

DESAFÍO

ELENA PÉREZ QUIÑONERO

CD 1

CAPÍTULO 1

Eli no estaba muy convencida. Su amigo Pau le había insistido, una y otra vez, para que lo probara.

Ella lo había buscado por los foros y no aparecía por ninguna parte, ninguna referencia, ni opinión, ni siquiera alguien preguntando por él. DECISIÓN, un título sospechoso, demasiado dramático para su gusto. Sonaba a juego de estrategia, de rol, quizá a aventura gráfica.

No podía creer lo que Pau le había contado sobre él. Sólo podías jugarlo si alguien que conocías te lo prestaba, debías particionar el disco duro del PC e instalarlo desde cero, sin otro sistema operativo que lo sustentara, ni siquiera el antiguo MS-DOS. Eso parecía imposible... Finalmente, debías decidir si estabas preparada para “atravesar la frontera”, de esa forma tan dramática se lo había descrito su amigo. Eli se sentía una iniciada a punto de descubrir qué había detrás de la píldora roja, como Neo en Matrix.

Pau se lo había dejado sólo a ella, argumentando que únicamente ella sabría apreciarlo, que únicamente ella tendría la paciencia suficiente para seguir las instrucciones y valorar su contenido.

Hasta ahí podía ayudarla, eso le había dicho “ayudarla”. Pero qué se había creído, ella no necesitaba ayuda, al menos para jugar en su ordenador.

Era cierto que le gustaba jugar sola, no le atraían las consolas, ni los juegos cooperativos, ni la mayoría de insustanciales videojuegos de acción, sin argumento, ni control sobre las decisiones de los personajes, quizá por eso Pau le había prestado el juego. Sabía que a ella le gustaban los retos.

De cualquier forma, la decisión era suya, le había dicho Pau, demasiado enigmático para su gusto, sólo podía darle el juego a una persona, indicarle cómo instalarlo y advertirle (así lo dijo, “advertirle”) de que ella debía decidir si atravesar o no la frontera.

Todo aquello se le antojaba muy *friki* y le sonaba a demasiados argumentos, de demasiadas películas, libros y, por supuesto, videojuegos... Pero ahí estaba ella, delante del ordenador, arriesgándose a que ese CD (¡un CD!, ¿qué juego usaba hoy en día ese soporte?) contuviera un espantoso virus que lo destrozara, pero se lo había dado Pau, así que una de esas tediosas tardes veraniegas en casa se “decidió” a instalarlo.

Siguió todas las instrucciones que le había escrito escrupulosamente Pau. Particionó el disco con la esperanza de no cargarse su amado ordenador. Insertó el CD y apareció un mensaje:

Instalando DECISIÓN...

(Increíble, se está instalando, pero ¿dónde?, ¿cómo...?)

La barra de instalación iba avanzando. Nota del programa:

Teclee su nombre

(Pues sí, voy a poner mi nombre real... a ver... éste es perfecto: Moira)

Barra

Completando instalación...

(y ahí va...)

Instalación completada. ¿Desea iniciar ahora DECISIÓN?

Intro

Pantalla negra, pantalla negra, pantalla negra...

(Ummm, esto no me gusta nada)

Eli tenía el dedo sobre el botón de apagado, cuando un mensaje apareció en la pantalla.

Moira, necesitamos tu ayuda, Neo nos ha indicado el camino hasta ti, ¿nos ayudarás?

¿Neo?, no podía ser otro que Pau, él y su obsesión por la ciencia ficción, en especial por el universo Matrix... De acuerdo, ya había atravesado la cuarta pared que divide el mundo real del ficcional, así que su decisión era...

Intro

CAPÍTULO 2

¡Vaya!, qué decepción, el juego estaba presentado en primera persona, no podías configurar el personaje, ni siquiera veías su mano desde ningún ángulo.

En la pantalla aparecía un bosque frondoso con árboles de diferentes formas y especies, que ni siquiera debían pertenecer al mismo hábitat. A través de ellos se filtraba la luz tímidamente. La atmósfera de misterio, un tanto claustrofóbica, estaba bien lograda.

Intentó avanzar, movió hacia delante la flecha cursor.

Estupendo, los controles son sencillos, pensó Eli.

Conforme iba avanzando, un camino fue vislumbrándose y al final de él se podía intuir una edificación incierta.

¡Vaya! Parece el cuento de Hansel y Gretel uno de sus preferidos durante su infancia, ahora sólo falta que aquel edificio sea una casita de chocolate... ¡No puede ser!, bueno no es tan extraño, en este contexto...

En la pantalla apareció lo que podría clasificarse como una casa de chocolate. No se parecía demasiado a las que podía encontrar en las ilustraciones de los cuentos de Grimm, pero era una genuina casita de chocolate.

La pequeña construcción era un cubo en forma de enorme caja de bombones. Lo que parecía el tejado (la tapa de la caja) estaba formado por millares de bombones de todas formas y tamaños, apilados, no obstante, de forma armoniosa. La fachada estaba fabricada con chokolatinas, caramelos, gominolas y todo tipo de chucherías perfectamente organizadas por sectores.

Lo que más le llamó la atención fueron las ventanas, bajas, a los dos lados de la puerta. Dos expendedoras de dulces variados que dejaban entrever el interior de la casita a través del cristal.

Miró a su alrededor y comprobó que ese era el único camino. Así pues se acercó a lo que parecía la puerta de entrada, un arco semicircular que semejaba una boca abierta, creado con largas tiras de nubes rosas que le daban un aspecto más bien pegajoso. La obertura no tenía puerta y tampoco se veía nada más a través de sus esponjosos labios, así que movió el control del cursor hacia el interior de la casita.

La siguiente escena que apareció en la pantalla no le causó demasiada impresión, estaba acostumbrada al planteamiento de otras aventuras gráficas a las que había jugado.

Se encontraba en una gran sala en forma de cúpula que emulaba una expendedora de chicles de bola gigante. En el centro un ser indefinido parecía esperarle.

¡Vale! Ya lo tenemos ahí... el o la guía del juego, el o la que me dirá qué es lo que hago aquí, qué debo hacer... Se acercó sin dudar.

Cuando por fin lo pudo ver de cerca le sorprendió la falta de *atrezzo* fantástico del personaje. Era un hombre de unos 40 ó 45 años, vestido con ropa *sport*, como si acabara de salir del gimnasio o se fuera a correr. Todo en él parecía normal, excepto la expresión de su cara. Parecía cansado y en su mirada se apreciaba inquietud, tal vez, miedo.

Se preparó para el discursito típico, pero el hombre sólo le entregó un objeto y le dijo: “Encuentra la puerta, yo ya no puedo llegar”. La pantalla se apagó.

¡Mierda!, pensó Eli, ¡sabía que iba a pasar! El juego me ha frito el ordenador, si ya sabía yo que...

Una chispa saltó del cable de alimentación principal. Eli se asustó, se giró rápidamente para desenchufarlo y en ese momento, simultáneamente, ocurrieron varias cosas:

Oscuridad	(¡¿Se ha ido la luz?!)
Luz	(¿Qué es esto?)
Pantallazos de luz	(¡Dios mío!, ¿qué pasa?)

Salió disparada del despacho y cuando iba a llamar a su madre al móvil todo cesó. Bien, ¿y ahora qué?

Eli asustada y curiosa a partes iguales entró de nuevo en el despacho. El ordenador estaba encendido. En la pantalla, el fondo de siempre, sus “amigos” de Futurama. Y entonces la vio.

Sobre el teclado una llave, pero no una llave cualquiera, una llave grande, dorada, de aspecto vetusto, como salida de un cuento de *Las mil y una noches*. ¿Y qué se supone que debo hacer con esto? ¿Abrir un castillo? Y la pregunta más importante... ¿de dónde ha salido? ¿Era una broma de Pau? Tanta sofisticación le parecía inusual en él, pero nunca se sabe...

Eli tomó una rápida decisión. Cogió la llave y salió de casa en busca de Pau.

Me lo va a explicar sí o sí y pegó un portazo.

CAPÍTULO 3

Era tarde, el sol ya se había puesto, pero no tan tarde como para no ir a casa de Pau. Llamó a su puerta y su madre, una mujer de aspecto cansado y desaliñado, abrió. Acababa de venir de trabajar y no lo había visto aún, estaría en el ciber de la plaza, seguro que allí lo encontraba.

Seguro, pensó Eli, Pau no era un chico con una gran red social a su alrededor, la única que tenía era la que había creado en internet. Se pasaba los días en el ciber jugando, chateando, comprobando sus foros. Ella era casi la única amiga de carne y hueso que tenía.

Cuando entró en el ciber comprobó que ya era tarde, sólo había un chaval conectado. Preguntó a Salva, el dueño, si había visto a Pau ese día. No, no lo había visto. El día anterior se pasó por allí y le pidió instalar un CD de forma poco usual. Salva le había dejado porque confiaba en él y además era un cliente fijo. A su madre le saldría más a cuenta comprarle un ordenador, pero siempre argumentaba que no tenía dinero para mantener la línea de internet.

A Salva le daba pena y cuando compraba un equipo nuevo o necesitaba reparar alguno viejo, Pau le ayudaba a configurarlo o a arreglarlo, incluso tenía una llave del local y hacía las veces de ayudante. De esa forma su amigo tenía un descuento especial que le permitía pasar allí los días, conectado a otro mundo en el que sí era alguien.

A Eli le caía bien Salva. De vez en cuando se quedaba un rato hablando sobre juegos y películas de ciencia ficción o terror a las cuales eran los dos aficionados, pero ahora tenía prisa, quería encontrar a Pau ya. Así que se despidió con un rápido “Gracias, hasta luego” y salió del local.

Volvió a casa de su amigo pero aún no había llegado. Eran las 10:30 de la noche. Pau nunca llegaba tan tarde y su madre, y ella también, empezaba a preocuparse. Tranquilizó y mintió a su madre diciéndole que estaría con algún amigo y se habría entretenido. En verano los días son largos y la luz te hace olvidar la hora que es.

