

EL JUEGO DE ODISEO

Miguel Ángel Chinchilla Pérez

© 2025, Miguel Ángel Chinchilla Pérez
© 2025, Editorial Runaris

Diseño editorial: Editorial Runaris
Contacto: info@editorialrunaris.es
Web: www.editorialrunaris.es
ISBN: 9788409744701
Sello: Editorial Runaris

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo autorización expresa, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra, total o parcial, en cualquier soporte y por cualquier medio técnico, incluyendo la reprografía y el tratamiento informático, conforme a lo establecido en la legislación vigente sobre propiedad intelectual.

La infracción de estos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual tipificado en los artículos 270 y siguientes del Código Penal español.

El titular de los derechos se reserva el derecho de ejercer las acciones legales, civiles y/o penales, que correspondan para la defensa y protección de esta obra.

A mi hijo Alonso y a mi madre Emilia.
Gracias a ellos aprendí a contar historias.

AGRADECIMIENTOS

A Alonso Nuno Chinchilla Ferrer, Marta Pérez López, Patricia Chinchilla Pérez, Miguel Ángel Chinchilla Domínguez, Emilia Pérez Llorente, Carloh “El ojo de Poe”, Editorial Runaris, Nosolorol, Cristina Ferrer Álvarez, Nacho Mar, Ramón Vidal, Indra, RTVE, Inetum y Nacho Vigalondo.

ÍNDICE

PRELIMINARES.....	13
NOTA DEL AUTOR.....	15
PRÓLOGO.....	19
CAPÍTULO 1: CÓNCLAVE EN EL HADES.....	21
CAPÍTULO 2: PARTIENDO DE ÍTACA	
2 semanas de juego	37
CAPÍTULO 3: PÍRAMO Y TISBE	
3 semanas de juego.....	47
CAPÍTULO 4: EL BANQUETE PLATÓNICO.....	59
CAPÍTULO 5: JUICIO SOCRÁTICO (parte 1)	
6 semanas de juego.....	63
EPISODIOS.....	75
CAPÍTULO 6: JUICIO SOCRÁTICO. (parte 2)	
6 semanas de juego.....	77

CAPÍTULO 7: EL DUELO DE ANTÍGONA	
8 semanas de juego.....	87
CAPÍTULO 8: HIGA MEDITERRÁNEA	
9 semanas de juego.....	95
CAPÍTULO 9: EL PUENTE EN COLONO	
9 semanas de juego.....	103
CAPÍTULO 10: REVELACIÓN EN DELFOS	
10 semanas de juego.....	113
ESTÁSIMOS I.....	125
CAPÍTULO 11: ODISEO Y TIRESIAS	
11 semanas de juego.....	127
CAPÍTULO 12: EL ROSTRO DE LA ERINEA	
11 semanas de juego.....	139
CAPÍTULO 13: ELÍSEOS	
12 semanas de juego.....	145
CAPÍTULO 14: MIDAS Y EL MINOTAURO	
12 semanas de juego.....	163
CAPÍTULO 15: EL DESCENSO DE FAETÓN	
12 semanas de juego.....	181
ESTÁSIMOS II.....	199

CAPÍTULO 16: BELEROFONTE Y LA QUIMERA	
12 semanas de juego.....	201
CAPÍTULO 17: ÓBOLOS EN LA BOCA DE MOMO	
36 semanas de juego.....	211
CAPÍTULO 18: ROBAR EL CARRO DE HELIOS	
(parte 1) 36 semanas de juego.....	227
CAPÍTULO 19: EL DÍA DE CRONO	
37 semanas de juego.....	237
CAPÍTULO 20: ROBAR EL CARRO DE HELIOS	
(parte 2) 38 semanas de juego.....	255
ÉXODO.....	271
CAPÍTULO 21: LA FURIA SOBRE ORESTES	
42 semanas de juego.....	273
CAPÍTULO 22: LA VOLTERETA DE ÍCARO	
52 semanas de juego «última noche».....	287
CAPÍTULO 23: EL DISCURSO DE	
ARISTÓFANES.....	305
APÉNDICES.....	323

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LA
COLECCIÓN..... 325

PRELIMINARES

NOTA DEL AUTOR

El Juego de Odiseo nace de una obsesión personal por los juegos ocultos que rigen nuestras vidas. En una época en la que la gamificación invade cada aspecto de la existencia, quise explorar qué sucedería si ese juego fuera literal, ancestral y letal.

Madrid se convierte aquí en un tablero de ajedrez cósmico donde cada movimiento tiene consecuencias eternas. Los bajos de A.Z.C.A., las calles del Retiro, las plazas históricas... todos estos espacios familiares se transforman en escenarios de una batalla invisible entre jugadores que buscan algo más que simples objetos: buscan sentido, redención o simplemente una razón para seguir adelante.

Esta novela es mi intento de cartografiar ese laberinto invisible que todos habitamos sin saberlo. Es una reflexión sobre el duelo, la obsesión y los límites que estamos dispuestos a cruzar por aquello que amamos. Pero, sobre todo, es una historia sobre la naturaleza dual del ser humano; sobre cómo el amor y el odio pueden habitar en el mismo corazón, y cómo a

veces necesitamos perdernos completamente para encontrar nuestro verdadero camino.

El juego continúa. Siempre.

Miguel Ángel Chinchilla Pérez
Madrid, 2025

Nunca te apartes del camino.

