissa, la cazadora, supo mantener a su equipo

lejos de la amenaza de lobos y osos, evitando su rastro, y aportando carne fresca al menú. Por último, Lyra, con sus canciones e historias, mantuvo alto el ánimo incluso en los momentos más duros del viaje.

Por desgracia, no todo su viaje estuvo libre de enfrentamientos y obstáculos.

Se perdieron en el Bosque Siemprenaciente, cuyo camino cambiaba a cada paso que daban, pues los árboles nacían, crecían y morirán a voluntad. Se cruzaron con el Montaraz de la Espada Sedienta, al que, tras un duelo que duró horas, lograron agotar lo suficiente para huir de él. Fueron sorprendidos por el Varcolac, el gigantesco lobo mitológico, a quien lograron agasajar y calmar con caza fresca hasta que la bestia les permitió marchar. Se vieron sorprendidos por un troll en un puente, al que consiguieron embelesar con canciones e historias hasta que llegó la luz del sol.

Sólo después de tantas aventuras y peligros, llegaron al Templo de las Cuatro Diosas, el lugar en que, según las leyendas, aparecerían los héroes enviados por las mismas. El lugar estaba abandonado, tal y como habían pedido las deidades, pero sin embargo, se conservaba bastante bien. La maleza no se había atrevido a crecer sobre sus columnas, ni la lluvia había



intentado desgastar los bellos acabados de sus relieves.

Las puertas del lugar, para sorpresa general, estaban abiertas.

Con una mezcla de miedo y respeto subieron las larguísimas escaleras de mármol hasta cruzar un umbral decorado con la imagen de Dini, Aban, Bert y Rigo, las Cuatro Diosas. En el interior del templo, decenas de frescos ilustraban diversas escenas protagonizadas por cada una de las divinidades. Momentos épicos, trágicos, hermosos y crueles por igual, pues pese a su noble origen, ninguna de las cuatro era perfecta, y sus acólitos lo sabían bien.

Tabertera, cazadora, molinero y barda caminaron más juntos de lo que lo habían hecho en todo el viaje, rodeados por un silencio absoluto. Avanzaron casi a oscuras por el gigantesco templo, sintiendo escalofríos cada vez que la antorcha que iluminaba sus pasos descubría una nueva estatua de las deidades hermanas. Al llegar a la última, que correspondía con Rigo, la diosa de la maternidad, las cosechas, la muerte y la luz, la encontraron caída de su pedestal, tumbada en el suelo sobre lo que parecía...

—¿Ese es el cuerpo del sacerdote Lutero? —preguntó Petra con un hilo de voz.

—Me temo que sí —confirmó Hissa con el mismo tono.

—Bueno, ya sabemos por qué no terminó su ritual —dijo Lyra, quien, pese a que trataba que no se le notase, había palidecido y le temblaban las piernas.

Job se agachó junto a los restos del cadáver que asomaban por debajo de la pesadísima estatua.

—Parece que lleva algo en la mano. Hissa, Petra, ayudadme a levantar la estatua. Lyra, si puedes, saca el cuerpo del hermano Lutero, ¿quieres?

Así lo hicieron. Entre gruñidos de esfuerzo y palabras que no deberían pronunciarse en el sagrado suelo de un templo, lograron sacar lo que quedaba del sacerdote. El objeto que llevaba en la mano y que había tratado de proteger en sus últimos segundos de vida resultó ser un libro, uno que resultó familiar a todos los presentes, pues el hermano Lutero siempre viajaba con él. Lyra observó la página que había quedado abierta y que, de una forma tan milagrosa que solo podía haberse dado en el interior de un templo, no había quedado cubierta por completo de sangre.

—Creo Lutero murió antes de acabar de leer este ritual —dijo, absorta en el texto que se mostraba ante ella.

—¿Crees que será...? —comenzó a decir Job, pero se interrumpió en el momento en que Petra llamó la atención del grupo.



—Creo que sí —añadió, iluminando el fondo de la estancia. Cuatro estatuas de piedra, subidas a cuatro pedestales, representaban las figuras de cuatro héroes a los que ninguno de ellos había visto nunca. La primera mostraba una hechicera, vestida de largas y holgadas sedas, con un sombrero puntiagudo en la cabeza y un grueso tomo bajo el brazo. La segunda mantenía su rostro oculto bajo un yelmo y el cuerpo protegido por una gruesa armadura, y sostenía un mazo con ambas manos. La tercera mostraba a un hombre que, con una rodilla en el suelo, tensaba la cuerda de un arco, dispuesto a disparar. La última representaba a un hombre joven equipado con una armadura mucho más modesta que la segunda, una espada a la espalda y ambas rodillas en el suelo, en la actitud devota de aquellos que rezan a las diosas.

Convencida de que aquel era su destino, de que, aunque fuera de rebote, sus acciones la convertirían a ella también en una heroína, de que se disponía a salvar a su mundo, Lyra leyó la página del ritual. Según las palabras salían de su boca, la piedra alrededor de las estatuas se agrietaba y el suelo temblaba ante ella. Job, Hissa y Petra se cogieron de la mano, incapaces de saber si lo que sentían era miedo, fascinación o alegría. Quizá lo era todo al mismo tiempo.

Las cuatro figuras, ahora de carne y hueso, miraron a su alrededor. Estiraron los brazos, flexionaron los dedos y miraron hacia el techo de la habitación, como si escuchasen una voz que solo ellos podían oír. Al cabo de unos minutos, bajaron las miradas y se fijaron, por primera vez, en Lyra y sus amigos.

El héroe de la armadura fue el primero en bajar, con el repicar del pesado metal acompañando sus pasos. Se plantó frente a ellos y, tras observarlos un minuto, gritó al aire:

—Tiro *Robar*.

Lyra y sus amigos se miraron entre sí extrañados mientras el extraño hombre de la armadura miraba de nuevo al cielo.

—Ah, comprendo —respondió a una voz que solo los héroes parecían oír. Volvió entonces a mirar a los jóvenes asustados y les dijo, señalando hacia la otra esquina de la habitación en penumbra— Vaya, ¿habéis visto eso de ahí?

Desviaron la vista apenas un momento, pero cuando miraron de nuevo al hombre de la armadura, este llevaba encima el carcaj y las flechas de Hissa.

—Buah, genial. ¿Puedo usarlas, o tengo que tener una habilidad o algo así? —preguntó al aire de nuevo.

—¡Eh, dame unas cuantas, que el arquero soy yo! —exclamó el héroe del



arco, saltando de su pedestal y colocándose frente a ellos, al lado de su compañero. Observó con detenimiento y una completa falta de pudor a Petra, Hissa y Lyra, y tras mirar de nuevo hacia el techo, sonrió y clavó sus ojos en Petra.

—La hija del tabernero, ¿eh? Pues le digo que qué hace una chica como ella en un sitio como este y le tiro *Seducir*.

Petra retrocedió un paso, confusa y asustada, mientras el arquero levantaba la mirada.

—Ah, vale, entiendo —volvió a fijarse en Petra—. Hola, bombón, ¿tienes calor? Espero que no, porque te podrías derretir. Yo si quieres te sujeto la ropa.

Petra sintió entonces algo extraño. En lugar de sentir el odio visceral que sentiría hacia cualquiera que se atreviera a hablar así, en general, a otro ser vivo, se sonrojó y rió con timidez. Se sintió sucia, pero no pudo hacer nada para demostrarlo.

—Oye, ¿de qué vas? —Hissa se colocó frente a él, protegiendo a Petra—. ¿Se supone que vosotros sois los héroes? A mí me parecéis unos pendencieros y unos ladrones.

El héroe que rezaba bajó de su pedestal y se acercó a ella, extendiendo los brazos con gesto conciliador.

—Buenas, eh... gentes de este mundo. No temáis, pues somos los, eh... Enviados de las Diosas. Me llamo Zack

Espadadeluz, y soy un paladín. No tienes- digo, no tendrán vuestas eh, mercedes que temer más pues somos unos gallardos y, eh, valerosos héroes, ¿vale? Venimos a librar al mundo de la oscuridad, y del mal y eh, traer prosperidad al mundo y, eh...

El arquero miró al techo y gritó:

—Mientras el principito mira al cielo, le robo la espada y se la escondo — Y entonces comenzó a reír. El hombre de la armadura rio con él. Zack Espadadeluz bajó la cabeza, avergonzado y se encogió sobre sí mismo.

—Yo no sé qué tengo que hacer — dijo la hechicera desde el último de los pedestales. Miró hacia el techo de nuevo y entonces asintió con la cabeza—. Pues yo me llamo Morgana Ackerman y soy bruja. Ah, no, espera, maga. Eh... y eso. Ya está.

—Oye, ¿hay un cadáver en el suelo? —preguntó el de la armadura, señalando el cuerpo del padre Lutero— ¡Lo saqueo! ¡Y me quedo su túnica por si tenemos que infiltrarnos o algo!

Lyra miró a su grupo. Petra estaba actuando de forma muy extraña, Hissa, que sabía que le habían robado, miraba con desconfianza a los héroes, sin atreverse a hablar, y la mirada de Job era abiertamente hostil. Sin embargo, no había duda de que aquel extraño grupo eran los héroes enviados



por las Cuatro Diosas, y solo ellos podrían salvar el mundo.

—Seguidnos —dijo al fin—. Os guiaremos a la aldea, pero os aviso que es un viaje largo y peligroso. Estamos a no menos de cuatro jornadas de viaje.

—Joer, qué rollo —se quejó el héroe del arco—. ¿Tenemos que rolear el viaje? ¿No podemos ir a la maldita aldea directamente, acabar pronto e ir a por el Señor Chungo ese? Que yo quiero tirar dados y matar orcos, no dar paseos por el bosque.

—Eso, vamos al grano, que yo me aburro —dijo una voz metálica desde el interior de la armadura pesada—. Por ahora ha sido todo hablar y nada luchar, y yo quiero estrenar las flechas.

Los cuatro héroes alzaron las cabezas. Los dos que se quejaban sonrieron, mientras que Zack y Morgana se miraron con algo parecido a la decepción.

—A mí me está gustando... —murmuró el paladín.

Lyra escoltó a todo el mundo fuera del templo, y lo que vio al atravesar la puerta la dejó sin habla. Ante ella se alzaba Calderico.

—Esto no puede ser —gimió Hissa, a quien ahora le temblaban las piernas.

—¿Qué está pasando aquí? No entiendo nada —gruñó Job apretando los puños.

Los héroes no les esperaron. Comenzaron a caminar hacia su aldea, y pusieron rumbo directamente a la taberna.

—¿Qué demonios has hecho, Lyra? —preguntó Petra, que miraba con tristeza cómo los héroes entraban en su taberna y temiendo qué podrían hacer en ella.

—No lo sé —sollozó ella.

—Se suponía que tendrían que ser héroes. ¿Por qué actúan como niños de quince años con un juguete nuevo? —protestó Job

—Porque quizá, bajo esas armaduras y ese aspecto heroico, quizá lo sean... —respondió Hissa.

—Bueno, espero que, al menos, sean capaces de completar su misión y no la dejen abandonada a la mitad cuando se aburran.

Y aquí termina esta historia, pues los héroes lucharon e investigaron el mundo al que las Cuatro Diosas los habían enviado durante apenas un par de tardes para nunca, jamás, volver a embarcarse en esta aventura. Vivieron, sin embargo, muchas aventuras en muchos mundos diferentes, como vampiros, piratas, investigadores de lo oculto, e incluso, en una ocasión, ponies de colores. Pero nunca, jamás, completaron una aventura.

Como tantos otros héroes antes que ellos.





---

**Alejandro Rodríguez Tárraga**

@Shonen\_TheGreat

Alejandro Rodríguez Tárraga (Albacete) siente una enfermiza pasión por leer, contar y compartir historias. Este año estrena con la editorial Titanium su novela Dawson Felpa, sobre un osito de peluche detective. Ha publicado relatos en la antología «Calabazas en el trastero: Laberintos» de Saco de Huesos Ediciones, en la revista digital «Absolem» y con la revista «Droids&Druids», en la cual uno

de sus relatos se llevó el Premio Droide 2022 y con quien también publicará dentro de la antología «Fantaciencia», de Malas Artes Editorial. Compagina sus relatos, novelas y partidas de rol con la redacción de guiones para la webserie «One Shot-Quest», disponible de forma gratuita en YouTube. Vive en su querida Albacete natal y cuida de dos gatas que suman tres ojos.



# EDLA

Relato de Elena Mejías

—*Comprobando cápsulas de escape.*

—¿Habéis probado el K13?

—No.

—Nosotras tampoco.

—Yo he oído que se come bien.

—*Aleatorizando la operatividad de las esclusas.*

—¿Os parece si vamos al salir?

—¡Claro!

—¿Por qué no?

—Yo me apunto.

—Yo he quedado con John.

—*Verificando el contenido de los baúles.*

—Que se venga.

—Creo que se refiere a una quedada íntima.

—¡Que se venga!

Hubo una carcajada generalizada mientras la voz del asistente continuaba haciendo sus comprobaciones. Valeria dio unas palmaditas en el hombro de Axel.

—Ahora en serio, pasadlo bien—deseó—. Ya os contaremos si merece la pena el K13.

—A la próxima, nos apuntamos.

—Trato. —Valeria le guiñó un ojo y se volvió hacia las gemelas—. Kenia, ¿cómo vais?

Kenia intercambió una mirada con su hermana que balanceó las manos de

derecha a izquierda frente al pecho antes de señalarse.

—Estamos listas.

—¿Thomas?

—Listo.

—*Avatares, a sus puestos.*

—Vamos allá.

Valeria se colocó en su marca hexagonal y los demás hicieron lo mismo.

—*Aliens preparados*—anunció el asistente y todos cerraron los ojos un instante. Sabían que algunos no llegarían al K13 aquella noche—. *Iniciando la cuenta atrás. Tres...dos...uno.*

Los tiempos cambian y el cómo depende de quiénes los viven. Años atrás, bastaba con una tosca talla de madera o una muñeca de trapo y cartón para entretenerse. Una salida al campo o a la plaza. Unas rayas en el suelo y un poco de imaginación. Pero la sociedad avanza y el entretenimiento con ella. Cuando llegó la radio, sentarse a escuchar sus programas y novelas pasó a ser un entretenimiento como cualquier otro y todo el mundo quería una. Después, vinieron el cine y la televisión y poco a poco le fuimos diciendo adiós a la radio y a quedar en



el parque con unos amigos si no era para comentar el último estreno de la gran pantalla. La tele parecía lo más y aún se compaginaba con nuestros juguetes de toda la vida, siendo una fuente de publicidad que favorecía su compra. Entonces vinieron los ordenadores y sus juegos, las consolas, Internet, las redes sociales, las plataformas de vídeo... Teníamos de todo y lo que ocurre cuando un niño tiene todo lo que quiere es que se aburre. Necesitábamos más y dimos con la realidad virtual. La desarrollamos hasta tal punto que llegó a parecer el entretenimiento definitivo. Con ella, podías experimentar en primera persona, literalmente, todo. ¿Te intrigaba un plato exótico del que te había hablado un amigo? Podías probarlo. ¿No te llegaba el dinero para visitar Plutón? Minucias. ¿Te habría gustado visitar Venecia pero su actual estado submarino lo impedía? Sin problema. ¿Te habías preguntado cómo sería caer desde un acantilado o sentir un balazo? Podías. Traspasamos los límites de lo imaginable, la realidad virtual mantenía nuestros niveles de adrenalina por las nubes y, aún así, nos cansamos de ella. A nivel científico, la precisión que alcanzaron algunos de sus simuladores permitieron conseguir grandes logros. El mayor de todos fue el descubrimiento de vida alienígena inteligente. Tema que acabó, como el

cine había predicho en numerosas ocasiones, mal.