Su madre no se quedó muy convencida, sabía que su hijo no tenía muchos amigos. Eli se despidió asegurándole que volvería mañana a verlo.

.....

A la mañana siguiente volvió un tanto inquieta a casa de Pau. Un coche de policía se encontraba aparcado en la puerta. Su inquietud creció. Llamó a la puerta y su madre salió a abrir con los ojos rojos. Había llorado. Pau no había regresado a casa la noche anterior. Había denunciado su desaparición. Estaba muy preocupada, Pau era un chico retraído pero responsable, la habría llamado. ¿Dónde estaba? Eli la abrazó con los ojos húmedos, no supo qué decirle.

Eli estaba cada día más seria y preocupada. Habían pasado tres días desde la desaparición de Pau y la policía no encontraba rastro de él. Sus padres la intentaban consolar lo mejor que podían, animándola con palabras esperanzadoras pero sin ninguna base sólida. Ella había ayudado en su búsqueda activamente. Había colgado carteles con

la foto de Pau por todo el pueblo, incluso había bajado a Valencia a pegar carteles en el metro y en las principales vías de la ciudad. Probó suerte en los foros y portales favoritos de Pau, pero nadie lo había visto.

Su madre tuvo entonces una gran idea. Eli, cariño, ¿por qué no juegas un rato y te distraes un poco? Qué raro, su madre diciéndole que jugara, no que dejara de jugar de una vez, pero eso le hizo recordar. ¡Gracias mamá, eso es! Y salió corriendo de la cocina, dejando a su madre con un interrogante dibujado en la cara.

CAPÍTULO 4

Eli metió de nuevo el CD en el ordenador, le importaba poco si acababa rompiéndolo, necesitaba respuestas e intuía que ahí podría encontrarlas.

Hola de nuevo Moira, ¿quieres iniciar DECISIÓN?

(Qué remedio)

Intro

En la pantalla apareció un mapa, ¿qué era eso? Apretó el intro varias veces para ver si avanzaba, pero ninguna tecla hizo reaccionar al juego. No entiendo qué puede ser esto. Un mapa, parece un mapa está claro, pero de qué, ¿de la casita de chocolate?, ¿de un castillo encantado? Entonces lo vio claro. Sí era un castillo, pero no uno encantado si no uno muy real y no estaba lejos de allí. Cogió las llaves de la moto, le dio un rápido beso a su madre y salió de casa como un rayo, diciéndole que volvería pronto. O eso es lo que ella creía.

Llegó en media hora a las ruinas del castillo. Valencia, como cualquier ciudad mediterránea que se precie, estaba repleta de atalayas de vigilancia dirigidas al mar construidas en época romana y en la Edad Media, para controlar los feudos y las costas, para adelantarse al enemigo, a las invasiones turcas o a los temidos piratas que surcaban las aguas en ese romántico, aunque cruel, periodo histórico. Y su pueblo, perteneciente al cinturón urbano de Valencia, no era una excepción.

En las ruinas del castillo, formado básicamente por una derruida torre homenaje y un pequeño patio de armas que aún se podía intuir, no había nadie. La Generalitat no se había gastado dinero en esa fortificación apenas dibujada en el terreno, tenía muchas otras en mejor estado a las que prestar atención, así como otros intereses mucho más modernos y cosmopolitas a los que atender. A Eli no le interesaban nada los grandes eventos hacia los que se construía la nueva Valencia y pensaba que era una lástima que se descuidara un patrimonio cultural y paisajístico tan precioso como ese castillo.

Vagaba sin rumbo entre las ruinas, perdida en estos razonamientos, teniendo cuidado de no cortarse con los cristales que algunos domingueros habían dejado entre las ruinas (¡qué guarros!), cuando la vio. En el patio, en el suelo de lo que parecían los restos de una antigua tronera, encontró una pequeña puerta metálica. Nunca se había fijado en ella, pero ahora, con la pesada llave guardada en su mochila, le llamó poderosamente la atención.

La portezuela tenía una cerradura que se asemejaba mucho a la forma de los dientes de la llave. No había que ser un genio para darse cuenta de que encajarían perfectamente. Pese a haber imaginado un buen rato de forcejeo con la herrumbre de la cerradura, metió la llave en la hendidura y oyó un suave click.

El crujido de unas ramas la hizo girarse, no estaba sola en aquel lugar.

CAPÍTULO 5

Un chico que parecía tener su edad se acercó a ella con una actitud tímida, pero decidida. Era moreno, alto y delgado, pero de aspecto atlético, lo suficiente como para que Eli se pusiera alerta. Avanzó hacia él y este en un tono un tanto tímido le dijo:

— Hola, me llamo Marcos. No te asustes, sólo quiero hablar.

— Soy Eli — dijo más relajada — ¿qué haces aquí a estas horas? No tienes pinta de excursionista.

— Si te lo cuento no me creerías.

— Ponme a prueba, últimamente “lo increíble” forma parte de mi vocabulario.

— Me ha traído aquí un mapa que encontré...

— ¡En tu ordenador! — le interrumpió Eli

— Sí, ¿cómo lo sabes?

— Apareció uno igual en el mío por lo que parece, ya que estamos los dos aquí...

Los dos se quedaron en silencio un momento, reflexionando sobre la extraordinaria coincidencia. Entonces Eli ató cabos y le preguntó:

— ¿Ha desaparecido alguien de tu entorno últimamente?

— Sí, mi padre — le contestó Marcos sorprendido — ¿cómo lo sabes? Lleva dos días sin aparecer por casa y estoy muy preocupado. Desde que mi madre murió hace un año, desaparece alguna noche de vez en cuando, pero ya son dos días...

— Mi amigo Pau también ha desaparecido. Hace tres días que no lo veo. La policía lo busca sin encontrar ninguna pista, nada, parece que se lo haya tragado la tierra y ahora tu padre... — Eli calló pensativa, casi podía apreciarse la velocidad a la que se conectaban sus neuronas.

— Hace dos días que no lo veo, llegué de entrenar el martes por la noche y ya no estaba. Cuando vi que al día siguiente no volvía lo denuncié a la policía. Me han asegurado que investigarán su desaparición, pero por lo visto tampoco han encontrado rastro de él. Entonces me acordé del CD que mi padre había instalado esa tarde de forma poco ortodoxa, yo le había advertido de que podía cargarse el ordenador, pero lo dejé instalándolo antes de irme a entrenar, cuando volví ya no estaba en casa.

— DECISIÓN — dijo Eli en un susurro casi imperceptible.

— ¡Exacto! ¿Cómo lo sabes?

Eli le contó todo lo que sabía sobre DECISIÓN, cómo Pau le había dado el juego, lo que vio en él, cuando llegó a la parte en la que apareció el hombre en la casita de chocolate, Marcos empalideció.

— ¡Mi padre, ése es mi padre!, tal cómo lo has descrito no puede ser otro...

— ¡Pero eso es imposible! ¿Tu padre es programador de videojuegos o algo parecido? ¿Por qué iba a aparecer en un juego?

— ¡No, no es programador y no tengo ni idea de qué hacía en tu juego! — dijo Marcos con un tono agudo que indicaba su creciente preocupación.

— Tranquilo, sé que todo esto es muy extraño — dijo Eli al ver que el chico empezaba a estar desesperado — Pero cuéntame más, ¿qué pasó cuando entraste en el juego?

— Pues aparecí en un prado — dijo Marcos más calmado — una llanura interminable de un color verde casi eléctrico. Los gráficos estaban bien logrados, pero tenían ese aspecto irreal que tienen los paisajes de los videojuegos...

— Te entiendo, sigue.

— Todo parecía normal, un videojuego más, tal vez una aventura gráfica...

— Eso pensé yo... — murmuró Eli, más para sí misma que dirigiéndose a Marcos.

—... pero en ese momento apareció un chaval. Iba vestido de forma convencional, como si viniera del instituto o fuera a comprar el pan, parecía demasiado real para el contexto, contrastaba con el paisaje simulado.

— ¿Cómo era? — dijo Eli con ansiedad, tenía una corazonada.

— Pues de estatura media, más o menos como tú de alto. Llevaba unos vaqueros y una camiseta con un logo, ahora no lo recuerdo bien... ¡CP, eso ponía!

— ¡Cíber Plaza, esa es la camiseta que llevaba Pau el día que desapareció!

— ¡Pau!, ¿tu amigo?, ¿era Pau?

— ¿Era castaño, con el pelo muy corto y pálido, de un blanco casi enfermizo?

— Sí.

— Era Pau.

— Pero eso es imposible, ¿qué hacía él allí? ¿Y qué...?

— Mira Marcos — le interrumpió Eli — llegados a este punto, ¿crees que lo de *imposible* es un buen adjetivo?, ¡déjalo!, no trates de encontrar respuestas, centrémonos en lo que pasó...

— Vale, pero algo tendremos que hacer. El chaval, tu amigo Pau, según dices, me dio un papel enrollado en forma de pergamino. El ordenador se apagó...

— Chispas, pantallazos... ya, ya, esa parte me la conozco, ¿pero encontraste algo después en tu escritorio? — ahora era Eli la que parecía ansiosa

— Vale, vale, tranquila, parece que esto sea de lo más normal para ti. Pues sí, encontré un mapa, eso encontré, este mapa. — Marcos le enseñó el pergamino que llevaba en las manos.

— Es el mismo que yo encontré en mi ordenador.

— ¿En tu ordenador? Parece que sabes más que yo...

— No mucho más, pero en mi caso yo también encontré una llave.

Eli le contó cómo la llave había aparecido en el teclado del ordenador, cómo había ido a pedir explicaciones a Pau y cómo finalmente, había llegado allí siguiendo el mismo mapa que Marcos tenía en las manos.

— ¡La cerradura!

— ¿Qué?

— He encontrado una cerradura en una tronera, en la que encaja la llave — lo llevó hasta allí — aún no he abierto la portezuela.

— Pues hagámoslo — dijo Marcos en el mismo momento que abría la pesada tapa.

