

PREMIO GRAN ANGULAR



**DONDE
SURGEN
LAS**
DAVID LOZANO GARBALA
SOMBRAS



DONDE SURGEN LAS SOMBRAS

DAVID LOZANO GARBALA

Premio Gran Angular 2006



Donde surgen las sombras

Primera edición: abril de 2006

Primera edición en Perú: abril de 2011

Sexta reimpresión: febrero de 2019

Dirección editorial: Elsa Aguiar

© del texto: David Lozano Garbala, 2006

© Ediciones SM, 2006 (España)

© de esta edición: Ediciones SM S.A.C., 2010

Micaela Bastidas 195, San Isidro, Lima, Perú

Teléfono: (511) 614-8900

contacto@sm.com.pe

www.sm.com.pe

www.leotodo.com.pe

Impreso en el Perú / *Printed in Peru*

Impreso por Gráfica Esbelia Quijano S. R. L.

Jr. Recuay 255, Urb. Chacra Colorada, Breña, Lima, Perú

Tiraje: 500 ejemplares

ISBN: 978-612-4090-01-1

Registro de Proyecto Editorial: 31501311900089

Hecho el Depósito Legal

en la Biblioteca Nacional del Perú: 2019-01290

Todos los derechos reservados. Queda prohibida cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin el permiso previo y por escrito de los titulares de los derechos de propiedad intelectual.

*A mis padres, por darme lo que soy,
y a quien me introdujo en la comida china,
por ser un apoyo constante.*

*A todos los que, un día, desaparecen de sus vidas.
Con el íntimo deseo de que, tarde o temprano,
logren encontrar el camino de vuelta a casa.*

Quiero manifestar mi especial agradecimiento a Alberto por sus expertas valoraciones, a mis amigos y críticos tradicionales José Ángel e Iñigo, a mi hermano Carlos por sus comentarios sobre la primera parte, a Javier por el estimulante informe, a los funcionarios de infraestructuras del Ayuntamiento de Zaragoza por su asesoría, a mi hacker particular, Carlos, a Pepe y Asun por las fotos, a mis primeros lectores Gonso y Carlos, a Alfonso por la cita y a todos los que han creído en mi vocación como escritor durante estos años.

*Ciertos lugares hablan con su propia voz.
Ciertos jardines sombríos piden a gritos un asesinato;
ciertas mansiones ruinosas piden fantasmas;
ciertas costas, naufragios.*

ROBERT L. STEVENSON

DIECISÉIS DÍAS ANTES...

Camelot es su juego de rol favorito sobre batallas medievales. Su personaje se llama Ralph. Esbelto, de cabellos muy claros que le caen sobre los hombros y armado con un arco, como corresponde a su raza élfica, recorre la pantalla del ordenador avanzando por un barranco encharcado de sangre. Allí se acaba de librar una batalla feroz. Ralph camina entre gruesos troncos, esquivando multitud de cadáveres de monstruos y de armas desperdigadas que no puede atrapar.

Como teme encontrarse con una emboscada, Álex opta por cambiar la dirección de los pasos de su rubicunda criatura, pero no llega a teclear el comando oportuno; en el recuadro del *chat* del juego, en la parte inferior izquierda de la pantalla, le acaba de llegar un mensaje:

Vamos a entrar en el castillo, ¿te apuntas?

Álex bosteza; aunque la propuesta le atrae, es tarde y se encuentra muy cansado, por lo que decide contestar a los miembros de su *guild*, sus aliados en el combate, que pasa del plan y se retira por esa noche. Guía al ratón para cerrar las ventanas correspondientes aunque, antes de apa-

gar el ordenador, le apetece visitar unos minutos otro conocido *chat* sobre el juego. Será entonces el momento de saludar a algunos amigos que no ha detectado en la partida.

Ya en la página que buscaba, el ordenador le exige un *nick*. Álex todavía no tiene registrado ninguno en particular, así que utiliza uno que le llamó la atención en el mismo *chat* días antes, *Necronomicón*, título de un tenebroso libro sobre los muertos, inventado por el escritor americano *Lovecraft*. Álex lo conoce porque es un apasionado de las historias de miedo. Teclea aquel nombre y espera a ver si el ordenador se lo admite, lo que hace a los pocos segundos; tampoco está protegido.