La guerra con los gliccs, también conocidos como vérmidos o bocagusanos, nos recordó lo que significaba estar vivos y sentir de verdad. Nos despertó del entumecimiento generalizado en que estábamos sumidos y en nuestras mentes desensibilizadas, la guerra sonó como un nuevo tipo de juego. Sin embargo, la guerra terminó. Puede que fuera nuestra temeridad lo que nos llevó a ganarla, pero cuando hubo acabado, volvimos a sentirnos vacíos, aterrados frente a la idea de volver a nuestro cotidiano hastío. Para entonces, nuestros filtros éticos habían desaparecido y a nadie le pareció descabellado convertir a nuestros prisioneros de guerra en fichas de un nuevo juego de supervivencia. Lo bautizamos como EDLA, «Escapa de los aliens», y estaba basado en un juego de nombre similar que tuvo un discreto éxito allá por los 2000. El sistema de juego recordaba al clásico «Hundir la flota»; varios jugadores se enfrentaban en dos bandos, aliens y tripulación, sobre un mapa individual sin conocer las posiciones de los demás. El objetivo de la tripulación era avanzar por la nave sin delatar su posición real hasta llegar a las cápsulas de escape. Por su parte, los aliens tenían que adivinar la localización de los tripulantes para



infectarlos y convertirlos a su bando, aunque también debían guardarse de revelar su posición en balde porque la tripulación tenía acceso a cartas de objetos que les facilitaban armas con las que defenderse.

EDLA se había convertido en todo un espectáculo cargado de tensión que era retransmitido semanalmente por toda la red. Los gliccs personificaban, como no podía ser de otra forma, a los aliens, mientras que una serie de voluntarios humanos se inscribían para representar a la tripulación. Todos ellos eran avatares en manos de unos jugadores externos al terreno de juego que disfrutaban de la sensación de tener la vida de otros en sus manos. Ellos decidían, a ciegas, los movimientos y acciones de su avatar, guiados únicamente por sus deducciones e intuición. A los gliccs, los controlaban gracias a un chip que los convertía en marionetas. En el caso de la tripulación, recibían las instrucciones por un auricular y su obediencia quedaba forzada únicamente por las reglas del juego. ¿Quién accedería a algo así? Adictos a la adrenalina.

El terreno de juego era la recreación de una nave real, solo que se incluía dentro de un plató plagado de cámaras y público. De espaldas a él, los jugadores estudiaban sus pantallas de cristal, aislados del sonido para evitar guiarse por las reacciones del público que

contemplaba lo que ocurría tanto en el interior como en el exterior de la nave.

—¡Qué tensión! —decía el moderador. Seleccionó la siguiente cabina en su pantalla y continuó—: Pasamos el turno al jugador tres. Víctor, te toca mover.

La cabina de Víctor se iluminó de verde y en su pantalla seleccionó una de las celdas del mapa.

—Comandante Thomas, avance a C-10. En el interior de la nave, Thomas recibió la orden y tragó saliva antes de posicionarse sobre la placa del suelo que se había iluminado. Intercambió una mirada con Valeria que observaba desde C-05. Su jugador acababa de colocarlo en una casilla que colindaba con la de uno de los aliens. El joven observó el cuerpo quitinoso de su posible verdugo y se detuvo en los apéndices con forma de lombriz que palpaban el aire desde su cavidad bucal. Los gliccs eran ciegos, pero su finísimo oído y aquellos apéndices los guiaban con una precisión letal hacia sus víctimas. Por suerte, de lo que dependía la vida de Thomas en aquel momento era de la astucia de un jugador humano. —Escoja carta.

El comentarista agitaba las manos de la emoción frente al público que contenía la respiración ante el posible desenlace. Las cartas eran lo que podía dar pistas al resto de los jugadores sobre la posición de los avatares. Algunas, te



permitían mentir sobre tu posición, otras te obligaban a delatarla.

Víctor tocó el mazo digital de su pantalla y una carta dio la vuelta. Era la carta «Silencio»; no era necesario dar ninguna indicación.

—Jugador cuatro, no hay ningún ruido en la nave esta vez. ¿Cuál es su movimiento?

El jugador cuatro manejaba precisamente al alien que quedaba junto a Thomas.

—Ataco... D-11.

La casilla donde se había producido el ataque brilló en rojo en las pantallas de todos los jugadores, revelándola como poco segura. El público exhaló suspiros de decepción y alivio a partes iguales y, en el interior, a Thomas le sobrevino una risotada de pura euforia. Valeria intercambió con él una sonrisa. Uno de los aliens había delatado su posición, los jugadores de los tripulantes tenían ventaja.

—¡Ha estado cerca! —resopló el joven.

—Sigue cerca—le recordó su compañera.

—No sea ceniza, capitana—bromeó.

Compartieron una nueva carcajada hasta que la luz de la nave falló y se activaron las de emergencias. Todo adquirió un matiz rojizo.

—Genial...—Thomas volvió a resoplar, pero con fastidio esa vez—. Han usado Oscuridad.

—Habrás sido otro alien, no es mala idea para cubrirse.

La carta «Oscuridad» duraba un turno completo y durante el mismo, solo los que estaban en el interior de la nave sabían cómo afectaban los movimientos de los jugadores. No se tomaban más cartas hasta que finalizara el efecto, de manera que se trataba de un turno sin pistas, algo bastante útil para disimular el rastro de tu equipo si alguno había sido descubierto y, de paso, para aumentar la tensión entre los espectadores.

Valeria frunció el ceño. Una sombra se movía al final del pasillo. Era un glicc, pero su movimiento no se ajustaba al patrón de juego.

—¿Qué pasa?

El glicc giró la cabeza hacia la voz de Thomas y Valeria supo que estaba fuera del control del jugador. Se llevó un dedo a los labios por toda respuesta y lo bajó rápidamente hacia su pulsera para activar la alerta de anomalía. El juego debería haberse detenido, las luces, encendido, pero lo único que ocurrió fue que el glicc avanzó hacia ellos.

Thomas se giró.

—¿Qué le pasa a ese? —preguntó.

—¡Cállate, Thomas! —susurró.

El glicc reafirmó su paso, sabía dónde estaban.

—Mierda...—Thomas entendió lo que ocurría y pulsó repetidas veces su pulsera pero tampoco consiguió dar la alerta.

—¡Corre!



Ambos corrieron en dirección opuesta al glicc hasta poner un par de compuertas de por medio. Tras la segunda, se encontraron de bruces con Kenia. Entonces la voz del asistente resonó en la nave.

—*Avatares uno y tres, por favor, vuelvan a sus casillas.*

—¡Anomalía! —gritó Valeria—. Hay una anomalía.

—¿Qué pasa? —Kenia los miró con desconcierto.

—*¿Quiere activar la alerta por anomalía?*

—¡Sí! —gritaron Valeria y Thomas al unísono.

—*¿Cuál es la naturaleza de la anomalía?*

—Anomalía de control glicc.

—¿Qué? —Kenia abrió los ojos de par en par—. ¿Habéis visto a Samantha?

—*Comprobando control de los avatares alienígenas.*

Los chicos negaron con la cabeza en respuesta a la pregunta de Kenia.

—*No se detectan anomalías de control. Por favor, avatares uno y tres, vuelvan a sus casillas.*

—¡No!

—*Avatares, disponen de treinta segundos para volver a sus casillas.*

—¡Hay una anomalía!

—*No hay anomalías.*

—¡Estúpida máquina!

—*Comenzando cuenta atrás: veintinueve...*

—Probemos de otra forma —propuso Kenia—. Edla, haz un recuento de gliccs controlados.

—*Los aliens controlados son dos. Veinticuatro...*

—¡Deberían ser tres! —gritó Thomas.

—*Eso es incorrecto. Veintidós...*

—Edla, recuento total de avatares —pidió Valeria.

—*Hay un total de ocho avatares: cinco tripulantes y tres aliens. Continúan en juego cuatro tripulantes y tres aliens. Trece... doce...*

Valeria trató de ignorar la consternación en el rostro de Kenia e intentó que el asistente entendiera el fallo.

—Edla, si hay tres aliens y solo dos están controlados, hay una anomalía de control.

—*Incorrecto. Seis...*

—Todos los gliccs deberían estar controlados.

—*Incorrecto. El modo libre incluye un alien sin control. Dos... uno...*

Los tres tripulantes intercambiaron una mirada de comprensión mientras Edla abría las compuertas hacia el pasillo. Las reglas del juego habían cambiado y nadie les había avisado.

\* \* \*

En el exterior, una horda de aplausos inundó el plató hasta que el moderador pidió calma con un gesto de las manos.

—Bueno, bueno, bueno. —Su sonrisa se ensanchaba de oreja a oreja—. Creo que



no me equivoco si digo que hemos tenido la sesión de EDLA más emocionante de los últimos años. ¿Qué decís?

La ovación fue ensordecedora y el moderador dejó que se alargara unos segundos.

—Sin duda—rió cuando el público se hubo calmado—. Bien, antes de recibir a la superviviente. Me gustaría saber la opinión de nuestra ganadora de hoy. Seila, cuéntanos, ¿cuáles han sido tus sensaciones?

—No sé qué decir, Evan. —Seila rió con nerviosismo—. Ha sido una pasada.

—Una pasada—repitió su interlocutor mientras asentía—. ¿Qué pensaste cuando la carta de oscuridad cambió el juego a modo libre? Porque los jugadores no teníais ni idea de qué carta iba a ser. ¿Verdad?

—¡Para nada! Fue como: ¡Mierda!, ¿ya?

—La mujer rió de nuevo y el plató la acompañó junto con su moderador.

—Bueno, está claro que aprovechaste el tiempo al máximo. Tu avatar fue uno de los que tenían más a mano las cápsulas de escape antes del apagón.

—Supongo que sí.

—¿Te gustaría hacer entrega del premio a tu avatar personalmente?

—¡Claro!

—Bien, pues sin más, recibamos con un fuerte aplauso a Samantha.

El público se puso en pie cuando las puertas exteriores de la cápsula se abrieron y la superviviente avanzó a la

carrera hacia el exterior. Samantha buscó a su alrededor hasta dar con Evans. Su pulgar pasaba frenéticamente por su mejilla para después cruzar las manos. Repetía el gesto con desesperación hacia el moderador.

—Vaya... —Evan torció el gesto en una exagerada mueca de tristeza—. No entiendo mucho, pero creo que pregunta por su hermana.

Hubo una exclamación compungida en el plató. Mientras el visor de Samantha transcribía las palabras del moderador para que pudiera leerlas.

—¿Tenemos listo al intérprete?

Las cámaras tomaron un primer plano de Samantha mientras la muchacha repetía las señas una y otra vez bajo los focos que se aseguraban de iluminar su angustia.

—Sí. Me dicen que volveremos con Samantha tras la publicidad. —Evan guiñó un ojo hacia su cámara—. No se vayan.

---

### **Elena Mejías Gil**

Emeritense apasionada de la mitología nórdica y clásica a la que su madre le leía El hobbit por las noches. Su amor por la fantasía empezó en aquel momento, pero no fue hasta terminar la Historia Interminable que entendió que



debía contribuir con su imaginación al eterno mundo de Fantasía. Así, comenzó a escribir a los diez años, aunque, hasta hace poco, no se había atrevido a mostrar sus historias más allá de su círculo de amigos. Encuentra gran inspiración en sus partidas de rol de Dungeons & Dragons y adora la ciencia ficción de Isaac Asimov.





# Una bala para victoria

Relato de Eduardo Iriarte Gahete.

Los cuatro jugadores salieron al escenario arrastrando sus cadenas. Sus pasos cansados resonaban entre las gradas. Apenas dos docenas de espectadores, ninguno de ellos humano, se removían impacientes sus asientos de madera podrida.

Tan pronto se hubieron sentado en torno a la mesa, situada en el centro del escenario, las ratas se pusieron en marcha, todas a una, como impulsadas por un resorte. Una de ellas depositó el revólver y las tres balas en el centro de la mesa. Lo hizo con exquisita medida, casi con reverencia, como un monje zen celebrando la ceremonia del té. Las otras tres se encargaron de quitarles los grilletes. Victoria se estremeció al notar en sus tobillos el frío roce de las garras de la criatura.

Era la primera vez que veía ratas tan de cerca. Lo más repulsivo de su aspecto era que casi podían pasar por humanos. Casi. Hasta que te fijabas en sus ojos, hundidos en sus macilentos rostros, como grabados en cera por un escultor principiante.

Victoria había aprendido por las malas que una debía cuidarse mucho de subestimar a los humanoides. No importaba de qué forma o tamaño, a

ninguno de ellos se les debía tomar a la ligera. A ninguno. Ni a trasgos ni a quimeras ni a gnomos ni a hadas — mucho menos a las hadas—. De haberlo sabido antes, ahora no estaría pudriéndose en el Hoyo. Permaneció inmóvil, con la mirada fija en la mesa mientras aquella rata hedionda terminaba de liberarla de sus cadenas.

Se oyó el bronco traqueteo de los grupos electrógenos y los focos se encendieron con renuencia iluminando el escenario con una tenue luz amarillenta. Un penetrante olor a gasóleo quemado se extendió por la estancia. Tras la mesa, una pantalla gigante parpadeó hasta enfocar una imagen ampliada de los jugadores.

Los altavoces crepitaron y una voz monótona, como de aeropuerto, resonó por todo el auditorio:

*—La Criba comenzará ahora.  
Sean ungidos los mártires.*

Mientras las ratas se retiraban a preparar el óleo, Victoria escrutó a sus tres rivales. Frente a ella el jugador azul, con una sonrisa serena, tamborileaba con los dedos sin apartar la vista del revólver. Era un hombre alto y enjuto, setenta y tantos años, de espesas cejas y barba entrecana. Las



jugadoras malva y púrpura eran dos nativas muy parecidas entre sí, ambas con ojos violáceos y tenues manchas atigradas en el rostro. Tal vez fueran mellizas. Los tres fingían calma, como si pensarán que la suerte estaría de su parte. Al jugador azul se le daba bastante bien. Victoria se preguntó si él también tendría la facultad de canalizar el Aliento. Por las dos nativas no tendría que preocuparse demasiado: eran aún muy jóvenes.

Regresaron dos ratas. Una traía una bandeja plateada con varios frascos de óleo. La otra rata tomó un frasco y comenzó a ungir a los jugadores, aplicando con los dedos el perfumado aceite en sus cabezas rapadas. Empezó por Victoria.

—¿Por qué no nos ejecutarán sin más? —dijo Victoria, tratando de no pensar en las untuosas garras que se deslizaban en círculos por su cuero cabelludo—. Es lo que yo haría con ellos.

—¡Shhh, calla! —susurró Púrpura—. ¿Estás loca o qué?

—Tranquila —dijo Azul, que también parecía agradecer la oportunidad de conversar—. Las ratas no entienden una palabra de lo que decimos. Tampoco los mutantes ni las quimeras, según creo —añadió haciendo un gesto hacia las gradas.

—¿Y qué sabes tú lo que ellos entienden? —replicó Púrpura.

—Algo sé. Yo los estudiaba, ¿sabes? Cuando empezaron a aparecer, poco antes de la Ascensión.

—¿Los... estudiabas...? —Púrpura se encogió cuando la rata se acercó a ella, frasco en mano.