Los dos se miraron en silencio, una de esas miradas de complicidad, de entendimiento mutuo que normalmente se da entre personas que se conocen mucho tiempo, pero éste era, sin duda, un caso excepcional. Marcos y Eli habían llegado por separado a la misma encrucijada y estaba claro el camino que ahora debían seguir, esta vez, juntos.

CAPÍTULO 6

Fueron a casa de Eli, quedaba más cerca y ella se sentía allí más segura. Marcos parecía un buen chico, pero nunca se sabe... Cuando llegaron, los padres de Eli estaban fuera, su padre trabajando y su madre, de vacaciones, habría salido a su clase de taichí.

Encendieron el PC e insertaron el segundo CD que habían encontrado en la tronera. Lo instalaron igual que el primero y un mensaje apareció en la pantalla.

Bienvenidos Moira y Chris R.

— ¿En serio? ¿Chris R., Chris Reddfield? ¿El de Resident Evil? — dijo Eli con una sonrisa burlona en la mirada.

— Sí, bueno... me hacía ilusión, me gusta más jugar con Jill Valentine, pero soy un chico y... — dijo Marcos con tono avergonzado.

— Vale, vale, lo entiendo — soltó Eli en medio de una carcajada — a mí también me gusta jugar al Resident Evil y también me gusta más Jill.

Marcos parecía más relajado.

— ¿Y tú Moira? ¿Quién eres?

— Quiénes somos. Las Moiras eran en la antigua Grecia la personificación del destino de los hombres. Eran tres y las reconocerás como las hilanderas.

— ¿Cómo las del cuadro de Velázquez?

— Sí, esas mismas. La primera hilaba la hebra de la vida, la segunda medía el hilo de la vida de cada persona y la tercera, la más temida, incluso por los dioses del Olimpo, lo cortaba y elegía la forma en que moría cada persona.

— Qué tétrico...

— No más que un superagente de las fuerzas especiales que se dedica a matar zombis en su tiempo libre.

— No es exactamente así, Chris también buscaba a su hermana desaparecida y...

La pantalla lo interrumpió volviendo a mostrar otro mensaje.

¿Queréis entrar en DECISIÓN?

Se miraron, asintieron y Eli apretó el

INTRO

La luz se apagó, toda, incluso la del sol. Los dos sintieron sus cuerpos más livianos y un fuerte tirón hacia abajo como en la primera bajada de una montaña rusa. Se cogieron de las manos aterrados y cerraron fuertemente los ojos. Duró sólo unos segundos, pero el golpe fue fuerte y seco.

Eli fue la primera en reaccionar. Se levantó lentamente dolorida por la caída. Ayudó a Marcos a levantarse y ambos se quedaron atónitos al mirar a su alrededor.

Era de noche. Se encontraban en una especie de jardín, de árboles grandes y setos frondosos, que no dejaban ver lo que ocultaban. Se abría ante ellos un camino perfectamente trazado, pero lleno de inquietantes curvas.

— ¡Alone in the dark! — dijeron los dos al unísono — Tú también... — parecían dos payasos de circo exclamando las mismas palabras con la misma cara boba de asombro.

— Es mi juego favorito — dijo Eli — el motivo por el que empecé a aficionarme a los videojuegos.

— A mí también me gusta, pero sólo he jugado el IV, éste exactamente.

— Los tres primeros son muy antiguos, se juegan en MS-DOS con gráficos poligonales 3D sobre plano en 2D. Fue la primera aventura de survival horror que se hizo, basada en los cuentos de Lovecraft y...

— Vale, vale, Eli, ya veo que eres una *friki* total, pero ¿eres consciente de lo que has dicho? ¡Survival horror, aventuras de terror! y nosotros estamos en medio de una de sus pantallas.

— No soy una *friki*, ¿vale? Y sí, tienes razón. Es espeluznante. Pero fíjate, el ambiente es el mismo que en el juego que nos ha traído hasta aquí.

— ¿A qué te refieres?

— Sí, observa... la atmósfera parece irreal. Aunque estemos dentro de él, el paisaje parece dibujado a golpe de bit, pero nosotros conservamos un aspecto real.

— Sí, es como el prado que aparecía en DECISIÓN cuando encontré a Pau, pero ese detalle no lo hace menos terrorífico. ¿Y si las criaturas que pueblan Alone in the dark aparecen aquí también y nos atacan?, no veo ningún teclado, ni mando, nosotros somos los personajes. Esto no me gusta nada, aquí no tenemos punto de guardado, ni vidas acumuladas para gastar y resucitar.

— Tienes razón, pero aquí estamos, supongo que desaparecidos en otra dimensión, como Pau, como tu padre... ¡Oh Dios! ¿Y qué demonios hacemos ahora?

Una luz se encendió en lo que parecía una suave colina. Parecía que parpadeaba suavemente y los invitaba a acercarse.

— ¡Mira Marcos! ¿Nos acercamos a ver qué es? Seguramente vendrá de la mansión de Oben Morton. Recuerda el principio de Alone in the dark, el detective Carnby y la antropóloga Aline Cedrac llegan a Shadow Island para buscar respuestas a la desaparición de un amigo del investigador y de unas tablas antiguas de los indios Abkanis, respectivamente. Quizá esa es la mansión que encuentran nada más llegar...

— Vaya, en este caso somos el chico de pueblo y la experta en Alone in the dark, Eli, que llegan a un mundo paralelo con el mismo aspecto de su juego favorito. ¿Pero cuántas veces lo has jugado? Yo apenas me acordaba del principio.

— Muy gracioso...— dijo Eli con tono ofendido, pero con una sonrisa — pero esto es lo que hay. O nos quedamos aquí a la espera de algún zombi en forma de gigante horripilante o de perro del infierno, o vamos hacia la luz misteriosa y averiguamos de dónde sale. Tú decides...

— Las opciones son muy atractivas... Venga vamos — dijo Marcos cogiendo a Eli de la mano y adentrándose en el serpenteante camino.

CAPÍTULO 7

Eli y Marcos caminaron lentamente hacia la mansión, no se les apareció ningún zombi o criatura infernal por el camino, aunque durante todo el trayecto tuvieron la sensación de que alguien los observaba. De vez en cuando, se oía a lo lejos el aullido de algún lobo o quizá de uno de esos perros zombis tan desagradables que te atacaban por sorpresa en el juego. En los últimos metros hacia la mansión apretaron el paso.

Estaban muertos de miedo, avanzaban en silencio cogidos de la mano como si ese gesto los pudiera salvar de las criaturas malignas que acechaban en las sombras. Finalmente llegaron a la mansión, pero no era la de Oben Morton, aunque sí otra igual de espeluznante por lo que simbolizaba.

- ¡La mansión Spencer! — dijo Marcos ahogando un grito.
- ¿Qué? ¿Quién es ahora el *friki*? ¿A qué mansión te refieres...?
- La mansión Spencer, la del primer juego de *Resident Evil*.
- ¡Genial! — exclamó Eli con un bufido de fastidio.

Frente a ellos apareció una edificación menos oscura que la de *Alone in the dark* pero no menos inquietante. La gran casa de estilo victoriano perfectamente simétrica, se alzaba delante de un hermoso jardín. A priori parecía un lugar apacible, impregnado de un barniz señorial, que sólo podía causar miedo si se sabía qué secretos guardaba en su interior.

— Esto no me gusta nada, la situación es exactamente la misma. Las criaturas que desató el virus-T no son más amables que las de los experimentos de Oben Morton, en especial esos perros zombis tan aterradores que te salían al paso cuando menos lo esperabas. — Eli se estremeció de sólo pensarlo — ¿Qué hacemos?, ¿entramos? — dijo en voz baja, como si no quisiera despertar los monstruos que habitaban en el interior de la casa.

— ¿Qué podemos hacer? No tenemos otro lugar a donde ir. Fíjate, la luz que se veía desde el camino sale del salón del ala oeste, donde comienza la aventura en *RE*.

— ¿*RE*? Y luego me dices a mí... está bien. Quizá encontremos algo o alguien que nos pueda ayudar.

- Así me gusta, ahora sale la Eli decidida que nos ha traído a este apacible lugar.
- Qué gracioso... vamos.

Entraron en la casa. Iban armados con dos gruesas ramas que habían encontrado en el jardín de la entrada. No eran el cuchillo o la pistola con los que empezaban la aventura los miembros de S.T.A.R.S¹, pero eran los únicos objetos que parecían reales en ese entorno programado y que pudieron coger.

La mansión era exactamente como la recordaban. Un gran hall, diáfano daba paso a las dos alas de la planta baja, situadas a derecha e izquierda de la gran escalera

¹ S.T.A.R.S.: cuerpo de élite de la policía de Raaccon City que huye de la ciudad sumida en el caos por el estallido de un extraño virus, para acabar refugiándose en la mansión Spencer, en la cual empieza y se sucede la primera entrega del primer videojuego Resident Evil.

que subía al segundo piso. Entraron en el largo comedor del ala oeste, de dónde salía la suave luz que venían observando todo el camino. Entonces algo los atacó.

Uno de esos horribles perros llenos de sangre se abalanzó sobre ellos. Había atravesado la gran cristalera del salón desde el jardín. El ruido que hizo al entrar les puso rápidamente en alerta y Marcos acertó a darle un fuerte golpe en la cabeza con su improvisada porra. El perro negro quedó unos segundos aturdido en el suelo y Eli no lo dudó, le asestó un ramazo que lo dejó inconsciente. El perro desapareció ante sus ojos.

— Bueno, al menos los enemigos desaparecen una vez muertos, no le da un aspecto muy real a la situación en los videojuegos, pero ahora no me desagrada en absoluto — dijo Eli con una sonrisa victoriosa.

— ¿Cómo puedes estar tan tranquila? ¡Nos acaba de atacar un perro zombi, a saber qué otras criaturas pueden aparecer ahora!

— No lo entiendes, no nos pueden hacer daño, ¿te has fijado en su aspecto?, no parecía real. Su fisonomía, su *modus operandi* era una copia y pega de *Resident Evil*. Sabemos cómo matarlos, podemos anticiparnos a sus movimientos. Nosotros sí somos reales, ellos no son más que un montón de bits.