Miyamoto Musashi

PRÓLOGO

CAPÍTULO 1

CÓNCLAVE EN EL HADES

Unas escaleras desvencijadas se extendían ante mí como un desfiladero a las entrañas de A.Z.C.A. Un descenso espiral donde la húmeda penumbra se aferraba tercamente a cada rincón. El neón saturado de los carteles eléctricos rielaba intermitente, proyectando mórbidos destellos sobre un laberinto de cemento y acero.

Cada peldaño se deshacía bajo mis pies como pétalos marchitos, deshojándose en un jardín de sombras, ahí donde las raíces del asfalto se enredaban en cenefas infinitas.

El aire exudaba humedad y decadencia. Era un hálito acre que laceraba mis pulmones; una letanía constante a la corrupción que yacía bajo la superficie.

Tomé el último tramo de la barandilla, el cual se alzaba como la arteria corroída de un titán mecánico, vestigio de una era presente en la que la máquina y el hombre habían sellado un pacto de destrucción mutua.

Abajo, a ambos lados, unas puertas de hierro negro permanecían cerradas, como guardianes implacables de secretos blasfemos. Los muros, ennegrecidos por el moho y la suciedad, estaban tatuados de grafitis indescifrables, un jeroglífico contemporáneo de promesas rotas y destinos condenados, esa lengua muerta que solo los reos podíamos comprender.

La realidad ahí se retorció, deformada por la presión de algo insondable. El tiempo se fragmentaba en piezas que no encajaban, una anacronía retrofuturista que desafiaba toda lógica.

Y, ¡diablos!, aún no lo sabía, pero no tardaría en descubrirlo: en ese lugar, el hombre no era más que un homúnculo entre sombras, un intruso en el dominio de pulsiones antiguas y primordiales, entidades que acechaban dormidas en lo profundo, esperando su momento para despertar.

Los bajos de A.Z.C.A. no eran simplemente un lugar: eran un entramado de pesadillas, un sueño febril tejido con óxido y piedra. Y mientras me adentraba, cada paso me hundía más en esa maraña de oscuridad; un viaje que no ofrecía retorno.

Cuánto arrepentimiento, cuánto lamento por haber dado aquel primer paso.

Encontré la puerta del lugar de mi cita y llamé con los nudillos cuatro veces. Sentí cómo el corazón se aceleraba; el peso de la incertidumbre sobre mis hombros. La tensión se acumulaba en el ambiente, como si cada golpe resonara más fuerte en mi interior.

Esperé, tal como me habían indicado, hasta que el marcador del telefonillo junto al umbral se iluminó. Introduje el código que me había dado Miguel.

La puerta emitió un pitido y se entreabrió. Tiré y entré en un local oscuro e inhóspito, de techo bajo y barra acolchada. Una planta escalonada de círculos concéntricos decorada con mobiliario art déco y helechos exóticos en macetas de hierro.

Miguel salió a mi encuentro con los brazos abiertos y una amplia sonrisa en su rostro, aunque sus ojos reflejaban una mezcla de cansancio y alivio, como si el reencuentro fuera un bálsamo necesario tras una larga jornada.

Lleno de nostalgia, caminé hacia él y ambos nos fundimos en un largo y emotivo abrazo.

—¿Y este antro, tío? —le pregunté.

—Ah, es un after clandestino —contestó él.

Le miré de lado con gesto burlón.

—Me costó bastante encontrarlo —confesé contrariado—. No aparece en Maps, ni tiene web... ni sale el nombre en ningún sitio.

—Bueno, esa es la idea, ¿no? —dijo, encogiéndose de hombros mientras me conducía a un reservado enrejado con asientos de cuero negro—. Se conoce por el boca a boca... y ya.

—¿Flirteando con el traspaso? —bromeé con la solvencia del lugar mientras tomaba asiento.

—¡Ey! No te creas —respondió socarrón, sentándose conmigo—. Es bastante famoso entre la gente de los bajos fondos de por aquí... futbolistas, nobles venidos a menos.

—No me malinterpretes —dije, temiendo estar rodeado de la peor caterva posible en menos de diez minutos—. Lo último en Ucrania me ha dejado un poco sordo y me gustaría «oírme pensar».

—Nada, tranquilo, man —gesticuló burlonamente—. No abre hasta dentro de dos horas, así que tenemos tiempo de calidad.

—No te imaginaba de parroquiano de afters —comenté mientras me quitaba la chaqueta.

—Iván, por Dios —me miró cómicamente por encima de sus gruesísimas gafas—. Si ya ni salgo. Ya sabes que soy marica vieja y llevo con Luis veinte años —levantó un dedo mientras escudriñaba el horizonte buscando al camarero—. ¡Perdona, Raúl! Ponme un Label, por favor.

—Sigues con Luis, ok... —dije emulando con el índice y el pulgar cerrar una cremallera en mi boca—. ¿Y cómo es que conoces este sitio, señoró?

—El propietario es un viejo amigo mío, de cuando el periódico me mandó a Haití —explicó Miguel mientras le servían su whisky y un platito con kikos—. ¿Qué quieres tomar?

—Una Estrella, sin más —contesté, sonriendo al camarero.

—¡Hecho! —confirmó devolviéndome la sonrisa.

—Oye Miguel, muchas gracias por ayudarme. De verdad.

—No hay de qué, Iván —dijo, dando un trago al vaso bajo de culo alto—. Te debo un favor. Fuiste a verme al infierno.

Diez minutos después de arreglar el mundo y ponernos al día, empezamos a afrontar el motivo real que nos había traído a ese lugar.