—Pues sí, yo y otros científicos de la Politécnica... Bueno, en la universidad. —Meneó la cabeza esbozando una sonrisa nostálgica—. ¡Departamento de Antropología Biológica!

Púrpura y Malva intercambiaron una mirada perpleja. Los nativos de la Ascensión, nacidos después del cataclismo, eran incapaces de concebir un mundo tal como lo habían conocido los viejos —los «purasangres», como ellos los llamaban—. Un mundo con agua corriente, red eléctrica, Internet... Con satélites, aviones, universidades, hospitales... Con ciudades superpobladas, saturadas de vida humana. Sin humanoides, mutantes ni quimeras; sin fenómenos paranormales —ahora llamados «magia», sin más—. Era demasiado para ellos. Por más que se lo explicaras, por más que les mostraras un teléfono sin batería o una vieja lata de atún oxidada como pruebas, se limitaban a darte la razón como a los locos. Eso si no te acusaban de chiflada fabuladora. Victoria no les culpaba. A decir verdad, era raro



encontrar a un purasangre que estuviese bien de la cabeza.

—Bueno, ¿y qué conclusiones sacasteis? —preguntó Victoria—. Sobre los humanoides...

—¿En resumen? ¡Que no deberían existir! Que son el absurdo de la reducción al absurdo. Y, sin embargo, ahí están. —Señaló con la cabeza a la rata que sostenía la bandeja—. Aparte de eso, solo algunas observaciones anecdóticas. Etología, biosemiótica... Nada concluyente, la verdad. No pudimos completar ninguna de las líneas de investigación.

—¿Por qué no? —preguntó Púrpura—. ¿Qué pasó?

Azul la miró como si hubiese preguntado de dónde vienen los niños.

—¿Qué pasó? ¡La Ascensión! ¡Eso pasó! ¡Erupciones solares, epidemias, tsunamis! La aparición de los primeros humanoides resultó ser solo un adelanto de lo que estaba por llegar... El principio del fin.

A Victoria no le gustaba el rumbo que estaba tomando la conversación. La Ascensión era lo último en lo que quería pensar. Después de casi veinte años, había conseguido olvidar mucho de todo aquello. Suficiente hidromiel podía borrar cualquier recuerdo. Excepto, claro, el recuerdo de Tomás...

Por suerte, Azul cambió de tema.

—En respuesta a tu pregunta de por qué no nos ejecutan, mi teoría es que

necesitan que muramos por nuestra propia mano. —Se inclinó hacia adelante ignorando a la rata que le ungía con parsimonia—. Escuchad, el Hoyo no es una simple cárcel. Es algo más. Creo que necesitan inmoluciones para alimentar su... Bueno, su magia...

—Entonces, ¿por qué siempre dejan a uno con vida? —interrumpió Malva, que parecía haber reunido el coraje para hablar.

—La propia palabra lo dice, ¿no? Es una «criba». Nos están seleccionando, separando el grano de la paja.

—¿Y qué hacen con el grano? —preguntó Victoria. Le temblaba la voz.

Azul se encogió de hombros.

—Supongo que tendrás que llegar al noveno círculo dantesco para averiguarlo.

—¿El noveno qué? —dijo Púrpura.

—Círculo dantesco. —Azul suspiró—. Verás, Dante, en su «Divina comedia», describió un infierno dividido en nueve círculos concéntricos. Quizá no lo sepáis, pero el Hoyo también está construido así... A imagen y semejanza del infierno de Dante. Ahora mismo estamos en el tercer círculo. —Golpeó la mesa con el dedo.

Victoria asintió. Tenía sentido. Hacía tres años que la capturaron. En el viaje al Hoyo, hacinada en una jaula junto a otros veintitantos humanos, había podido verlo desde una ladera



contigua. Era una gigantesca torre inversa. En lugar de ganar altura, estaba excavada en la roca, más y más profunda cuanto más te acercabas a los niveles interiores. Un descenso a la locura. Contó nueve niveles. Cada uno de ellos era una ciudad-prisión por derecho propio. Desde entonces, Victoria había sobrevivido a dos cribas. Y las dos veces la habían trasladado a un nivel inferior, al otro lado de unas interminables escaleras de piedra.

Terminadas las unciones, las ratas se retiraron a sus respectivas esquinas del escenario. Los altavoces crepitaron de nuevo.

*—Tres balas han de ser disparadas. Aquel que haya visto más inviernos será quien primero pruebe su suerte. Que comience la Criba.*

—Ese soy yo.

Azul echó mano al arma y la sopesó. Era un revólver compacto, de cinco disparos. Brillaba bajo los focos como la plata bruñida. Tras la Ascensión, Victoria había visto varios revólveres como aquel, de reciente construcción. Y ningún desfibrilador. Ningún tensiómetro, ningún estetoscopio. La civilización, a pesar de todo, resurgía y tenía sus prioridades. Azul insertó una bala en el tambor, lo cerró y lo hizo girar una, dos, tres veces. Cerró los ojos como si se dispusiera a echar una siesta, respiró hondo y se

puso el cañón tras la barbilla, apuntando a la médula.

—¡Señoras, ha sido un placer! — exclamó Azul y apretó el gatillo.

No hubo disparo. Solo el clic del percutor.

Azul, con los labios apretados, dejó el arma en la mesa y la apartó de sí como quien rechaza un soborno. El turno pasó, en sentido horario, a Púrpura. No bien Azul hubo apartado la mano del revólver, Púrpura lo empuñó e hizo girar el tambor mientras guiñaba un ojo a Malva. Se podía oír el rechinar de dientes de Malva, su respiración entrecortada.

Sin más preámbulos, Púrpura se apoyó en la sien el cañón del revólver. Victoria siempre había oído que, si se desea una muerte rápida, la sien no es la opción más segura. Decidió advertírselo:

—Yo no me apuntaría a...

¡Bang! El disparo retumbó en el auditorio como un trueno. Victoria, con los oídos lastimados por la detonación, apartó la mirada y se vio a sí misma en la pantalla, salpicada de sangre tibia. Haciendo un esfuerzo por controlar sus manos, se limpió la cara de salpicaduras. Por el rabillo del ojo, veía el cuerpo de Púrpura derrumbarse muy despacio en la silla hasta ir a parar al suelo. La silla volcó también y cayó a su lado con un estrépito apenas



amortiguado por el zumbido de sus oídos.

Victoria cerró los ojos y respiró hondo, pero todo lo que consiguió fue ver más clara aún en su mente la imagen de Tomás: sus ojillos traviosos, su sonrisa imborrable. Abrió los ojos a tiempo para ver a una rata llevarse a rastras el cadáver, dejando un reguero de sangre fresca a su paso.

El revólver descansaba de nuevo sobre la mesa junto a las dos balas restantes. Los maltratados oídos de Victoria apenas percibieron el anuncio de los altavoces, pero ya sabía lo que estarían diciendo. Siempre era lo mismo.

*—La jugadora púrpura sale del juego.*

Acertó a coger una bala y trató de insertarla en el tambor, con tan mal tino que se le escapó de las manos y rodó por el escenario en dirección a las gradas. Un murmullo inquieto recorrió el auditorio. Azul hizo amago de levantarse a ayudarla, pero Victoria le detuvo con un gesto mientras se ponía en pie.

La bala se había detenido justo al pie de la primera fila, frente al asiento de un fauno de formidable cornamenta caprina y barba pelirroja. Justo al agacharse a recogerla, la asaltó una brutal oleada de Aliento. Empezó como un hormigüeo en la base del cráneo y de repente explotó trepidando en todos sus

músculos. Fue tan intenso que las piernas le flaquearon y tuvo que hincar una rodilla para no desplomarse. Se quedó allí, disimulando, tomándose su tiempo para recoger la bala hasta que la sensación se hizo más tolerable.

Le pareció oír al fauno. Levantó la vista y le vio farfullar algo entre dientes, inclinado en su asiento para verla más de cerca. Los altavoces la apremiaron en un tono inusualmente severo.

*—Jugadora naranja... su turno... consecuencias...*

Se apresuró a volver a la mesa, estrujando la bala en el puño hasta hacerse daño. Azul la seguía con la mirada, atusándose la barba. Malva aún se mecía adelante y atrás con la vista clavada en su regazo.

Victoria cargó el arma sin dificultad esta vez. A veces, un golpe de Aliento podía mejorar la habilidad con las manos. Si sabías canalizarlo, podías llegar a mover pequeños objetos sin tocarlos. En una ocasión, Victoria creyó haber desbloqueado una cerradura solo con pensarlo, pero es probable que fuera solo una coincidencia. Tal vez solo estaba oxidada.

El cañón del revólver estaba aún ardiendo. Victoria lo separó unos milímetros de su piel para no abrasarse. El pulso le latía con tal fuerza que lo notaba en su respiración. Cerró los ojos



y, milímetro a milímetro, accionó el gatillo.

¡Clic! Victoria estampó el revólver sobre la mesa, sin soltarlo, luchando por respirar con normalidad. La cabeza le daba vueltas. Poco a poco, volvió a ser consciente de lo que le rodeaba. Azul no le quitaba de encima aquella mirada suspicaz. Malva empezó a dar palmadas en la mesa.

—¡Despierta, purasangre! ¡Es mi turno!

Victoria reprimió un súbito impulso de pegarle un culatazo en la cara.

—¿Qué edad tienes? —preguntó.

Malva le arrancó el revólver de la mano e hizo girar el tambor. Después se quedó mirándolo como hipnotizada.

—Veintiuno —contestó sin levantar la vista y se encogió de hombros—. O veintidós, yo qué sé.

—Tomás... Mi hijo tendría ahora veinticuatro.

—¿Qué le pasó? —preguntó Azul apoyando los codos en la mesa.

Victoria boqueó como un pez fuera del agua, las palabras atascadas en la garganta. Tragó saliva varias veces.

—Lamias —dijo al fin.

Azul meneó la cabeza con expresión sombría.

—Las lamias son unas cabronas —dijo Malva. Acto seguido, sin un pestañeo, se voló la cabeza.

Tan pronto su cadáver tocó el suelo, una nueva oleada de Aliento sacudió a Victoria. A muchos les gustaba esa sensación. Les hacía sentir poderosos, invencibles. Pero Victoria la odiaba con toda su alma, quizá porque la primera vez que la sintió fue el día en que murió Tomás. Habían dado la alarma por una incursión de lamias en las casas de campo de las afueras, donde cuidaban a los niños del asentamiento. Victoria corrió desesperada por entre ruinas y jardines agrestes. Poco antes de llegar sintió en sus venas el Aliento de las vidas segadas. Y lo supo. Lo supo antes de entrar en el huerto de la escuela hogar y encontrar su cuerpecito sin vida, sin sangre en las venas, rodeado de otras criaturas que habían corrido su misma suerte.

Tras aquello, el progresivo colapso de la civilización, la involución de la sociedad, le pareció bien. Tenía sentido. Un mundo sin Tomás era un mundo roto, un mundo gris, sin esperanza. En un giro absurdo del destino, su hijo ya no estaba y ella seguía adelante, cargando con la culpa, aferrándose a la vida. O quizá fuese la vida la que se aferraba a ella, cual parásito.

Cuando se hubieron llevado el cuerpo de Malva, Azul cargó la última bala. Sin mayor ceremonia, se apuntó, cerró los ojos y apretó el gatillo.



¡Clic! Con un suspiro entrecortado, devolvió el revólver a la mesa con el mismo gesto solemne que la vez anterior. Se reclinó en la silla, cruzado de brazos, refrenando un lastimero acceso de tos.

Victoria tomó aire y empuñó el revólver. Aún notaba el Aliento hormiguear en sus manos, como un impulso acumulado, listo para canalizar. Con la vista fija en el arma, se preguntó si sería capaz de usarlo para eliminar el factor azar del revólver, alterando la inercia de la bala mientras giraba en el tambor. Tal vez, ¿por qué no?

Entonces Azul se inclinó sobre la mesa y, mirándola a los ojos, negó con la cabeza. «Ni lo intentes —parecía decirle—. No te va a servir de nada».

«Que te den —pensó Victoria—. A la mierda las reglas».

Concentrándose en la bala, como si no existiese otra cosa en el mundo, dio al tambor todo el impulso que pudo. De pronto, la sintió a su alcance. La percibió con la misma claridad que si la tuviese sujeta con los dedos.

En ese mismo instante, notó como Azul se inclinaba aún más, con ademán grave. Y, de repente, Victoria perdió todo contacto con la bala, como si alguien se la hubiese arrebatado de un tirón. El tambor siguió girando libremente hasta detenerse.

Azul, con una sonrisa triste, meneó la cabeza y murmuró algo inaudible. Victoria le dedicó una mirada asesina mientras se apuntaba con cuidado. Estaba de nuevo en manos del azar. O, peor aún, tal vez Azul había usado el Aliento a su favor, ganándole por la mano. Sujetó el revólver con ambas manos para mitigar el temblor de su pulso. Apretó el gatillo.

¡Clic! Victoria se dejó caer contra el respaldo de la silla. Se sentía de pronto tan cansada que temía desplomarse de un momento a otro. Los latidos del corazón le martilleaban en las sienes. Puso el revólver sobre la mesa y se lo lanzó a Azul, que lo atrapó sin dificultad.

Azul giró el tambor una, dos, tres veces y se apuntó mientras decía algo que Victoria entendió solo a medias.

—Siento mucho... soporto más...

¡Bang! Azul se desplomó como un peso muerto. El revólver descargado cayó sobre la mesa frente a Victoria.

Las luces del auditorio se encendieron. Los espectadores —lamias, faunos, trasgos y arpías— se pusieron en pie aplaudiendo y haciendo aspavientos. Todos los músculos de Victoria se tensaron de pura frustración. ¡Maldito Azul, maldito viejo bastardo! Casi la tenía. Tenía esa bala a su alcance. Haciendo acopio de fuerzas, se incorporó y arrojó el



revolver a las gradas con un grito desgarrado.

El público siguió aplaudiendo mientras las ratas se la llevaban a rastras, debatiéndose y pataleando, en dirección al cuarto círculo.

—¡Esa bala era para mí! —gritaba una y otra vez—. ¡Era para mí! ¡Para mí!

Junto a la salida, un viejo altavoz anunciaba el resultado de la Criba.

—*La jugadora naranja pierde el juego.*

---

### **Eduardo Iriarte Gahete**

@minotardo

Eduardo Iriarte Gahete (Sevilla) es programador informático de día y escritor justiciero de noche. Hasta el momento lleva escritos una novela corta y un puñado de relatos, tres de los cuales han sido seleccionados, respectivamente, para la revista Windumanoth (nº 14) y las antologías «Terrorífica Navidad I» (Ed. Aullidos Ediciones) y «Un San Valentín caníbal vol. 2» (La Corte Bizarra).





## ¿Izquierda o derecha?

Relato de Yolanda Fernández Benito.

—Aguanta cariño. Ya falta poco.

—No puedo más. Sigue tú sola. Es tu sueño. A mí no me importa volver a las calles. Estarás mejor sin mí —replicó aquel hombre de apenas treinta años que atesoraba fracasos y desengaños como para llenar otros treinta.

Aunque no llevaban mucho tiempo juntos, se habían hecho inseparables desde el primer día. Como si de un mal sueño se tratase, de un día para otro, Carmen se vio sola y durmiendo en la calle entre cartones. Un trabajo de mierda con un salario mínimo que apenas llegaba para pagar el alquiler hizo que sus ahorros se consumieran. Por más que suplicó a su casero un respiro, no dudó en echarla de su pequeña habitación minutos después de recibir la comunicación de su despido. Carmen no le culpaba. Del alquiler de aquel cuchitril dependía la manutención de su familia y la ley estaba de su parte. No recordaba en qué legislatura habían aprobado que los arrendadores tuviesen derecho a conocer los datos económicos de sus inquilinos. Una cuenta corriente bordeando los números rojos y una notificación de despido se lo pusieron en bandeja.

