

INFECTUS

ÁNGEL

VILLÁN





Obra protegida bajo licencia Creative Commons:
Reconocimiento—No comercial—Sin obras derivadas 3.0 España
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>
2009

Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento.** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
 - **No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
 - **Sin obras derivadas.** No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
-
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
 - alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
 - Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

*A Vane, Carlos y Lucía.
A los que creísteis en esta obra cuando yo no la hacía.
A todos los que habéis leído sus palabras, a todos los que me ayudasteis a darle forma
A todos vosotros... un enorme abrazo.
Gracias.*

CAPÍTULO I

Renaciendo desde la oscuridad

Acto 1

Tus ojos se abren repentinamente y tan sólo encuentras una inescrutable oscuridad. Tu mente empieza a ponerse en marcha mientras va apareciendo una terrible jaqueca. Llevas instintivamente tus manos hacia el tambor que tienes dentro de la cabeza y descubres un promontorio que te hace ver las estrellas. Está cubierto bajo una pequeña capa de corto cabello manchado de sangre reseca y te preguntas cómo te has podido hacer semejante golpe. Estás totalmente confundido e intentas recordar qué te ha pasado. Nada. No tienes ni idea del golpe. Echas tu mente atrás y no consigues evocar más de lo que ven tus ojos. Negro. Oscuridad.

Nada.

Tranquilo, cálmate. Empieza por cosas básicas *¿Cómo me llamo?* ... La impotencia comienza a acosarte y provoca que comiences a alterarte. No recuerdas tu nombre. *¿Quién soy? ¿Cómo soy? ¿Cuál es mi aspecto? ¡Tengo que recordar algo!*

Pero no lo logras, te sientes solo y abrumado. Aprietas aún más la cabeza con tus manos, en un inútil esfuerzo de obligar a tu mente a recordar. Nada, pero poco a poco te enfrías y recuperas la calma. Tienes que actuar, tu mente no querrá colaborar pero aún tienes tu cuerpo. Haz algo, explora. Estás sobre lo que parece una cama, bastante incómoda por cierto. Mueves las manos y tocas la pared a tu izquierda, así que bajas tus pies al suelo y comienzas a incorporarte. Pero algo te detiene bruscamente. Tu cabeza se golpea contra una barra metálica que te deja durante unos segundos más aturdido de lo que estabas. Te alegras de que al menos no haya sido en el epicentro de tu jaqueca, en la parte de atrás.

–¿Se puede saber qué...? –El sonido de tu propia voz te asusta cuando rompe el silencio reinante. Angustiado, adviertes que te resulta tan irreconocible como la de un desconocido, un extraño.

Levantas las manos y se topan con un techo anormalmente bajo. *No, espera...* Es un enrejado metálico y elástico... *Vale, ya lo capto. ¡Estoy en una litera!* Maldices tu ineptitud y con cuidado vuelves a incorporarte. A pesar de que ya ha transcurrido un buen tiempo desde que despertaste, tus ojos no se han acostumbrado a la oscuridad que te rodea. Es absoluta y no consigues apreciar nada a tu alrededor. Empiezas a temer lo peor pues no hay nada que pueda probar lo contrario. *¿Es que... acaso soy ciego?* Notas cómo tu estómago se encoge del miedo. Te sientes confundido, te molesta recordar el significado de estar ciego y en cambio no tener ningún dato sobre ti, ni siquiera si sufres esa discapacidad o no. *Bueno, un momento. Hace un momento dije algo ¿qué idioma era?*

–Hola... Estoy en mitad de ningún sitio y no veo nada... –Que te aspen si eso no es español. Bien, ya sabes algo. No sabes si es el primer paso para recordar cosas sobre ti o es simplemente un dato más de tu cerebro que no se ha borr...

–Ve...sgss...triug... –se escucha de repente.

El susto parece darte un vuelco al corazón y saltas hacia atrás. Trastabillas y tu espalda golpea con una pared, acabando por caer sentado en el suelo. Segundo susto de la jornada. Tienes una mano directamente sobre el corazón y notas como palpita a toda velocidad. Hay alguien aquí contigo. No has entendido bien lo que ha dicho pero parecía estar en problemas, pues las palabras se ahogaban en su garganta. También caes en la cuenta de que estás en una habitación pequeña y estrecha. Pero tu atención vuelve inmediatamente a la presencia que te acompaña.

–¿Quién está ahí?

Silencio.

–¿Hola? Esto... No veo nada ¿Dónde estás?

Un leve quejido te revela el paradero de la persona. Viene de arriba, en la cama superior de la litera... Te incorporas lentamente y levantando las manos hacia delante intentas tocar el mueble para guiarte. Avanzas despacio, hasta que tus manos rozan una tela. Sigues la pista y empiezas a palpar el colchón superior. De repente tocas algo caliente y blando. Es su mano y por acto reflejo retraes la tuya. Pero aunque sólo haya sido por un instante has llegado a notar que no era normal, estaba demasiado caliente ¿*Fiebre?* y extrañamente hinchada... Además, notas un olor nauseabundo del cual no te habías percatado hasta ahora. Es tan intenso que no te explicas cómo lo has podido ignorar. Es una mezcla tan repulsiva que no consigues distinguir ningún matiz, únicamente consigue provocarte náuseas y arcadas.

–Amigo... ¿Estás bien? –Preguntas sin tener idea aún de lo que sucede y conteniendo a duras penas las ganas de vomitar.

–Grrssaasff... –Oyes unos gargajos acompañados de una tos muy fea, como si se estuviera ahogando. Te repugna, pero eres paciente. Ahora mismo puede ser la única persona que te pueda dar alguna respuesta. Oyes cómo vuelve a intentar hablar–Vete...

–¿Cómo? –aunque preguntas, lo has oído perfectamente. Ha dicho que te vayas.

–Aaagh... mierggg–Más toses y gargajos. Apenas le entiendes – ...fectado grsoff ... vete jod... ¡Aaagh...!

Acto 2

–¡Hey! ¡Contesta! ¡Hey! –le gritas y zarandeas suavemente tirando del hombro. Después de intentar decirte eso parece haber perdido el conocimiento y no hay forma de que despierte– ¡Dime cómo me llamo, quién soy! ¡Algo! ¿Estoy ciego? ¡Responde!

Notas que la angustia vuelve a hacer trizas tu estómago. Piensas en lo que te ha dicho. Que te fueras. Que él estaba... ¿Infectado? *Maldita sea. ¿Y ahora qué coño hago yo?* Piensa, serénate. Averigua al menos dónde demonios estás. Con el nuevo objetivo en mente te separas de la cama y vuelves a extender las manos hacia la profunda oscuridad. Tocas la pared y andas lentamente. Pronto llegas a la esquina, y sigues palpando todo lo que hay a tu alrededor. El tacto es suave, jurarías que es yeso. Topas con algo... Metálico... Enseguida lo reconoces, es un lavabo. ¿Un lavabo al lado de una cama? *Oh. Oh no.* Alarmado tus manos vuelan rápidamente a tu alrededor y se topan con lo que te temías: Un retrete. *No puede ser, ¿Qué demonios pasa? ¿Estoy en una celda? ¿Es esto una cárcel?*

Rodeas toda la habitación palpándola en su totalidad y acabas toqueteando lo que parece ser la puerta, también metálica. Rebuscas en la oscuridad, pero no encuentras ningún picaporte. Repasando de arriba a abajo la puerta tan sólo encuentras una estrecha rendija cerca del suelo. *Debe ser una trampilla para pasar la bandeja con la comida...* Mientras mueves las manos empujas un objeto que rueda hasta chocar con la puerta. Al explorarlo con tus manos descubres que es una pequeña botella de agua. Llevas tu otra mano hacia el lugar original del objeto y tocas una bandeja, con un plato sobre ella. Dejas la botella en el suelo y te acercas el plato a la cara, para olerlo al menos. Después de haber tocado a ese tipo no te fías de meter el dedo en la comida... Un par de olfateos bastan para asegurarte de que eso huele a rayos. Lo vuelves a dejar en el suelo y echas un trago de agua.

Recapitulando... Estoy encerrado en una minúscula celda junto con otra persona que parece gravemente enferma. Lo poco que ha podido decir es ordenarme que me vaya. Y seguro que no porque sea un ermitaño, sino porque puedo contagiarme.

Pero no te puedes ir, no hay forma de salir de este encierro. Y pensando con detenimiento, no has palpado ninguna obertura por donde pueda entrar luz, así que es posible que no estés ciego y ahora te encuentres en alguna especie de cuarto oscuro.

Joder, como en las películas, donde dejaban torturándose en la oscuridad a los "chicos malos".

Recuerdas un par de escenas en las que de repente encendían la luz, únicamente para molestar al preso. Ahora mismo desearías que lo hicieran, sólo para confirmar que tienes la vista sana y poder examinar en condiciones a tu compañero.

Además la oscuridad te está agobiando sobremanera y el fétido olor que reina por toda la habitación empieza a hacerse verdaderamente insoportable. Toqueteas la trampilla de la bandeja, pero por más que empujas no cede. Decides levantarte y montar un buen escándalo. A ver si alguien llega y te dice qué narices está pasando. Empiezas a aporrear la puerta metálica, pero apenas consigues hacer mucho ruido. Los golpes la delatan como gruesa y firme, por lo que no retumba demasiado. Sin embargo el puro silencio se ha visto quebrantado y alguien tiene que advertir tus golpes. Aunque, si esto es un cuarto oscuro... Es normal que alguien aporree la puerta en su desesperación.

-¡¿Hola?! ¡Por favor, necesito ayuda! ¡Es urgente! ¡¿Hay alguien ahí?! ¡¿Hola?!

Estás unos cuantos minutos gritando con todas tus fuerzas y golpeando la puerta, hasta que te rindes agotado en el suelo. No hay ni un solo sonido como respuesta. Empiezas a sufrir un agobio que quema por dentro, con la única idea en la cabeza de salir de aquí para aliviarlo. De trasfondo, la advertencia del enfermo... "Vete", resuena en tu cabeza...

"Vete..."

Si fuera algún tipo de virus como la gripe sería inútil ya el irte. En un espacio tan cerrado y poco ventilado a estas alturas ya estarías infectado hasta los huesos. Si se trata de otra cosa... Maldita sea, notas una sensación de *déjà vu*. Todo esto te resulta tremendamente familiar. Intentas recordar, es como un sueño lejano que sabes que está ahí pero no puedes verlo claramente. Aunque si te provoca sentimientos.

Miedo. Mucho miedo. Terror, angustia. Algo te dice que debes salir de este cuarto lo antes posible y a cualquier precio.

¿Pero cómo narices voy a hacerlo?

Acto 3

Ya han pasado unas cuantas horas desde que despertaste. O al menos eso supones, pues no tienes ni idea de la hora que es. El plato de comida resultó ser una asquerosa masa fría de alubias, pero te calmó la acuciante hambre. El problema es que tu estómago ya vuelve a pedir más y nadie ha aparecido para darte una nueva ración de comida. Como todavía no sabes qué está pasando, estás reservando el mendrugo de pan y el agua que te resta para más tarde. Nunca se es demasiado precavido... Además, en un ataque de genialidad, pensaste que el tema del agua estaría solucionado con el lavabo, pero apesadumbrado descubriste que tanto éste como el retrete están totalmente secos y no cae ni una sola gota. Tu mente está agotada del encierro, por el agobio de sentirte atrapado, la impenetrable oscuridad, el fétido olor, el hambre, la sed... Y por esa imperiosa necesidad que viene desde lo más profundo de ti, que te insta a salir a toda costa de este lugar. Llevas mucho rato tirado en una esquina del cuarto. A veces llorando y a veces gritando de rabia.