Tomé aire y pregunté:

—Está bien, cuéntame cómo funciona *La Colección*. He escuchado rumores, pero nada concreto. Necesito saberlo todo.

Miguel me miró de soslayo y sutilmente se incorporó hacia mí.

—Bien, escúchame con atención. Este es un juego antiguo, su origen es incierto. Cada cierto tiempo, se anuncia el comienzo de una nueva edición que tiene un año de duración...

Le interrumpí:

—¡Espera! ¿Es aleatorio? ¿Quieres decir que hay años en los que no hay edición?

—Sí, claro. Puede haber tres años seguidos de ediciones distintas y tres años de asueto. ¿Te refieres a eso? —inquirió Miguel.

—Sí, justo. Continúa, por favor —dije, instándolo a seguir con un gesto de la mano.

—De acuerdo, como te iba diciendo... —dijo retomando el hilo—. Cada cierto tiempo se anuncia una nueva edición que tiene un año de duración, y cada semana se publica un nuevo objeto oculto que has de descubrir y recolectar. No hay un orden específico, y en verdad dispones de todo el año para hacerte con todos los objetos que puedas, independientemente de cuándo se anuncien.

—¿Todos tienen el mismo valor? —inquirí con curiosidad, tratando de entender la lógica del juego.

—Todos tienen el mismo valor —afirmó tajante, bajando sendas manos en paralelo—. Un punto, con independencia de su exclusividad.

—¿Y esos objetos? ¿Qué tipo de cosas son? —pregunté, intrigado.

—Bueno, pueden ser cualquier cosa: desde lo más común hasta lo más extraño e inalcanzable. La semana pasada, por ejemplo, era un tipo de amuleto de ajuar funerario. Pero puede ser algo tan simple como un recibo cualquiera de un año concreto. La variedad es infinita y, a menudo, refleja el capricho de los organizadores —explicó Miguel.

Fruncí el ceño, contrariado.

—¿Me vas a decir que vale lo mismo la corona de Cristo que mi recibo del gas de marzo del 2006?

Miguel rió, sorprendido por mi ocurrencia.

—Pues sí, y no —mi amigo se apresuró a concretar al ver mi cara de desconcierto—. Todos los objetos valen un punto por igual, independientemente de su naturaleza...

—Vale... —contestándome a mí mismo—. Pero hay objetos que, al ser únicos, representan un punto extra imposible de conseguir, ¿no?

—¡Exactamente! —exclamó, aplaudiendo mi perspicacia—. Un objeto único es lo que nosotros llamamos un *vellocino*, los cuales tienen un valor intrínsecamente incalculable.

Yo asentí, mirándolo fijamente mientras continuaba con su explicación.

—Un objeto común puede estar repetido y usarse como moneda de cambio para conseguir artículos de otro jugador.

—¿Cómo, como con los cromos?

—Como con los cromos.

Yo le di un largo trago a mi cerveza mientras procesaba la información minuciosamente.—... raro.

—Lo es, Iván. Y eso es parte de la prueba. No es solo un juego de acumulación, es un juego de astucia, de conexiones. Hay quienes forman alianzas, intercambian objetos. Otros intentan sabotear a sus competidores. Todo vale mientras mantengas tu identidad en secreto.

Bajé la voz.

—¿Y las reglas...? ¿Qué pasa si alguien rompe las reglas?

Miguel susurró:

—Si rompes las reglas, las consecuencias son severas. Es un conocimiento tácito, compartido de alguna forma entre todos nosotros. Los rumores mencionan destinos peores que la muerte. Los organizadores son implacables y no permiten margen de error.

Miguel balanceó lacónicamente su copa, el cristal húmedo entre sus dedos largos. Yo lo observaba fijamente, atrapado aún en la extrañeza litúrgica de todo aquello.

—Entonces... ¿de qué va todo esto, Miguel? ¿Cuál

es el objetivo real?

Él sonrió, apoyando el vaso en la mesa.

—Ganar. Y especialmente, no perder.

—¿Y eso qué significa exactamente? —dije, empezando a cansarme de tanto hermetismo.

Pero él se inclinó un poco hacia adelante, haciéndome un gesto para que me acercara también.

—*La Colección* es un juego, sí, pero también es una criba. Una forma retorcida de medir quién está dispuesto a llegar hasta el final. Al término del año, el coleccionista con más puntos recibe... algo. Algo más allá de lo que puedas imaginar.

—¿Dinero?

Él sonrió, casi compasivo.

—Más que eso... Riqueza ilimitada, vida eterna, deseos imposibles, amigo. Cada edición cambia. Pero el premio no es de este mundo.

—Pooooor faaavor, Miguel —le dije, hastiado e incrédulo mientras me levantaba para irme—. ¡Cuéntame otra!

—Noooo —me chistó, mascullando mientras tiraba de mi brazo hacia abajo para evitar que me levantara—. Espeeera...

Yo torcí el gesto. Pero había algo en su tono que no sonaba a metáfora.

—¿Y el que pierde? —cuestioné mientras volvía a tomar asiento.

Miguel calló un segundo. Mirando el fondo de su copa vacía, como si allí se escondiera algo que no quisiera recordar.

—El último... sufre el castigo. No un fracaso. No una derrota. Algo peor. Un destino que no puedo explicarte con palabras. No tiene fin. No hay redención.

—¿Eterno castigo divino? —bromeé incómodo.

—O algo más antiguo aún. No lo sé, Iván. Nadie lo sabe con certeza, pero hay historias... Hay jugadores que perdieron y... desaparecieron. Otros aseguran haberlos visto. Cambiados. Desfigurados. Atrapados en algo que no podemos entender.