—¡Venga tío no me jodas! Nos apuntamos a esta mierda juntos y juntos vamos a llegar al final —gritó mientras sujetaba a Luis por los hombros para tenerle cara a cara. Unas finas gotas de saliva impactaron en la cara del hombre consiguiendo que la arenga le insuflase la fuerza que necesitaba para seguir adelante.

—Tienes razón, no soy nadie para destrozar tu sueño. Solo necesito parar un momento.

Le extrañó que Luis estuviese tan cansado. Aunque no tuviese un cuerpo atlético, criarse en las calles le había hecho desarrollar una forma física y un sexto sentido que le conferían una agilidad y resistencia extraordinarias. Desde el día en que la encontró encaramada a la barandilla del viaducto no se había separado de ella. Aun siendo un ser hurraño, aquella jovencita se convirtió en su proyecto de vida. Una niña bien, culta y educada, venida a menos, a la que enseñar la cruda realidad de la vida en las calles. Ambos se complementaban a la perfección, él le enseñaba a sobrevivir en la calle y ella le hablaba de la vida a la que podían aspirar fuera del gueto en



el que se había convertido el centro de la ciudad.

—Tira la botella de agua que esos cabrones nos metieron en la mochila. ¡Valientes hijos de puta! Estoy segura que te han drogado. Tienes que vomitar —gritó mientras metía sus finos dedos en la boca de Luis.

La vomitona se vio interrumpida por un estruendo metálico y unos gritos de dolor procedentes de una zona por la que ellos ya habían pasado.

—¡Qué idiota he sido! Pensé que no podían caer tan bajo —murmuró un sudoroso Luis mientras se limpiaba la boca con la palma de la mano.

—¡Qué pena! Creo que ha sido Cristina, con lo maja que era. Menos mal que viste el cable y evitamos la trampa —se sintió aliviada—. Un rival menos. ¿Izquierda o derecha?

—Hemos girado varias veces hacia la derecha, creo que toca elegir izquierda. No me gusta nada tener que atravesar la sección de cocinas, pero es de paso obligado.

Con los nervios más templados se internaron en la sección de cocinas que, por ediciones anteriores, sabían que era la más peligrosa. En ediciones anteriores un escape de gas, una placa de inducción camuflada en el suelo o un frigorífico mal calzado habían acabado con los sueños, e incluso con la vida, de algún que otro concursante.

A diferencia de otras, aquella sala no era diáfana y estaba plagada de recovecos. En silencio pasaron por delante de una lujosa cocina marrón con remates dorados, demasiado recargada para el estilo de la marca sponsor, pero en esta edición habían elegido decorados aptos para todos los gustos. Esta vez fue Carmen la que se percató de que uno de los azulejos del suelo brillaba más que el resto. Una vez esquivada la trampa con éxito, giraron a la derecha dándose de bruces con una coqueta isla con fregadero de granero y barra de desayuno.

Apenas acababan de bordearla, un susurro a sus espaldas les hizo detenerse. Contra todo pronóstico eran Jacinto y Ana los que les pisaban los talones. ¿Cómo podía ser que aquellos dos carcamales hubiesen llegado tan lejos? Sigilosamente se escondieron entre las funcionales banquetas dispuestas alrededor de la isla para poder echar un vistazo a los recién llegados. Ana iba delante sujetando a modo de lanza el cuerpo del modelo más vendido de lámparas de pie y Jacinto la seguía armado con un jarrón de latón abollado plagado de salpicaduras rojas.

No les hizo falta más para saber que habían sido los responsables de los desgarradores gritos de Cristina. Según las normas del concurso no estaba permitido agredir directamente al resto de los participantes, sin embargo,



aquellos dos no se daban por aludidos. Habían dejado claro que estaban allí para dar rienda suelta a sus más bajos instintos y que para el resto de los concursantes había algo más en juego que el premio final.

Descartaron un enfrentamiento cara a cara y optaron por intentar hacerles caer en la trampa de la cocina marrón con remates dorados. Luis metió la mano en su mochila para sacar uno de los embellecedores de barra de cortina en forma de bola que había cogido hacía un par de secciones. Esperó pacientemente a que llegasen a la altura del azulejo brillante y como si de un experto jugador de petanca se tratase lanzó la bola impactando en la losa elegida. La puerta del recargado horno dorado se abrió y una llamarada iluminó toda la sala antes de que la pareja pudiese reaccionar.

No estaban orgullosos de lo que acababan de hacer, pero experimentaron un profundo alivio. Sin mirar atrás, se obligaron a seguir avanzando. Dos giros a la izquierda y uno a la derecha les condujeron a una sala donde una docena de sofás distribuidos de manera aleatoria ocupaba el centro y varias propuestas de diseño de salones adornaban las paredes.

—¿Te has fijado en Jacinto? — susurró Carmen sin apenas aliento.

—Sí. Llevaba colgadas del cuello las llaves de colores de los otros equipos —contestó Luis intentando parecer tranquilo.

—Eso significa que somos los únicos supervivientes y que si sorteamos el resto de las trampas habremos ganado.

Como ya no les perseguía nadie y aún disponían de bastante tiempo, decidieron tomarse un descanso. Eligieron la propuesta más fresca y juvenil. Antes de desplomarse sobre el colorido sofá lanzaron un jarrón encima de él para evitar sorpresas.

Acurrucados, se sorprendieron de lo cómodo que era aquel mueble, e incluso se taparon con una manta de lana que proporcionaba calidez a la composición. De repente, la quietud del momento se vio interrumpida por el brillo del televisor que tenían justo enfrente. La imagen de la principal marca patrocinadora dio paso a lo que parecía un resumen con los momentos más interesantes del concurso.

A las primeras imágenes que mostraban a los diez participantes charlando amistosamente, le siguieron las que mostraban el sorteo de las llaves de colores que asignaban las puertas de entrada y salida que debían franquear para ganar el concurso y las primeras carreras al sonar el pistoletazo de salida. Después la secuencia se volvía confusa por la mezcla de las imágenes



cenitales grabadas por drones que mostraban los avances de cada pareja en aquel enorme laberinto.

Las intenciones de Jacinto y Ana quedaron claras desde el primer momento. No tardaron en cambiar su mochila de supervivencia por lo más letal que encontraron en la zona de baños: un toallero metálico de limpias líneas rectas y una barra de cortina extensible. Pudieron ver como aquellos depredadores buscaban el rastro de sus despreocupados oponentes. Primero dieron con Fran y Juli, dos estudiantes de psicología en busca de una experiencia práctica para reforzar su tesis doctoral, que vagabundeaban por la zona de dormitorios. Al ver a la pareja de más edad no dudaron en acercarse. Sus sonrisas se helaron al sentir el frío acero del toallero en sus cabezas. Jacinto no paró de propinarles golpes hasta que ambos cayeron al suelo. Ana y su barra extensible pusieron fin a aquella prometedora tesis.

Luis y Carmen miraban horrorizados aquellas imágenes. Conscientes de que aún la competición no había terminado, no entendían las intenciones de la organización al desvelarles una información tan macabra como inútil. Luis cogió la mano de Carmen cuando se vieron a sí mismos atravesando la sección de muebles de oficina. Al ver que Jacinto y Ana les pisaban los talones apretó la

mano de su compañera con tal fuerza que hasta que la oyó gemir no la soltó.

En la imagen cenital pudieron ver como aquellos dos cabrones les dejaron marchar al ver que Claudia y su madre entraban en la misma sección. No se percataron de su presencia hasta que tropezaron con la ensangrentada barra de ducha de Ana. Por desgracia, en la caída accionaron el resorte de una trampa. Una estantería de madera maciza cayó sobre los cuerpos de las dos mujeres que se apuntaron al concurso acuciadas por el inminente desahucio que pendía sobre sus cabezas. Eran las únicas inquilinas de un céntrico edificio y su contrato de renta antigua no pudo competir con la succulenta gratificación que un desalmado juez recibió del constructor que había comprado el inmueble.

Malherida, Claudia intentó liberarse de la estantería. La inocente sonrisa, que interrumpió su mueca de dolor al ver a Jacinto aproximarse, se heló al ver sus fríos ojos. Derrotada miró por última vez el cuerpo inerte de su madre y se preparó para recibir el impacto de la caja de seguridad que Jacinto dejó caer sobre su cabeza.

Otra panorámica cenital mostró a los equipos supervivientes recorriendo pasillos y salas buscando la puerta de salida que les arreglase la vida de una vez por todas. Todos no. El



mayor afán de Ana y Jacinto era dar caza al resto de participantes.

Cristina y Paz habían usado un patrón de movimiento durante toda la competición, izquierda-izquierda-derecha que las había llevado a sin mucha dificultad hasta la sección más ecléctica de todas. Allí se exponía un batiburrillo de objetos destinados al orden y la limpieza: perchas, cubos de basura, contenedores de todos los tamaños y tendederos eran los productos estrella. Con gran pericia habían logrado sortear todas las trampas, pero al intentar avanzar una avalancha de cajas de plástico hizo que perdieran el equilibrio dando con sus huesos en el suelo. Sus esfuerzos por ponerse de nuevo en pie fueron truncados por los salvajes golpes que Jacinto les propinó con el jarrón de latón de la sección de complementos de decoración. Paz no lo vio venir, sin embargo, Cristina emitió un desgarrador grito al ser testigo de la muerte de su esposa y consciente de la suya propia. Irónicamente la pareja había conseguido su meta, ya que se habían apuntado al concurso para reavivar su gastado matrimonio. «Cariño, una experiencia como está nos volverá a unir de por vida. Creo que antes de firmar los papeles del divorcio deberíamos hacer un último intento» fue la frase con la que Paz le vendió la

idea de participar en aquel mediático concurso.

Intuían lo que venía a continuación y por muy iracundos que estuviesen no querían ver cómo habían acabado con la vida de aquellos asesinos.

—Creo que es el momento de seguir adelante —susurro Carmen—. No entiendo cómo no han parado el juego.

—¡Parece mentira que tú seas la cultureta! Cláusula 5: «Una vez comience la competición las puertas no se abrirán bajo ningún concepto, siendo responsabilidad del concursante su supervivencia hasta llegar a la meta» — aclaró Luis.

—Esto es una locura. Por suerte ya queda poco. Según las imágenes tenemos que salir por la derecha, atravesar la zona infantil hasta alcanzar la sección de jardinería. Ese es nuestro punto de liberación.

Al ponerse en pie, todos los televisores de la sección se encendieron, pero ellos hicieron caso omiso y salieron de allí sin echar la vista atrás. Asqueados por la actitud de los organizadores, no vieron lo que realmente pasó en la zona de cocinas. Las llamas solo alcanzaron a Jacinto. En las imágenes, una impasible Ana era testigo de cómo el cuerpo de su marido se consumía. Minutos después salía de aquella zona, no sin antes cambiar su desastrada lámpara por uno de los



cuchillos que adornaban la encimera de la cocina marrón con detalles dorados. No dudó al elegir el cuchillo jamonero.

Carmen y Luis caminaban cogidos de la mano por la vistosa sala dedicada al mundo infantil. Por un instante, los alegres colores les hicieron olvidar lo sucedido. Luis pensaba que si lograban su sueño y llegaban a un acuerdo con la marca podrían tener un niño o dos a los que darles una vida digna.

El descubrir que la trampa de la sección se ocultaba en la estructura de cama alta con escritorio, hizo que Carmen comenzase a sentirse a salvo y bajase la guardia. Al ver el enorme contenedor de metacrilato lleno de animalitos de peluche se separó de Luis. No pudo resistirse a meter la mano en uno de sus agujeros para coger una rata gris idéntica a la que su tía le había regalado muchos años atrás. Apenas había tocado la rata, cuando sintió un profundo dolor en su brazo y percibió un fuerte olor a carne chamuscada. Su grito fue amortiguado por la cascada de peluches que se derramó sobre ella.

Luis, que se había separado unos metros para ver los juguetes de madera, se giró y horrorizado vio como Ana hundía una y otra vez su cuchillo en la montaña de peluches que cubría a su compañera. Desesperado corrió a salvarla. Un clip metálico anunció malas noticias; había dos trampas en la

misma sección. La parte inferior de una cama nido salió disparada golpeando salvajemente las piernas de Luis y derribándole sobre una simpática moqueta que simulaba una ciudad a vista de pájaro. Desesperado intentó arrastrarse hasta el lugar donde Carmen se revolvía intentando de esquivar los envites del cuchillo jamonero.

Luis sentía un fuerte dolor en la pierna derecha y, por la extraña posición que había adoptado, supo que estaba rota por varias partes. Tirando de adrenalina, logró sentarse y comenzó a lanzar a Ana los coches de madera que simulaban circular por las carreteras de la moqueta. Ana, al ver que la montaña de peluches había dejado de moverse, se levantó con calma, se atusó su desordenado cabello, estiró su revuelta ropa y emprendió el camino hacia el último rival a batir. Al ver que Carmen no se movía, Luis tiró la toalla y dejó de luchar. Consciente de que no sería capaz de seguir adelante sin ella, decidió dejar que aquella loca acabase con su sufrimiento.

Ana llegó hasta Luis, alzó el cuchillo jamonero y se dispuso a hundirlo en la nuca que aquel dócil hombre le ofrecía. El descabello no concluyó. Del pequeño orificio que se abrió en la frente de Ana comenzó a manar un líquido rojo y denso. Luis levantó la cabeza al oír el estruendo



provocado por la caída de Ana sobre un contenedor de piezas de construcción. Antes de desmayarse vio a Carmen acercándose. En su mano derecha pudo distinguir un tirachinas de madera coloreada y ver como de su izquierda caían varias canicas de cristal.

Carmen ponía la mesa, mientras Luis aliñaba la ensalada. Aunque les hubiese gustado cenar algo más tarde, era la hora estipulada en su contrato. Después de seis meses ya se habían acostumbrado a la presencia de los clientes que curioseaban como vivía una pareja feliz en el «apartamento completo en 40m<sup>2</sup>». Luis aún cojeaba y estaba deseando que le implantasen la prótesis definitiva. Carmen se sentía dichosa imaginando cómo se abultaría su vientre en los próximos meses. Cuando se sentaron a la mesa sus miradas se cruzaron y una sonrisa afloró en sus labios.

Carmen recordó los minutos más angustiosos de su vida, cuando creyó que perdía a Luis en aquella maraña de pasillos. Recordó cómo desoyeron sus súplicas y cómo tuvo que sacar fuerzas de flaqueza para meter a su compañero en una cuna con grandes ruedas y arrastrarle hasta la zona de jardinería. Sabía que él nunca le reprocharía que aquel desastroso traslado hubiese contribuido a la amputación de su pierna. Recordó cómo las lágrimas

apenas la dejaban ver la cerradura que debía abrir con la llave verde que colgaba de su cuello. Desde entonces, la gran cadena que patrocinó aquella salvajada había cuidado de ellos, no en balde, eran los supervivientes y se habían ganado el derecho a vivir el resto de su vida en las exposiciones de la tienda que eligiesen.