Desde hace tiempo diste como imposible obtener información de tu compañero de celda. No se mueve y lo único que hace es respirar de manera agitada. Sigues sin saber lo que le pasa, pero todo indica que su historia no tendrá un final feliz, ya veremos si la tuya corre igual suerte. Pero de todos tus problemas, lo que le pase a él es lo que menos te importa. Sólo ronda una idea por tu cabeza. Salir, salir, salir. Es más... Si se te concediera un único rayo de luz sería más que suficiente para levantarte la moral. Empiezas a notar por primera vez que sientes sueño, y crees poder dormir. Desechas la idea de tumbarte en la cama, debajo de ese tipo que se debe estar haciendo todo encima.

Intentas relajarte, apoyas la cabeza sobre tus rodillas flexionadas y poco a poco vas durmiéndote. Algo de paz... Por fin...

[...]

Despiertas. Estabas soñando, da igual. Has vuelto con una idea en la mente, una idea que podrá sacarte de aquí si ningún captor intercede, que visto lo visto no sucederá. Tu mente está limpia, te sientes despejado y vivo. Incluso podría decirse que alegre... Pero cuidado, no te entusiasmes con la idea. Es difícil sacarla adelante... aunque al fin y al cabo una idea es una idea. Podría funcionar y no te hace falta más para intentarlo. Te pones a cuatro patas, tanteando el suelo en busca de la bandeja. Pronto la encuentras, pues no podía irse muy lejos.

Con la plancha de metal en la mano, te acomodas frente a la pared e intentas doblarla por la mitad con todas tus fuerzas. Te cuesta mucho más de lo que pensabas, quizás porque sea realmente resistente, que lo dudas, o simplemente por tus escasas fuerzas. Pero lo consigues y ya tienes un pico resistente y afilado. En condiciones normales de encarcelamiento sería una locura hacer esto, pero ya que os han abandonado a

vuestra suerte, debes intentar lo que sea. Además, si esto sirve para atraer a tus captores, bienvenido sea.

Das suaves golpes en la pared con los nudillos y escuchas la respuesta, averiguando la zona más densa de la pared. Con el pico de la bandeja empiezas a arañar el yeso, y en pocos minutos llegas a tu verdadero objetivo. El cemento que une los ladrillos. Tu oído pareció funcionar. Es entonces cuando albergas esperanzas reales de poder salir de aquí mientras te quede tiempo. Y aunque de un primer vistazo parece que tienes todo el tiempo del mundo, algo en lo más profundo de ti, un sentimiento casi visceral, te sigue apremiando por que salgas lo antes posible de esta habitación. Instinto, podrías llamarlo. Instinto de supervivencia.

Acto 4

Debes de llevar horas horadando sin descanso el maldito cemento. Pero... aunque finalmente mueras aquí dentro y no sirva para nada, es una buena forma de mantener la mente ocupada. Cada vez eres más pesimista, no tienes esperanza de que tu idea funcione. A medida que vas erosionando la junta de los ladrillos, se hace más difícil arañar el cemento con la bandeja, aparte de que es totalmente inmanejable trabajar las esquinas. Es más, parece que hace siglos que no notas profundizar la hendidura. Quizás tu mente cansada y aún aturdida no te ha dejado ver estos inconvenientes y has tirado horas y horas de trabajo. Quieres rendirte, tirar la toalla.

Comienzas a llorar desconsoladamente y lanzas la bandeja lo más lejos posible. Golpea en la pared y en el suelo, armando un escándalo atronador. Te da igual. Ojalá viniera alguien y te metiera un tiro entre ceja y ceja por hacer ruido. Pero no, estás solo. Tú, y ese cuerpo inconsciente que cada vez huele peor y respira con más dificultad. Está en las últimas. Y tú también. El hambre te hace retorcerte de dolor, y ya derrotado, te rindes a devorar el mendrugo de pan que reservabas junto con las últimas gotas de agua que quedaban en la botella. Ya qué más da. Es tontería seguir hambriento. Nunca conseguirás salir de aquí.

Tras un buen rato tu llorera amaina, sintiendo por fin algo de paz y serenidad. También te embarga el sueño, pues ya ni recuerdas la última vez que diste una cabezada para descansar. Comienzas a quedarte dormido, fruto del desahogo y te tumbas acurrucado, rezando por soñar con tu pasado o que un destello de lucidez inunde tu mente mostrándote la forma definitiva de salir de aquí. Tienes que desconectar un rato. Olvidar todo y llevar a tu conciencia lejos, muy lejos, aunque sólo sea a través de sueños. Descansar... Huir...

[...]

—¡Aaaaaaaaaaah! ¡Aaaaaaaaaaaaaah!

Despiertas sobresaltado, alguien grita y pronto te das cuenta de que es tu compañero de celda el que está dando esos alaridos terroríficos. Parece que ha llegado su hora, o al menos te hace creer que unos demonios enviados por el mismísimo diablo le están devorando las entrañas. Cada grito te pone los pelos de punta y no sabes qué hacer. Cuando finalmente calla le oyes retorcerse en la cama. Antes de que te dé tiempo tan siquiera a esperarlo, sucede. Un fuerte golpetazo a tus pies te indica que se ha caído desde la litera. Ha dejado de gritar, pero respira con agitación y le oyes vomitar. No sabes si acercarte para ayudarlo o volver a encogerte en la esquina. Inmóvil, esperas a los acontecimientos.

El silencio poco a poco gana el terreno perdido cuando él también deja de moverse y respira cada vez más lentamente... Quizás con demasiada tranquilidad después de lo sucedido. Tu cuerpo sigue en tensión, sin saber muy bien qué hacer.

–¡MÁTAMEEEEEEE YAAAAAA! ¡Aaaaaaaaagh...!

Su tremendo grito pierde intensidad hasta acabarse en un gorjeo de su garganta. Has retrocedido asustado y escuchas, pero ya no lo oyes respirar. *¿Ha muerto?* Sigues a la espera, pues no pretendes moverte de tu esquina, de la falsa seguridad que te da tu rincón. Fuese lo que fuese lo que tenía, ha acabado con él. Y si no te has contagiado, de igual forma la inanición acabará contigo también. Sin embargo, sigues sintiendo esa sensación de peligro. Esa sensación que te agobia y te apremia por salir. Sabes que no es sólo por estar encerrado con alguien infectado, es... Es algo más. Y ahora que tu compañero a muerto, tu instinto que te incitaba a huir con todas tus fuerzas se ha multiplicado exponencialmente y sientes un miedo totalmente irracional al cuerpo sin vida que te acompaña en la estancia.

De todos tus temores que deberías sentir ahora mismo, como morir de hambre o que realmente seas ciego, se ven absurdamente arrinconados por la presencia del cadáver a tu lado. Intentas despejar tu mente y convencerla de que sólo es un muerto, que ya no puede hacerte nada.

Pero contemplas con impotencia como las lágrimas no cesan de caer por tus mejillas y tus piernas tiritan encogidas de miedo.

Acto 5

Tranquilo, piensa con claridad. ¿Está muerto, ok? O al menos eso crees... Tendrás que comprobarlo, te guste o no. Te levantas despacio y comienzas a andar lentamente hasta los pies de la cama. Enseguida tropiezas con sus piernas y te detienes en seco. *¿Y ahora?* Comienzas a darle toques con el pie, cada vez más enérgicamente, aumentando de intensidad.

–¿Hola? ¿Estás... vivo? –Aguzas el oído, pero no le oyes respirar. Tendrás que comprobarlo más concienzudamente...

Te colocas a su lado y te agachas lentamente. Con una mueca de asco en la cara, conteniendo las ganas de vomitar por el olor que expele, le palpas hasta llegar al cuello. Está húmedo... A saber por qué... *¿Vómitos, sangre, pus?* Aguanta, no vomites tú también. Apartas la cara todo lo posible y mantienes dos dedos buscando indicio de pulso. Nada. Es un maldito cadáver. No aguantas más y te incorporas, alejándote un par de pasos de él e intentando recuperar la respiración.

Todo es por culpa suya. El hecho de que esté aquí encerrado, que no me haya dicho nada. Todo por su culpa, que no vea, que no recuerde. Todo. Y ahora tiene la desfachatez de morirse y dejarme aquí.

–¡Maldito cabrón! –Le propinas una buena patada en las costillas. Notas una sensación embriagadora, cómo se libera la tensión acumulada. Necesitas seguir con ello, coges fuerza y vuelves a emprenderla con el cuerpo inerte– ¡Dime quién soy, joder! ¡¡Dímelo, dímelo, dímelo!! –Una tras otra la punta de tu bota choca contra las costillas del cadáver.

En una de tantas patadas sientes como le partes un par de costillas. Te da igual, ya está muerto. *¡Que pague por lo que me ha hecho!* Sabes que estás siendo totalmente irracional, pero es totalmente adictivo. Ya empieza a dolerte el pie de tanto puntapié, así que con el otro comienzas a darle pisotones en el pecho. Quieres destrozarlo. Por todo lo que te ha pasado, por todo lo que no ha hecho, por ese maldito olor que lo invade todo. Sin embargo, en el enésimo pisotón, tu pie no se levanta de nuevo. Algo te lo impide. Algo abraza tu tobillo, y seguidamente otra sujeción se une haciendo fuerza e inmovilizando tu pie. Son sus manos, y te acaba de agarrar el pie.

La mezcla de miedo y sorpresa te ha dejado paralizado. La has cagado, no estaba muerto. *¡Pero no tenía pulso!* ¿Acaso eres médico? Quizás lo tenía muy débil. *Pero... joder ¿Ahora qué hago?* La culpa te invade, acabas de dar una paliza a un pobre hombre moribundo. *No, no me tengo que sentir culpable. Estaba sufriendo y... y... Y ahora sufre más por tu culpa. ¡Le has roto las costillas y pisoteado con toda tu rabia!*

–Grrroooaaaw... –El hombre gruñe de una forma ininteligible y lleva tu pie hacia su cara ¿*Qué intenta hacer?* Quieres apartar el pie, pero lo tiene agarrado con fuerza.

Sigues a la espera de los acontecimientos, alucinando por todo. Jurarías que estaba muerto pero ahora... ¿Qué demonios? ¡Ahora te está royendo la bota con sus dientes! ¡Intenta morderte! Notas cómo sube por el tobillo, y justo cuando alcanza la pierna sientes el pellizco de su mordedura. En vez de apartarte, pisas con más fuerza encima de su cuello. Necesitas que se tranquilice, que no te ataque. Ahora es una lucha directa entre vosotros e intentas evitar su venganza. No haces toda la fuerza posible, pues no quieres matarle. Sólo que se tranquilice, pero no está por la labor. Oyes sus dentelladas en el aire. Parece ser que todo su afán es morderte. Mientras tanto no ha dejado de gruñir con rabia a pesar de que cada vez aprietas más su cuello, sin duda ahogándole.

–¡Lo siento, ¿vale?! ¡Para ya! ¡No me obligues a hacerte daño! –sin respuesta, sólo gañidos y dentelladas al aire.