Yo guardé silencio. Por primera vez sentí la pulsión de una aguja de hielo en el pecho.

—Si vas a jugar, hazlo bien. No porque quieras ganar. Sino porque perder no es una opción.

—¡Vaaale! —concedí escéptico, mientras me palmeaba ambas rodillas con las manos abiertas—. Juguemos a «creer».

Miguel permaneció en silencio.

—¿Y tú? —pregunté con cierta inquietud, mientras observaba cómo Miguel se inclinaba ligeramente, su rostro adoptando una expresión seria y concentrada—. ¿Cómo te las has arreglado en el juego?

—Llevo años participando. He aprendido a moverme entre las sombras, a interpretar las pistas, a negociar cuando es necesario. Pero te lo advierto, Iván, este juego cambia a las personas. Te lleva a lugares oscuros dentro de ti mismo. Y aun así, aquí estás, obstinado como siempre.

Dijo con una sonrisa melancólica.

—Amigo —reconocí con sinceridad—, creo que esto es lo que necesito... algo que dé sentido a todo.

Me quedé pensando en lo que acababa de decir. El juego parecía una apuesta peligrosa, y aunque Miguel estaba a mi lado, no podía evitar sentir el vértigo de confrontar lo desconocido.

Miguel suspiró profundamente.

—Lo sé. Y eso es lo que me preocupa. Pero le prometí a ella que cuidaría de ti, y así será. Aquí tienes la primera pista para el objeto de esta semana —dijo, entregándome una carpeta.

La abrí y contemplé unas hojas de periódico arrancadas.

—¿Dónde empieza esto? —pregunté.

Señalando un titular del diario, Miguel explicó:

—Aquí, en esta página. No parece nada, pero mira más de cerca. Las iniciales en el anuncio forman un anagrama. Descifra eso y tendrás tu primer paso.

Miré el anuncio con el ceño fruncido, tratando de captar algo que pudiera darme una pista. La curiosidad se mezclaba con una creciente sensación de frustración al no encontrar, al principio, nada fuera de lo común. Miré el fragmento con atención.

—Entiendo. Entonces, así comienza. Gracias, Miguel. Sé que esto no es fácil para ti.

Miguel asintió.

—No lo es. Pero te conozco, Iván. Eres inteligente, más de lo que a veces te das crédito. Solo... ten cuidado. Este juego tiene una forma de arrastrarte hacia

sus profundidades más oscuras. No dejes que te consuma.

—No lo haré. Te lo prometo.

Miguel me miró con una mezcla de preocupación y esperanza.

—Entonces, comencemos. Bienvenido a *La Colección*.

La atmósfera se volvió aún más densa, como si el aire del local se hubiese detenido un instante. Las luces bajas proyectaban sombras alargadas, creando un aura casi ritualista. Sentí una mezcla de anticipación y temor al escuchar sus palabras; la sensación de que cruzaba un umbral del que ya no habría retorno.

—Bien hallado, amigo —respondí.

Miguel sonrió mientras apuraba su tercer Label, mirándome de reojo.

—¡De acuerdo! —proclamó Miguel, excitado—. Antes tendré que hablarte de nuestra jerga, nuestro argot náutico. Así como otras particularidades del juego, ¿de acuerdo?

—Me vas a volver a poner a estudiar —repliqué burlón mientras me recostaba en el sofá, llamando de nuevo al camarero para otra ronda.

—Como soy tu bautista, tu *Erastés* —dijo, con solemnidad, mientras sus labios se curvaban ligeramente y sus ojos se oscurecían, reflejando la gravedad del momento—, tendré que asignarte tu nombre de jugador...

Asentí entretenido, preparándome para lo que vendría.

—Bien... tu nombre será I. Odiseo.

CAPÍTULO 2

PARTIENDO DE ÍTACA

2 semanas de juego

El encuentro con Miguel había sido una mezcla de alivio y perturbación. Mientras salía del local y me adentraba de nuevo en las sombras de A.Z.C.A., sentí como si la realidad misma transmutara a mi alrededor. El éter húmedo y macilento de los bajos fondos se mezclaba con mis pensamientos, creando una atmósfera de euforia psicoactiva, de cautivadora irrealidad.

Dos días antes me habían confirmado en la clínica en la que trabajaba la excedencia de un año que había pedido para centrarme 100 % en esto. Disponía de tiempo y estaba enfocado.

Caminaba lentamente, repasando todo lo que Miguel me había explicado:

—No te preocupes —me había dicho, con esa calma que solo él podía fingir tan bien—. Hay cosas que poco a poco irás descubriendo. Como en los juegos de cartas, se aprende mientras se juega.

Sus palabras resonaban en mi mente mientras me perdía en las profundidades de aquel hormiguero de acero cromado. Él me había dado las claves básicas, sí, pero sabía que aún había mucho por descubrir. La competición era un entramado complejo de reglas y enigmas, y ahora, en las antípodas de lo real, debía encontrar mi camino.

A partir de ese momento sabía que debía documentar todo, llevar un diario para ordenar las ideas que el juego me fuera revelando.

Bitácora de I. Odiseo:

«Mi nombre es I. Odiseo. Debo recordar siempre quién soy y por qué emprendo este viaje. Necesito esto, necesito algo que dé sentido a mi vida. Pero también debo tener cuidado. No puedo dejar que el juego me consuma.»