Luis recordó cómo tuvo que convencerla para que aceptase las disculpas de la productora por la cagada que cometieron al permitir que aquellos dos psicópatas se colasen en el concurso. Él era menos visceral y sabía que no se podía luchar contra ellos y que alegrarían que intentaron advertirles con la proyección de aquellas macabras imágenes. No les costó conseguir un contrato blindado concediéndoles alojamiento y manutención de por vida. Pensando en el futuro lograron que en caso de aumentar la familia tendrían derecho a mudarse a un «piso de dos habitaciones de 60m<sup>2</sup>». Aquel acuerdo consiguió evitar que el programa se emitiese y, para contentar a las masas, justificaron su fortuna con un sorteo en el que, casualmente, ellos fueron los agraciados.

—Luis, prepara las maletas que en breve nos mudamos de exposición — dijo Carmen luciendo una amplia sonrisa.

Aunque estaban prohibidas las demostraciones afectivas en horario



comercial, Luis no pudo evitarlo. La pareja se fundió en un tierno abrazo y al separarse Luis acarició el vientre de su compañera. En ese momento el silencio que reinaba en la sección fue roto por un suspiro de emoción que dio paso al efusivo aplauso con el que la clientela agasajó a la feliz pareja.

---

**Yolanda Fernández Benito**

@yolanda58209721

Me gusta observar el anodino mundo en el que vivo. Siempre encuentro un detalle, una cara, una imagen, un sonido que me sirven de inspiración para crear mis realidades paralelas. Aunque me gusta experimentar con distintos géneros, personajes y extensiones, he de reconocer que siempre en mayor o menor medida acaban teniendo un toque siniestro y oscuro.





# Kri-uuru o la vida de los perdidos

Relato de Imanol Vázquez.

Recuerdo la primera vez que lo vi correr a través de la montaña, cruzó la aldea entera en un chispazo dejando tras de sí una estela dorada. Ahora competimos juntos y nuestra aldea ha pagado un alto precio por traernos aquí; esperan vernos retornar victoriosos de donde tantos otros nunca lo hicieron, perdiéndose en la jungla del olvido.

Las reglas del *Kri-uuru* son sencillas, una larga carrera donde la meta resulta ser un misterio.

Los lugares de arranque son sorteados al inicio de la ronda: cuatro puntos equidistantes uno del otro, ocho bandos conformados cada uno por un corredor y un maestro-de-tablero; equipados los primeros con una indestructible daga de cristal y potenciadas las capacidades de los segundos con el *Amae-rij*, la fúngica sustancia que agudiza los sentidos.

Además, cada pareja cuenta con fragmentos del *Pri-meji*, el ópalo místico que permite la comunicación entre ojos y oídos de ambos jugadores.

La partida ha de concluir cuando uno de los equipos encuentre el *Mecir-amae*, árbol sagrado cuyas míticas propiedades prolongan la vida y otorgan clarividencia a sus usuarios. O

bien, cuando uno de ellos se convierta en el último equipo en pie al final de la ronda; los triunfadores en dado caso reciben la sumatoria de todos los cargos de ingreso acumulados.

Ringet, el legendario corredor *xicxa*, me eligió para ser sus ojos y su guía en esta nueva carrera. Oriet, su antiguo compañero, falleció el pasado invierno.

Como maestro-de-tablero debo manejar el mapa del terreno con agudeza desde la cueva de mando en la que me encuentro, donde las rocas parecen abrazarse a mi alrededor y un delgado haz de luz entra desde la apertura ovalada a mis espaldas.

Incrustado en el centro del lugar se muestra un enorme tablero con cientos de casillas hexagonales que representan el terreno elegido para la partida, todas ellas piedras de río talladas a mano que se mantienen opacas hasta entrar en contacto con las fichas negras de madera y revelar así su verdadero color.

Durante las últimas catorce danzas del sol y la luna hemos atravesado lo largo y ancho del tablero sin encontrar un sendero claro hacia el fin del laberinto.



Danza entre mis dedos nuestra ficha, necesito colocarla sobre las casillas para que revelen su color y me indiquen el terreno a seguir.

Siento los efectos del *Amae-rij* sobre mi cuerpo, mi vista alcanza a percibir los diminutos granos de arena que se mueven con el viento dentro de la caverna, mi mente calcula con precisión las posibles rutas para los próximos diez movimientos y el dolor en mi costado se intensifica con cada segundo.

Desde hace tres días un bulto rosado crece en mis adentros, el mismo que creció en Oriet, en mi madre y que ha reclamado cientos de vidas en *Rijogom*, nuestra aldea, donde desde hace décadas, cansado el pueblo de orar a la *Dixme* por misericordia, han preferido enviar a sus hijos en sacrificio al *Kri-uuru* en busca de la savia del *Mecir-amae*, única cura conocida para este antiguo enemigo.

En la victoria está la salvación de más de uno.

Ringet desconoce mi malestar, impensable molestar al sabio maestro con problemas tan mundanos.

Inhalo y se apaciguan mis adentros, muevo nuestra pieza hacia la derecha y la casilla se revela color verde, vamos ahora camino al bosque.

Coloco mi mano sobre el *Pri-meji* y al instante mis ojos han de ver lo que la mirada de Ringet ha de mostrar. Veo

las anchas planicies que ya hemos cruzado en el movimiento anterior desdibujándose en un tapiz cetrino por la alta velocidad de su paso.

—Derecha, ahí tenemos un bosque donde les será complicado rastrearnos —le digo, sus oídos escuchando lo que mi voz ha de decir.

—Astuto Eselei —le escucho decir—, optando por la sutileza ante el acecho de aquellos con mayor fuerza, sabia decisión.

Retiro mi mano del *Pri-meji* para inspeccionar el tablero, donde ya han desaparecido cuatro fichas: junto con ellas hemos perdido la revelación de las casillas y el terreno cruzado por los jugadores que ahí murieron antes de lograr descubrir la meta, bien por el desgaste de su aliento, bien por la dificultad del terreno o bien por la vía del conflicto.

Una pieza avanza a lo largo de las casillas azules, bajando por el río. La pieza se mueve por sí sola en el tablero, a gran velocidad, y desde el norte dos personas más descienden la empinada montaña, sus fichas lentamente recorren la casilla color grana cuando de pronto una de ellas desaparece, como si el corredor se hubiera desvanecido en el aire, uniéndose en misterio a los otros jugadores perdidos.

Rápidamente me doy cuenta de que ahora somos uno de los tres finalistas de la ronda, con dos



contrincantes que avanzan ferozmente por el terreno de juego.

Mi mente se dispone a calcular los posibles accidentes del terreno en base a la vegetación, el clima y las altitudes recorridas en los últimos doce turnos. Concluyo por la ligera elevación de esta arboleda, que debe de ser nutrida por aguas descendientes de alguna cima no muy distante.

Sin embargo, la densidad del bosque me resulta inquietante.

—Necesito inspeccionar la vegetación nuevamente —le digo a Ringet, al tomar el ópalo.

—A la orden —responde él con un tono amigable.

Ringet se detiene de pronto y tras de sí la estela dorada se deshila en el viento. Examino algunas plantas que recoge del terreno, todas ellas de un profundo verde oscuro, la corteza de los árboles se ve plagada de un espeso musgo.

—La flora de esta región no debería tener este color, sospecho que hay algo distinto en el agua que les nutre —le digo.

—¿Algo mágico?

—Con algo de suerte, este podría ser nuestro primer indicio.

Antes de que pueda retirar mi mano, cortando la mística comunicación, Ringet susurra: —No estamos solos.

Recorremos con su mirada el espacio y escucho el claro carraspeo del cuchillo que desenfunda para ponerlo frente a él.

El ambiente se oscurece, una densa nube proyecta una sombra sobre nosotros.

—Reconozco este pútrido aroma —me dice, aún con voz baja—, algo murió aquí.

Escucho una rama crujir en la distancia.

—Ringet, hacia el norte, vi algo moverse por ahí.

En un parpadeo, el corredor atraviesa varios metros y se sitúa enfrente de la figura que se arrastra entre las hierbas.

—Levántate y enuncia tu nombre —le dice Ringet con una voz comandante.

—No puedo hacerlo, Ringet, mi cuerpo está roto —le responde el jugador—. Los *ki-emei* llegaron antes, me rendí antes de que me mataran, pero yo...

Un jugador puede abandonar el juego optando por rendirse antes que encarar en enfrentamiento directo a algún rival. El honor de los demás competidores les compele a respetar su decisión y abandonarlo a su suerte.

—Dulce Tisel —dice Ringet, arrodillándose junto a él—, no reconocí tu rostro cubierto por el fango. No dudo que esto haya sido obra de los *ki-emei* —



al nombrarlos, Ringet escupe detrás suyo, maldiciendo—, mercenarios todos ellos.

—Pero hice como ordenaste, antes de iniciar la ronda incluso coloqué el *Cajid* en el agua.

*Cajid*. Esta palabra manda un escalofrío por mi espalda.

Toco mi costado. En las lenguas antiguas, la terrible enfermedad que ahora crece dentro de mí solía ser nombrada *Cajid*.

—Suficiente —dice Ringet antes de perder el *Pri-meji* de su frente, cortando la comunicación.

Las manos me tiemblan.

«... como ordenaste...» Sus palabras resuenan en mi mente. Pero debe de ser algún truco de Tisel para volver al juego, es bien sabido que un jugador rendido en el *Kri-uuru* intentará cualquier cosa para salvar su vida.

Por más que intento volver a colocar mi mano en el ópalo, nada sucede.

Me quedo inmóvil por un momento en el silencio de la caverna.

Inspecciono de nuevo el tablero, las piezas avanzan ganando terreno a nuestras espaldas, uno de ellos debe de ser el jugador de los *ki-emei* y no deseo que nos descubra sentados en el bosque.

Consigo restablecer el *Pri-meji*, mis ojos han de ver lo que la mirada de Ringet ha de mostrar.

Veo el cuerpo de Tisel inmóvil en el suelo, su garganta abierta de extremo a extremo, un espeso charco carmesí se pierde entre las hierbas.

—¿Eselei? —pregunta la voz de Ringet.

Horrorizado aparto mi mano.

«¿Acaba de...?»

El ópalo emite un ligero resplandor, Ringet desea contactar conmigo.

Titubeante, tomo el *Pri-meji*, que se resbala un poco por el sudor en mi palma.

Ringet se levanta y comienza a caminar hacia el norte, adentrándose en el oscuro bosque.

—Me apena que hayas visto esa escena —me dice, su voz más grave de lo usual—. Tisel me atacó, intentó tomar mi cuchillo y no tuve otra opción más que defenderme.

No sé qué responder. Me quedo en silencio.

—No debe extrañarte, has escuchado las historias de los cobardes que se rinden sin terminar la partida.

Mi mente está en blanco.

—Además, las palabras de un hombre moribundo no son de fiar —dice él—. Escupen errantes consejos e incerteza y solo conducen bajo el mismo camino que este acaba de recorrer.



—Creo que aún me quedan muchas cosas por saber —respondo sin pensar.

—Concuerdo contigo, astuto Eselei.

Muevo nuestra pieza hacia el norte del tablero, la casilla se mantiene en color verde y el terreno sigue aumentando su inclinación, estamos iniciando un largo ascenso.

Los vastos kilómetros desaparecen en segundos detrás de Ringet conforme mantenemos el avance.

La característica estela dorada va marcando nuestro trayecto con un delicado fulgor producto del *Nesh-it*, la energía que da a los corredores *xicxa*, como Ringet, su velocidad sobrenatural.

«... como ordenaste...» Dice de nuevo Tisel en mis recuerdos, no logro sacar una terrible idea de mi mente.

El mítico Ringet ha sido famoso por sobrevivir al juego en numerosas ocasiones rindiéndose en lugar de confrontar a otro jugador, su honor es incuestionable en las historias que en *Rijo-gom* se cuentan sobre él y sus proezas.

Sin embargo, Tisel yace muerto en el bosque y en mi costado persiste el intenso dolor del *Cajid*.

No puedo evitar sentirme extraviado dentro de otro laberinto.

Tomo el *Pri-meji*.

—Detrás nuestro aún avanzan dos fichas —le digo intentando distraer mi mente—. Una gana terreno a gran velocidad por el río, tendrán que recorrer por tierra el último tramo, pero sospecho que el corredor de los *ki-emei* también avanza en esta dirección.

Ringet sube la boscosa colina en silencio.

—Creo que deberíamos buscar la manera de advertirles para que se alejen de ellos —le digo.

Un prolongado silencio mientras los kilómetros se desvanecen a sus espaldas.

—Si un jugador ha de encontrar su destino por las manos de otro, no es de nuestra incumbencia —responde finalmente—. Nuestro objetivo es claro y debemos perseguirlo. A menos que desees mantener ese bulto en tu costado por el resto de tus días.

Mi cuerpo entero se queda helado.

—Aconsejo que sigamos en este rumbo. Si los demás buscan venir hacia acá, seguro han descubierto algunas señales que marquen este camino como el correcto.

—¿Cómo...? —le digo, titubeando—. Mi costado... Acaso tú...

—Esa charla la tendremos en otro momento. Por ahora basta decir que mi interés no es otro más que protegerte a ti y a todo nuestro pueblo.



Estoy aturdido, me tiemblan las rodillas, me apoyo en el extremo del tablero para no desvanecerme contra el suelo de la caverna.

—¿Qué nos depara este camino?  
—me dice un hombre que creía conocer.

Avanzo nuestra ficha una casilla más, pero nada ocurre, la piedra no revela su color.

Vuelvo a colocar nuestra pieza sobre ella, golpeteándola en vano un par de veces sobre la losa.

—¿Qué tan alta es esta maldita colina? —dice Ringet, interrumpiendo la escena—. No alcanzo a ver el horizonte a través de las copas de los árboles.

En ese momento, la casilla comienza a brillar con un resplandor que inunda toda la caverna, cegándome por un instante y revelando su color platino.

—Es una casilla plateada — respondo por el *Pri-meji*.

Inspecciono el tablero y para mi sorpresa descubro todas las casillas reveladas, veo ahora cada planicie, cada montaña y todos los bosques y ríos que las rodean.

—Hemos llegado —dice él.

Lo escucho jadear mientras utiliza su fuerza restante para escalar la empinada ladera hasta llegar finalmente a la preciada cima y al final del juego.

No puedo contener las lágrimas que ahora se escurren por mis mejillas.

A pesar del largo recorrido, de mis miedos y mis dudas, finalmente puedo imaginar la savia sagrada cubrir una y mil manos. Veo a mi pueblo salvado.

Siento la danza del viento contra mi piel y pienso en tantos cuyos rostros y nombres perdidos precedieron este momento victorioso.

En silencio digo una plegaria en su memoria, pero el brillo del ópalo me interrumpe antes de concluir.

—Míralo con tus propios ojos — me dice Ringet.

Veó en la cima de la montaña un inmenso árbol de ancho tronco plateado y frondosa copa, con lianas doradas que cuelgan y se enredan entre sus ramas. Debe de medir al menos doce metros de altura y su punto más alto acaricia una nube, incluso se pierde en el infinito celeste.

Ahora solo resta cortar una de sus hojas para reclamar nuestra victoria.

Detrás de nosotros se escucha un agitado aliento que nos alcanza en la cúspide.

—Ringet —dice la voz de un hombre delgado, su cuerpo cubierto en pintura color morada, adornado su torso con pedrería plateada; signos inconfundibles de la tribu *Ki-emei* —, esperaba encontrarme contigo antes del final.

El hombre limpia contra la hierba su cuchillo ensangrentado.



Dando un rápido vistazo hacia el tablero, veo que la tercera ficha ha desaparecido. Siento mi corazón latir con todas sus fuerzas en mi garganta.