¿Estás seguro de que lo estás ahogando? Óyele. No se queja, no notas su respiración entrecortada o quejidos como hace la gente que se está asfixiando. Apriétale más... ¡más! ¡*Pero le voy a matar!* ¿Y qué? Mírale, no sabes qué infección tiene. Puede ser la rabia, o alguna variante. Está totalmente enajenado. Deja de preocuparte por él y hazlo por ti. Acaba con su vida. ¡Haz lo que te pidió en sus últimas palabras y mátaló de una vez!

Acto 6

Los remordimientos y tu instinto de supervivencia enfrentados cara a cara, en un torbellino que no te deja pensar con claridad. El tipo no se calma, no se tranquiliza. Quiere morderte, hacerte daño. Está infectado, ese olor... Ese sentimiento de ratón asustado que sientes hacia él... Pero ¿Y tu humanidad? ¿Qué será de ti si le matas? Serás un asesino.... Pero sobrevivirás. ¿Qué es lo que quieres ser?

¿Un asesino? ¿O un cadáver?

La respuesta es obvia.

Agarras con fuerza la litera, tiras hacia ti y la dejas caer brutalmente contra él, volcándola y apartándote hasta el fondo del cuarto. Oyes un sonido espantoso, de huesos rompiéndose y como de carne picada siendo removida. Lo has aplastado. La litera no era ni mucho menos liviana, el hierro forjado del cual estaba hecha ha aplastado al hombre. Pero...

Pero sigue vivo.

Es totalmente inconcebible. Con la punta de tu pie palpas su busto. Sigue en sus trece, quiere morderte a toda costa. Sin embargo, la barra de la litera ha aplastado totalmente su pecho. Es imposible que siga vivo. Imposible... Pero a la vez familiar. Tienes que recordar, algo pasa, lo sabes, todo esto atenta a las leyes de la naturaleza. Este hombre debería estar muerto *¿De qué demonios está infectado?*

Al menos está atrapado, no puede moverse y poco daño puede hacerte ahora. *¿Pero y si ya estoy infectado? ¿Acabaré siendo un engendro inmortal y nauseabundo como él?*

Inmortal... eso es imposible.

La cabeza te da vueltas, de duele terriblemente y parece que tuvieras un maldito bombo metido en el interior. Pero en ese momento, cuando intentas aclarar toda esta situación, oyes un ruido afuera. *¿Un trueno? ¿Una explo...?* Mientras deliberas su origen y precedido de un silbido en aumento, una luz intensa y cegadora lo inunda todo, junto con una fuerza sobrenatural que te empotra contra la pared y un estruendo ensordecedor que te deja con los oídos pitando dolorosamente.

Te retuerces en el suelo de dolor, con todo tu cuerpo resintiéndose del impacto contra el duro hormigón. Sin embargo, a pesar de las magulladuras, sientes un gran alivio en tu interior al esfumarse uno de tus grandes temores. No estás ciego. Esto es luz, y aunque tus ojos no consiguen ver nada después de tanto tiempo en la más absoluta oscuridad, sabes que es cuestión de tiempo que tus pupilas se contraigan. Ahora lo importante es averiguar qué demonios ha pasado. Te arrastras hasta donde hace un

momento estaba la litera y palpas alrededor una gran cantidad de cascotes y escombros. Empiezas a escalar por ellos, yendo hacia la luz. Hacia la salvación. Lejos del monstruo y esta cárcel infernal.

Tus ojos van acostumbrándose poco a poco a la intensa luz de un cielo despejado, pero te duelen demasiado y apenas puedes abrir los párpados. Hay mucho polvo a tu alrededor, te hace toser... Pero te sientes jodidamente vivo. Estás escapando de la muerte. Coronas la montaña de escombros y te dejas caer rodando hasta el otro lado. Tu pequeña pero costosa escalada termina sobre un suelo arenoso y firme. Tierra... La palpas, la consigues ver. *¡Es arena!*

Vuelves tu mirada y observas el agujero por donde has salido. Un boquete enorme se ha formado en la esquina de un pequeño edificio gris, al que sólo se puede acceder por una roñosa puerta metálica en el otro extremo. Te frotas los doloridos ojos y tus oídos empiezan también a recuperarse. Oyes unos golpes sobre metal, así que vuelves a mirar de nuevo al frente. Abres los ojos de par en par por lo que estás viendo, ignorando el dolor por la intensa luz.

Un gigantesco tanque se encuentra a unos metros de ti, con el cañón aún humeante apuntando justo hacia donde estás. Ahora entiendes la explosión. Pero cuando ves el origen de los golpes, se te cae el alma al suelo.

Hay más monstruos como los de tu prisión. Deformes, gibosos, nauseabundos... Aporrean impotentes el acorazado, reclamando incesantes Dios sabe qué.

Acto 7

Contemplas embobado a esas criaturas, es imposible que sean humanas. Total y absolutamente imposible. Cuentas cuatro...¿Cinco?. A una de ellas le falta un brazo, el cual claramente ha sido arrancado de cuajo. Todos están ensangrentados, presentando mutilaciones y heridas mortales. Otro tiene las tripas colgando de su estómago. La simple visión de ese circo de los horrores te provoca náuseas, pero aguantas las ganas de vomitar. aunque realmente no tienes nada que echar.

De repente oyes el sonido de escombros removiéndose. Miras detrás de ti y ves salir una mano ensangrentada de entre los cascotes. Una de esas cosas está saliendo del derrumbe y se arrastra entre las piedras, emergiendo poco a poco a la superficie. Es tu compañero de celda. No tienes ninguna duda, tiene la hendidura en el pecho, la herida de la litera. Primero mira hacia el tanque, pero también te ve a ti. Parece dudar de hacia dónde dirigirse, pero parece que tú eres más atractivo.

El terror te invade y ves cómo el monstruo se empieza a acercar hacia ti lentamente, arrastrándose cuesta abajo sobre la pila de cascotes. Es un hombre de mediana edad, cabeza rapada y vestido de militar. Tiene heridas horribles por toda la cara y un color de piel que ni mucho menos es natural. Se le marcan todas las azuladas venas y tiene los ojos nublados, como si de un perro con cataratas se tratase. Además, esa mirada no es humana. Es una mirada que refleja el horror, la muerte, el infierno. Tienes que irte. ¡Vamos! ¡Tienes que irte!

Apenas está a un par de metros de ti e incansablemente repta su cuerpo maltrecho impulsándose con los brazos. No te aparta de su vista, eres su objetivo.

Eres su presa.

Empiezas a arrastrarte hacia atrás, sin quitarle ojo tú también a esa bestia que te persigue. No quieres perder ni un segundo intentando levantarte. Además dudas de que puedas hacerlo después del golpe contra la pared. Tus fuerzas ahora mismo son mínimas. Y lo peor es que no sabes hasta dónde podrás huir. Él no parece cansarse. *Joder, en ese estado debería morir antes de sentir una pizca de cansancio, y mira cómo viene el muy...* Te sientes perdido, sentenciado. Ahora eres libre, no estás encerrado en la celda, pero sabes que esa cosa te perseguirá hasta la muerte.

Hasta tu muerte. Porque él no morirá. Así lo sientes y no puedes caer en sus garras. ¡Debes largarte de aquí!

Sigues impulsándote hacia atrás por el arenoso suelo. Alejándote al mismo ritmo que él se acerca a ti. Pero tus brazos empiezan a fallar, las fuerzas empiezan a abandonarte. Se te doblan los brazos y caes de espaldas. Te incorporas como puedes, pero es tarde. Una de sus sucias y ensangrentadas manos te agarra del pie. Intentas zafarte pero es imposible. Te sujeta firmemente y avanza un poco más hacia ti. Estás

perdido, ya te ha cogido. Eres suyo... Te sientes como si el mismísimo diablo fuera a arrancarte de cuajo el alma. Notas cómo resbalan las últimas lágrimas por tus mejillas. Lloras porque sabes que estás condenado.

Miras fijamente al monstruo. Pero su terrorífico rostro cambia súbitamente. Sientes que sus ojos se apagan y se desploma de cara al suelo. Un virote asoma incrustado en su cabeza *¿Qué demonios...?*

Respirando agitadamente, intentando recuperar el aliento y aún con su mano ensangrentada aferrándote el tobillo, intentas ver qué ha pasado. Sientes cómo te mareas, el esfuerzo sobrehumano te ha dejado exhausto, pero tienes que aguantar. Todavía quedan más monstruos de los que escapar ahí delante. Pero ahora hay alguien más. Una figura metálica se pasea por encima del tanque *¿Qué...?* Se acerca a cada uno de los monstruos y apuntándoles con algo que lleva en las manos hace que se desplomen al suelo, totalmente inertes. En sus cabezas llevan incrustadas las mismas varas que tu perseguidor.

Entornas los ojos y consigues enfocar tu vista. Debes estar alucinando, pues ves ni más ni menos que una armadura medieval portando una ballesta.. La vista vuelve a nublarse y las fuerzas te abandonan completamente. Desfalleces y tu mente se sumerge una vez más en la más tenebrosa oscuridad.

Acto 8

Abres los ojos y ves un enrejado metálico a pocos centímetros de ti; detrás de él, una tela estampada con flores azules... ¡Estás de nuevo en una litera! Intentas incorporarte, pero no puedes. Notas que tus manos están amarradas. Al mirarlas, unos trozos de tela anudados fuertemente te retienen a la cabecera de la cama, al igual que los pies. La cabeza te duele horrores, pero notas una toalla húmeda sobre la frente. Curioso contraste, cuidan de ti pero estás atado... *¿Es que acaso... estoy infectado?*

De repente oyes unos pasos acercarse. Miras en la dirección de dónde vienen y ves muchas más literas a tu alrededor. Parece un barracón militar y una figura se asoma por la puerta de la entrada. Trae un cuenco en las manos, acercándose absorto en sus pensamientos. Tiene un aspecto rudo, de campo. Unos pantalones marrones de pana, una camisa de cuadros y la típica boina de pueblo. Alrededor de los cuarenta años, de complexión fuerte y mediana altura, con un rostro de facciones duras y curtido por el sol, salpicado por una barba de tres días.

Al llegar hasta donde estás y sentarse en la litera de enfrente, por fin se percata de que estás despierto.

–Hombreeeeee ¡pero si'l chaval ya'stá despierto! Güena siesta tas echao ¿eh? –apenas consigues entender su acento sumamente cerrado, aparte de que tu cabeza no está todavía del todo despejada para andar interpretando lo que sea que quiera decirte. Intentas relacionar todos los hechos que te han acontecido últimamente, tu escapada de la celda, los monstruos, el tanque, la armadura... *De todo aquello ¿Qué ha sido real y qué fantasía?*

Tras dirigirte la palabra se incorpora hacia ti para recoger la toalla de tu frente. La remoja en el cuenco y vuelve a colocarla sobre tu cabeza, haciendo que sientas un agradable frescor que consigue serenarte.

–Gracias... –consigues mascullar– ¿Tienes un poco de agua?– Preguntas ansioso, pues sientes que la boca te arde y darías lo que fuera por un trago.

–De ná muchacho. Pos claro que tengo un poco d'agua– Se agacha y sus manos aparecen de nuevo agarrando una botella de plástico, acercándotela a los labios–. Pero bebe poco ¿eh?, nos bueno hincharte a bebé cuando llevas mucho tiempo sin tomá ná.