— Pareces muy segura de tu teoría, yo no lo tengo tan claro. Aunque tenía un aspecto demasiado virtual nos ha atacado con la misma fiereza que en el juego, con lo cual nos puede matar de la misma forma que a los protagonistas de *RE*.

— No lo creo, confía en mí.

— Me gustaría creerte Eli, pero no sé...

— ¡Mira Marcos, una carta! — le interrumpió Eli.

— ¿Dónde?

— Encima de la mesa del comedor.

Eli se acercó a la larga mesa perfectamente vestida para un gran banquete y cogió lo que parecía una carta. La abrió rápidamente. Sólo encontró una nota, tan enigmática como el resto de mensajes que habían encontrado hasta el momento.

Buscadla en la iglesia, ella os ayudará

— ¡Estupendo, otro acertijo! ¡Qué desesperante!

— Bueno, al menos alguien nos puede ayudar o eso indica la nota...

En ese momento se quedaron helados, una sirena se oyó a lo lejos, fuera de la casa. Era el sonido lento y monótono que indicaba que las clases habían acabado en el instituto o que la jornada laboral había finalizado en una fábrica.

— Espero que no sea lo que yo creo — dijo en un tono asustado Marcos.

— Me temo que sí — le contestó Eli — la he escuchado demasiada veces como para no reconocerla. La sirena de *Silent Hill*, el sonido que indica en el juego que el desértico pueblo se va a convertir en un lugar aún más inquietante, al más puro estilo *gore*. Sangre y cadáveres por todas partes, en medio de un pueblo tranquilo, que podría ser cualquiera, con su escuela, su hospital, su iglesia... ¡eso es la iglesia! ¡Marcos, debemos ir a la iglesia de *Silent Hill*, es allí donde *ella* nos espera! — y salió corriendo hacia el exterior de la mansión.

— Prometo que si salimos de esta sólo voy a jugar al *Mario's party* — dijo Marcos en un tono resignado — y corrió detrás de ella.

CAPÍTULO 8

Cuando salieron de la mansión una espesa niebla cubría el horizonte. No se podía ver nada a menos de diez metros, pero era de día, lo cual indicaba que Silent Hill aún no se había convertido en un pueblo de pesadilla. Caminaban lentamente por el centro de una de las desérticas calles. A ambos lados de la calzada, se podían apreciar hileras de casas residenciales con sus pequeños jardincitos de clase media. Eli se acercó a una bifurcación para poder ver el nombre de la calle.

— Matheson st., Richard Matheson, el autor de *Soy leyenda* — dijo Eli — estamos cerca de la iglesia.

— ¿Cómo lo sabes? — contestó Marcos sorprendido.

— Porque aquí hay un mapa como en el videojuego que nos indica nuestra ubicación y ¿ves? — dijo Eli señalando un mapa turístico de la zona con su “usted esta aquí” incluido — Aquí está la iglesia, aquí...

— Eso ya lo veo, ¿cómo sabes lo de Richard Matheson?

— Ah, eso... Todas las calles del pueblo fantasma de *Silent Hill* tienen el nombre de un escritor de ciencia ficción o de terror, cuyas obras se relacionan de alguna manera con el argumento del juego...

— De acuerdo, ahora tú ganas. Lo tuyo con *Silent Hill* supera con creces mi conocimiento enciclopédico de *RE*. ¿Y ahora, hacia dónde, gurú de los videojuegos?

— Ja, ja... por aquí, joven aprendiz.

La iglesia no quedaba lejos, pararon en dos cruces más para que Eli fuera situándose y al final llegaron a Bloch st.

— Estamos cerca, la iglesia está situada en esta calle, en Bloch st.

— ¿Y quién es Bloch? ¿el autor de *Zombis locos al acecho*?

— ¡Tú búrlate todo lo que quieras, pero te he traído hasta aquí, si no fuera por mí...!

— Está bien, Eli, no te enfades, a mí también me gusta esa clase de libros. ¿En serio, quién es Bloch?

— Robert Bloch, el autor de *Psicosis* — contestó Eli más calmada.

— ¿La película de Alfred Hitchcock? — preguntó Marcos

— Sí, es una adaptación fiel del libro de Bloch, un clásico del cine.

— ¿Como *Soy leyenda*, la peli de Will Smith?

— No exactamente, esa adaptación no es tan fiel al libro como la de Hitchcock, los zombis postapocalípticos de la peli, son en realidad vampiros en el libro de Matheson y...

El sonido de la sirena interrumpió el apasionado discurso de Eli, dejando a los dos jóvenes helados.

— Vamos, de prisa, la cosa se va a poner muy fea — reaccionó Eli

— ¿Más?

— Sí, piensa. Silent Hill tiene dos tipos de atmósfera, la angustiada y la terrorífica. La sirena nos advierte de que la segunda va a entrar en acción. Corramos a la iglesia, queda muy cerca, antes de que una de las criaturas sedientas de sangre del juego aparezca — Eli cogió de la mano a Marcos y los dos emprendieron una carrera frenética, mientras la translúcida luz de la niebla daba paso a la oscuridad.

.....

Llegaron a la iglesia casi sin aliento. Eli se paró en seco.

— ¡Escucha!, algo se acerca.

De uno de los pasillos laterales de la iglesia salía un sonido extraño, una especie de ruido blanco como el que hacen las emisoras de radio cuando se está sintonizando. Desde las sombras avanzó lentamente una horrible criatura. Una mezcla de momia y zombi que se movía lentamente hacia ellos, con pasos irregulares, como si cada movimiento estuviera provocado por corrientes eléctricas. Su cuerpo aparecía fuertemente apesado por unos extraños vendajes que sólo dejaban al descubierto su monstruosa cara, con una expresión de ansia y desesperación, parecida a la del cuadro de *El grito*, de Munch.

— ¡Corre! Gritó Eli. Los dos huyeron hacia el interior de la iglesia.

Cerraron tras de sí la pesada puerta. Se quedaron apoyados de espaldas en ella, sin aliento, enmudecidos por el terror. Tardaron unos segundos en verla. Al fondo de la iglesia, delante del altar apareció de pie, inmóvil, una mujer.

— Dahlia Gillespie — susurró Eli — la líder de la secta del oscuro culto del pueblo. Si es ella la que nos tiene que ayudar, estamos apañados.

Avanzaron hacia la mujer. A medida que se acercaban a ella por el largo pasillo de la iglesia, Eli pudo comprobar que no era la vieja Dahlia la que los esperaba. Su aspecto regio y su expresión tranquila, altiva, le habían hecho caer en la confusión. Una vez se situaron a su altura pudieron comprobar que no era tan mayor como parecía. Su aspecto era disonante con la atmósfera que los envolvía, tampoco parecía pertenecer a ese mundo ficticio, la textura de su piel, su ropa, aunque exótica, parecía muy real, como ellos, como Pau, como el padre de Marcos. La mujer sacó una mano de la especie de túnica que llevaba puesta y les alargó un objeto, una especie de bola de acero del tamaño de una manzana. Eli la cogió y la guardó en su mochila.

— Debéis destruir a la fuente — dijo la mujer sin más preámbulos con una voz grave.

— ¿“La fuente”? ¿Qué fuente? ¿Qué hacemos aquí? — preguntó Marcos con tono desesperado — ¡Han estado a punto de matarnos dos veces!, ¡no sabemos dónde estamos! ¡Estamos muertos de miedo y hartos de enigmas y de...!

— ¡Silencio! — la mujer levantó su mano en un gesto autoritario — ¡No hay tiempo para explicaciones! Llegad hasta ella y destruirla, esperemos que sepáis cómo hacerlo llegado el momento... usad la esfera — el tono de su voz fue decreciendo suavemente hasta volverse un susurro. La mujer dio media vuelta y desapareció tras las cortinas de un lateral del templo.

— ¡Espera! — gritó Marcos.

— Déjala, no te va a decir nada más — Eli se sentó con actitud de derrota en el primer banco de la fila.

— Pero Eli, ¡después de todo lo que hemos pasado! ¿esto es lo único que nos da? Menuda ayuda, ¿qué vamos a hacer?

— No lo sé Marcos — dijo Eli con los ojos llorosos — estoy harta, muerta de miedo, cansada... — su voz se quebró por un sollozo.

Marcos se sentó a su lado, la rodeó con sus brazos y dejó que llorara libremente, en un intento de parecer fuerte y protector como sus héroes favoritos, pero un incontrolable temblor delataba el miedo que sentía.

Al cabo de un rato los dos se quedaron dormidos, abrazados y apoyados en el banco de esa tranquila iglesia, el único sitio en el que se habían sentido a salvo hasta el momento.

CAPÍTULO 9

Se despertaron en medio de un prado. Marcos fue el primero en hacerlo, miró a su alrededor y vio un paisaje tranquilizador, después de todos los escenarios truculentos por los que habían pasado, ése era un soplo de aire fresco.

— ¡Eli despierta, mira! No más *survival horror*, parece que nos han dado un respiro...

Eli se despertó lentamente y sin saber muy bien por qué, le dirigió una mirada intensa a Marcos acompañada de una sonrisa de felicidad. Marcos apartó la mirada, un tanto avergonzado, algo se movió en su estómago cuando ella lo miró y era una sensación nada desagradable. Eli pareció no darse cuenta y se desperezó tranquilamente.

— ¡Buenos días Marcos! ¡Qué paisaje tan bonito! — dijo Eli observando su alrededor — ¿Hemos vuelto a casa?

— Me temo que no, Eli. Fíjate en este prado, en esa suave colina del horizonte, ¿no te parecen demasiado extraños?

— Sí, tienes razón — dijo Eli con un tono de decepción en su voz — Los colores son demasiado... cuál es la palabra...

— Eléctricos, estridentes, irreales...

— Exacto, estás hecho un poeta — los dos se echaron a reír.

