

RAYUELA INTERACTIVA

Nº 1: Proscritos

Juan Pablo Fernández del Río

Instrucciones: Imprime las dos hojas de este documento. Recorta el borde del cuadrado interior del visor (página 2) para que quede una ventana. Coloca la ventana sobre el cuadro blanco del encasillado y muévelo siguiendo las flechas según tu decisión.

<p>Os lleva hasta un puesto de vigilancia vacío. «Ningún deforme quiere escapar. Los guardias no se toman muy en serio su trabajo», dice Sara. Os largáis. Vuelve al cuadro inicial y elige ir al bosque</p>	<p>Alguien te saca de ahí de un empujón. Es Sara, y lleva agarrado a Roger, que parece borracho. «He encontrado una salida», dice Sara. Os movéis con discreción guiados por ella. «¿Por aquí?»</p>	<p>Un solo trago te hace perder la voluntad. Te dejas arrastrar hasta la fila de antes sin oponer ninguna resistencia. Te sientes feliz, sin ninguna preocupación. «¿Sara va contigo? ¿Estás solo?»</p>	<p>Finalmente accedes a una suerte de templo. Te tienden en un altar y un sacerdote se acerca y entona: «Divino Doro, te entregamos la vida de este maldito». Acto seguido te apunta en el pecho. Te apartas de él ↓</p>	<p>Lamentas la pérdida de tus compañeros; será mucho más difícil sobrevivir sin ellos. Pero debes seguir adelante. Más tarde vuelves a oír voces por el camino que sigues. «Ahora estás solo»</p>	<p>De un disparo mataís al jinete, pero una lluvia de saetas acaba con tu compañero. En clara inferioridad, decidis huir y no te detienes hasta que por fin sales del maldito bosque. «Ahora estás solo»</p>	<p>Tu amo disfruta abatiendo a la presa, que se resiste ferocemente hasta la muerte. Ilkán, contento con tu actuación, te nombra su mano derecha. Echaste de menos a Roger y Sara, pero logras sobrevivir. «Este acude raudo»</p>	<p>Seguís las huellas hasta dar con un jabali del tamaño de un rinoceronte. Descargáis proyectiles sobre él para debilitarlo, y luego tocas el cuerno para avisar a Ilkán y los demás. «Este acude raudo»</p>	<p>Ilkán te convierte en su eunuco. A partir de ahora atenderás a sus cinco esposas. Lleva una vida tranquila, pero siempre tendrás la sensación de que te falta algo... sobre todo ahí abajo. «¿Le acompañas? ¿Sirves en su casa?»</p>
<p>«Me envían para ayudar», le mientes. Él te deja encargado de repartir el vino. A partir de ahora servirás como acólito a la Iglesia del Dios Doro. Mejor eso que acabar solo y perdido. Saldrás adelante. «¿Vas acompañado? ¿Vas solo?»</p>	<p>Viendo el lamentable estado en que quedan quienes beben del vino, prefieres ser abstemio esta vez. Entonces el orador ve que eres normal; te mira extrañado. «¿Vas acompañado? ¿Vas solo?»</p>	<p>«¡Hermanos, tomad el vino milagroso y liberaos del dolor!», exclama mientras sirve unos cuencos entre los oyentes con un líquido que extrae de un barril. «Bebes ↑ «No bebas»</p>	<p>Aunque la mayoría de los engendros deambula sin rumbo, hay un grupo que avanza en la fila hacia un edificio. Otros están sentados y escuchan a un orador. «Ponerse en la fila ↑ «Atender al sermón»</p>	<p>Es una procesión de gente deforme encabezada por un sacerdote. Están entrando en un poblado cercano. Pueden entrar mezclándose con ellos. «Lo haces Mejor no ↓</p>	<p>Saltáis los dos hacia él y lo mataís a golpes. Os hacéis con su ballesta y os volvéis a esconder. El jinete y los otros acuden alertados por los gritos. «Les atacáis? ¿Os retiráis?»</p>	<p>El ruido atrae a un gigantesco oso que emerge de entre el follaje y empieza a perseguiros. Le disparáis, pero eso no le hace frenar su mortal embestida. En un instante acaba con vosotros. «Las rastrearé ↑ «Tocáis el cuerno»</p>	<p>Salís a la caza de un jabali. Os dividís en grupos para peinar el bosque. Siguiendo un arroyo con tres deformes, detectáis grandes huellas en la orilla. «Las rastrearé ↑ «Tocáis el cuerno»</p>	<p>Tu amo, Ilkán, es un terrateniente aficionado a la caza. Ha visto que tienes buenas cualidades para acompañarle en las cacerías, pero te deja a ti decidir. «¿Le acompañas? ¿Sirves en su casa?»</p>