El hilillo de agua fresca que corre por tu boca sabe a gloria, te refresca el paladar y aunque cuesta mucho tragarla, sientes que te suaviza la garganta.

–Ahora dime, ¿se pué saber cacias ahí metió con un pestoso? ¿No'starás contaminao, verdad? ¿Ta hecho algo?

–No... No sé. Forcejeamos, luchamos... Me mordió el tobillo –Su cara se pone tensa, muy seria.

El hombre se levanta rápidamente y de un zarpazo te levanta las perneras del pantalón. Le ves escrudiñar con atención tus pies, moviéndolos y tocándolos.

–¡Juaa! ¡No me de'stos sustos chico! ¡Pensé que tabía infestao! Sólo tienes la marca de la mordedura, un buen moratón, pero ná mas. Tas librao por poco. ¿Alguna otra herida que t'ayan echo? ¿Has tocao su sangre, babas o algo?

–No... No... Creo que no. Entiéndeme, estoy bastante confuso y aún no sé bien qué es todo lo que ha pasado. No sé dónde estoy, no sé qué hago aquí ¡Y ni siquiera recuerdo quién narices soy!

–Mmm... ¿Tienes arnesia?

–¿Ar..? ¡Ah! No lo sé... es decir, recuerdo cosas viejas, pero todo lo reciente está borroso. Como un mal sueño...

–¡Ja! ¿Tonces no recuedas que'l mundo sa ido al garete?

Acto 9

Intentas asimilar sus palabras. *¿El mundo al garete? ¿De qué está hablando este pueblerino?* Tus interrogantes se ven inmediatamente interrumpidos. Unos golpes rítmicos llegan desde el otro extremo del barracón. El hombre toma una postura de alerta y adopta un semblante serio y preocupado, mientras murmura algo que no llegas a oír.

—Mare mía la'istoria que me toca contarte. En lo primero, yo soy Belmiro, un gusto contrarte moribundo en mi camino, m'imagino que no sabrás en cómo llegaste aquí. ¡Ah! Siento que t'aya atao asín, pero'ntiendeme, parecías más uno d'ellos pestosos, que uno sano. De momento, te soltaré, pero no dudaré n'un segundo en actuar si te veo raro ¿eh? Quien avisa no's traidor... Los golpes c'oyes... son ellos. Saben que'stamos aquí. Pero no te preocupes, la puerta güena es ésta y no parece c'aya nadie. Los despisté— Señala con el pulgar hacia atrás, a la entrada por la que llegó hace unos momentos.

Por la ventana que está junto a ella, ves un cielo despejado y poca luz. Podría ser el amanecer o el atardecer, pues no sabes cuánto has dormido. El hombre, Belmiro, se levanta y comienza a desatarte. Ya con tus brazos libres, te acaricias las doloridas y enrojecidas muñecas. *Será bruto...* Cuando termina de soltarte las piernas, vuelve a sentarse en la cama contigua. Tú aprovechas para incorporarte un poco, pero tus fuerzas flaquean muchísimo y desistes de forzar tu endeble cuerpo, cayendo pesadamente de nuevo sobre la almohada.

—En vamo a vé. ¿En serio que no sabes ná del virus, los pestosos y la madre que los parió?

—Por favor...—Suplicas al notar que todo este suspense comienza a sacarte de quicio. Necesitas saber qué narices ha pasado. Y además, los incesantes golpes de fondo comienzan a ponerte bastante nervioso. No cesas de apartar la mirada y escudriñar por el rabillo del ojo el fondo del pasillo, inquieto.

—Pues... Pues... A vé, yo tampoco m'enterao muy bien de todo, que por aquel entonces estaba en mi masía, trabajando en mi campo como tos los días, pero no dejaban de repetirse en la radio. Ya sabes que cuando la toman con algo se ponen cansinos. Po lo visto habían cogío un virus los soldaos de la guerra esta, la de los ivanes.

¿Ivanes?

—¿Talibanes?—preguntas como si se tratara de la respuesta a una adivinanza.

—So mismo, en el país este de... de Alaskastán

–Afganistán

–So dicho. Uno de los países’tos de comunistas que s’icieron cachitos!

¿Que se hicieron cachitos...? ¡Ah!

–Vale, sí, en Afganistán, de la antigua Unión Soviética. Qué fue, ¿algún ataque terrorista de los talibanes?

–So decían por la radio. Algo de unas’vionetas, gases y qué se yo. Al principio fue como “fale, ¿Qué nos habrán echao?” Pero a los pocos días pues ‘pezaron a toser y tenían fiebre. Tos los ejércitos se largaron del país, tos los soldaos taban enfermos y tol país se declaró zona de riesgo... riesgo ideológico...

–¿No será biológico?

–Seguro. El caso que pa cuando los soldaos ya’staban en el hospital ensegúa los médicos se lo pillaron también, luego sus familias... Ni puñetera idea de que absurdas medías de seguridá tomaron pero tos, tos la cagaron bien. Decían que pensaban que’ra gas ketchup, o mostaza, o mayonesa, o yo que sé. Que creían que no era infeccioso, que era mu raro... Panda idiotas.

>>Y no sólo en España ¿eh?, en to Europa andaban igual, y en los Estaos Uníos. Lo de éstos fue de tontos, porque ense llevaron a muchos soldaos al otro país de allí, a Irán, y se acabaron contagiando ellos también. Vamos, c’al final tos los de la OTÁN la habían cagao a base de bien. Decían que no podían contené a los infestaos, que eran violentos y qué se yo. Unos se’chaban las culpas a los otros, que si un’cidente, que si una diligencia médica. Ya te pues imaginá, lo de siempre. Para cuando querían hacer algo, pos tarde. A sabé andestán esos desgraciaos de los politicuchos ahora...

–Bien, capto “más o menos” lo que pasó, pero perdona, ¿podrías contarme algo más de ese virus? ¿Tiene algo que ver con... con esas cosas? –Piensas en ellos, esperando fuera del barracón, golpeando sin descanso la puerta...

–¿Con los pestosos? Claro en que tienen que vé. Como que’l virus te entransforma en eso.

–¿Eh? –La historia cada vez se volvía más inverosímil. *¿Cómo un simple virus podría convertirte en un engendro así?*

De repente, oís un estruendo al final del barracón que hace saltar inmediatamente a Belmiro de la cama. Tú apenas puedes incorporarte pero observas aparecer al primer “pestoso” que viene por el pasillo y entra a la diáfana sala donde estáis. Pero pronto le sigue otro, y otro más. Y detrás de éstos no dejan de llegar nuevos compañeros de juegos.

Comienzas a ponerte nervioso, te quieres levantar y correr lejos de esas abominaciones, pero en el intento te caes al suelo. Tu cuerpo no reacciona y los monstruos se acercan. Los escrutas de nuevo... Sólo son tenues destellos de los seres humanos que fueron en su día. Ahora simplemente son trozos de carne, llenos de sangre y torpes como juguetes de cuerda.

Sin mediar palabra Belmiro echa a correr hacia ellos *¿Qué pretende? ¡No lleva ningún arma! ¿Va a luchar mano a mano con esas bestias?* Pero no. Parece más inteligente de lo que aparenta. Agarra una de las literas y la tumba en mitad del pequeño corredor que forman todas las camas del barracón, formando una improvisada barricada. Vuelca también la de los laterales justo en el momento que el primero de esos seres alcanza la pequeña barrera. No es ni mucho menos un gran obstáculo, pero parece que no encuentran la manera de sortearlo.

La litera, que les llega por la cintura más o menos, les impide seguir caminando, por lo que extienden con impotencia sus brazos hacia Belmiro, que viene corriendo de nuevo hacia tu sitio. Realmente parecen inútiles, pues no es difícil saltar las literas y los colchones, pero esta situación os favorece enormemente, dándoos a buen seguro un valioso tiempo.

Al volver Belmiro, éste se agacha al otro lado de la cama donde estaba sentado y al incorporarse ves con sorpresa lo que acaba de coger. Lo que en principio parecía un grueso palo de madera, adviertes que en su extremo brilla una sucia hoja metálica. En un instante comprendes que ese hombre no está en su sano juicio, pues corre de nuevo hacia la barricada y se prepara para luchar con su nueva arma. Una enorme y vetusta guadaña.

Con incredulidad no dejas de observarle, a él y a la maraña de monstruos que se arremolina tras la barricada. Será imposible. Por muy bien que se maneje con esa arma, no tendrá oportunidad con tantos seres. Deben de superar la docena y jurarías que detrás suya hay todavía más entrando.

–¡Es imposible! ¡Son demasiados! –le gritas con todas tus fuerzas, rezando para que te haga caso y entre en razón.

Con reticencia a abandonar su tozudez, respiras aliviado cuando abandona su postura de guerra, mira hacia ambos lados y por fin decide volver corriendo hacia ti.

–Enga ¡Hora d'irnos! –Te dice con energía, pero cuando te ve postrado de rodillas en el suelo, comprende que no podrás seguir su carrera. Sin esperar a que digas nada te espeta– Vá, no te preocupes.

Se agacha hacia ti y cogiéndote del cuello de la camisa te levanta de un empujón y te lanza de nuevo sobre la cama. *¿Me piensa dejar aquí? ¡Sólo es cuestión de tiempo que esos engendros consigan sortear el obstáculo!* Pero te equivocas. Belmiro agarra

la colcha de una esquina y tira con fuerza, arrastrándote con ella, cayendo de nuevo al suelo.

Aún intentando comprender qué pretende, se aleja hasta el lugar donde tenía guardada la guadaña y coge un improvisado saco hecho con una sábana. Desatando el nudo, se pone a rebuscar entre piezas metálicas. Acompañando al ruido del saco, le acompaña el de las literas arrastrándose por el suelo. Al observar la barricada descubres que han conseguido empujar las literas y ahora avanzan lentamente hacia vosotros. En cuestión de segundos estarán encima de vosotros.

Belmiro llama tu atención tocándote el hombro y cuando giras la cabeza en su dirección te encuentras frente al objeto que te ofrece Belmiro, a pocos milímetros de tus curiosos ojos...

Acto 10

Es la ballesta que llevaba aquel caballero medieval en tu alucinación, que ahora descubres que de fantasía tenía poco. Agarras el arma y la observas con sorpresa, es muy liviana y hecha de materiales modernos. Incluso tiene una carga de varias flechas, que reconoces por ser aquel "virote" que sobresalía de la cabeza del monstruo que casi acaba contigo.

–Espero que sepas apuntar, joven –te dice mientras saca una pieza metálica del saco.

Cuando ves que se la coloca en el hombro y lucha por ajustar las correas, confirmas definitivamente que no fue una alucinación la visión de aquel caballero. El muy bruto había venido a la base enfundado en una armadura metálica y dentro de un tanque. Pero ahora no hay tiempo de pedirle explicaciones.

–¿Estás loco? ¡No hay tiempo! –Miras de nuevo hacia la marabunta de engendros, que poco a poco pasan por el hueco creado y se dirigen hacia vosotros– ¡Ya vienen!

Belmiro también los observa y con gesto de inconformismo vuelve a echar la hombrera al saco. Parece que no le gusta retirarse tan fácilmente. Vuelve a hacer un nudo y te lanza el saco encima. Por instinto, al recordar la barbaridad de kilos que pesaban aquellas armaduras, te preparas para ser literalmente aplastado por el saco. Pero cuando cae encima de ti te sorprendes de nuevo por la ligereza del conjunto.