— Vale — dijo Eli, aún entre risas — al menos nos lo tomamos con humor. Vayamos a la colina, a ver que sorpresa nos prepara ahora este *fantástico* mundo. Se levantaron y caminaron lentamente hacia la línea, nunca tan irreal como entonces, que marcaba el horizonte.

.....
No tardaron mucho en llegar a la cima del montículo. Esta vez el paisaje era muy distinto, aunque perfectamente reconocible.

— El castillo de *Monkey Island* — dijo Marcos mientras Eli asentía, de pie a su lado.

— Sí, pero con un matiz más oscuro, fíjate la nube que parece copar la edificación. Es el castillo de *Monkey Island*, pero la atmósfera que lo envuelve es más parecida a la fortaleza de Mordor en *El señor de los anillos*.

— De cualquier forma, ahora es el paisaje de una divertida aventura gráfica, hemos cambiado a un género más amable, en el que las probabilidades de que aparezca un monstruo son mucho, mucho, mucho más bajas.

— Esperemos... — dijo Eli con un tono vacilante.

— Bien, ¿y ahora qué?

— Veamos... he estado pensando y creo que sé lo que debemos hacer. Estamos dentro de un mundo paralelo, que parece estar creado a imagen y semejanza de algunos de los videojuegos más famosos del mercado, ¿pero no has notado algo en común entre ellos?

— Sí, que hasta el momento, todos eran terroríficos, excepto éste.

— Sí, pero hay algo más...

— ¿Qué Eli? ¡Déjate de intrigas!, ¿no has tenido suficiente?

— Tienes razón, perdona. Los juegos por los que hemos llegado hasta aquí, incluido éste, son juegos que ambos hemos jugado. Los dos hemos reconocido la atmósfera de inmediato, podían ser juegos diferentes, pero al parecer estamos unidos por una afición común, nunca mejor dicho.

— Tienes razón, a los dos nos gusta *Alone in the dark*, pero yo sólo he jugado la cuarta parte, que es en la que aparecimos...

— Sí. Y a mí también me gusta *Resident Evil* o *RE* como tú lo llamas, pero sólo he jugado el primero y el tercero y aparecimos muy oportunamente en la mansión del primero...

— Así que...

— Así que algo de poder sí tenemos en este mundo. Nuestras pasadas elecciones, de alguna extraña manera, hacen que sólo aparezcan ante nosotros las pantallas de los juegos que más controlamos.

— ¡Es verdad! Tú pareces ser una erudita en *Alone in the dark* y *Silent Hill*...

— Y tú un experto en *RE* — dijo Eli con una medio sonrisa dibujada en la cara — y aquí estamos en el castillo de *Monkey Island* con tintes tenebrosos de *El señor de los anillos*.

— Pero *El señor de los anillos* es un libro de Tolkien.

— Exacto, que también tiene su versión en videojuego.

— Es verdad, lo jugué en casa de un amigo, pero me gustan más los juegos de estrategia que los de rol.

— Pues a mí, ni uno ni otro, pero al juego de *El señor de los anillos* sí he jugado, no pude resistirme a ver la adaptación de mi novela favorita al mundo de los videojuegos, aunque no me gustó demasiado...

— Bueno y aparte de esa coincidencia, en qué consiste nuestro poder...

— Recuerda, las dos criaturas que nos han atacado...

— Qué... No estaban para nada fuera de lugar.

— Sí, pero justamente eran ésas y no otras las que han aparecido.

— ¿Qué quieres decir? ¿Que también las generamos nosotros? — preguntó Marcos.

— Eso creo

— Pero, ¿cómo? ¿Con nuestro pensamiento? Yo no pensé en el perro infernal, ni en el extraño zombi-momia de la iglesia.

— Pero yo sí... Antes de entrar en la mansión de *RE* verbalicé mi especial aversión hacia los perros zombis y ¿qué aparece justo al entrar en la mansión?

— Un perro zombi. Sí, hasta aquí tu teoría se sostiene, pero ¿y el zombi-momia? No dijiste nada al respecto y yo tampoco...

— Pero lo pensé, cuando te dije que corriéramos antes de que una criatura nos atacara, estaba pensando concretamente en ésa. Entre todos los monstruos de *SH*, apareció justamente el que en ese momento más temí que apareciera. Ni siquiera estoy seguro de que perteneciera al primer *SH*, en el que estábamos, parecía salido de la segunda parte...

— Vale, vale, vale, stop dama de los universos *frikis*, *SH*, control mental sobre los monstruos... esto es demasiado.

— ¿Demasiado? ¿Qué es para ti demasiado? ¿Después de todo lo que hemos pasado, qué te sorprende de mi teoría?! ¿Que podamos controlar este mundo de alguna forma? Ah, claro, es más fácil creer que estemos dentro de una especie de videojuego formado a partir de retazos de otros; es más fácil creer que nuestros familiares y amigos hayan desaparecido después de darnos un extraño CD; es más fácil creer que objetos de otro mundo aparezcan encima de nuestros teclados; es más fácil creer...

— ¡Vale Eli, tienes razón! Perdona — dijo Marcos en un tono conciliador.

Los dos se quedaron callados, en medio de un silencio incómodo y una tensión creciente que pareció distanciarlos. Entonces Marcos se acercó y rodeó a Eli con sus brazos. Ella se dejó llevar y lo abrazó fuertemente. Lo miró tiernamente a los ojos, pero en ese momento Marcos se separó y dijo ensimismado, con la mirada perdida:

— ¿Y la *fuenta*? ¿Y la bola metálica que la mujer nos dio? ¿Qué se supone que debemos hacer ahora?

— Supongo que la *fuenta* estará esperándonos en el interior de esa fortaleza — dijo Eli con cierta decepción en la voz y un tono distante.

— ¿Te pasa algo Eli? Ya te he pedido perdón, siento haberte llamado *friqui* y dudado de ti...

— No es eso. No te preocupes, los dos estamos cansados de este galimatías. Acerquémonos al castillo — dijo ella en un tono desenfadado, aunque en su interior se movían sentimientos desconcertantes, difíciles de ubicar, que tenían que ver con Marcos, intuía. Los dejó aparcados en algún lugar de su mente, hasta que pudiera analizarlos. Se dirigieron al castillo, esta vez sabiendo qué debían buscar.

CAPÍTULO 10

Llegaron al castillo, la nube que lo oscurecía le daba un aspecto mucho más siniestro del que parecía tener a lo lejos, enmarcado en el prado. Marcos y Eli se quedaron de pie, mirando la enorme puerta de entrada y la muralla que lo rodeaba, alta, maciza, inexpugnable.

Habían caminado hasta allí en silencio. Marcos andaba pensativo, ausente, como si su mente estuviera en otro plano de la *realidad*. Eli no quiso romper su silencio y lo siguió sumida en sus propias reflexiones. Había sentido algo al despertarse y ver a su lado a Marcos. Hasta el momento no habían tenido mucho margen de tiempo para pensar en otra cuestión que no fuera sobrevivir, pero aquella mañana había visto a Marcos desde un ángulo distinto...

— Creo que sé qué podemos hacer — dijo Marcos con un tono serio que sacó bruscamente a Eli de sus divagaciones.

— ¿En serio? Por tu tono no parece que vaya a ser muy agradable...

— No, pero he estado pensando todo el camino en tu teoría y creo que puedo ampliarla y usarla en nuestro favor.

— Habla, soy toda oídos — dijo Eli con una sonrisa.

— Mira, esta claro que a los dos nos gustan los videojuegos — prosiguió Marcos con un tono más amable — pero en algunos aspectos tenemos gustos diferentes.

— ¿A dónde quieres llegar? — preguntó Eli.

— Verás... A mí me gusta el *survival horror* como a ti y he jugado a algunas aventuras gráficas como el clásico Monkey Island, pero el género que más me gusta es el de la estrategia y de vez en cuando probar algún juego de rol.

— No me gustan nada, quizá no tengo suficiente paciencia para organizar tantos ejércitos, para adquirir tantas habilidades...

— Exacto. Lo cual nos conduce a poner en funcionamiento mi plan.

— ¿Tu plan? — preguntó Eli extrañada y curiosa.

— Sí, bueno, nuestro plan si al final decides seguirlo conmigo, claro...

— Está bien Marcos, ¿quién es ahora el misterioso? ¡Suéltalo de una vez! — exclamó Eli impaciente y un poco molesta.

— Vale, vale... ya voy... En primer lugar, parece claro que la fuente, sea lo que sea, está dentro del castillo, ¿no?

— Sí

— En segundo lugar, el castillo parece una fortaleza inexpugnable, pero como cualquier edificación, deberá tener un punto débil, ¿no?

— Sí, Marcos, ¿pero a dónde quieres ir a parar?

— No he acabado mi argumentación Eli... En tercer lugar, si la fuente está ahí dentro estará esperándonos y si conseguimos entrar, nos fulminará al instante.

— Es cierto, no había pensado en ese *pequeño* detalle...

— Yo sí... y ahora viene mi plan, nuestro plan — rectificó Marcos rápidamente — Eli creo que debemos separarnos.

— ¿Qué? ¡Estás loco!

— Escucha Eli... espera que acabe de contártelo, por favor.

— Vale, perdona, continúa.

— Si las premisas que te he expuesto se cumplen, no conseguiremos derrotar a la *fuentes* directamente, pero sí si realizamos una maniobra de distracción...

— ¿A qué te refieres? — le interrumpió de nuevo Eli.

— Eli, escucha, por favor...

— Vale, lo siento... te prometo que no te interrumpiré más.

— He pensado que si nos separamos tendremos más opciones de vencerla y ahí entran en acción nuestros *poderes*. — Marcos miró a Eli, esperando que ésta dijera algo, pero Eli cumplió su promesa y esperó en silencio a que prosiguiera. — A mí me gustan los juegos de estrategia y rol, y tú por lo que parece controlas más las aventuras gráficas. Deberíamos dividirnos... Tú buscarás un acceso al castillo, si bordeas sus murallas, quizá encuentres alguna entrada secreta, como suele ocurrir en ese tipo de aventuras y seguro que te las apañas para poder entrar.