<p>«Estos no se mueven», dice un guardia al verlos tirados. «Al carro», ordena otro. Os montan con varios cadáveres y os arrojan a un profundo pozo con brea. Luego arrojan una tea. Morís quemados. «¿Vas acompañado? ¿Vas solo?»</p>	<p>Dadas las circunstancias, lo mejor que podréis hacer es escapar de este sitio. Pero ahora los guardias os vigilan. ¿Habrá alguna manera de engañarlos? «Os fingís muertos Buscáis una salida»</p>	<p>Entrasteis fácil, pero no creéis que podáis salir así como así. Hay puestos de vigilancia en cada salida. Camináis entre los condenados en busca de alguna posibilidad de escape. «¿La habrá?»</p>	<p>Esa gente es un espectáculo grotesco: a unos les faltan miembros, a otros les sobran. Deben ser supervivientes de la guerra nuclear que creáis que había acabado con el mundo. «A lo lejos veis algo ↑</p>	<p>Después de lo que has pasado, prefieres no arriesgarte. Al cabo de unos días un grupo te encuentra tirado y hambriento. Te curan y te alimentan, pero solo para venderte como esclavo poco después. «Ahora o nunca! ↑</p>	<p>Seguís a un balletero jorobado ocultos entre matorrates. A su vez, él está rastreando una presa. Su fino oído os detecta y dirige hacia vuestra posición. Ha matado a Sara. «Ahora o nunca! ↑</p>	<p>Te lanzas a por Roger, pero el ímpetu te traiciona y este esquiva tu ataque. Después tus compañeros acuerdan atacarte al unisono, hiéndote de muerte. No vivirás para ver quién sale vencedor. «Si sois tres Si sois dos»</p>	<p>No tenéis más remedio que pelear jaleados por los deformes, que amenazan con disparar si no empezáis ya. Os estudiais cuchillo en mano, listos para la lucha. «Si sois tres Si sois dos»</p>	<p>Sara te sorprende con un ataque que no acierta por poco. Tras su fallo, le clavas tu arma en el pecho. «Lo siento», le lamentas, viendo cómo muere. El jinete asiente, satisfecho. «Serás mi esclavo.»</p>
<p>Al rato llega un hombre con pinta de alto mando. «Vosotros», os señala. «Necesitan gente en el campamento. Mañana os trasladaréis». Os entrega una carta. «Dirigete al cuadro inferior derecho»</p>	<p>«Llevamos la marca de Doro, señor de la Belleza Eterna», os explica. «El Gran Hierofante designa el momento de nuestro sacrificio». «Os dejáis puestos los harapos ↓ «Los quitáis ↓</p>	<p>«Estamos malditos», os dice uno de pies enormes. «Esperamos aquí hasta ser sacrificados a nuestros dios por el bien de la comunidad». «Hablar de sus dios Explicar radiación ↓</p>	<p>Recorriste la ciudad ocultos bajo los harapos. Llegáis a la conclusión de que es una especie de lugar de concentración para los deformes. «Los observas ↑ «Hablas con uno»</p>	<p>PROSCRITOS Hace cien años que los únicos supervivientes de la catástrofe nuclear viven en el espacio. Roger, Sara y tú sois convictos. Robasteis una nave y ahora... «Vais a la ciudad Preferís el bosque»</p>	<p>Veis un hombre a caballo y otros deformes con dagas y ballestas. Están cazando. El jinete está vestido con ropas de calidad y lleva una espada al cinto. «¿Los emboscáis? ¿Os descubris?»</p>	<p>Salís con las manos en alto delante del jinete. «¡Apresados!», grita al verlos. Sus gibosos sirvientes os encadenan y os obligan a caminar. «Esto va a ser mejor que la caza», se jacta. «Llegáis a un claro»</p>	<p>Uno de los amorfos os entrega unos cuchillos mientras los otros os apuntan con sus ballestas. «¡Luchad entre vosotros por vuestras vidas!», ordena el jinete. «Luchas ↑ «Te niegas ↓</p>	<p>De pronto, sientes una puñalada por detrás. Te giras malherido y ves, exánime, el rostro de Sara mientras esta extrae su cuchillo de tu cuerpo. «Perdóname, debo sobrevivir», dice, y te corta el cuello. «Luchas ↑ «Te niegas ↓</p>