Enseguida aparece en la pantalla el recuadro central de diálogos, en el que nacen palabras a borbotones, y a su derecha la casilla con la lista de todos los presentes en ese momento. Empieza a buscar el *nick* de su amiga Lucía, *LadyLucy*, auténtica experta informática y adicta al *Camelot*, cuando en medio de la pantalla surge de improviso el texto enmarcado de un mensaje privado. Qué raro; quien se lo envía se hace llamar *Tíndalos*, y él no sabe de nadie que utilice semejante *nick*. Además, no lleva mucho tiempo jugando y le conocen pocos. *Tíndalos*. El caso es que ese nombre le resulta familiar. Lee el texto:

Dirección: cnWLC 4<D8A<U0°DDLDLPQ'2348.com

Usuario: zcb1000

Contraseña: jj9e893qq—

No habrás experimentado jamás nada tan fuerte.
Has acertado con tu compra. Que disfrutes.
LOVECRAFT

Álex, perplejo, se da cuenta de que le han enviado aquel mensaje por error, y está a punto de cerrarlo y olvidarse del tema. Al final le seduce la curiosidad: «No habrás experimentado jamás nada tan fuerte». Suena bien.

¿A qué misteriosa página *web* conduciría aquella intraducible dirección? Además, ese privado lo firman como *Lovecraft*, uno de sus autores de terror preferidos, buena parte de cuyos relatos ha leído de una recopilación que conserva en su habitación titulada *Los mitos de Cthulhu*, una intuición le alcanza entonces y, levantándose, se aproxima con su cojera hasta la estantería para buscar aquel libro. En cuanto lo localiza y tiene su índice a la vista, repasa la lista de los cuentos allí contenidos, y a los pocos segundos sus ojos se clavan en uno concreto: *Los perros de Tíndalos*. Ajá. Ahora sabe por qué le ha sonado ese *nick*. No le cuesta nada acordarse de aquella narración; trata de unos animales espantosos que viven en otra dimensión, y que representan el Mal. Mola.

Todo se ofrece muy interesante. Álex se mantiene dudando, fascinado ante aquel texto algo siniestro superpuesto en la pantalla. Le acaban de facilitar la clave para entrar en algún sitio que debe de ser cañero de verdad, ¿la va a desperdiciar? A sus diecinueve años, estas circunstancias son demasiado tentadoras. Al fin, toma la determinación de que solo accederá una vez y saldrá pronto, nada más. No cree que le puedan decir algo por ello. Además, tiene que aprovechar que está solo en casa. Ahora o nunca.

En el recuadro del misterioso privado brotan nuevas palabras:

¿Has recibido la información? Lovecraft

¿Otra vez se han confundido de destinatario? Aquello es muy raro, supone que le están tomando por otra persona. ¿Y por qué firman el mensaje como *Lovecraft*, si utilizan el *nick* de *Tíndalos* en el chat? Álex ignora la pregunta que le siguen haciendo y, sin perder más tiempo, apunta en un papel los datos que ha recibido del primer mensaje, manejando con agilidad el ratón para salir de la

pantalla y del juego. Después, todavía en el Internet Explorer, teclea la extraña dirección para terminar aplastando el *enter*.

Mientras el ordenador procesa la orden, Álex intenta adivinar cómo se ha producido el malentendido por el cual ese *Tíndalos* le ha pasado las claves. El desconocido, en su mensaje inicial, no le ha saludado ni se ha entretenido con presentaciones, lo que le induce a pensar al chico que se acaba de inmiscuir en una conversación privada ya iniciada entre *Tíndalos* y el auténtico *Necronomicón*. ¿Pero cómo es eso posible, si él se ha metido al *chat* con ese mismo *nick* y no se admiten dos iguales? La única posibilidad que explica lo ocurrido supone una tremenda coincidencia: que justo al entrar él en el *chat*, el verdadero *Necronomicón*, aquel a quien ha usurpado el nombre, se haya caído de la red, instantes antes de que *Tíndalos* le enviara unos datos por los que, en apariencia, ha pagado pasta. Y este último sigue sin percatarse de la fortuita suplantación. De momento.

En cualquier caso, Álex no está dispuesto a quedarse sin averiguar qué se oculta en esa dirección que se vende. El ordenador, tras varios minutos de trabajo a pesar de que en casa disponen de banda ancha, muestra ya la presentación: una foto de excelente calidad donde se ve la puerta de un viejo panteón rodeado de oscuridad, todo muy tétrico. No se lee ningún título ni nombre. Esto promete.