— ¿Y tú? — Eli no podía contener más su impaciencia.

— Yo me las ingeniaré para buscar un pequeño ejército que me ayude a atacar el castillo, creando así una maniobra de distracción para que puedas llegar a la fuente sin que ésta se percate de tu presencia.

— ¿Qué? ¡Estás loco! — volvió a repetir Eli — ¿De dónde vas a sacar un ejército para atacar el castillo? Y si lo consiguieras, la *fuentes* te aplastaría en un minuto, éste es su mundo, no el tuyo.

— Es la única estrategia que se me ha ocurrido. ¿Tienes una idea mejor?

— No... pero... es muy peligroso Marcos. No te puedo dejar aquí solo, luchando casi sin opciones contra lo que sea que salga de esta fortaleza...

— ¿Y crees que me hace gracia que tú vayas sola al encuentro de la *fuentes*? — esta vez fue Marcos el que la interrumpió — Pero creo que es la única vía que tenemos para tener una mínima oportunidad de éxito.

Eli no contestó, se había quedado sin palabras, el miedo inicial dio paso a un balance de la situación. Estuvo sopesando los pros y contras del plan de Marcos y finalmente lo vio claro, no había otra opción, o al menos ella era incapaz de pensar en otra mejor.

— Está bien Marcos, sigamos tu plan... nuestro plan — dijo Eli con una sonrisa forzada que dejaba entrever claramente lo preocupada que estaba.

CAPÍTULO 11

Marcos se alejó del castillo para dirigirse de nuevo a la colina por la que habían llegado. Su plan parecía muy compacto cuando se lo describió a Eli, pero ahora no estaba muy seguro de cómo llevarlo a cabo. Pensó que si debía reclutar un ejército sería mejor que fuera manejable y que se pudiera retroalimentar, el único que se le vino a la mente en ese momento fue el formado por los esbirros de *Overlord*. Pero ¿dónde buscarlo?, ¿dónde encontrarlo?

La única solución en la que halló una brizna de coherencia dentro del caos en el que vivía ahora fue la que intuyó Eli. Si era verdad que ellos tenían cierto ascendente en este mundo paralelo, debía intentarlo. Así pues pensó en *Overlord*, se vio a sí mismo como su jefe oscuro, con un conveniente parecido a Sauron, el señor oscuro de *El Señor de los Anillos*². Los programadores del juego no se habían calentado demasiado la cabeza.

Pensó también en los cuatro tipos de esbirros que podía tener a su mando y que hacían casi todo el trabajo sucio, cada uno tenía un nombre específico que ahora no recordaba, pero los podía distinguir por su color y fisonomía.

Los parduzcos, la vanguardia del ejército, luchadores incansables que podían utilizar cualquier objeto como arma. Los de color rojizo. Obviamente su elemento era el fuego. Los verduzcos, de todos ellos, los que más se parecían a los *Gremlings* de Spielberg, asesinos silenciosos que debidamente situados podían hacer mucho daño a las huestes enemigas. Por último, los que le habían decidido por ese juego en concreto, los grises, criaturas anfibias y expertos arqueros, cuya principal virtud para Marcos en ese momento, era su capacidad para resucitar a los esbirros caídos en combate.

Marcos se dirigió a la colina con un único pensamiento en la cabeza: “Overlord, Jefe Oscuro, esbirros, jefe oscuro, esbirros...” con la esperanza de que el cambio de paisaje, también fuera un cambio de pantalla, de juego...

Alcanzó finalmente la cima del montículo. Se quedó allí, de pie, observando en silencio el abrumador espectáculo. Al pie de la colina, un ejército de monstruitos le esperaba en silencio, lo miraban fijamente con sus perversos rostros llenos de ansiedad a la espera de una orden suya. Después de unos segundos reaccionó. Se miró a sí mismo, no había notado la transformación, pero su cuerpo estaba ahora totalmente protegido por una brillante y elaborada armadura.

Sin ningún esfuerzo, dio unos pasos hacia delante, la armadura era liviana, parecía casi fundida en su piel, sus esbirros lo miraron con más intensidad, como una manada de lobos a la espera de la señal de su macho alfa. Marcos sintió entonces el poder. Una corriente de energía le recorrió todo el cuerpo arrancando, desde lo más profundo de su interior, un grito.

² *Overlord* es un juego de rol, aventura y acción cuyo argumento se centra en la reconquista de un imperio perdido por el anterior “señor oscuro” a los héroes que lo derrocaron. Para ello contará con un ejército de esbirros que aún le son fieles y que debe manejar con maestría para derrotar al nuevo imperio. En este sentido se parece a *El Señor de los Anillos* aunque, en este caso, el jugador está del lado del mal, manejando un protagonista bastante parecido al antagonista de la obra de Tolkien, Sauron, con la figura de su más poderoso general, el Señor de los Nazgûl.

¡ADELANTE!

Las feroces criaturas lo siguieron hacia el castillo con un ímpetu ensordecedor. “la suerte está echada”, pensó Marcos con un último atisbo de sensatez, después sólo el instinto de lucha guio sus pasos.

Eli se abrió paso lentamente entre la maleza que parapetaba el castillo en su parte trasera. La muralla allí era algo más baja ya que un pequeño bosque de matorral bajo cubría ese flanco. Se paró en seco, a lo lejos el sonido de un trueno rompió el silencio. Escuchó en tensión, alzó la mirada hacia ese extraño cielo, una especie de cúpula asfixiante de una tonalidad rojiza, como el que presagia las batallas. Nada había cambiado, no se veían nubes en el horizonte, entonces lo entendió. No había sido un trueno, ahora se distinguía con más claridad, un clamor formado por gritos, gruñidos, entre los que pudo apreciar el sonido de una pesada puerta abriéndose. “Marcos lo ha conseguido, no sé cómo pero ha traído hasta aquí un ejército”. Eli apresuró el paso corriendo hacia la muralla sin apenas sentir como su carne se desgarraba arañada por los espinos.

CAPÍTULO 12

ELI

Se quedó mirando el grueso muro que tenía delante. “¿Cómo voy a poder entrar por aquí?, si al menos hubiera una ventana...”. Entonces la vio, apareció de la nada, una pequeña ventana a mitad pared con una mínima cornisa a la que podía encaramarse.

Eli no se paró demasiado a pensar, no había tiempo para el asombro ni para elucubraciones. “Vale, ahora necesitaría un gancho a lo Lara Croft en Tomb Raider...”. Esperó a que cayera del cielo algún tipo de artefacto con el que poder escalar hasta la cornisa, pero nada ocurrió. “Está claro, no va a ser tan sencillo como desear y tener, treparé por el muro a la forma tradicional”.

Eli no era Lara Croft pero estaba en buena forma, el muro formado de adobe, tenía un lucido más irregular que en su parte frontal. Fue subiendo lentamente aferrándose a los desgastados ladrillos, un pie tras otro, hasta alcanzar la obertura. Entró en lo que parecía una minúscula celda. ¿Un puesto de vigía, quizá? — pensó Eli — y salió de esa especie de ataúd con ventana.

Lo que vio fuera del habitáculo la dejó sin habla. Ahora sí sentía perdida, ¿qué era eso? Un laberinto de pasillos distribuidos sin ningún sentido parecía flotar ante ella. Los corredores subían y bajaban, sin empezar ni acabar en ninguna parte y entre ellos espacios vacíos, algunos de ellos humanamente insalvables. No supo qué hacer, ni por dónde ir. El panorama que tenía delante le recordaba un juego a medio programar. Algunos de los caminos llegaban a extrañas puertas, la mayoría semitransparentes, apenas intuidas gracias a su perfil dibujado, como si se tratase de un plano a medio acabar.

Decidió intentar llegar a una de ellas, la única que parecía estar completamente terminada, pero para ello debía encontrar un camino factible entre ese siniestro galimatías de cruces, abismos y desniveles sin sentido. Recurrió entonces a su experiencia en aventuras gráficas y decidió buscar algún mecanismo, algún botón, alguna lógica que le acercara a aquella puerta enmarcada al fondo de ese espacio imposible, infinito. Avanzó decidida por una de las pasarelas que parecía más sólida.

Caminaba lentamente sin poder desprenderse de la sensación de vértigo que causaba tener un vacío a ambos lados del corredor. Finalmente llegó a una bifurcación. El camino de la izquierda parecía desaparecer al final de una suave pendiente en espiral. El de la derecha, la alejaba hacia atrás en una sucesión de curvas en desnivel que parecían no tener fin. Frente a ella un espacio oscuro y una pequeña plataforma, un tanto elevada, justo lo suficiente para no poder ver qué podía haber encima de ella. “De acuerdo, éste es el momento de decidir... camino incierto, camino de retorno, plataforma misteriosa, ummm...”.

Si su aventura tenía una brecha de lógica, su siguiente paso debía ser acceder al saliente que tenía ante ella, debía averiguar si las premisas de las aventuras gráficas se cumplían en ese espacio sin sentido y encontraba finalmente algún tipo de dispositivo que la acercara a la puerta, sólo había un problema, la distancia entre la pasarela en la que se encontraba y la plataforma.

Podía hacerlo, se dijo a sí misma, podía llegar de un salto y alcanzar el borde del saliente, podía hacerlo, podía hacerlo, podía hacerlo, podía hacerlo, PODÍA HACERLO... se repetía Eli mientras calibraba la distancia, mientras retrocedía para coger impulso, mientras saltaba, mientras se agarraba con fuerza al borde, mientras se resbalaba, mientras parecía que iba a caer al vacío, mientras reunía todas sus fuerzas en un último y desesperado intento y conseguía encaramarse al saliente.

Se quedó en el suelo de la plataforma, hecha un ovillo, sin aliento, inmóvil, como un perrito asustado en medio de un silencio ensordecedor, absoluto, desprovisto de vida. En su cabeza un solo pensamiento. Marcos.