Miré el recorte de periódico y comencé a trabajar en el anagrama. Las letras se mezclaban y reorganizaban en mi mente mientras caminaba por las calles desiertas. Cada paso me acercaba más a la verdad, pero también me adentraba más en la oscuridad.

«Tengo tiempo y estoy enfocado. Debo ser más astuto que el juego mismo. Debo aprender a leer entre líneas, a ver lo que otros no ven.»

Recordé una anécdota que Miguel mencionó sobre un jugador llamado L. Polinices. Había entrado en el juego a solo tres semanas de que la edición terminara. Contra todo pronóstico, el tal Polinices consiguió reunir tres cuartas partes de los objetos en ese breve período. No ganó, pero su proeza lo convirtió en una leyenda entre los jugadores. Desde entonces, es uno de los más respetados.

Otra preocupación que asediaba mi mente era cómo contactar con otros jugadores para intercambiar información, manteniendo mi anonimato. Miguel me había dado ciertos consejos cruciales sobre eso.

—No puedes hacerlo todo solo —me había advertido—. Es materialmente imposible que una sola persona aglutine y analice toda la información. Necesitarás aliados, pero debes ser discreto.

«El juego nunca se puede abandonar. Una vez subes al tren, no hay estación en la que bajarse. Eres jugador hasta el día de tu muerte. Es inexorable. No puedo permitirme errores. Debo ser meticuloso y astuto.»

La Colección no era solo una búsqueda de objetos y desafíos, sino también un universo con su propio

lenguaje, una jerga secreta que solo los *argonautas* (jugadores) comprendían. El argot náutico, lo llamaban, una amalgama de términos y referencias que evocaban la mitología y el legado de los héroes griegos. Sería mi modo de navegar por las aguas turbulentas del juego, de ocultar intenciones y acciones bajo una capa de metáforas y símbolos.

Miguel y yo teníamos nuestro propio rol dentro de esta terminología. Como en el batallón tebano, él sería mi *Erastés*, el mentor que me guiaría desde el inicio, el veterano que compartiría su experiencia y conocimiento. Yo, en cambio, sería su *Erómenos*, el aprendiz ansioso por entender y demostrar mi valía. Era un lazo tácito, una relación de mutua necesidad y respeto que iba más allá del juego y se extendía a nuestra propia amistad.

—¡Man! He alquilado dos trasteros gemelos en Sainz de Baranda —me dijo tan solo hace un rato, lleno de júbilo—. ¡Puerta con puerta! Ahí guardaremos los tesoros que vayamos consiguiendo.

La jerga incluía decenas de términos: *medusear*, para aquellos que ostentaban sus logros con el afán de intimidar; *troyear*, cuando un conflicto se desataba y el engaño era la única arma; *icarear*, la advertencia contra el exceso de ambición. Cada término era una brújula en

la travesía de *La Colección*, un recordatorio de los peligros y recompensas que aguardaban a cada paso.

Ese lenguaje era mucho más que palabras; era un código de supervivencia. Los nombres resonaban como ecos de tragedias y epopeyas antiguas, y cada uno de nosotros tenía la responsabilidad de descifrar su verdadero significado para seguir adelante.

Caminaba por los bajos, entre plantas y tramos infinitos de escaleras, sumido en mis pensamientos cuando un hombre apareció de la nada y chocó contra mí. La carpeta de pistas voló de mis manos, esparciendo los papeles por el suelo mojado.

Un mendigo, con ojos de charca turbia y manos de raíz enferma, se agachó torpemente, sus dedos ágiles como las garras de un ave rapaz, recogiendo los papeles caídos.

—Perdón, perdón —murmuró avergonzado con un acento árabe. Su voz era apenas un murmullo que se desvanecía en la sombra.

Me agaché rápidamente, recogiendo los papeles con él. Su sombra parecía crecer en el crepúsculo, proyectándose como la figura espectral de un espino negro al atardecer.

—No te preocupes —dije, manteniendo la calma, aunque por dentro sentía una inquietud creciente—. Solo ten más cuidado la próxima vez, ¿vale?

El mendigo me devolvió la carpeta llevándose la mano al pecho en un gesto de disculpa, pero antes de que pudiera irse, me miró con una sonrisa tímida y extendió la mano.

—¿Podrías ayudarme con algo de dinero, amigo? —preguntó, casi con un tono de súplica.

—No tengo suelto —respondí un poco más bruscamente de lo que pretendía.

Él pareció pensarlo por un momento y luego dijo:

—Si no tienes efectivo, ¿podrías hacerme un Bizum? ¿Sí?

Lo miré, sorprendido por la propuesta. Su pedido era tan inesperado que no pude evitar sentirme desconcertado.

—No tengo Bizum, lo siento.

—¡Espera! ¿Podrías hacerme un vídeo?

—¿Qué tipo de vídeo? —pregunté, más por curiosidad que por interés real.

—Algo sencillo, solo necesito mostrar cómo sobrevivo aquí, amigo. Tú grabas y yo hablo. ¿Bien?

Asentí lentamente, todavía desconfiando, pero intrigado. Mientras grabábamos el vídeo, me di cuenta de que el mendigo tenía un conocimiento sorprendente sobre los bajos fondos de la ciudad y las complejidades de la vida callejera. Había algo en sus palabras, una lucidez que no esperaba encontrar en alguien en su situación.

Parecía como si, a pesar de todo, su mente hubiera sido capaz de navegar por los recovecos más oscuros de la vida callejera y emerger con una perspectiva extrañamente clara. Era como si hubiera visto algo que el resto de nosotros, inmersos en nuestra rutina, no podíamos percibir. Esa lucidez me inquietaba, me hacía preguntarme qué experiencias lo habían llevado a ese estado de claridad en medio de la miseria.