Las preguntas comienzas a amontonarse y casi exclusivamente por saciar tu curiosidad deseas salir vivo de aquí para poder preguntarle con calma de qué va todo esto. Ahora él acaba de agarrar la manta sobre la que te encuentras, y tirando de ella, te lleva arrastrando por el suelo, lejos de los monstruos, en la más improvisada y chapucera de las camillas.

–¡Si tiés que dispararlos, que sea'n la chota! –te grita Belmiro mientras sigue llevándote– Si no, da igual lo qu'intentes, porque seguirán a por ti.

Aún intentando asimilar todo el mundo nuevo que estás viviendo intentas manejar el arma que te ha dado Belmiro. Franqueáis la puerta y salís al exterior, arrastrándote por el asfalto y cruzando un amplio patio. Con un brazo haces todo lo posible para no perder el saco y con la otra apuntas en todas direcciones con temor de que aparezca una de esas bestias y se os abalance encima.

–¿Dices que el virus te convierte en esas cosas? ¿Acaso esos monstruos eran antes personas?

Miras alrededor y ves varios cuerpos tirados en el suelo, advirtiendo dos tipos de cadáveres. Personas infectadas por ese virus, inconfundibles por tener horribles heridas y mutilaciones extremas, acompañadas de disparos y heridas en la cabeza.

Por otro lado, cadáveres "normales", los cuales han sido la mayoría tiroteados. *¿Qué demonios pasó aquí? ¿Acaso los monstruos saben disparar pero no saltar un simple obstáculo? ¿O acaso hubo otro tipo de lucha? ¿Cómo se les ocurre pelearse estando las cosas así? ¿Es que el ser humano nunca aprenderá?*

–Sacto campeón –contesta finalmente Belmiro, sofocado por el esfuerzo de llevarte a rastras por toda la plaza–. Con el virus acabas como ellos, así que más vale que no t'acerques demasiao. En lo primero, parece una gripe o algo así, pero te vas desmejorando hasta que prácticamente la diñas. O realmente la diñas... Y que me perdone Dios por pensar que han resucitado.

A tu derecha reconoces el humeante edificio del cual escapaste y un poco más allá el tanque. No tienes ni idea de hacia dónde te está llevando Belmiro, pero esperas que sepa lo que hace. También a lo lejos comienzas a distinguir figuras tambaleantes que se acercan a vosotros, saliendo de entre los edificios que conforman esta base militar. Por suerte aún están lo suficientemente lejos para que no supongan una amenaza inminente.

El viaje comienza a resentir tu trasero, pero no por el hecho de llevarte a rastras por el patio, sino porque cientos de casquillos de bala se clavan a través de la fina manta. Miras alrededor y observas numerosas señales de lucha, como paredes totalmente agujereadas y cada vez más cadáveres en el suelo. Belmiro por fin se detiene y observas que estáis en la entrada de la base, al lado del típico coche de campo, un Land Rover Santana. Sin duda este sí que es el transporte de Belmiro y no el tanque.

El campesino abre el portón y tira dentro el saco con la armadura. También deposita la guadaña y agarra la puerta para volver a cerrarla. En ese preciso instante observas como aparece una de esas cosas que debía estar oculta detrás del automóvil. A Belmiro le pilla totalmente por sorpresa y sólo acierta a retroceder con torpeza mientras el monstruo alarga las manos para agarrarle. Sin pensártelo, apuntas a la bestia lo más rápido posible y cerrando los ojos aprietas el gatillo. Esperas oír su cuerpo desplomarse y libraros de él poder huir de este infierno, pero...

Lo que oyes es a Belmiro aullar de verdadero dolor.

Acto 11

Cuando, asustado, abres los ojos, ves al infectado con la flecha insertada en la cabeza, a través de la cuenca ocular. Está de pie, totalmente quieto, con la mirada vacía. Pero a su lado está Belmiro, con una mano en la cara y gritando barbaridades.

–¡Aah! ¡Me cagon lostia puta! ¡Qué dolor joder! ¡Virgen santa de las estrellas pero que m'as hecho desgraciao!– Te mira con unos ojos confundidos y llenos de rabia. La sangre le chorrea por el cuello y temes lo peor... Afortunadamente en ese momento se desploma el monstruo, quedando totalmente inerte.

Entonces Belmiro aparta su mano y ves que, por suerte, la herida está en la oreja. No has visto qué ha pasado, pero te imaginas que se puso en medio justo en el último momento. Podría haber sido mortal... pero es una herida muy aparatosa que no deja de sangrar. Te incorporas costosamente del suelo, y te acercas a él.

–Lo... lo siento... tenemos que curarte eso. ¿Hay un botiquín o algo en el coche?

–Tu puñetera madre... sí tengo, sí. Debajo del asiento del acompañante... ¡Hostia bendita como duele!

Corres hacia la puerta, y al abrirla agarras con rapidez el botiquín. Al abrirlo, encuentras lo básico, así que agarras un bote de Betadine, un par de gasas y una venda. Llegas hasta él, y apartándole la mano examinas su herida. La flecha pasó por la parte superior de la oreja, haciéndole una profusa raja.

Diriges un chorro del desinfectante en plena herida, y le presionas con la gasa. Rápidamente, un par de vueltas a la cabeza con la venda y listo. Como si lo hubieras hecho toda la vida... ¿Seré médico? No lo crees... intentas pensar en cosas "avanzadas" de medicina y no parece...

Bueno, es igual, hay que salir de aquí. Belmiro ya está subiendo en el asiento del conductor, mientras no deja de maldecir. Subes en el asiento del copiloto y ves que la puerta de la base, una verja corredera, está abierta.

–¿La dejaste abierta?– Le dices, señalando la verja corredera.

–¿Eh? Yo no, muchacho. Cuando llegué ya estaba así. Normal que se colaran los pestosos, los últimos en sobrevivir no se preocuparon en de lo que dejaban atrás...

–Por cierto ¿No crees que hubiera sido una buena idea revisar la base por si hubiera armas o provisiones?

Tras un par de incómodos intentos, el coche arranca y salís escopetados de allí.

–Buff ¿yo solo? Lo pensé, hijo. Pero decidí que sería mejor volver con alguien más. ¡Cagon la leche como duele, la virgen! –se lleva una mano a la oreja herida– Además, tarán preocupaos por mí y no quiero que hagan tonterías.

Tiene razón. Podéis volver en otro momento, cuando estés recuperado. Además, no sólo quieres armas o provisiones, lo que en el fondo deseas es investigar tu pasado y averiguar lo que sea de ti...

–¿Hay más gente en tu casa?

–Si, vivía solo, pero llegaron supervivientes c'uián de los pueblos d'alrededor, Colmenar Viejo, Tres Cantos... –De repente caes en la cuenta, estás en Madrid... Sí, te suena que Madrid sea tu ciudad natal– Cuando salí de casa, hacen par de días, éramos un buen puñado ya. Seguro que ya s'an imaginao que ma pasao lo peor, pero te tenía que'char una mano'sta que te pusieras bien.

–Gracias... pero dime... ¿Por qué viniste a la base? ¿Qué pasó con el disparo del tanque y todo eso?

–Aah... jejeje–Belmiro se rasca la cabeza avergonzado– Casi te mato, ¿eh? Bueno, tamos en paz ahora, juejuejue –Se ríe mientras aún hace muecas de dolor al tocarse la oreja–. Pue a vé, el caso es que yo vinía del campo, pa buscar algo d'ayuda aquí la base. Sabía que algunos de la retaguardia habían resistío aquí'ncerraos, el grueso del'jército fue en su mayoría pa Madriz. Pero en cuando llegué, taba tó abierto y empantingao. Na mas entrá descubrí un montón de soldaos muertos, pero los habían matao a balazos. Es decí, amos, que yo sepa, los pestosos no saben hacé na más que perseguirte así a lo torpe, así que no saben dispará. Hubo de habé alguna lucha interna o algo raru, que tambié podría'splicar que'stuvieras ahí encerraos. En también había pestosos que s'abían colao, así que no tengo nidea de lo que pasó aquí.

En ese momento, Belmiro coge un camino de tierra saliéndose de la carretera, que era una pequeña vía paralela a la autovía, llena de coches accidentados y abandonados. Ni te imaginas qué ha podido suceder para que lo dejaran todo e ir a pie... De repente, tu mirada se cruza con tus propios ojos al reflejarte en el espejo retrovisor. Es la primera vez que te ves desde que despertaste.

Apenas consigues reconocerte, es una sensación como... como de toparte con alguien conocido que hace mucho que no le ves. Tu aspecto realmente está demacrado, con la cara muy delgada y una barba de semanas. Las ojeras te llegan hasta los pies, y un pelo desaliñado te hace parecer, ciertamente, un "pestoso", como dijo Belmiro. Tu pobre imagen te recuerda al protagonista de "El maquinista"...

Apartas la mirada, es una sensación extraña que te incomoda. Ya habrá momentos mejores para reconocerte y ver tu rostro...

–Ya veo... pero oye... lo del tanque y...

–Jajaja, sí, sí. Pue a ver... Llegué primero aquí, y al ver el percal cogí el Santi –da unos golpes al volante, dando entender que era el nombre del coche–, tiré pal castillo de Viñuelas, que'stá en mitá del monte y es lo más lógico pa refugiarse. Al llegar taba desierto, arramblé to lo que pude y volví a por el tanque... Cuando embajé del coche, mempezaron a cercar los pestosos y me subi'ncima del tanque, el único c'abía. Pero condenados tanques, ¡Quién narices diseñá'lgo tan raro! To era má'straño ahí dentro... lleno de palanquitas y botones... El caso que taría cargao o algo y disparé... Jejejeje. Me qued'alucinando, y cuando conseguí salí, que no veas tú lo difícil que's salir con larmadura, te vi ahí arrastrándote mientras te perseguía un puñetero pestoso.

Acto 12

–¿Y... eso de la armadura? –Belmiro intenta mantener la dignidad con una expresión orgullosa, aunque comienza a ponerse rojo como un tomate.

–Posí, muchacho. Es la mejor forma que no te muerdan los pestosos... Lo cogí del castillo... además, que cojones, bien qué te salvó la vida el arco automático. aunque casi me atraviesas a mi después...

¿El arco automático? Vale... la ballesta. Madre mía con el tipo. Es todo tan surrealista ¿Qué narices hace con una armadura, si debe pesar un quintal? Espera, no, recuerda que apenas pesaba, pero ¿No es mejor la agilidad para huir de ellos? Además, ¿pensaba irse con el tanque a su casa así como así?

Mucho trabajo para tu mente exhausta, notas un poco de mareo, por lo que reposas tu cabeza sobre el asiento. Intentas pensar alguna forma de averiguar cualquier cosa sobre ti, pero no se te ocurre absolutamente nada. ¿Tus planes? Pues lo mejor será seguir al lado de Belmiro, que aunque parezca un poco cazurro parece que se las ha ingeniado para sobrevivir hasta ahora. Además, te sientes en deuda con él por sacarte de ese maldito agujero.

–Y entonces, ¿qué planes tienes ahora, Belmiro?

–¿Yo? Pos los mismos. Volver a mi masía y seguir viviendo. En resumías cuentas, vine buscando ayúa porque en cada vé más pestosos llegaban a casa y mis provisiones escaseaban. aún no sa madurao la cosecha y tenía poca comida pa tós.