—Veo que has cumplido tu parte del trato —dice el extraño.

—Un camino seguro hacia la cura —responde Ringet— y, como fue acordado, mi rendición —dice Ringet, extendiendo sus manos, terminando nuestra participación en el juego.

El hombre sonríe y camina hacia el *Mecir-amae*.

—Confío en que has traído contigo el pago por este servicio.

Sin mirarlo, el hombre extrae del bolsillo en su costado una esfera oscura y la arroja en dirección de Ringet.

—Suficiente esencia concentrada de *Cajid* para durar el resto del año, hasta que volvamos a tener el placer de coincidir.

—¿Y el botín de los tributos? —dice Ringet.

—Partirás con tu mitad, por supuesto —dice el hombre sin despegar su mirada del místico árbol—. En verdad es hermoso.

—Después de tantos siglos, debo admitir que uno se acostumbra —dice Ringet mientras avanza hacia la base del árbol—. Eselei, tomaré tu silencio como incredulidad, fúrico desconcierto o una acumulación de todo ello, pero espero prestes particular atención a lo siguiente.

Ringet extrae su cuchillo y corta una única hoja del árbol, puedo ver claramente su savia dorada derramándose en el suelo.

—Este de aquí, será el pago por tu silencio y buena disposición —me dice su terrible voz—. Oriet olvidó esta parte de su contrato hace unos meses y pagó las consecuencias. Tú debes comprender que esto es un buen negocio para nuestro pueblo y yo mantendré el molesto bulto fuera de tu costado.

Los ojos me queman, en mi garganta se ahogan las palabras, enredándose en este silencio los insultos, el llanto y la furia.

—Con los recursos de los tributos seguiré trayendo prosperidad a *Rijogom* y podrás gozar la vida que siempre soñaste al lado de tu maestro.

La caverna entonces se abre y entran un par de altas mujeres con sus cabellos bañados en flores doradas. Toman mi mano y me conducen hacia el exterior.

El juego ha concluido.

De vuelta en *Rijogom* somos recibidos como vencedores a pesar de nuestra bien comprendida rendición.

Por la magia del *Mecir-amae* mi costado ha sido sanado y obtengo la gracia de su clarividencia.

He visto en las ruinas del tiempo el rostro de Ringet, sonriendo de pueblo



en pueblo y de siglo en siglo, lobo entre ovejas por la noche.

Sé lo que tengo que hacer.

Durante una noche de insomnio cuando me atormentan las visiones, deambulo por las orillas del pueblo, mirando la luz de la luna bañarse en las aguas de la laguna que alimenta nuestros hogares.

Parado en la orilla, alcanzo a reconocer una figura familiar.

Al acercarme, Ringet me mira a los ojos, en su mano sostiene el mismo orbe que le fue entregado en la cima de la montaña.

—Me alegro de que me acompañes —me dice—, entiendo que has visto cómo esto ha de ser inevitable.

El anciano toma el orbe con ambas manos y lo gira para revelar un fino polvo grisáceo en su interior.

—Esto asegurará que cuando este pasajero momento de júbilo termine y la terrible enfermedad muestre de nuevo su retorcido semblante, el siguiente y aún más elevado coste de ingreso a la próxima partida *Kri-uuru* sea cubierto con entusiasmo. Como siempre lo han hecho.

Recuerdo la primera vez que lo vi correr a través de la montaña, cruzó la aldea entera en un chispazo dejando tras de sí una estela dorada.

Tranquilamente me acerco a él, Ringet sonrío y extiende su mano, sus

ojos verdes parecen brillar en la oscuridad mientras contempla las aguas frente a él.

Me inclino para besar su mano. Recojo una pesada piedra.

Con un brusco movimiento golpeo con todas mis fuerzas una sien del distraído maestro, que cae contra la grava al instante siguiente.

Me siento sobre él.

—Astuto Eselei —dice una temblorosa voz.

Lo ignoro.

Golpeo de nuevo su cabeza, estrellando la roca sobre él con todas mis fuerzas una y otra vez hasta que entre mi furia solo alcanzo a ver la luz de la luna resplandeciendo sobre un cúmulo de carne y carmesí, con un único ojo cuyo brillo ha desaparecido.

Arrebato el orbe de las inertes manos y me pierdo entre la noche. Descubro mi rostro empapado entre lágrimas y restos de vísceras.

Camino por largos senderos junto a las inmensas montañas y extensas planicies, hasta que llego a un lugar donde nunca han sido conocidas las manos del hombre.

Ahí entierro el orbe en lo profundo de la tierra.

Regreso a *Rijo-gom*, donde he de ser condenado, nombrado como un monstruo y un traidor, pero finalmente he retornado victorioso.





**Imanol Vázquez**

@soloima

Novelista y ensayista mexicano, Imanol Vázquez da forma al mundo real creando universos tan fantásticos como familiares en sus historias publicadas a través de su plataforma en "sweek.com" y su columna de opinión con el diario "Espacio PV", además de su novela de autopublicación "Cuarenta Gramos".



# Juego de dioses

Relato de Cristina J. García.

El día se acercaba. El ambiente de cada ciudad, pueblo o aldea era tan silencioso que hasta los habitantes tendían a hablar en voz baja para no perturbarlo.

Cualquiera podía ser el elegido. Cualquiera podría convertirse en uno de los cinco héroes. No importaba la raza, el sexo o la edad. No importaba cómo eras ni qué habilidades poseías.

Aunque todo pareciera quedar sujeto al azar, la elección era obra de los cuatro dioses. Cada uno de ellos, siguiendo su propio criterio, vigilaba un territorio del mundo durante el transcurso de cien años. Observaban a la gente, a los granjeros, sacerdotes o reyes, a los que tenían todo y a los que no tenían nada... y decidían.

Nadie podía saber quién sería el próximo héroe que se enfrentaría a su juego.

Todo había comenzado hacía milenios, cuando la humanidad apenas se hallaba en su niñez y la guerra era tan cotidiana como el amanecer. Los dioses, aburridos de limitarse a contemplar a su creación, decidieron formar parte. Escogían reinos a su antojo y los enfrentaban sin que los humanos fueran conscientes de la

auténtica razón de la disputa. Como piezas de ajedrez, los dioses manejaban a los gobernantes pensando tan solo en su propia victoria.

Pero la humanidad se agotaba. Los mortales no querían seguir luchando y las consecuencias de tantas guerras atraían mayor desgracia a los suyos, por lo que aquello iba acabando, y así el entretenimiento de los dioses.

Sin embargo, la resistencia de aquellas criaturas era demasiado valiosa como para dejarla en la nada. No iban a permitir que su diversión se agotara.

Las cuatro deidades descendieron entonces y se presentaron ante los reyes y reinas del mundo, esta vez manifestándose con una forma humana que acabó por dar nombre a las mismas; el Forjador, la Cazadora, el Sembrador y la Navegante.

Así pues, los dioses hablaron y establecieron que, en el transcurso de cien años, cinco personas serían elegidas para enfrentarse a una prueba que ellos idearían. Nadie podría oponerse si era elegido y nadie podría presentarse voluntario. Solo los dioses tendrían la potestad para elegir a los



que ellos mismos denominaron «sus héroes».

Los humanos, que a pesar de todo no dejaban atrás su codicia, exigieron saber qué ganarían los que lograran superar la prueba. Los dioses, aunque en un inicio no se habían planteado premiar a sus piezas, decidieron que el vencedor sería bendecido con aquello que su corazón más deseaba.

Nada se sabía de la prueba. Por supuesto, la Historia hablaba sobre aquellos grandes héroes, sus épicas victorias, sus terribles muertes... todo adornado para que quedara más grandioso. Pero ningún mortal sabía a qué se enfrentaban.

Una vez acabado el juego, el héroe vencedor olvidaba todo lo ocurrido.

Por ello, llegado el día, tras los cien años cumplidos, la gente se mostraba cauta y temerosa.

La elección era silenciosa. El dios escogía a su héroe y este simplemente sabía que debía acudir al lugar establecido. Sin decir nada a los suyos, sin despedidas ni lamentos. Simplemente abandonaba su hogar para, quizá, no volver jamás.

Y allí, donde los héroes de tiempos pasados y presentes perdieron sus vidas o vieron cumplido su mayor deseo, se encontraron, una vez más, los cinco elegidos.

El lugar de la prueba era una inmensa y solitaria montaña, envuelta en un frondoso y antiquísimo bosque y poseedora de decenas de nombres.

Los cinco héroes se hallaban ya frente a ella, observando con cautela las cuatro grandes cavidades que los aguardaban, hambrientas como grandes bocas oscuras.

Había un joven, de cabello negro y expresión arrogante; una mujer de piel cobriza y cabello castaño; un hombre de cabello canoso y a las puertas de la vejez; una muchacha que apenas había abandonado la adolescencia; y un niño de unos diez años.

Estos habían sido los elegidos. Pero eran cinco y cuatro eran los huecos en la montaña.

La mujer fue la primera en darse cuenta de que el hombre joven miraba al niño con recelo, pensando que este era el que más sobraba de los allí presentes. Pero los dioses no habrían escogido a un quinto sin una razón, así que ella cogió al niño del brazo y lo llevó consigo por una de las cavidades.

El resto de los héroes no tardaron en seguir los pasos de la mujer, de modo que, escogiendo una entrada cada uno, se introdujeron en la montaña.

La oscuridad los acompañó brevemente hasta que sus vistas se



aclararon y contemplaron lo que les esperaba.

Estaban en una cueva de gran tamaño cuya altura no les permitía ver la bóveda de la misma. Frente a ellos había un gran abismo y, más allá, cuatro puertas a las que tenían que encontrar un modo de llegar.

Los héroes comenzaron a discutir la forma de llegar al otro lado, mientras observaban las paredes de roca y exploraban el suelo buscando algo que pudiera ayudarlos.

El niño encontró varias piedrecillas en el suelo y, sin meditarlo un instante, las lanzó hacia el abismo esperando que cayeran y le pudieran mostrar a qué altura se estaban enfrentando. Sin embargo, las piedras no hallaron un vacío interminable. El sonido del agua sobresaltó y sorprendió a los cinco héroes.

No se trataba de un abismo sino de un lago cuyo reflejo de la bóveda de la cueva les había confundido.

A pesar de que todos preferían un lago que un abismo, aún seguían sin saber cómo cruzar al otro lado. E imaginaban que la opción de nadar estaba completamente descartada.

Syra, que así se llamaba la joven muchacha, ignoró la conversación que se creó entre los demás y continuó observando la cueva. Hasta que algo llamó su atención. En una esquina del lago, donde el agua chocaba contra la

pared de roca, se dio cuenta de que algo no encajaba. Se agachó, tocó el suelo y presionó contra él. Al hacerlo un trozo del suelo se desprendió y dejó al descubierto una balsa.

Los demás acudieron enseguida ante el descubrimiento, pero pronto se dieron cuenta de que dicha balsa no era suficiente para los cinco.

Nuevamente el hombre joven miró al niño y dejó claro que este era el que debía quedarse atrás.

La mujer, sin embargo, no iba a permitirle salirse con la suya y, sacando de su cinturón una daga oculta lo amenazó y le retó.

El hombre sonrió con sorna y de su cinto también sacó un arma, pero la suya era una espada y no una simple y diminuta daga.

Sin dejarse intimidar, la mujer se abalanzó sobre él y durante un buen rato se enzarzaron en una lucha en la que una esquivaba con agilidad y otro lanzaba estocadas con violencia.

Pero, tan rápido como se había iniciado, la lucha se acabó.

En un momento de pausa en el que ambos trataban de coger aire, la punta de una hoja salió repentinamente del pecho del hombre.

El resto de los héroes contemplaron anonadados cómo su cuerpo se iba cayendo lentamente mientras una tercera arma lo atravesaba con firmeza.



El hombre mayor sacó su espada del cuerpo del muchacho e, impassible, limpió la hoja en la ropa del mismo. Los otros lo miraron con cierto temor, pero nadie le dijo una sola palabra. Aquel hombre les había quitado un rival de en medio. Debían continuar.

Los cuatro héroes se colocaron entonces en la balsa, de forma que su peso quedara compensado y no volcara durante el trayecto. La mujer fue la encargada de conducirlos hacia el otro lado mientras los más jóvenes contemplaban la negrura del agua y las ondas que su paso por la misma provocaba.

—Hay algo en el agua —murmuró el niño de repente.

Syra se dio cuenta de que las ondas de la balsa no eran las únicas que aparecían en el lago. Siguiendo con la mirada el recorrido de las que no eran creadas por ellos, la chica alcanzó a ver cómo algo salía del agua y se llevaba el cuerpo del hombre caído hacia las profundidades.

Una vez los héroes alcanzaron la orilla, la chica suspiró con alivio. Fuera lo que fuera lo que habitaba el lago no quería conocerlo.

Otra vez, los elegidos se encontraron ante cuatro grandes cavidades oscuras que aguardaban su llegada. Esta vez no se detuvieron a pensar. Cada uno de ellos se adentró en

una, eligiendo la misma que habían elegido al entrar en la montaña.

Syra fue por la puerta del extremo derecho, esperando encontrar más oscuridad y temiendo la prueba que tendría que superar a continuación. Durante largo rato, caminó por un largo pasillo hasta que encontró unas escaleras que la condujeron a una sala similar a la del lago negro.

Syra contempló el lugar, pero lo único destacable fue una espada oxidada que encontró en el suelo. No había una puerta o algo parecido que le permitiera avanzar. No había más salida que el sitio por el que había entrado.

De repente, algo se movió frente a ella.

Aquello que había tomado por la pared de la cueva comenzó a moverse y retorcerse hasta mostrar lo que verdaderamente era.

Syra se quedó sin respiración al ver que ante ella se presentaba un enorme dragón cuyo color y forma recordaban a la roca de la montaña.

Syra agarró la espada del suelo y, asustada, apuntó con ella a la criatura.

—¿Qué vas a hacer, mortal? — dijo su voz profunda como la tierra. Los ecos producidos por la misma hicieron temblar la cueva.

Syra no dijo nada. Si los dioses esperaban que diera muerte a la bestia



con aquella espada vieja y sucia se verían decepcionados.

—Te dejaré elegir, mortal —habló el dragón—. Puedes matarme con esa espada y arrebatarme la llave que te permitirá abrir la puerta. —Syra miró hacia el frente y se dio cuenta de que esta vez sí había una puerta por la que podía seguir avanzando. El cuerpo del dragón la había estado ocultando hasta entonces—. O puedes rendirte y dejar que te devore —concluyó la criatura.

Syra observó los ojos negros del dragón. Contempló sus escamas de color gris oscuro, cubiertas de tierra y polvo y envejecidas por el paso del tiempo, y después miró sus fauces. Los dientes de la bestia asomaban ligeramente mientras un pequeño humo escapaba por los huecos.

—No deseo que me devores —dijo Syra finalmente—. Pero tampoco quiero darte muerte.

El dragón miró a la muchacha con detenimiento.

—¿Tanto miedo tienes a la muerte?

Syra calló un momento.

—No deseo ninguna de las dos opciones —repitió—. Pero elegiría la muerte antes que matar.

El dragón observó a la joven con un creciente interés. Era la primera vez en milenios que alguien le decía tal cosa.

—Dime cuál es tu deseo —habló la criatura.

—No quiero decirlo con palabras —murmuró Syra sin dejar de mirar al dragón.

La bestia guardó silencio.

—Acércate, mortal —dijo después.