Cuando terminamos, me agradeció y se preparó para irse.

—Muy interesante todo lo que has contado y cómo lo has hecho.

—Gracias por la ayuda —dijo, haciendo una ligera reverencia—. Y, por cierto, la solución del anagrama que llevabas en la carpeta es «Sombra».

Lo miré, atónito. ¿Cómo podía saberlo? Analicé la portada del diario que tenía en la carpeta. El titular anunciaba la muerte del líder de Hezbolá, Ahmad Hosseini, a manos (supuestamente) del Mossad judío, pero había una errata y, en su lugar, se leía “M O R A S B”. Las letras habían estado girando en mi cabeza, pero ahora, con la palabra “Sombra” en mente, todo encajó.

Sentí un escalofrío recorrer mi espalda, como si una pieza invisible hubiera caído finalmente en su lugar, revelando un fragmento del oscuro y complejo rompecabezas que era la competición. Era una mezcla de alivio y temor, la sensación de haber dado un paso adelante, pero también de acercarme más al abismo. La respuesta era “Sombra”, un término que resonaba con ominosa precisión en el contexto del torneo.

Pero, antes de poder preguntarle, ya se había desvanecido en el negro de los insondables pasadizos, dejando tras de sí una sensación de inquietud que no pude sacudirme. Sabía que la suerte, o quizás algo más extraño, me había llevado a ese encuentro. El juego me había mostrado su rostro por primera vez, y yo, atrapado en su telaraña, solo podía seguir adelante, consciente de que cada movimiento me enredaría más en el sudario de su seda invisible.

CAPÍTULO 3

PÍRAMO Y TISBE

3 semanas de juego

Al día siguiente, una mañana plomiza flotaba en el éter como una promesa incumplida. El cielo inmóvil, un gris de alpaca que amortajaba la luz. Que contenía el aliento, y yo lo contenía con él; mi pulso, congelado bajo esa campana de plata que ahogaba el aire.

Miguel me esperaba apoyado en la barandilla de la cafetería frente al Templo de Debod, con esa irritante calma suya que tanto me fascinaba.

—¿Estás preparado, man? —me preguntó, sin preámbulos.

Asentí, sin saber muy bien a qué contestaba.

Nos sentamos en una mesa al fondo, al resguardo del bullicio de turistas y ciclistas domingueros. El camarero tardó apenas unos segundos en traernos un par de cervezas que no recordé haber pedido. Miguel no bebió.

—Me decías por teléfono que no acabas de creértelo —dijo, mirándome con ese gesto suyo entre irónico y afilado—. ¿El juego?

—Resulta más fácil no hacerlo —confesé, un poco cáustico.

Él soltó una risa socarrona.

—¿Has estado alguna vez en un escape room?

—Sí. Claro.

—¿Y qué hacías cuando entrabas? ¿Te parabas a cuestionar si era real o no?

—Sabía que no lo era. Esa es la diferencia.

—Pero jugabas —insistió—. Seguías las reglas. Porque hay un placer infantil y primitivo en aceptar la ficción como si fuera real. No es que creas en ella. Es que eliges dejarte arrastrar. La «suspensión de la incredulidad», Iván. Como cuando lees a Howard, a Borges, a Lem. Sabes que es ficción, pero no dejas de disfrutarlo por eso.

—¿Y tú? —le pregunté, tanteando—. ¿Tú te lo crees?

—Depende del día —respondió sin dudar—. A veces me siento como un jugador de rol. Otras, como

un actor atrapado en una representación demasiado larga. Y en ocasiones, pocas, siento que algo me mira desde detrás del telón. Y entonces... ahí me vuelvo un creyente.

Él me miró solemne por encima de las gafas.

—Pero no te equivoques, Iván —musitó sobriamente—. Ya verás que esto es muy serio y muy real. No lo subestimes nunca.

El silencio cayó entre nosotros por un instante.

—Aquello que me dijiste... —pregunté intrigado mientras sacaba un cigarro del abrigo—. Sobre eso de que grandes figuras de la Historia habían llegado a serlo por ganar en el juego...

—Yo no lo sé, Iván —respondió él, rodando el cuello del botellín entre los dedos—. Pero muchos lo creen así. Que Churchill, Polanski, e incluso Temujin fueron ganadores en su día. Que el juego tiene una influencia holística y trasciende universalmente. Tal vez Madrid sea tan solo un tablero más.

—¿Sugieres que hay ediciones en otras partes del mundo?

Él abrió lentamente los brazos en un alarde silencioso.

—Si es así, sus reglas y lenguaje deben de ser completamente distintos. Incomunicables. ¿Entiendes?

Yo solo asentí en silencio tras dar una larga calada.

—¿Has gestionado ya tu *marea negra*? —dijo, mirándome con gravedad.

—¿*Marea negra*?

—Es un término antiguo, del argot náutico. Se usaba para hablar de las jornadas de descanso forzoso cuando las rutas eran tan hostiles que era preferible no seguir navegando. En el juego, también lo llamamos *largar anclas*. Tomas un año de excedencia, de inmersión total. Compromiso absoluto.

—En la clínica me han dicho que no hay problema con eso...

—Créeme, amigo, que al principio es necesario. Aunque después necesitarás otra vida fuera del juego. Una red de seguridad. Yo, por ejemplo, hoy quedo con Luis y su sobrino. Vamos al parque de atracciones.