Pues ahora habrá una boca más que alimentar, pues no piensas desaprovechar la oportunidad de reposar en un lugar verdaderamente seguro...

A medida que os internáis más por campos de siembra, el sol se va ocultando tras las montañas de la sierra madrileña, pronto será de noche y no haces más que pensar en una buena cena y una cama en condiciones. Necesitas descansar, tanto tu cuerpo como tu mente. Desde que "regresaste" ha sido todo una locura sin descanso, peligro tras peligro y casi sin saber el motivo de todo. Esperas reunirte con la gente que acogió Belmiro, a ver si están más informados y te pueden explicar mejor lo que le ha pasado a este mundo loco. Y es que te es difícil aceptar que toda la sociedad se ha venido abajo, que la cómoda vida que disfrutaba la humanidad se ha visto truncada de forma tan súbita y el mundo entero ha cambiado de la noche a la mañana.

Y es más, te sientes como un novato en una guerra en la que ni sabes sus causas ni conoces al enemigo. Necesitas espabilar, recuperar tu forma física y ponerte al día, porque el mundo se ha convertido en un lugar duro en el que vivir, donde reina el caos y sólo los más fuertes sobreviven. Y, quieras o no, en estos momentos no eres más que un cachorrillo en la jungla.

–Tíes una sorpresa en la guantera, ahora que macuerdo –Belmiro irrumpe tus divagaciones y la curiosidad hace que corras a abrir el compartimento situado frente a ti. Al abrirlo, surge lo que parece ser un bocata envuelto en papel del aluminio– .Te lo pues comé, que te veo con hambre, chiquillo.

–Oooh... –No aciertas a decir ni media palabra, mientras tus dedos se entorpecen entre ellos mismos con las ansias de abrirlo y devorarlo. Al fin surge una barra de pan rellena de lo que sea, da igual, y le pegas un enorme mordisco.

Si el paraíso existe, es lo más parecido a este momento.

Mientras vas devorando el bocadillo, Belmiro señala un grupo de árboles a lo lejos. Parece que hay algo detrás, pero con la poca luz que te da el ocaso del sol, apenas lo distingues.

–Y'sa es, campeón, mi querida masía.

A medida que os acercáis con el coche, vas distinguiendo un enorme caserón, con pinta de haber aguantado décadas en pie y de querer aguantar otras tantas. Pero justo antes de llegar, Belmiro pisa el freno hasta el fondo, haciendo que casi te des de morros contra el salpicadero. Le miras asustado, pero su cara no augura buenas noticias.

–La puerta...–El susurro con el que lo dice Belmiro es engullido por el escandaloso motor del Santana

–¿Cómo?

–¡Que la puerta'stá abierta! –Esta vez grita enfurecido.

Miras hacia la masía, y efectivamente, adviertes que el gran portón de madera, entrada a la casa, está abierto de par en par.

Acto 13

–Espabila muchacho, ¡Espabila! –me grita Belmiro mientras salta del coche y corre a la parte trasera para coger su guadaña.

Bajas lo más aprisa posible e intentas ayudar cogiendo algún arma. El campesino busca con ahínco algo entre todos los utensilios que se amontonaban. Distingues espadas, hachas, escudos y toda clase de armas medievales. Te abrumaba la cantidad y diversidad de las mismas, y no acabas de decidirte cuando Belmiro agarra lo que buscaba con tanta ansia.

–¡Pontesto, coge lo que sea y 'amos! –Te ofrece una cota de malla para el torso que, al aceptarla, vuelves a notar una considerable diferencia de peso a la que te esperabas. Es muy liviana y con aspecto resistente.

Sin perder tiempo te enfundas en ella y te echas encima del montón de armas, buscando lo más apropiado para romper cabezas... Joder, estos pensamientos en otro momento me hubieran preocupado mucho... Al final, casi más por curiosidad que por utilidad, coges una pesada bola de acero negra y puntiaguda. Observas que va unida a una cadena... ésta a su vez ésta unida a un grueso mango de madera.

–¡Amos ya, cojones! –Belmiro sale corriendo en dirección a la casa, por lo que no te entretienes más y te llevas el mangual contigo. Rezas por que parezca tan sencillo de utilizar como parece y sobrevivas a este nuevo peligro.

Afortunadamente, la simple ingestión del bocadillo ha animado a tu cuerpo y sientes que has recobrado algo de energía. Eso, o la adrenalina es más potente de lo que imaginabas. El corazón te late a mil por hora mientras te internas en la oscuridad de la masía, traspasando el umbral del portón. Tras unos segundos de ceguera, mientras tus ojos intentan acostumbrarse a las nuevas condiciones de luz, se te presenta ante ti una nueva y terrorífica escena. Belmiro está inmóvil ante dos de esas cosas. Parece petrificado y apenas consigue empujar con el canto de la guadaña hacia atrás a los monstruos justo antes de que le agarren. ¿Por qué no lucha?

–¡Belmiro! ¡¿Qué pasa?! –Un infectado está a punto de agarrarle, pero en el último momento recibe otro empujón de Belmiro, apartándole a unos escasos par de metros.

–Son... son ellos. Son... mis amigos... –Mierda. Deben ser los supervivientes que acogió. Está bloqueado y tienes que hacer algo para sacarle de ese ensimismamiento pues no podrás con todos tú solo.

–¡Míralos bien! ¿Son personas? ¡No, joder! –Tras gritar, uno de los que estaba más alejado se fija en ti y le pareces más interesante, pues empieza a dirigirse hacia dónde estás.– ¡Maldita sea Belmiro! ¡Ayúdame! ¡Yo no puedo con todos!

Tras gritarle, corres hacia la bestia que se dirige hacia ti y con todas tus fuerzas realizas un arco con la bola del mangual intentando darle en la cabeza. Sin embargo, erras y te quedas corto, golpeando la bola en la pared y dejando una considerable marca.

Te repones y vuelves a intentarlo, esta vez un paso más cerca de él... Pero vuelves a fallar. La bola le golpea en el hombro, y aunque consigues derribarlo del tremendo golpetazo, parece no haber sido nada para el monstruo, pues inmediatamente se arrastra hacia ti buscando tus pies. Retrocedes asustado, mientras miras a ver qué demonios está haciendo Belmiro.

Utilizando la guadaña de barrera, está forcejeando con uno de los monstruos, que estira sus manos intentando conseguir su presa. La ira, junto a la decepción por ver a tu "héroe" en esas condiciones, te enajena la mente y haciendo caso omiso a tu actual atacante, descargas esta vez desde arriba, la pesada bola de metal contra el ser que intenta matar a tu amigo.

Esta vez consigues acertarle, y de lleno además. La bola se queda sujeta durante unos segundos en su destrozado cráneo, que se ha partido con un sonoro crujido, antes de liberarse al caer inerte el monstruo.

–¡DESPIERTA! –Le gritas a Belmiro, a escasos centímetros de su cara. Decides soltarle un bofetón, a ver si se despeja de una vez, pero tu mano se detiene justo antes de golpear la curtida mejilla del hombre.

–Ni se te ocurra. –Su mirada cobra odio hacia ti– ¡Has matado a Manué! –Deja caer la guadaña al suelo, y te agarra con las dos manos del cuello. De un empujón, te empotra contra la pared, mientras sientes que el aire te falta y no puedes respirar. Ves con impotencia cómo el otro infectado que intentaba quitarse de encima Belmiro ahora se acerca por su espalda. Intentas avisarle, pero no puedes pronunciar más que gñidos al asfixiarte.

Acto 14

Sin embargo Belmiro no ignora la inminente amenaza y le suelta un manotazo sin apartar la mirada de ti. El infectado sale disparado hacia un lado, cayendo al suelo por la potencia del golpe. Aprovechas ese momento en el que su mano ha dejado de asfixiarte para escabullirte. Pero tus fuerzas ya empiezan a flaquear y tropiezas cayendo al suelo. Además, con la maldita suerte de caer justo al lado del otro infectado, el que intentaste matar al principio. Se sube encima de ti e intenta morderte el torso. El monstruo está desesperado, intentando arrancar la carne que tanto ansía, pero la bendita cota de malla separa tu carne de los dientes del monstruo. Belmiro mira atónito la escena y poco a poco parece que empieza a entender la situación. Da una zancada, y de una patada en la cara te quita de encima al cabrón que intentaba comerte vivo. Coge la guadaña del suelo, y no cesa de darle patadas, impidiendo que ataque o que se incorpore.

Pero ahora ves levantarse al que recibió el tortazo y se dirige de nuevo hacia él. Buscas desesperadamente por el suelo tu arma y la agarras rápidamente. Te levantas, plantándote delante del monstruo, vuelves a descargar verticalmente la bola sobre su cabeza, intentando repetir el éxito anterior, marcando un amplio arco sobre ti. Pero cuando la bola debería bajar, algo se lo impide. ¿Pero qué coj...? Alzas la vista y comprendes lo patán que eres. La bola se ha enrollado en una antigua lámpara que cuelga del techo, que ya tiene unos cuantos años tras sus espaldas. Mientras tanto, el infectado ya está frente a ti.

Estás totalmente indefenso, sin arma y con un tipejo espeluznante que piensa hacerte heridas tan horribles como las que él tiene. Pensándolo bien, es la primera vez que puedes ver con detenimiento cómo son estos monstruos. La piel amoratada, con numerosas venas hinchadas y ennegrecidas que se distinguen bajo la piel. ¿Será que realmente están muertos y la sangre se ha coagulado en las mismas venas? Y su mirada... esos ojos rabiosos pero vacíos de vida. Sólo demuestran un ansia, unas ganas irremediables de atacar sin descanso y convertir a todo hombre sano en un ser como él. Su iris se ha nublado perdiendo sus vivos colores y el negro de la pupila ha sido sustituido por un apagado gris. Tiene el cuerpo totalmente cubierto de sangre y a un brazo le falta un considerable trozo de carne, que te deja adivinar la razón de su condena...

De repente, notas un violento golpe en la nuca, que suena increíblemente alto y escuece aún más.

–¡Espabila tú'ora, ¿eh?! –Te grita Belmiro, que te acaba de propinar una colleja de campeonato.

Éste se acerca a tu perseguidor, y en un abrir y cerrar de ojos le inserta la guadaña atravesándole el cráneo de lado a lado. Sus ojos se fijan en los tuyos en su último hálito de vida, y el ser se desploma arrastrando la guadaña consigo.

–Guadaña... de los... –Ya en el suelo, Belmiro intenta sacar con dificultad la guadaña de la cabeza del engendro– Cojone... que no... sae... aputa... –Coloca la punta en el suelo, levantando la cabeza unos centímetros, y la pateo hacia abajo obligándola a deshacer el camino que hizo la hoja al atravesarse. Una vez que la oreja toca el suelo, pisa con fuerza y consigue desclavar el arma del cráneo– ¡A virgen! –exclama satisfecho y con una pequeña sonrisa.

Es entonces cuando oís un agudo grito, lleno de terror, que procede de la segunda planta...

Acto 15

Subís atropelladamente las escaleras, saltando los escalones de dos en dos; y pronto os encontráis con más gente infectada, en el rellano de la segunda planta. Hay otros tres de ellos, dos hombres y una mujer, que están golpeando insistentemente un viejo baúl que se encuentra en el suelo. Están tan concentrados en la tarea que ni se percatan de vuestra llegada.