CAPÍTULO 13

MARCOS

Se dirigía con paso decidido hacia la puerta del castillo. Le invadía una nueva sensación de seguridad, adquirida bajo el influjo de su nuevo aspecto, del pequeño ejército que lo seguía pendiente de cada uno de sus movimientos. Se sentía poderoso, fuerte, invencible hasta que la pesada puerta se abrió lentamente y una horda de criaturas salió de la fortaleza dejándolo en un estado de estupefacción absoluta.

A través de la puerta apareció el grupo más heterogéneo y ecléctico, de monstruos que se pudiera imaginar. Marcos vio reunidas en un solo instante todas las pesadillas que había tenido o pudiera tener a lo largo de su vida. Del castillo salían todo tipo de seres con una actitud terriblemente fiera, terriblemente amenazadora.

Zombis inusualmente ágiles salían a tropel, mezclados entre orcos cubiertos de sangre, con un aspecto mucho más *gore*³ del que Tolkien o Peter Jackson les habían ofrecido en *El señor de los anillos*. Detrás de ellos, un silencioso y estremecedor grupo de magos vestidos con vaporosas túnicas de diferentes tonalidades oscuras avanzaban lentamente para situarse en los flancos del variopinto ejército con sus enroscadas varas, seguidos servilmente por un pequeño número de enormes trols.

A continuación, toda una serie de animales monstruosos y criaturas míticas se unieron a la enloquecida avanzadilla: dragones grises con escamas de color sangre volaron en círculos sobre la mesnada como fieras alerta que estudian su ataque; perros de un tamaño inusual acudieron al lado de sus siniestros dueños, los orcos, que ahora parecían reagruparse formando la vanguardia del vasto ejército; unos anacrónicos pterodáctilos hicieron acto de presencia en lo alto de las murallas, posándose con un grito desgarrador en cada una de sus almenas frontales; descomunales gólems de piedra acudieron con pesados pasos a reforzar los flancos de los magos.

Pero lo que más impresionó al aterrado Marcos fueron los cíborgs, un numeroso grupo de robots de inquietante aspecto humanoide pareció formar la retaguardia del ejército enemigo. Incluso desde la distancia se podían atisbar sus negros y acuosos ojos, insertados en unas blanquecinas y sanguinolentas cuencas, que miraban hacia él con un atisbo de fría inteligencia lo que le hizo pensar que eran ellos los jefes de la temible hueste.

Afortunadamente, uno de sus esbirros le hizo salir de su atezado estado hipnótico, lanzó un alarido y se dirigió en una loca carrera hacia la vanguardia del enemigo. Los sanguinarios orcos lo destrozaron en un segundo. Marcos reaccionó al fin, enviando una orden mental a uno de sus guerreros grises para que resucitara al valiente monstruito que había iniciado el ataque. A partir de ahí, todo fueron rápidas decisiones.

Situó a sus pequeños soldados parduzcos al frente del ejército, iban armados hasta los dientes con todo tipo de utensilios medievales de guerra: espadas, hachas, mazos,... que al contrario de lo que pudiera parecer dado su reducido tamaño, no les restaba un ápice de agilidad o habilidad en su manejo. Ordenó a sus diablillos rojizos

³ *Gore*, término inglés que significa literalmente “sangre sucia”. Se aplica al género de terror especialmente sangriento.

formarse en reducidos grupos y atacar con sus bolas de fuego a las criaturas voladoras al amparo de sus valientes soldados de vanguardia. Envolvió con su magia en un manto invisible a sus esbirros verduzcos para que pudieran infiltrarse entre las líneas enemigas y actuar de asesinos silenciosos. Por último, junto a él, en la retaguardia de su pequeño ejército, colocó a sus esbirros arqueros, cuya habilidad añadida para resucitar a los compañeros caídos le sería de gran ayuda.

Su pequeño pero bien organizado ejército emprendió su objetivo suicida, no había vuelta atrás. Una imagen fugaz de Eli recorrió la mente de Marcos justo antes de que se incorporara a la batalla con un desgarrador grito de guerra.

CAPÍTULO 14

ELI

Fue tranquilizándose paulatinamente hasta recobrar el aplomo y la fuerza suficiente para poder incorporarse en la minúscula plataforma en la que apenas cabía. Un pequeño poste de madera se erguía apoyado en la parte posterior del saliente rematado por una redonda hendidura. “Pues vaya, esperaba algo más espectacular, pero está claro lo que hay que hacer ahora”.

Sacó de su mochila la esfera que la mujer le había dado en la iglesia y la colocó en el hueco del sencillo poste. Una luz tenue de color grisáceo la envolvió, su intensidad fue creciendo hasta cegarla por completo. Sintió como su cuerpo se desvanecía, se desintegraba, para crear una simbiosis perfecta con la nube de luz que la envolvía. Era una sensación agradable, su cuerpo, ahora convertido en un ente flotante viajaba suavemente por encima del laberinto de pasarelas, puertas inacabadas, espacios oscuros, escaleras imposibles que no conducían a ninguna parte. Recobró de nuevo su forma humana, estaba ante la puerta que había divisado desde lo lejos, lo había conseguido, su lógica había funcionado. En el suelo, la esfera brillaba con una luz tenue, la recogió, la volvió a guardar en su bolsa. Se armó de valor y abrió la inquietante puerta. Entró en el corazón de la mente.

Se había imaginado la sede central de la *fuelle* como un espacio diáfano repleto de lucecitas, pantallas y un gran ordenador central en el cual poder insertar la esfera, una especie de virus que destruiría ese mundo de terrorífica locura. Tal vez algún *jefe final* con el que luchar que le impidiera llegar a su objetivo. Pero lo que allí encontró la descolocó por completo.

La sala parecía mucho más pequeña de lo que había supuesto. Un habitáculo en penumbra iluminado sólo por una lámpara colgada de un techo invisible. Bajo la tenue luz, un niño sentado delante de una enorme mesa de despacho al más puro estilo de los años 20. Eli se acercó a él envuelta por una sensación de terror inexplicable. “Sólo es un niño”, se dijo a sí misma para darse ánimo, pero cuando lo pudo observar de cerca comprendió el porqué.

El niño le habló con una voz grave, profunda. “Acércate”. Su hermoso rostro de facciones suaves contrastaba con la expresión de su mirada. Esos ojos no eran los de un niño, ni siquiera los de un adulto, estaban cargados de cansancio, de malicia, del peso de unos años, quizá siglos, que desmentían de una forma inquietante el resto de su fisonomía. “Acércate Eli”, volvió a repetir. Eli sintió un escalofrío que le sacudió el cuerpo como una corriente de bajo voltaje, se armó de valor y se acercó lentamente a la criatura disfrazada de niño.

— ¿Quién eres? — preguntó Eli con un entrecortado hilo de voz.

— Soy lo que vosotros llamáis *la fuente* — contestó el niño con su voz de ultratumba.

— ¿Qué quieres de nosotros?, ¿dónde está Pau?, ¿y el padre de Marcos?, ¿dónde estamos?, ¿por qué...? — preguntó Eli visiblemente angustiada, pero con un tono autoritario.

— ¡BASTA! — la voz del niño sonó como un disparo.

La joven enmudeció, sintiendo una opresión asfixiante en el pecho.

— No hables más y escucha.

Eli intentó replicar pero no pudo mover los labios. En ese momento el silencio se rompió. Empezó a escuchar gritos, ruido de espadas chocando, el sonido de la carne desgarrada y al fondo una voz reconocible... Marcos, dando órdenes a su ejército. Marcos... El ruido cesó. El silencio volvió a llenar por completo el vacío de la sala.

— Eli, ya ha pasado... el juego llega a su fin, tus decisiones, las de los demás, os han traído hasta mí. — su voz parecía ahora más humana, más suave, como la de un adulto que le explica a un niño algo sumamente difícil de entender. Prosiguió con el mismo tono condescendiente — Todos vosotros tomasteis una decisión en el momento en el que insertasteis el CD en vuestro ordenador. Cada usuario necesitaba escapar de su realidad, de su vida y yo os ofrecí a todos ese privilegio, ahora pertenecéis a este mundo.

En ese instante el habitáculo se llenó de luz y Eli comprendió lo que la fuente quería decir. Era una estancia circular, mucho más grande de lo que parecía bajo la débil luz del siniestro despacho de la criatura. Se extendía hacia un hipotético techo perdido en la oscuridad como el vértice invertido de un pozo sin fondo. Alrededor de ella, miles de celdas encerraban a sus prisioneros. Personas de todas las edades y razas aparecían dentro de ellas en un estado de apatía profunda, casi catatónico, como si apenas fueran conscientes de estar vivos. Entonces los reconoció, en una de las celdas superiores pudo identificar a Pau, en la contigua, al padre de Marcos.

— Están mejor ahí — prosiguió con voz meliflua el niño mirando a su alrededor con una sonrisa orgullosa — mucho mejor...

— ¿Cómo puedes decir eso?, ¡parecen zombis!, ¿qué les has hecho?

— Nada, absolutamente nada, ellos lo han deseado, ellos lo han decidido — su voz tenía ahora un tono taxativo, peligroso, Eli decidió no interrumpirlo — Ahora se sienten mejor, están donde quieren estar. No sufren, no sienten. Sus vidas antes vacías absorbidas por un sufrimiento sordo que les atenazaba el alma allá donde fueran, en cada acción que emprendieran, en cada decisión que tomaran, están ahora llenas de paz. Sólo ven lo que quieren ver, lo que yo les dejo ver. Viven ahora en un mundo creado por su imaginación, formado a partir de retazos de todos los mundos imaginarios que habían visitado en sueños, en sus lecturas, películas, juegos... preferidos. Un mundo onírico extraído directamente de su subconsciente. Viven ahora en sus sueños. Son felices.