Lo observé, atónito por la contradicción entre su tono casi lúdico y la magnitud de lo que implicaba todo aquello.

—¿Y los objetos? ¿Cómo los conseguimos?

—Paciencia. Y atención. Las pistas no vienen con música de fondo —sonrió—. Las marcas son simples: una errata en la redacción de una noticia, una referencia mitológica, y finalmente, la confluencia de dos noticias aparentemente no relacionadas. Solo cuando se dan las tres condiciones, puedes estar seguro de que una pista está en juego.

—¿Y quién controla todo esto, tío?

Miguel me observó como si acabara de formular la pregunta más ingenua del mundo.

—La respuesta a esa pregunta es parte del juego.

Me quedé en silencio. Y él se levantó.

—Ven. Tengo algo preparado para ti. Será tu primera transacción. Vamos a Batán.

Habíamos quedado con otro jugador para, como se decía en el argot, *agorar* y *hermear*.

Agorar: citarse en persona. Los jugadores se encuentran físicamente.

Hermear: intercambiar objetos o información de manera discreta entre jugadores.

Miguel me detuvo justo antes de que bajara del coche. A través del parabrisas, el sol caía sobre el

asfalto agrietado como una lengua de fuego. La entrada al parque de atracciones bullía lejana al otro lado de la calle, como el ronroneo de un gato o un motor al ralentí. Flanqueado por arbustos secos y una verja oxidada, se erguía un viejo muro de ladrillo.

—Escúchame bien —dijo Miguel, sin levantar la voz—. Vas a conocer a R. Momo. Es un jugador veterano, respetado. Pero no te fíes.

Lo miré en silencio, notando un matiz grave, inusualmente frío en su tono.

—¿Te la ha jugado alguna vez? —pregunté, con la mano ya en el tirador de la puerta.

Miguel esbozó una breve sonrisa.

—En este juego todos lo hacen, Iván. Antes o después. Recuerda esto: cada *argonauta* busca solo su propio bien. Algunos están dispuestos a robar, otros... a hipotecarse o venderse a sí mismos.

—¿Vender sus posesiones o cambiar sus objetos por dinero?

—Erróneamente, piensan que eso puede tener más valor, sí —me advirtió con preocupación—. Solo asegúrate de que no seas tú quien pague esos precios,

Iván. Una vez caminas esa senda... ya no hay vuelta atrás.

Asentí. Bajé del coche.

Fui hacia el punto de encuentro. Aquel muro horadado, por el que asomaban raíces y hojarasca, marcaba la entrada a un pequeño descampado. Allí, el aire olía a hierro y ozono, como si una tormenta hubiera pasado minutos antes.

Caminé pegado al paramento del muro, embozado en una capucha oscura que me cubría casi por completo. Mi rostro sudaba bajo la tela, pero no me atreví a retirarla. Las reglas eran claras: anonimato, contención, el mínimo contacto visual posible.

Al otro lado del muro, tras el agujero, aguardaba una figura oscura embozada en un tres cuartos de piel vuelta. También iba cubierto, con una bufanda de lana vieja enrollada varias veces en torno al cuello y un sombrero raído que le ocultaba la frente. Nos quedamos quietos unos segundos, como si midiéramos mutuamente nuestras siluetas más que nuestras intenciones.

R. Momo no se presentó. No hacía falta.

—¿Traes lo que Tiresias prometió? —preguntó, sin levantar la vista. Su voz era grave y ronca, como si masticara piedras.

Saqué el objeto de la segunda semana: el amuleto íbero. Lo llevaba envuelto en un pañuelo de lino, bien anudado. Al ofrecérselo, él extendió una mano enguantada, la tomó y lo examinó brevemente tras descubrirlo.

—Sí. Es auténtico —dijo, y luego sacó algo de una mochila—. Toma, *argonauta*. Tu premio.

Lo reconocí de inmediato. El quinqué del XIX: un farol antiguo de cristal amarillento y negra estructura metálica. Lo sujeté con ambas manos, notando el peso de su forja de fina orfebrería.

—¿Sabes algo del objeto de esta semana? —inquirió con cordial elegancia.

—Hasta ahora sé que tiene que ver con la bandera del Congo —dije con plena sinceridad, sin pretender nada a cambio.

Él pareció mascullar la información.

—Odiseo —dijo quebrando un breve silencio—. En dos o tres semanas habrá un hecho crucial que nos concierne a todos.

—¿Cómo lo distinguiré? —murmuré sorprendido por la súbita revelación.

—Un famoso influencer está *icareando* alto —recordé el símil con Ícaro en el argot, su leyenda y relación con el juego—. Sus alas están a punto de hundirse en la espuma del mar.

—Gracias, Momo.

—Bienvenido al juego, Odiseo —susurró antes de girarse...

Y sin más, se perdió por el otro extremo del muro. Ni una palabra extra. Ni un gesto de cortesía. Solo el sonido de sus pasos amortiguados por la hojarasca.

Volví sobre mis huellas, con el quinqué envuelto y pegado al pecho, y la sensación de haber cruzado un pórtico invisible. El juego había comenzado.

Diez minutos después, esperábamos a Luis y al sobrino a las puertas del parque de atracciones. El viento era fresco y la tarde empezaba a dorarse.

—¿Has pensado que tal vez nuestra identidad no se define por lo que somos, sino por las diferencias que nos rodean? —preguntó Miguel, girándose hacia mí.

—¿Eso lo decía Deleuze, no?