La muchacha titubeó, pero acabó por obedecer. Syra se aproximó hacia la bestia y se colocó frente a ella. El dragón bajó su cabeza y acercó su morro hacia el rostro de la joven. Syra cerró los ojos, mientras el miedo la invadía, pero no se movió.

—Bien —dijo el dragón—. Continúa.

Syra se percató entonces de que tenía la llave en la mano. Durante unos instantes no reaccionó, confundida ante lo que acababa de suceder, pero después fue corriendo hacia la puerta y la abrió.

La muchacha acabó en una sala en la que había unas amplias escalinatas de mármol que conducían hacia un altar. Lentamente subió los escalones y se detuvo ante el mismo. Sobre el altar había dos cálices en cuyo interior había un líquido transparente.

Unos repentinos pasos a sus espaldas la alertaron.

—Lo has conseguido —dijo la entusiasmada voz del niño.

Syra se alegró de ver que él también había logrado superar la



prueba, pero no podía evitar preguntarse cómo lo habría hecho.

—La mujer ha muerto —le comunicó él—. El dragón la ha devorado.

—¿Y el hombre? —preguntó ella.

—También ha muerto —reveló él—. Lo encontré moribundo en el umbral de su puerta. Consiguió la llave, pero la bestia le mordió antes de que pudiera salir de allí. Ha muerto desangrado.

Syra suspiró apenada. Era cierto que aquellas personas eran sus rivales, pero, a pesar de todo, no les habría deseado ningún mal.

Todo era culpa de los dioses y sus malditos juegos.

—¿Y tú? —preguntó entonces la chica—. ¿Cómo lo has logrado?

—El dragón... —comenzó a decir tembloroso— me permitió salir sin más.

—¿Le revelaste tu deseo? —preguntó Syra, esperando que le hubiese sucedido lo mismo que a ella.

—No —respondió simplemente.

El niño no habló más. Su atención se centró entonces en los cálices del altar.

Los jóvenes se miraron sin entender qué debían hacer, pero no hizo falta que lo pensarán. Una figura encapuchada apareció ante el altar y, con una voz dulce y femenina, se dirigió a ellos.

—Habéis llegado hasta el final —les dijo—. Ahora os enfrentáis a vuestra última prueba. Estos cálices contienen un líquido que os proporcionará distintas cosas. Uno de ellos contiene la muerte. Una muerte rápida y sin dolor que acabará con todo. El otro contiene la victoria y el cumplimiento de vuestro mayor deseo. Los dos debéis beber, pero no podréis compartir el cáliz. Elegid.

Los jóvenes volvieron a mirarse.

Aquel era el momento final. El momento en el que uno de ellos encontraría la muerte.

Syra no quería tomar aquella decisión. Morir ella o dejar que un niño inocente muriera.

El chico era demasiado joven. Tenía una vida por delante y muchos más deseos que cumplir a lo largo de la misma. Para Syra era evidente que tenía que dejar que venciera.

Pero, antes de que la chica tuviera tiempo de desvelar su decisión o de detenerle, el niño se abalanzó sobre el cáliz situado en el lado izquierdo y vació su contenido con rapidez.

Syra esperó y esperó pero el niño continuaba en pie, tan vivaz y enérgico como antes de entrar en la montaña. La muchacha suspiró y, aceptando entonces su destino, dirigió la mirada hacia el otro cáliz. Lentamente lo cogió y bebió.

Ambos esperaron, pero nada sucedió.



Los últimos héroes seguían vivos, con los cálices vacíos en sus manos y sus mentes confundidas.

—No lo entiendo —murmuró el niño—. Él me dijo...

Syra miró al niño confusa.

—El dragón me dijo que escogiera el de la izquierda —desveló él, furioso—. Me dijo que alcanzaría la victoria.

El niño comenzó a moverse con gran nerviosismo, con el cáliz aún en la mano y murmurando palabras ininteligibles. Syra trató de calmarlo pero fue inútil.

De repente, el niño reventó el cáliz contra el suelo, esperando que se hiciera añicos, y recogió uno de los trozos afilados. Antes de darle tiempo a reaccionar, el chico se abalanzó contra la muchacha con intención de acabar con ella.

Syra trató de detenerlo y contempló la desesperación y el terror en los ojos del niño, pero no iba a permitir que la matara de aquella forma. Sacando de su interior una sangre fría de la que creía carecer, la chica empujó al niño con gran fuerza y lo hizo caer por las largas escalinatas. El sonido producido en la caída le hizo saber que el chico no habría sobrevivido a aquello.

Syra observó al último héroe caído y cerró los ojos.

Al abrirlos, todo había cambiado por completo. La sala del altar se había

convertido en un lugar lleno de luz. La roca de la montaña había desaparecido y todo a su alrededor parecía estar envuelto en una bruma extraña y sobrenatural.

—Mi heroína ha logrado vencer —dijo una voz masculina.

Syra observó a la figura que se aproximaba hacia ella y vio a un hombre de gran tamaño, musculoso como un guerrero, de cabello negro y ropas que le recordaban al herrero de su aldea. Era el Forjador.

—Es la hora de reclamar tu recompensa —le recordó—. Dinos, joven mortal, ¿cuál es tu mayor deseo?

Syra calló un momento, pero después habló, con el valor y la fuerza que la habían acompañado hasta ese momento.

—Deseo que el juego acabe para siempre —exigió—. Deseo que el juego termine y que los dioses dejen en paz a la humanidad.

La expresión del Forjador reflejó su incredulidad.

—¿Es ese realmente tu deseo? —quiso confirmar—. Nada de riquezas, poder, amor, una vida eterna...

—No —dijo ella firmemente.

El Forjador se mostró dubitativo un momento, pero después asintió.

—Así se hará.

Y así, tras siglos y siglos de juegos de dioses, una simple mortal, una heroína elegida por el Forjador, venció





a las cuatro deidades haciendo que el juego acabara por fin. Y de las mentes humanas desapareció el recuerdo de lo sucedido y cualquier atisbo del miedo ancestral hacia lo divino.

Desde entonces, en el lugar donde antes hubo una inmensa y solitaria montaña, cuatro sombras aladas, de gran tamaño y poder, vuelan al fin libres hacia la eternidad.

de la literatura, el cine, los videojuegos, el anime y de todo aquello que suponga disfrutar de una buena historia. Su interés por la escritura despertó gracias a autores como Tolkien, Laura Gallego o George R.R. Martin, entre muchos otros, quienes la empujaron a crear sus propios mundos de Fantasía que pudieran servir de refugio para todo el mundo.

---

**Cristina J. García**

TW @CrisJGarcia\_

IG @crisjimenez7

Nacida en Albacete en el año 94,  
maestra de educación infantil, amante



# ACERTIJOS



# Los acertijos de elena

## A. Relaciona cada obra con su autora



Kameron Hurley



Angélica Gorodischer



Laura Pohl



Alba Quintas Garcíandia



Lola Llatas



## B. ACERTIJO: ÁNGELES Y DEMONIOS

En la **última fila** del inframundo, **Bael**, el rey del infierno, aguarda en su agujero. En el **círculo de la violencia**, la **Dama** de los ángeles le observa, pensando que a lomos de su alado **corcel** ya podría haber acabado con su vida. El **Esbirro** de la dama, que siempre quiso ser como ella, se sitúa fiel **a su derecha**: ahora le toca a él. ¿Qué hace el esbirro?

Pista: Te irá bien mirar la portada de este número de la revista.

\* Encontrarás las soluciones en el siguiente número de la revista Droids&Druids\*

---

Nuestros acertijos están creados por:

**Elena Torró**

@BytesAndHumans

Si Quevedo se metiera con ella, le diría: Érase una mujer pegada a un teclado, érase una tecla superlativa, érase un keyboard y su escriba, érase un typing exacerbado. Más en [elenatorro.com](http://elenatorro.com)



## SOLUCIONES AL NÚMERO ANTERIOR

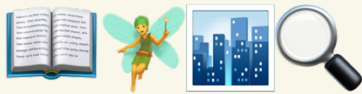
### A. Relaciona cada obra con cada una de sus autoras



Sarah Gailey - Se buscan Mujeres Sensatas.



Laura D. Lobete - Las Princesas de Ceniza



Andrea Prieto Pérez - Manual Sobrenatural sobre Ciudades Perdidas



Mari Carmen Copete - La Ciudad Mimética



Celia Corral-Vázquez - Hacia el Resquicio



Andrea D. Morales - Las Brujas de Tintagel

### B. ACERTIJO: DUELO DE MAGOS

Cítrico y Azur (Naranja y Azul)

Gualdo y Lila (Amarillo y Morado)

Escarlata y Cetrina (Rojo y Verde)

Las parejas, que se **complementan** muy bien, están formadas por colores **complementarios**.



## Viñeta





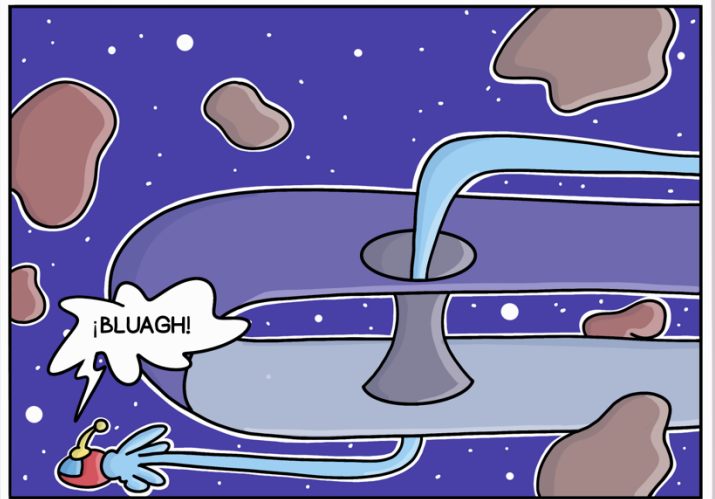
SEGÚN NUESTROS REGISTROS LA LISTA ES LARGA. HAY DESDE SERES MEJORADOS COMO NUESTRO AMIGO, A OBJETOS TECNOLÓGICOS. PARA LOS "TERRÍCOLAS" SON ENTES MITOLÓGICOS Y MÁGICOS...

ENTONCES, ¿POR CUÁL EMPEZAMOS?

TENGO UNA IDEA



HAY UN TIPO MUY ENGREÍDO LLAMADO HÉRCULES, UN HUMANO QUE SE CREE CAPAZ DE HACER DOCE PRUEBAS, CADA CUAL MÁS LOCA



¡BLUAGH!



LA NOVENA PRUEBA ES ROBARLE EL CINTURÓN A LA REINA DE LAS AMAZONAS, UN PUEBLO DE GRANDES GUERRERAS



EL CINTURÓN FUE HECHO POR EL MISMO ARES, DIOS DE LA GUERRA

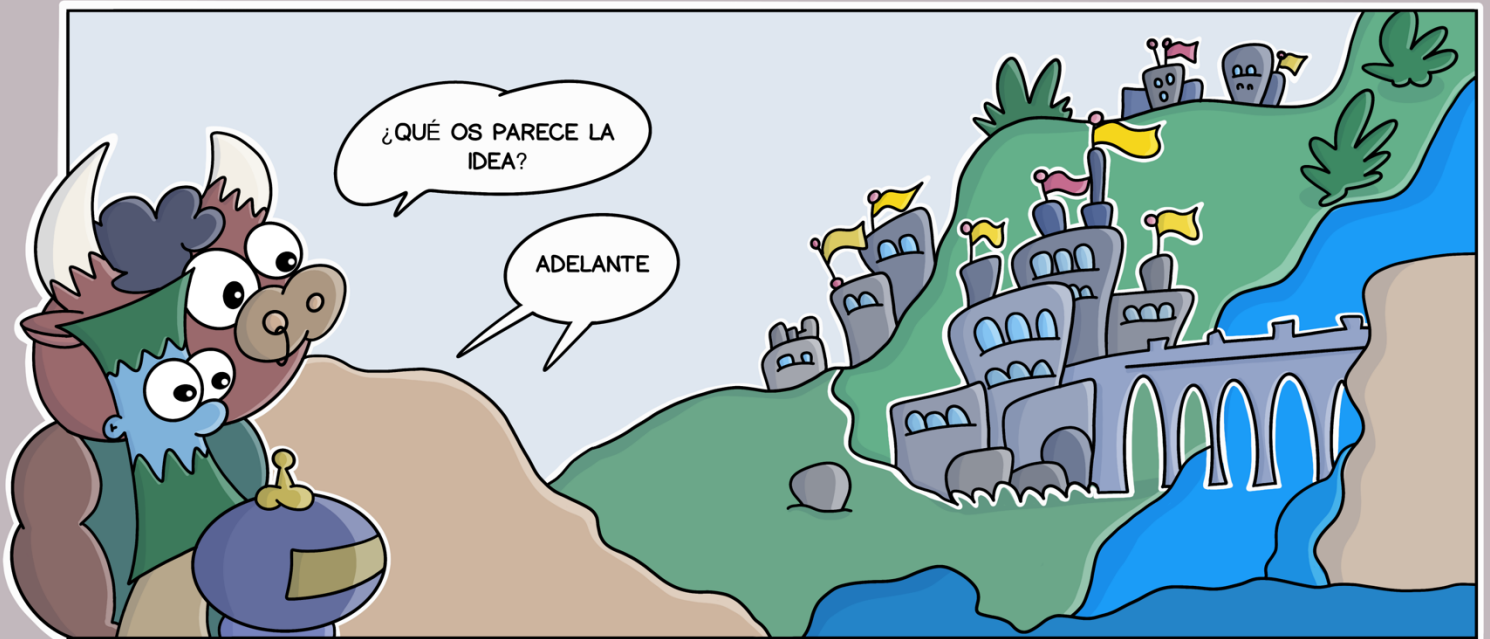


PROPONGO CONSEGUIR EL CINTURÓN ANTES QUE HÉRCULES. ¡TENGO QUE RECONOCER QUE ME CAE MUY MAL!



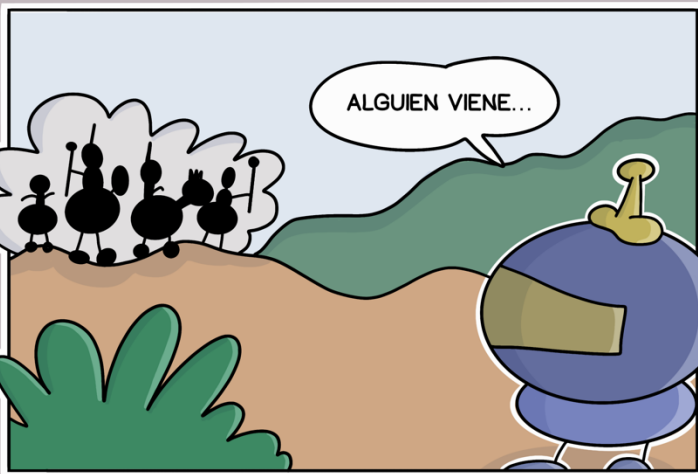
PODEMOS HACER NOS PASAR POR SUS ESBIRROS Y ROBARLO ANTES QUE ÉL





¿QUÉ OS PARECE LA IDEA?

ADELANTE



ALGUIEN VIENE...



ES HIPÓLITA, REINA DE LAS AMAZONAS



¿QUIÉNES SOIS EXTRANJEROS?