Con un movimiento de la mano, Belmiro te indica que guardes la calma. Sigilosamente, se acerca por detrás a uno de ellos, y un rápido movimiento le clava la guadaña en la coronilla, lo suficiente para atravesar el duro hueso pero lo justo para poder sacarla con facilidad. Sin embargo, los otros dos monstruos ya advierten vuestra presencia y comienzan a andar hacia vosotros. A Belmiro no le da tiempo a prepararse, así que propina una patada en el costado a la mujer, que era la que más cerca tenía. Ésta sale disparada hacia un lateral, empotrándose contra la barandilla de la escalera y rompiéndola, con lo que se precipita por el hueco haciendo un terrible estruendo abajo.

–¡Ea!, ¡que brusli toy hecho!–exclama con alegría tu nuevo amigo.

Pero el otro hombre también está ya casi encima de Belmiro, por lo que corréis hacia una habitación que tenéis a vuestras espaldas. Al entrar, Belmiro se pega a la pared justo al lado de la puerta:

–Quéate ande el pestoso puea verte, pero bié atrá –dicho esto, se prepara y adivinas sus intenciones. Cuando el ser entre en la habitación, absorto en ir a por ti, Belmiro atacará por sorpresa.

Y eso está a punto de suceder, el monstruo llega y Belmiro levanta la guadaña. Asoma la cabeza, la hoja se dirige violentamente hacia el infectado pero en el último instante, éste tropieza y se cae. Belmiro falla la estocada, por lo que la guadaña termina clavándose en el marco de la puerta. *Putá suerte*. El monstruo se percata ahora del campesino a su lado y está a punto de morderle el tobillo cuando rápidamente Belmiro consigue alejarse. Desconcertado, vuelve a tu lado y buscáis por la habitación la manera de acabar con él.

Seré idiota, ya podía haberme entretenido dos segundos desenganchando el mangual de la lámpara, so imbécil. Pero es tarde para lamentaciones. El hombre se ha levantado, y se dirige hacia vosotros. aunque parece que la bombilla acaba de encendérsele a Belmiro y te pide que te quedes justo ahí, llamando la atención del monstruo.

–¡Eh! ¡Tú! ¡Apestado! ¡Maldito cabronazo, ven a por mí! –La absurda técnica parece funcionar, y tus gritos y aspavientos colapsan toda la atención del infectado. Se dirige de nuevo a por ti, mientras lentamente Belmiro rodea la habitación y se coloca detrás

de él. Con las manos te hace señas para que aguantes, que mantengas la calma. Es difícil mantenerte quieto y sereno, cuando un ser tan terrorífico como éste, reflejo lejano de lo que fue una persona, está a punto de atraparte.

Apurando al máximo, Belmiro te grita que te apartes y se lanza contra la espalda del hombre. Su fuerza bruta lo proyecta contra una ventana que estaba detrás de ti y del golpe, rompe el cristal y se precipita hasta al suelo. Oís el asqueroso sonido del cuerpo golpeándose y os asomáis para ver que ha sido de él. El malnacido sigue vivo, aunque sólo consigue mover un brazo y la cabeza. Os ve asomados y lanza dentelladas de impotencia al aire.

–Maldita bestia asquerosa –Belmiro se aparta de la ventana, se dirige hacia la cama y de un colosal abrazo, agarra una anticuada mesilla que se encontraba junto a la cabecera. Vuelve a la ventana, y la deja caer sobre el tipejo–. ¡Mi agüela te manda saludos!– Si antes te había repugnado el sonido de un cuerpo impactando contra el suelo, el de la mesa aplastando por completo al hombre es indescriptible. Intentas no imaginar los detalles, pero las náuseas casi te hacen vomitar el bocadillo que te acababas de comer.

Pero no ha sido sólo el bocadillo y el sonido lo que te provoca las nauseas. Son los nervios. La angustia que pasas cada vez al enfrentarte a ellos, el modo en el que se te encoge el corazón cuando piensas que han sido personas y que ahora estás acabando con su cruel existencia. La angustia siempre presente de que si te cogen, acabarás como ellos...

Ahora Belmiro vuelve a la puerta, para hacer uso de su fuerza bruta y desclavar la guadaña. Lentamente se dirige ahora hacia el baúl que tanta atención acaparaba a los tres monstruos. Le acompañas, y al llegar observas que está recubierto de sangre, arañazos y muestras de lucha. Habían intentado conseguir lo que había dentro a toda costa, pero el baúl estaba cerrado con un candado.

A los dos os puede la curiosidad, por lo que Belmiro coloca con cuidado la punta de la guadaña en el cierre del candado, y haciendo palanca no le cuesta reventarlo. Se echa para atrás, levantando la guadaña y adoptando una postura defensiva. Captas el mensaje y lentamente te agachas. Agarras un asa y con los huevos de corbata al no saber qué horror os puede estar esperando dentro de ese baúl, levantas muy despacio la tapa...

Acto 16

Sin previo aviso, la tapa del baúl se abre de golpe y una sombra sale disparada desde dentro. Del susto saltas retrocediendo unos pasos adviertes qué acaba de aparecer. Una chica joven, con los ojos cerrados y chillando histéricamente sale corriendo en dirección a la barandilla rota y adviertes que si no para, se precipitará. ¡Tiene los ojos cerrados! ¡Tengo que agarrarla! Das una zancada hacia delante, y la agarras por el jersey en el momento preciso, justo cuando su pie ya no encontraría más apoyo. La chica no cesa de gritar y se da la vuelta para empezar a golpearte sin parar, a todo esto con los ojos sin abrirlos ni un momento.

Tu reacción más natural es la de protegerte ante tal avalancha de manotazos y patadas, hasta que por fin Belmiro la agarra por detrás y abrazándola fuertemente, pues no hace más que revolverse, la intenta tranquilizar.

–¡Yastá, yastá! Tranquila nena, soy yo, Belmi. ¿Me oyes? Yastá, ya pasó cuca... –La chica comienza a tranquilizarse a duras penas, no deja de llorar y se la ve muy alterada– Shhh, tranquila, tranquila –Belmiro le acaricia la cabeza, mientras te dice– ¿Por qué no vas a'char un vistazo al resto la casa? Yo me queo con ella. Ten cuidao...

Y tanto que lo tendré... Despacio avanzas por los pasillos cubiertos por charcos de sangre. Las habitaciones están todas abiertas y afortunadamente desiertas. Sin embargo, no sale de tu cabeza la idea de que en cuanto te despistes, una de esas cosas se echará encima de ti. Por suerte no es así y con la planta superior revisada, vuelves hacia la escalera para mirar abajo. En el camino encuentras a Belmiro intentando calmar a la chica, ambos sentados en la cama de una de las habitaciones. Caes en la cuenta de lo horroroso que ha sido su situación. Alguno de los que habitaban en esta casa, al ver que la cosa pintaba fea, protegió a la joven encerrándola en el baúl. Pero esa persona debió caer en las fauces del lobo y la pobre quedó atrapada bajo el asedio de los monstruos. Debe ser lo más parecido a estar enterrado vivo... saber que fuera de la caja te esperaban esos engendros dispuestos a descuartizarte, y tú sin poder hacer nada para evitarlo. Menos mal que llegasteis a tiempo, o si no, lo más seguro es que hubiera muerto de terror, por entrar en shock o algo así. Si es que no ha entrado ya... *No tengo ni idea, jamás he visto a alguien en ese estado para comparar, la verdad.*

Mientras piensas en todo esto, ya abajo, te acercas a la lámpara para intentar desenrollar tu arma. Justo cuando estás en pleno intento, oyes un ruido a cerca. Miras y parece proceder de la cocina... Espera, un segundo. ¿Aquí abajo no debería estar la mujer que pateó Belmiro desde arriba? Ves los restos de la barandilla, un charco de sangre pero ni rastro del cuerpo. *Joder, joder, joder.* Como un conejo enjaulado, miras nervioso en todas direcciones, pero no ves a la mujer por ningún lado. Más ruidos en la cocina... Ya sabes dónde está, pero el mangual se ha hecho un maldito nudo y contra más tiras más atrapado se queda. Buscas cualquier cosa que te sirva y

acabas por agarrar uno de los maderos que conformaban la barandilla que se desprendió. Mejor que nada es...

Con sigilo te acercas a la cocina, y observando la estancia con detenimiento descubres que está vacía. ¿Qué demonios? ¿Y los ruidos...? De nuevo vuelves a escucharlos. Localizas la procedencia y te quedas anonadado. ¿Se ha metido debajo del fregadero? ¿Pero qué está pasando...? Te acercas con precaución y abres la puertezuela. Entonces, como un relámpago, aparece una gigantesca rata gris que te hace retroceder asustado, no por el hecho de que sea una rata, sino por no esperártelo. Empiezas a maldecirla mientras tu corazón se recupera... Pero oyes algo detrás de ti. Un gáñido...Algo arrastrándose... La has pifiado.

Te das la vuelta y a un par de pasos tienes a la mujer. Te quedas paralizado del miedo, sin reaccionar. Vuelves a encontrarte cara a cara con esa mirada infernal que te recuerda el hecho de que serás despedazado si acabas bajo sus garras. A casusa de la caída, tiene un brazo colgado inerte, pero el otro está a punto de agarrarte. ¡Golpéala! Al fin reaccionas, y con todas tus fuerzas le propinas un tremendo golpe en la cabeza que te hace imaginar que todo ha acabado para ella, pero no es así.

Trastabilla perdiendo el equilibrio, pero se recupera y te vuelve a mirar con más odio si cabe. Ya no tienes escapatoria, te agarra y se abalanza sobre ti. Ahora eres tú quien pierde el equilibrio y caes de espaldas al suelo, con la mujer encima intentando morderte. Le agarras como puedes la cabeza con las manos para detener su ataque. Mientras le sujetas la cabeza, adviertes que pasa algo raro en su lado derecho, donde recibió el golpe... *Está... ¡está roto! ¡Tiene el cráneo roto!* Si sólo tuvieras cualquier cosa para poder rematarla, tienes que atacar el cerebro, no puede ser otra cosa. Pero no tienes nada a mano, y con asco notas cómo su baba, mezclada con una sangre asquerosamente pegajosa, te empieza a empapar el cuello y la cara. Si no haces algo, acabarás contagiado aunque no te muerda. Te la intentas quitar de encima, pero tus mermadas fuerzas apenas consiguen mover a la mujer. ¡¡HAZ ALGO YA!!

Con todas tus ganas y sin pensarlo siquiera, le propinas un puñetazo con la mayor fuerza que te queda en el lado dañado de la cabeza. Con una alegría fugaz ves cómo tu puño se hunde en su cráneo, y casi sin resistencia se introduce en la cabeza de la infectada. Pero la tranquilidad se acaba súbitamente cuando tomas conciencia de lo que está pasando y el sentido del tacto inunda tu mente. Notas los sesos alrededor de toda tu mano, intentas sacarla pero está atascada. Oyes como remueves la carne picada con tus dedos mientras intentas desesperadamente retirar la mano. Consigues salir de su abrazo y te incorporas, pudiendo retirar por fin la mano de dentro de su cabeza.

Con horror miras tu extremidad, totalmente ensangrentada y con trocitos de carne rosa pegada a ella. El asco te puede y agitas la mano intentando deshacerte de toda

esa porquería. Lo consigues, sí, pero esparces por toda la cocina los trozos de seso. El asco no te hace aguantar más, y echas lo poco que tienes en el estómago.