—Exacto. Lo importante es la diferencia. Las variaciones. Derrida decía que incluso la verdad puede deconstruirse. Nada es sólido, man.

—¿Como con el “todo fluye”? El Panta Rhei de Heráclito.

—Y en ese “fluir” que dices, en esa disolución de “verdades absolutas”, es donde el juego se esconde.

—¿Pero qué pasa con la información que hay ahora, tío? Ya todo está monitorizado.

—Gianni Vattimo ya lo dijo, man. La verdad siempre es relativa porque la realidad, como en los textos, siempre esconde una multiplicidad de sentidos.

—Byung-Chul Han dice que esta nueva “transparencia” de hoy en día no es sinónimo de verdad ni de democracia, sino que implica una pérdida de intimidad, de misterio y de singularidad.

—A ese coreano bendito recuerdo leerle decir que lo que nos enferma no es la alienación ni la prohibición, sino la hipercomunicación, la autoesclavitud de la sociedad de consumo.

—Nos ahogamos en un mar de datos creyendo que nadamos hacia la verdad. Pero, como diría Baudrillard,

ya no hay realidad que descubrir, solo simulacros que multiplicar.

—Por eso nuestro juego florece aquí, Iván. En la era del relato, donde todo es solo discurso vacío de contenido.

—Donde el que controla la narrativa, controla el mundo.

—Por eso *La Colección*, amigo mío —dijo Miguel, mirándome fijamente—, es la narrativa definitiva.

—Es irónico, ¿no? —suspiré contrariado—. Vivimos en una sociedad que se jacta de su acceso ilimitado a la información, pero esa misma abundancia nos abruma. Y nuestro torneo se alimenta de esa ceguera. Un leviatán ocultándose en un océano de luz pura.

—¡Eso es! —exhortó Miguel—. La paradoja hegeliana: el exceso de una cosa se convierte en su opuesto. Es curioso cómo, en un mundo donde todo se mide en datos cualitativos y cuantitativos, algo como este juego puede florecer sin ser detectado. Como tú bien dices, man... La verdad está ahí, a plena vista, pero somos incapaces de verla porque estamos agotados.

—¡Anda, mira! —señalé al horizonte—. Justo hablando de «ver».

Luis y el niño llegaron en ese instante, saludando desde la distancia. Miguel me guiñó un ojo tras devolverles el gesto en silencio.

—¡Buff! Suficiente. Parecemos dos ovejeros de una novela pastoril. Ya seguimos con esto mañana, ¿de acuerdo?

Le sonreí y respondí:

—Sí, claro, amigo. Ya mañana.

CAPÍTULO 4

EL BANQUETE PLATÓNICO

Lo intento, pero el recuerdo de esa noche no desaparece.

La noche del accidente llovía. El cielo lloraba agujas de plata sobre el asfalto. Los faros de nuestro coche tiznaban la oscuridad como una tenue acuarela, iluminando tímidamente el camino mojado frente a nosotros. Yo iba de copiloto, luchando contra el agotamiento.

Elena, mi esposa, conducía con una serenidad que siempre había admirado en ella. Nos dirigíamos a casa después de una larga jornada en la sierra; la radio susurraba una melodía suave que apenas registraba en mi consciencia. Mis párpados se sentían cada vez más pesados, y cada pestañeo se convertía en una procelosa gesta por mantenerme despierto.

—Que te dueermes —me soltó ella con sorna.

—No, no, eh —mentí, intentando sonar convincente

—. Estoy bien. ¿Tú cómo vas?

—Yo bien —dijo con tono divertido—. Eso sí, en casa duro diez minutos.

—A ver si van a ser cincooo —sonreí... y ella rió, por última vez.

Cerré los ojos, solo un momento... De repente, sentí una sacudida brutal y un estruendo ensordecedor. Desperté al rechinar del metal retorciéndose y los cristales estallando. La fuerza del impacto me lanzó hacia adelante; el cinturón de seguridad restalló en mi pecho como un látigo. —¡Elena! —grité, pero mi voz se diluyó en la inmensidad de un mar de dolor.

El coche giró violentamente, cada segundo una eternidad de confusión e irrealdad, de estruendoso silencio lacerante. Cuando todo paró, la cabeza empezó a rodar en un descenso al infierno. El dolor era fuego vivo en mis venas.

Me giré hacia Elena, pero ya... ya no era ella. Su rostro solo era un trapo rojo, un amasijo de pulpa rosa y hueso astillado. Su ser, quebrado bajo un amasijo de metal profanador, taladraba su cuerpo trémulo y, mientras, su interior se derramaba en el cuero del asiento, mezclándose con la lluvia que entraba por el parabrisas.

Creo que hablé. Que musité y supliqué con voz rota, quebrándome mientras intentaba alcanzarla. El olor a gasolina y sangre viciaba el aire, creando una atmósfera de pesadilla opresiva. Entonces, todo se volvió negro.

Desperté en el hospital, casi tres días después. Al parecer, un conductor en dirección contraria había chocado contra nosotros, falleciendo en ese mismo hospital a los dos días de ingresar. Miguel me confirmó que su hermana Elena, mi mujer, había muerto antes de llegar a la clínica. Lo abracé y rompí a llorar en sus brazos.

Solo podía culparme: por quedarme dormido, por no estar con ella hasta el final, por no haber muerto esa noche...

Desde entonces tengo pesadillas terribles. Recuerdo que los médicos me dijeron que había sobrevivido ileso. Un milagro. Pero, a día de hoy, sigo sin entender el significado de aquello.

Han pasado cinco años de esto.