<p>Se trata de una especie de taberna para guardias. Les sirve una familia de gente normal. Al principio os miran, pero después pierden el interés. Os deben haber confundido «Con otros guardias ↑</p>	<p>Mejor será que os desahagáis de los harapos, no sea que os inmolan. Pero ahora corréis el riesgo de que os detengan por intrusos. Más allá hay dos edificios. «Uno es ruidoso El otro es una torre ↓</p>	<p>«Pero la causa de las anomalías es la radiación! ¡Tenéis derecho a vivir!», le dices. Él no sabe de qué le hablas. «¡Vámonos!», te insta Roger. «Esta gente no tiene remedio». «Le seguís</p>	<p>¡Hay gente aquí abajo! Algunos son deformes y se cubren con harapos, otros (los menos) llevan ropas como las vuestras y portan lanzas. Imitaréis... «los harapietos ↑ los armados ↓</p>	<p>De momento estáis vivos; o no hay radiación o no os afecta. Solo habíais visto la Tierra en fotos. Ante vosotros se alza un extenso bosque y en la lejanía divisáis una pequeña ciudad. «Vais a la ciudad Preferís el bosque»</p>	<p>Es extraño, creáis que las plantas eran verdes, pero estas son azules. Caminando entre la espesura oís un murmullo. ¡Parecen voces de seres humanos! «Las seguís? ¿Os escondéis?»</p>	<p>Al salir de la cueva oís de nuevo las voces humanas. Esta vez os parece también escuchar el bufido y las pisadas de un caballo. «Permitís que os encuenen? ¿Intentáis huir?»</p>	<p>El grupo os oye y os pillan <i>in fraganti</i> tratando de huir. Varias saetas vuelan cerca de vosotros. «¡Aquí hay un agujero!», anuncia Sara, señalando el suelo. «Seguís corriendo? ¿Os ocultáis ahí?»</p>	<p>Piensas que si os metéis en el agujero no tendréis escapatoria, así que continuáis con vuestra frenética carrera, pero vuestros perseguidores no tardan en daros caza: esta vez las saetas aciertan de lleno. «Seguís corriendo? ¿Os ocultáis ahí?»</p>
<p>«Contraseña», solicita uno de los guardias. El silencio os delata; en seguida acuden más hombres armados, os agarran y os arrojan a un calabozo, en el que no tardáis en morir enfermos. «Acceder al interior Largarse de aquí ↓</p>	<p>Llegáis a una gran torre circular en el centro de la ciudad, con un portón que deja entrever un amplio salón. Unos guardias custodian la entrada. «Acceder al interior Largarse de aquí ↓</p>	<p>«Vamos a por ellas, nos acaban de reclutar», respondes. «Así que sois novatos. Entonces será mejor que vayáis al edificio del mayoral y os alistéis allí. «Es por ahí.»</p>	<p>Cuando entráis, los harapietos se apartan de vuestro paso; eso llama la atención sobre vosotros. «¡Eh! ¿Y vuestras lanzas?», os pregunta un tipo armado. «Dar una excusa Huir ↓</p>	<p>Decidís separaros para despistar a vuestros perseguidores. Poco después oyes a lo lejos cómo se ceban con Roger. A la salida te reencuentras con Sara y ambos os abrazáis. «Corrés al bosque»</p>	<p>Penetráis en la frondosa selva. Oís ruidos extraños alrededor; os sentís observados entre los árboles. Algo os dice que corréis peligro. Veis una cueva. «Os metéis en ella ↓ «Trepáis a un árbol ↓</p>	<p>El interior no está oscuro: unas luces en las paredes lo iluminan todo. Son bombillas corrientes; os preguntáis de dónde proviene la energía. «¿Salís de aquí? ¿Seguís las luces?»</p>	<p>Accedéis a una cámara hedionda con heces y restos de animales. Habéis dado con el refugio de algún depredador. Suerte que en este momento no está aquí. «¿Os vais? ¿Rebuscáis?»</p>	<p>Un gruñido os hiela la sangre. En la entrada aguarda un gran felino, mezcla de tigre y león. Estáis atrapados. Por desgracia, el animal te elige a ti primero: te tumba de un zarzapazo y te muere la yugular. «¿Os vais? ¿Rebuscáis?»</p>