— ¿Felices? — la voz de Eli contenía un punto de histeria que no pudo ocultar — ¿Sueños?, míralos, no parecen felices, no parecen disfrutar de un sueño. — Eli tomó de nuevo el dominio de su propia voz — Observa sus apáticas caras, no sueñan sueños felices, no disfrutan con esas imágenes inconexas que describes, viven de forma recurrente todas sus pesadillas. En los sueños siempre aparece aquello que deseamos y no podemos alcanzar, los errores que no pudimos evitar, nuestros miedos más profundos que viven mientras dormimos y ése es su lugar... Al despertar nos sentimos liberados o aturdidos, preparados para seguir con nuestras vidas. Los has condenado a un bucle de desesperación del que no pueden despertar, a vivir indefinidamente una no-

vida de la cual no pueden despertar, es horrible, ¡los has condenado al infierno! No hay nada bello en esta aberración, ¡tienes que despertarlos!, ¡tienes que dejarlos regresar!

— ¡Basta! — la voz del niño dejó de parecer humana, retumbó como un trueno desde todos los oscuros vacíos de la siniestra cárcel — ¡No sabes los que dices niña estúpida! — la criatura parecía haber perdido el aplomo con el que la había recibido, su paciencia parecía estar agotándose, Eli enmudeció sobrecogida por la fuerza sobrenatural que escondía esa inocente cara.

— Todos están mejor ahí. Tu amigo Pau, por ejemplo, un joven solitario, tú eres su única amiga real — la criatura retomó su monótona y fría voz — el padre de tu amigo, desorientado desde que murió su mujer, al igual que Marcos, el cabeza de familia desde que sus padres lo abandonaran a su suerte — prosiguió mientras se levantaba lentamente de la desproporcionada butaca de despacho — y tú Eli — se acercó a ella y le acarició la mejilla con su fría mano. Eli sintió un escalofrío paralizante, se quedó inmóvil, aterrada a la espera de una muerte horrible o lo que era aún peor, una muerte en vida, pero el niño siguió — tú Eli, hasta el momento la única que ha podido alcanzar la distancia suficiente para ver qué es esto realmente.

— ¿Qué...? — balbuceó

— Un juego Eli. Un juego con sus reglas preestablecidas. La única diferencia con el resto de juegos que hayas jugado es que aquí, desgraciadamente, sólo tienes una oportunidad y ahora lo vas a comprobar...

— ¡¿Reglas?!, ¿qué reglas? Aquí todo es un caos y además...

— ¡No Eli! — la voz del muchacho tronó — Aquí cada uno ve lo que su imaginación ha archivado previamente. Tú y Marcos habéis caminado por paisajes compartidos. No hubierais podido llegar hasta mí si no compartierais experiencias como jugadores... pero ahora estás aquí, no entra en el procedimiento habitual, pero tendré que apresaros a los dos por separado...

No esperaba que nos dividiéramos, ni siquiera que pudiéramos llegar hasta él, aquí hay algo que no encaja, pensó Eli, y abrió la mano en la que sostenía el objeto portador del supuesto *virus*.

CAPÍTULO 15

MARCOS

Estaba perdiendo a su ejército de forma exponencial. No sabía cómo afrontar el ecléctico conjunto de poderes que poseía el ejército contrario. Su pequeña mesnada de monstruos era variada y potente, pero insuficiente para contener a tanta variedad de enemigos.

Los diablitos de fuego eran capaces de derrotar a los zombis y a las bestias animales, pero sus ataques eran insuficientes ante los cíborgs y los magos. Los soldados pardos, diestros en el uso de todo tipo de armas, conseguían acabar con los orcos y con algunos robots pero, para ello, necesitaban agrupar sus fuerzas y muchos morían acabando con uno o dos de los cíborgs más poderosos.

Los más efectivos hasta el momento parecían sus invisibles monstruitos verdes, eran increíblemente ágiles y lo bastante rápidos para tele transportarse a los flancos de los magos. Aun así eran insuficientes para detener a los enormes trolls y los gólem de piedra que parecían estar a las órdenes de esos seres mágicos, que envueltos en sus túnicas vaporosas, eran apenas visibles en el fragor de la batalla, lo que dificultaba poder acabar con ellos de forma directa. Sus asesinos silenciosos habían conseguido acabar con dos de los poderosos brujos, pero las criaturas pétreas que éstos dominaban, eran absorbidas rápidamente por la magia de los nigromantes que restaban, lo cual hacía crecer sus fuerzas.

Y por último, los siniestros y rápidos dragones, junto a una deformación ominosa de los desaparecidos pterodáctilos atacaban desde el aire llevándose tras de sí a sus mejores arqueros, así como la oportunidad de poder resucitar al resto de su ejército.

Marcos organizaba la batalla calculando sus recursos de forma inteligente y efectiva, pero las bajas en sus filas eran cada vez más visibles. Su única esperanza era Eli y la esfera que portaba. Una esperanza, por otro lado, que podía considerarse fe ciega, si tenía en cuenta que no sabían cómo utilizar esa supuesta arma o si sería efectiva, a lo que se añadía un inquietante pensamiento que lo atenazaba durante la contienda: cómo podían saber si la extraña mujer que les había entregado el extraño objeto no pertenecía al ejército de la *fuerza*.

Eli — pensó — ya no queda tiempo, no aguantaré mucho más. Una luz cegadora invadió el rojo firmamento.

CAPÍTULO 16

ELI

La *fuelle* enmudeció y su rostro adquirió una expresión de absoluta concentración. Alzó las manos y de ellas brotaron dos esferas de blanca energía que iban agrandándose mientras parecía recitar una especie de conjuro en una lengua que la joven no supo identificar.

Ahora o nunca, pensó Eli, y centró su atención en su supuesta arma. Hasta el momento no había tenido tiempo para observarla de cerca. La concentración de la *fuelle* se transformó en decepción en el rostro de la muchacha. Una esfera metálica del tamaño de una manzana apareció en su mano. Compacta, fría y por lo visto, inútil.

Nada ocurrió. Qué se podía esperar de esa especie de canica extra grande de aspecto tan vulgar. Qué se suponía que debía hacer con ella, ¿lanzarla a la *fuelle* para hacerle apenas un rasguño?, ¿rodarla por el suelo para derribar a su oponente en una burlesca pantomima de los bolos? El miedo, el desánimo se apoderaron de ella y entonces la esfera empezó a menguar de forma sutil, iba encogiéndose en su mano, pero Eli no pareció darse cuenta. Había llegado hasta allí siguiendo un caótico plan acorde con el mundo en el que inexplicablemente había entrado, en el que seguramente moriría, lejos de su mundo, de su familia, de sus amigos, de Marcos... Ya no podría decirle lo que sentía.

La bola siguió empequeñeciéndose.

Recordó entonces a su familia. Sus padres, su hermano, a los que tanto quería. Sus amigos, sus libros, sus juegos... Atardeceres que ya no podría contemplar más desde el balcón de su casa... y entonces se fijó en ella. Vio como la esfera metálica iba cambiando de tamaño y temperatura, disminuía con un frío que casi quemaba su mano, para agrandarse al instante y despedir un suave calor. Menguaba y crecía de forma aleatoria, no de forma aleatoria no... Hizo la prueba.

Pensó en su madre y en las tardes que habían pasado charlando y entreteniéndose con cualquier juego de mesa, la bola creció y adoptó un cálido brillo plateado. Se dejó llevar por el desánimo y la bola decreció, endureciéndose y recobrando su frío color acero. Piensa en el mundo real Eli, piensa...

Y siguió recordando a las personas que sólo pertenecían a su vida real, cotidiana. Su padre jugando con su hermano y ella en la playa — la bola se agrandó — Sus amigos y ella en el parque, riendo y disfrutando únicamente de la compañía de los otros — el brillo era ahora casi líquido, como el del mercurio — Pensó en su instituto, sus compañeros, sus profesores, sus horas de soledad y estudio que ahora le parecían mucho más agradables — tuvo que aguantar la esfera con las dos manos — la montaña, los árboles, su perro, los atardeceres, el mar, Marcos...

Por los ojos de Eli, como si de una película a cámara rápida se tratase, se iban sucediendo todos esos maravillosos detalles de su vida diaria, del mundo real. Siguió recreándose en los sentimientos que le generaban, en las sensaciones únicas, que ninguna ficción, película, libro, videojuego podían emular. Una ola de felicidad la iba

envolviendo, al mismo tiempo que su esfera crecía, al mismo tiempo que escuchaba a lo lejos la voz atronadora de la fuente gritando, gimiendo, hasta que su lamento apenas era un leve sollozo, parecido al de un niño que se ha quedado sin fuerzas para llorar. Eli no podía ver más allá de la redonda nube plateada en la que se había transformado.

La esfera estalló con Eli dentro. Una potente luz se expandió por toda la sala. Un último y desgarrado grito retumbó en ese mismo instante.

CAPÍTULO 17

ELI Y MARCOS, MARCOS Y ELI

Contemplaron con una mezcla de asombro y alivio como el tejido de aquel mundo fantástico, caótico, se resquebrajaba. La luz iba creando fisuras, grietas, en todos los elementos y seres que formaban parte de él. El cielo, que parecía más una bóveda artificial de colores indefinidos que un fenómeno físico, fue desapareciendo para dar paso a una atmósfera respirable, a un tapiz mediterráneo, alto, diáfano, de un azul suave que recordaba al color de su mar.

El castillo fue desintegrándose ante sus ojos en grandes pedazos, para dejar entrever un paisaje montañoso, como si un lienzo fuera coloreándose con la fuerza de un enorme bodegón.

Los seres terroríficos que hasta el momento luchaban en una esperpéntica batalla iban desvaneciéndose como si la realidad fuera quitándoles unos horribles disfraces que ya no podían usar.

Y cuando todo desapareció, sólo quedó la realidad. Al menos tal y como la humanidad la conocía. Marcos y Eli se miraron desde la distancia, los dos inmóviles, exhaustos, pero con una expresión intensa en sus miradas. Ni siquiera eran conscientes de que se encontraban de nuevo en las ruinas del castillo donde se conocieron. Caminaron el uno hacia el otro sin bajar la mirada hasta fundirse en un cálido, largo e intensamente silencioso abrazo. Sintiendo, sólo sintiendo, ese algo que habían visto, leído, experimentado tantas veces sin haber comprendido hasta el momento. El beso en el que se fundieron fue para ellos una revelación inefable para el que ningún mundo de ficción les había preparado.