Cuando te recuperas del mal trago, buscas la pila y corres a lavarte. Afortunadamente, el agua sigue corriendo y puedes deshacerte de todo. Aprovechas para lavarte la cara, te quitas la camisa, tirándola al suelo y te frotas enérgicamente todo el cuerpo. No sale de tu cabeza la idea de que por su culpa hayas sido infectado. Buscas heridas abiertas, pero entre tanta sangre que esperas que sea ajena, no consigues distinguir nada. *Ojalá, por dios, ojalá que no me haya infectado ¡¡No quiero acabar como esas cosas!!*

Acto 17

Una vez totalmente limpio, al fin compruebas que, al menos, no tienes ninguna herida visible. Seguramente la cota de malla ayudó a que puedas sobrevivir un día más. aún así, no puedes tener la certeza de que no estés infectado. aún no conoces bien la forma de contagio *¿Y si basta con que un poco de sangre o saliva penetre por los poros de la piel?* No sabes si es posible, y si lo fuera, que en ese caso sea suficiente para infectarte... Tienes que acostumbrarte a vivir con ese miedo en el cuerpo cada vez que te enfrentes a ellos. Además, tampoco sabes en qué condiciones sobrevive el virus. Es decir, es posible que la sangre derramada de un "pestoso" contamine la tierra, crezca hierba en ese terreno, la coma una vaca y acabes infectado por comerte un filete de ternera. No eres biólogo, ni virólogo, ni como quiera que se llame la persona que deba saber esto, así que sólo te queda desear que jamás se llegue a dar tal cúmulo de casualidades. Lo único que puedes hacer es maximizar la precaución para no acabar como uno de esos desgraciados.

Abandonas estas reflexiones que no te llevan a ninguna parte y caminas hacia la puerta de la cocina, alejándote del cadáver que emana ese olor a podredumbre tan desagradable. Justo cuando vas a salir, una figura aparece delante de ti. Tras el susto inicial, retrocediendo en un nuevo salto en el que casi te caes, te preparas para luchar tras el ridículo del susto. Levantas rápidamente el madero con el propósito de no fallar esta vez al mismo tiempo que tu cerebro reconoce quién apareció, cuando el asaltante se esconde al otro lado de la pared. Es la chiquilla que estaba en el baúl.

—¡Vale ya de sustos! —dejas caer sonoramente tu arma al suelo mientras la chica sigue refugiada tras la pared, asomando nada más que un ojito que te mira con miedo—
¡Que al final me va a dar un ataque al corazón! Hombre ya...

Nada más quejarte del susto, oyes una pequeña risita.

—Vaya, ¿le pareció gracioso a la niña que me asustara? —Con timidez se esconde del todo, pero al menos el ambiente se ha relajado bastante. Piensas que será mejor que no vea la escena que tienes a tus espaldas, por lo que abandonas definitivamente de la cocina.

A la vez que sales, llega Belmiro el cual te pregunta preocupado:

—¿Ta limpio aca'bajo?

—No me ha dado tiempo, escuché un ruido en la cocina, que al principio resulto ser una gigantesca rat...—adviertes que esa gigantesca rata está en los brazos de la joven—
¡Ah! ¡Era ésa! —Señalas al animal con un dedo inquisidor y los ojos como platos,

pero al mirar con detenimiento, te das cuenta que no es una rata, sino un mapache—
¡Jodido bicho! ¡Me dio un susto de muerte! ¿Estáis compinchados o qué?

La chica abraza avergonzada a su particular mascota, bajando la mirada y acariciándola suavemente. Recuerda que aún no has terminado, céntrate.

—En fin... será que mejor no entréis a la cocina...—Cuando la chiquilla comprende lo que hay detrás de ti, vuelve a atemorizarse tanto que se refugia en lo más seguro que tiene a mano, y eso es tu brazo. Lo agarra con fuerza, y con cara de no saber qué hacer, miras a Belmiro.

—Entonces parece que yo me quedo con... —Observas que aún no sabes su nombre—
¿Cómo te llamas?

—Udane... —murmura tan bajito que apenas la oyes.

—¡Vaya vaya vaya! ¡Pero si sabes hablar, moza! Udane ¿eh? ¿Te pues creé que no sa dignao a decirnos ni una palabra endesde que llegó aquí? ¡jajaja! —según dice esto, notas cómo se aprieta más contra tu brazo, escondiendo la cara.

—Bueno, Udane, me encantaría decirte como me llamo, pero ni yo mismo lo sé, y es una historia muy larga.

—Tonces queate tu cuidándola —te interrumpe Belmiro—, que yo voy a revisá lo que quea de casa.

Tras desaparecer por el pasillo, os quedáis a solas Udane y tú. Ahora, con más tranquilidad, empiezas a pensar en tu nueva compañera. Te parece bastante mona, sobre todo cuando hace un rato se reía alegre. Viste totalmente de negro, y no parece que sea un modelito ocasional, pues unas pulseras de tachuelas y un collar confirman su estilo "oscuro". Además, unas uñas negras que te clava en el brazo también lo ratifican. Debes intentar tranquilizarla, por lo que acaricias suavemente su cabeza mientras le animas a serenarse. Notas un pelo suave y cuidado, de color negro azabache, por supuesto. Ella parece relajarse y deja de agarrarte con tanta fuerza.

Al fin aparece Belmiro, con tranquilidad. Se asoma a la calle, y tras revisar que no hay nada fuera, arrastra los dos cadáveres de la entrada hasta el exterior y cierra los pesados portones de madera. Por fin parece que estáis a salvo.

Acto 18

Tras ayudar a Belmiro a limpiar toda la masía, sacando los cadáveres que restaban y haciendo que todo vuelva a oler como debiera, has ido descubriendo por qué es un refugio tan apreciado. Una robusta construcción, de las antiguas. Grande y resistente, con un patio trasero bastante extenso y tapiado, que alberga una pequeña huerta y algunos animales de granja. El suministro de agua proviene de un pozo, y aunque hay que bombearla para sacarla por los grifos de la casa, era una fuente segura y casi inagotable de agua. Pocas veces en su vida se había secado, según te cuenta Belmiro.

La casa se encuentra en mitad de extensos campos de siembra, pero al refugio del puñado de árboles que habías visto al llegar. No es como estar en mitad de la nada, pues se encuentra a pocos kilómetros del norte de Madrid; entre El Pardo y Tres Cantos, pero es relativamente aislado. Además, goza de la suficiente visibilidad para ver con antelación a cualquier "pestoso" que se acerque al refugio.

Al final, a última hora de la noche, con todo asegurado y limpio, os disponéis a cenar. Udane, que al parecer tiene buena mano para la cocina, se ha trabajado una copiosa cena. Sin embargo, ni la excelente comida consigue llenar el hueco de los que, hasta el día anterior, ocupaban los asientos en esa misma mesa, ahora vacíos. Bajo la luz de las velas, en un amplio comedor decorado clásicamente, Udane no ha vuelto a pronunciar ni una palabra. Cualquiera diría que es muda (es más, Belmiro así lo creía) si no la hubieras escuchado antes decir su nombre. Belmiro por su parte intenta disimular y rompe el hielo hablando de cosas intrascendentes y preguntándote cosas personales que al final nunca consigues contestar, ya que sigues sin recordar nada de tu pasado.

–En de toas formas, te tendremos que llamá de alguna forma, ¿no? ¿O'caso tenemos que llamarte siempre mozo, chaval o cosas así?

–Pues no sé Belmiro. Sinceramente, me gustaría conocer mi nombre real, pero aceptaré cualquier nombre temporal que me deis –Te llevas un trozo de pollo a la boca, mientras intentas pensar en qué puedes hacer para averiguar cosas sobre ti–. De todas maneras, cuando consiga recuperarme aquí iré en busca de mi pasado. Quiero saber qué era de mí cuan...–Te interrumpe el sonido de un tenedor cayendo en la mesa.

–Enzo –Dice Udane en un pequeño susurro.

–¿Cómo? –No entiendes bien qué quiere decir.

–¡Hombre! ¡Pero qué "bladora" ta hoy la niña! ¿Qué quisiste decir, moza?

–Enzo... –Volvió a repetir más bajito, aún si cabe.

–¿Quieres que sea ése mi nombre? ¿Por alguna razón en especial?

Ella asiente muy tímidamente. No te parece mal, realmente te da igual y antes de que Belmiro te ponga un ridículo nombre de pueblo, aceptas la proposición de la chica. *Además... es tan bonita que no puedo negarme...* Alto Don Juan, que no parece que la chica pase de los veinte. aunque por otro lado *¿Acaso sé qué edad tengo yo? Maldita sea, ¿por qué narices siempre llego al mismo punto?* Ya por cabezonería, tienes que resolver el rompecabezas de tu vida y averiguar un mínimo sobre ti... *Y ahora que lo pienso ¿es posible que Udane me diera ese nombre intentando evitar que me marche? Qué inocente...ojalá fuese todo tan fácil.*

En todo caso, tus planes más inmediatos serán recuperarte en la casa de Belmiro hasta que estés al cien por cien, tanto físico como mentalmente, y mientras tanto ir planeando hacia dónde irás y qué harás cuando te marches. De momento tienes en mente volver a donde todo empezó, la base militar de El Goloso.

Nota aclaratoria del autor sobre este documento

¡Buenas a todos!

Soy Ángel Villán, autor de *Infectus*, novela a la cual pertenece este primer capítulo que acabáis de terminar (y que por supuesto espero que os haya gustado). Lo más seguro es que lo hayáis descargado desde www.infectus.es o mejor aún, que os lo haya pasado algún amigo.

Lo primero que me gustaría hacer sería contar un poco acerca de ésta historia y sobre todo, de su futuro. Bien, *Infectus*, junto con muchas otras historias de zombies, comenzó paralelamente en los comentarios de la bitácora de Manel Loureiro, *Apocalipsis Zombie*. Lo que empezó por un “pique” para mostrar un par de ideas se transformó en un nuevo hobby. Los meses pasaban, los actos se publicaban y se transformó en una “señora historia” para después de mucho tiempo, una novela hecha y derecha. Todo gracias, cómo no, al apoyo de decenas de comentarios desde www.somosleyenda.com que me animaban a seguir día a día y haciendo que me metiese de lleno en esta cosa llamada “escritura”, y que no dudara en tomármelo en serio. Y... aquí estoy.

Tal ha sido el peso que ha cogido esta novela, las recomendaciones de gente que ya está dentro... que en estos momentos ya estoy trabajando en una versión que será mandada a las editoriales (corregida estrictamente, revisada, ampliada y con varios “añadidos” que la hagan apetecible de publicar después de haber estado entera online). No obstante, si al final la cosa no marchara como debiera, conozco servicios como Lulú y Bubok, por lo que tarde o temprano acabará en papel.

Estad atentos, pues si la cosa demorase mucho tiempo, colgaré un segundo capítulo (de siete en total) como compensación a la espera; y quién sabe si más... Pero os aseguro que el primero que estará comiéndose las uñas hasta que no consiga tenerla en sus manos será un servidor.

Un placer haber tenido el privilegio de acabar siendo algo entretenido de leer por vosotros y no dudéis en criticarme lo más duramente que podáis vía:

- Email (angel.villan.skass@gmail.com),
- Dejando un comentario en la página web (www.infectus.es)
- Registrándoos en www.somosleyenda.com y animándoos a pertenecer a la comunidad (os recomiendo esto último, sin duda)