SOMOS EMISARIOS DEL GRAN HÉRCULES



QUE NOS ENVÍA A RECOGER TU CINTURÓN, CON TU PERMISO CLARO

UHHMM



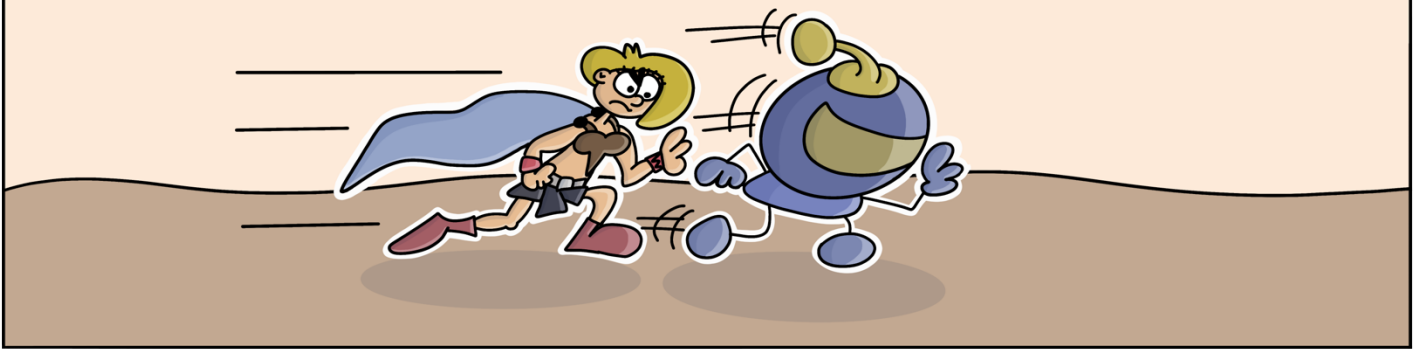
SI EL CINTURÓN QUERÉIS LLEVAROS, A MI MEJOR GUERRERA DEBÉIS DERROTAR EN NUESTROS JUEGOS OLÍMPICOS



¡QUÉ EMPIECE EL PENTATLÓN!

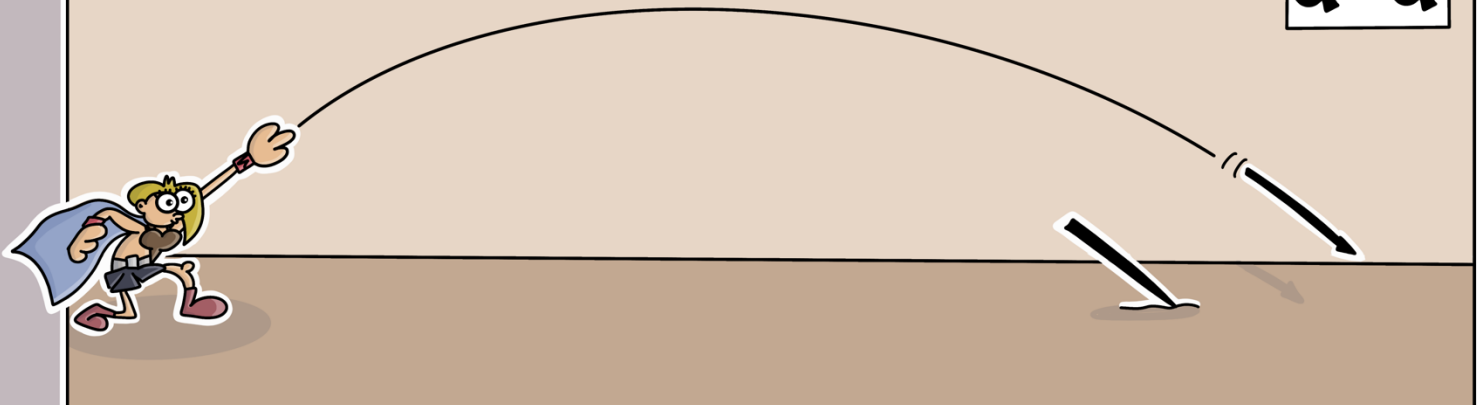
STADIUM

$\alpha'$



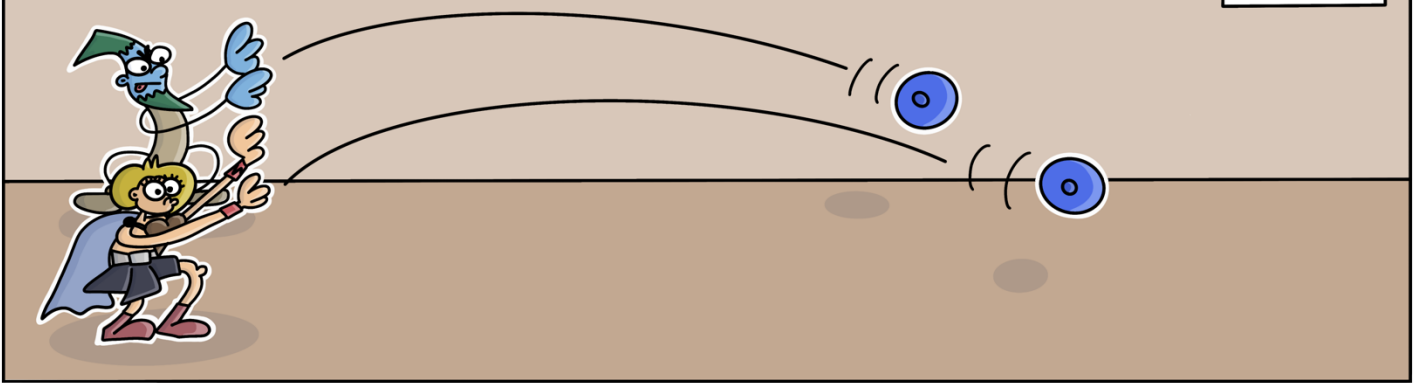
LANZAMIENTO DE JABALINA

$\alpha' - \alpha'$



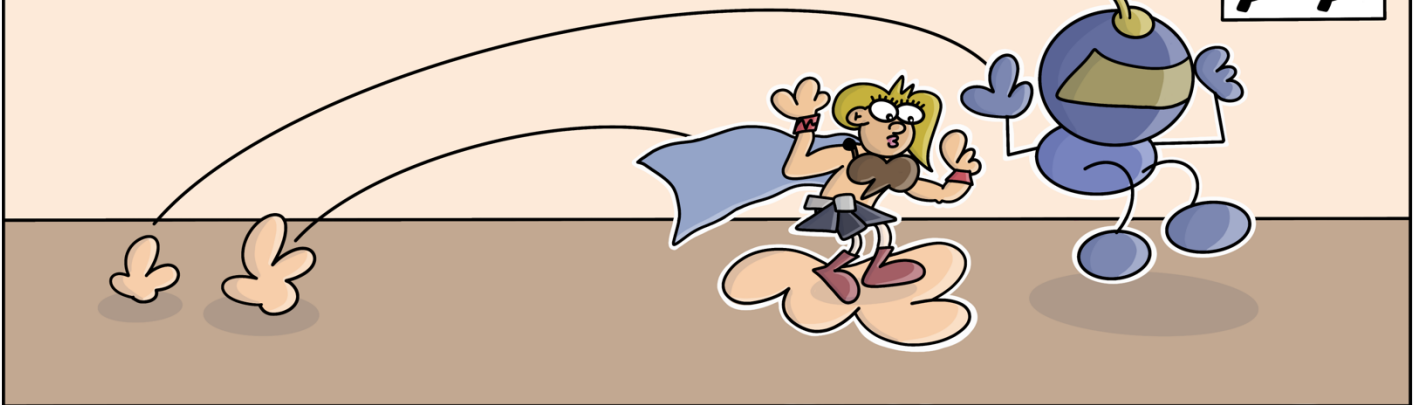
LANZAMIENTO DE DISCO

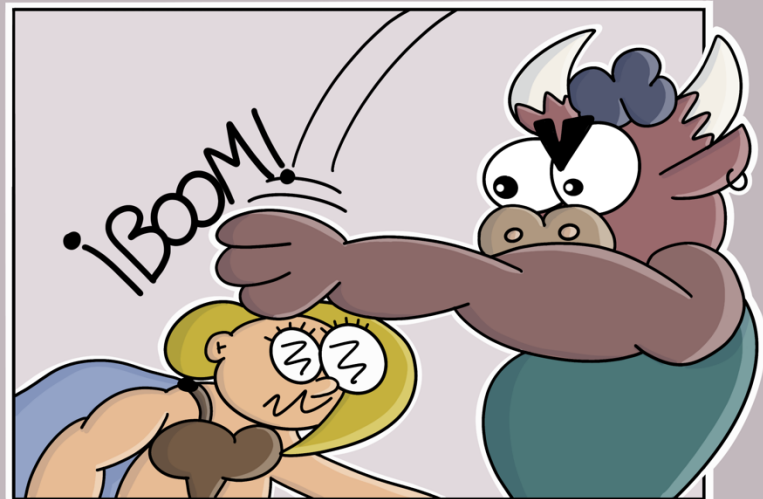
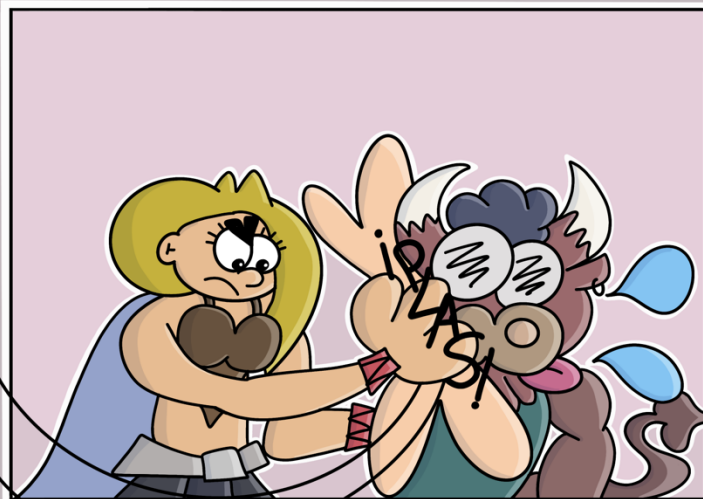
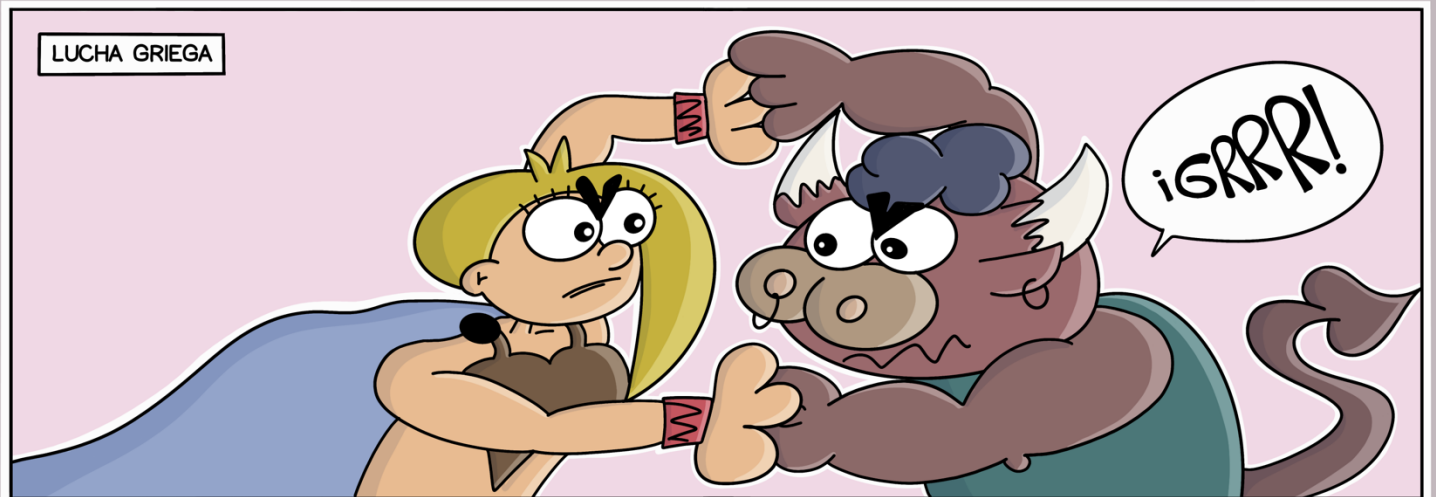
$\alpha' - \beta'$



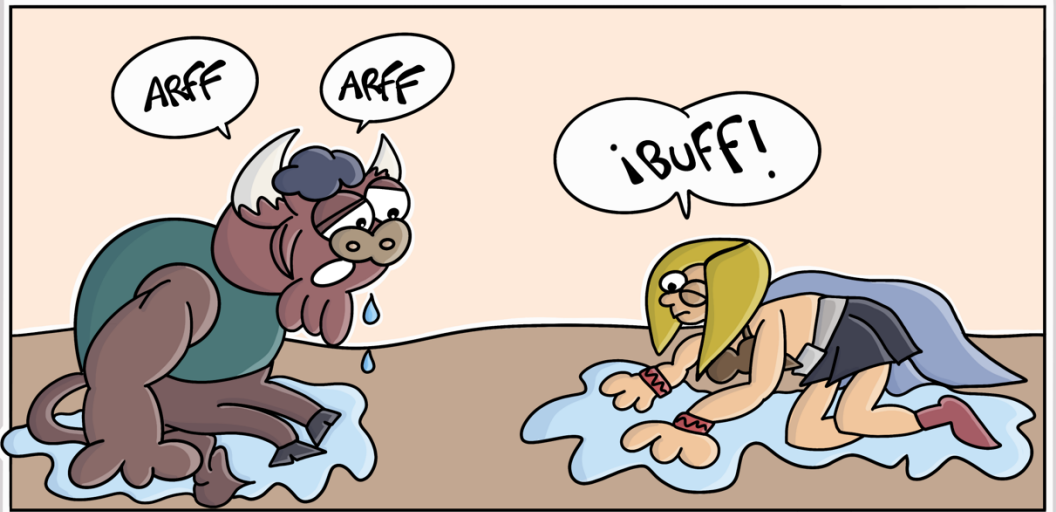
SALTO DE LONGITUD

$\beta' - \beta'$





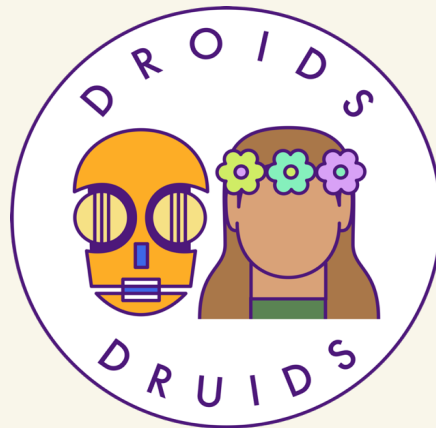
**5 HORAS MÁS TARDE...**





**Autor de la viñeta El cinturón:**

Germán Tortosa (@germatortosa) investiga cómo los microorganismos del suelo forman simbiosis con las plantas. En su tiempo libre fusiona sus dos pasiones, la divulgación científica y el cómic, con el proyecto Ciencia en Cómic ([www.cienciaencomic.com](http://www.cienciaencomic.com)). Es muy colega de José Fco. Zaragoza y siempre trata de liarlo en proyectos curiosos como este cómic.



Síguenos en redes en @droidsanddruids

Visita [droidsanddruids.com](http://droidsanddruids.com)

Escríbenos a [droidsanddruids@gmail.com](mailto:droidsanddruids@gmail.com)

Escucha el podcast en

Ivoox, Apple Podcasts, Spotify y algunos especiales en Twitch y YouTube.