<p>Los asesináis a todos y os apropiáis de sus pertenencias. Transporta-ban cerdos y gallinas no afectados por la radiación. Suponéis que deben tener gran valor. El problema es vender. «¿Cómo lo haréis?»</p>	<p>Salís de la ciudad. Por suerte, nadie os sigue. Más adelante hay un puente. Un mercader y su familia van a cruzarlo. Llevan un carro y solo él va armado. «Les atacáis No más problemas»</p>	<p>Os adentráis en el bosque. Pronto os apremia la sed y el hambre, pero no tenéis medios para sobrevivir en un entorno hostil. Desesperados, ingerís unas bayas sin saber que son venenosas. «¿Sabéis de qué está hablando el viejo? ¿No lo sabéis?»</p>	<p>En cuanto os movéis, el guardia arroja su lanza, hiriendo a Roger. Le ayudas a incorporarse y continuáis vuestra huida, pero vais muy lentos. Veis que acuden más guardias. «Rápido, por aquí!»</p>	<p>La gente deforme no hace nada por deteneros, pero los guardias os ganan terreno. «¡Esperadme!», grita Roger cuando ve que le dejáis demasiado atrás. «¿Os separáis? ¿Seguís juntos?»</p>	<p>Subís a un elevado árbol de tronco rojizo. Desde sus ramas veis movimiento de hojas en las copas de otros árboles, cada vez más próximo a vosotros. ¡Algo se os acerca! «¡Bajad, rápido!»</p>	<p>¡Es un refugio nuclear abandonado! Hay comida y agua para varios meses. Además, hay una salida que da al bosque. Podréis vivir aquí y organizaros haciendo batidas para sobrevivir. «¿Tiras de ella? ¿Lo dejáis estar?»</p>	<p>Aguantáis las náuseas mientras apartáis los huesos roídos y jirones de carne, sin saber bien qué buscáis. Entonces das con una trampilla de metal oxidado. «¿Tiras de ella? ¿Lo dejáis estar?»</p>	<p>Temiendo una trampa, dejáis la trampilla y seguís buscando, pero no encontráis nada más de interés. Se acerca la noche y necesitaréis un lugar donde guareceros. «¿Os quedáis aquí? ¿Os vais?»</p>
<p>Tendríais que hallar un poblado de gente normal, aunque no sabéis si existe después de haber estado en la ciudad de los engendros. También podréis vivir solos. «Buscar un poblado Montar una granja ↓</p>	<p>Os acercáis a una aldea con unas cuantas casas desperdigadas. Parece gente normal, pero os miran con recelo. Por lo que murmuran, entendéis que os toman por guardias. «Su líder os habla»</p>	<p>«Aquí nadie lleva la marca de Doro», os dice un anciano apoyado en un báculo. «¡Fuera!», os increpan otros. El ambiente se caldea. «¿Sabéis de qué está hablando el viejo? ¿No lo sabéis?»</p>	<p>Ahora lo comprendéis: creen que venís a por los deformes de la aldea. Les decís que no sois guardias sino mercaderes y finalmente se calman. Podréis vivir comerciando con ellos y con otras aldeas. «¿Lucharéis?»</p>	<p>Esperáis a Roger. Al volveros, un grupo de lanceros os corta el paso, y al instante os rodean. Les tiráis piedras, pero no os sirve de nada: varios se os acercan y os alcanzan hasta la muerte. «¿Gracias al cielo! Llevamos días perdidos en este bosque», explican. Tras haceros unas preguntas, el comandante ve que no sois enemigos. Os deja en una aldea cercana, donde os integráis y vivís en paz. «Contar mentira Saludo militar»</p>	<p>No vais a quedaros a ver qué demonios es eso. Corréis para salir del bosque cuanto antes, pero oís cómo esa cosa os gana terreno. ¡No hay tiempo! «Le hacéis frente? ¿Os estáis quietos?»</p>	<p>En cuanto os daís la vuelta, una miriada de velocísimas lagartijas se os echa encima y empiezan a morderos. Son pequeñas, pero hay tantas que en segundos quedáis enterrados bajo su voraz frenesí. «No tienen la carta; son espías», sentencia. Nada de lo que decís remedia la situación: os atan a un cepo mientras preparan la horca. Poco después, un mando da la orden y os ejecutan sin ningún miramiento. «¿Tenéis una carta? ¿No la tenéis?»</p>	<p>A punta de lanza, os conducen a su campamento y, una vez en su interior, a una tienda más grande que las demás. En ella os recibe su comandante. «¿Tenéis una carta? ¿No la tenéis?»</p>	<p>Amanece y os ponéis en marcha. A mediodía os acercáis a un campamento de soldados. Antes de que podáis hacer nada, varios de ellos os sorprenden por la espalda. «Alzáis las manos»</p>



Rayuela interactiva: Proscritos es una creación de Juan Pablo Fernández del Río para la Asociación Dédalo. Se prohíbe la reproducción, distribución, comunicación pública o transformación sin permiso expreso de sus titulares. Más información en <http://www.librojuegos.org> y librojuegos@librojuegos.org

RECORTA
ESTE
ESPACIO