«Aquí dentro tiene que haber algo muy gordo para que al procesador le cueste tanto abrirlo», aventura Álex, mientras guía la flecha del ratón hasta situarla sobre la imagen de un pomo de piedra donde se distingue la palabra *enter*. En cuanto pulsa encima, se le pide el nombre de usuario y contraseña, información que Álex copia del papel donde la tiene apuntada, presionando de nuevo el *intro* del teclado. Aguanta la respiración, deseando que el contenido que va a descubrir merezca tantas expectativas.

Una hora más tarde, con el cuerpo encogido frente al monitor y una atmósfera en la casa que parece congelada, su rostro se ha convertido en una máscara temblorosa de ojos enrojecidos que le escuecen por el tiempo que lleva sin pestañear. Está alucinado y arrepentido de haberse colado en aquella página *web*. Su estómago se revuelve, advirtiéndole con arcadas que a duras penas logra reprimir. Jamás habría imaginado las atroces imágenes que se suceden ante su vista, encerradas en la pantalla del ordenador y acompañadas por sonidos inhumanos que casi reuertecen los pequeños altavoces del equipo. Su mente, como mecanismo de protección, se empeña en no asumirlas, en argumentar que todo es un montaje. Pero, en lo más íntimo, sabe que esas imágenes no pueden estar trucadas. Y vomita.

Termina de limpiarse en el baño cuando un violento apagón sume toda la casa, incluido el jardín, en la oscuridad. Álex, a pesar de la ávida inquietud que lo va carcomiendo, pues empieza a ser consciente de lo que ha visto, siente un profundo alivio al comprender que, gracias a aquel fallo eléctrico, su ordenador habrá enmudecido. «Ojalá que para siempre», implora.

Lo siguiente es el ruido de la puerta de la casa, inconfundible para él, que lleva quince años viviendo allí. Se ha abierto.

—¿Papá? —pregunta con voz sofocada, tan débil que apenas arrastra aire de sus pulmones—. ¿Sois vosotros?

Nadie contesta; sin embargo, junto a los brutales latidos de su corazón, alcanza a captar presencias extrañas que se aproximan.

1

DOS DÍAS ANTES...

A pesar de que aquel sótano solo invitaba a la serenidad, Gabriel recibió de golpe el impacto del miedo, como si una especie de percepción le advirtiese de que la paz que le rodeaba era falsa, que debía largarse de allí cuanto antes. Sin embargo, el lugar en el que se encontraba pareció entonces imaginar lo que pensaba y, antes de que él pudiese reaccionar, comenzó a cambiar.

El joven, paralizado por el susto ante la repentina transformación que sufría su entorno, se percató de que a sus espaldas la pared iba desvaneciéndose emitiendo un rugido cavernoso, y en su lugar tan solo quedaba un gran agujero, una boca negra cuyas fauces abiertas despedían un aliento pestilente. Mientras, la luz de la estancia desaparecía por completo, contribuyendo así al ambiente lúgubre, aislado por unas tinieblas pegajosas sobre las que se dejó oír una voz que transmitía apetito de sangre: «Veeennnn...», le susurraba con tono carroñero, «veennn hacia míí...».

Él quería correr, escapar, pero resultaba imposible zafarse de la extraña atracción del cráter del que procedía la

llamada. Era como si hubiese perdido la capacidad para moverse, para mandar sobre su cuerpo. No lograba avanzar un solo paso, únicamente podía girar la cabeza en medio del pánico que le dominaba, siendo testigo de que, tras él, esa mancha de oscuridad iba aumentando, expandiéndose.

Como hipnotizado, el joven se descubrió a sí mismo aproximándose hacia el graznido que seguía pronunciando su nombre con ansia. La oscuridad del centro del agujero comenzó en aquel instante a condensarse, adoptando una misteriosa forma alargada que, al hacerse más nítida, dejó adivinar una garra de retorcidos dedos, que se extendían y cerraban buscando el cuerpo de su víctima. El chico gritaba, intentando rebelarse contra su avance hambriento, pero los chillidos se apagaban pronto en aquella bruma sobrenatural.

Fue entonces cuando Gabriel despertó, envuelto en un amasijo de sábanas y cubierto de sudor. Todavía tardó unos minutos en comprender, aliviado, que todo había sido una pesadilla que ya conocía de otras veces. Luego, soltó un prolongado suspiro.

Él no lograba olvidar aquel estremecedor sueño ni la fecha en la que lo tuvo por primera vez: el pasado ocho de octubre. Y es que durante aquella noche, mientras él se debatía inconsciente en la cama, Álex, uno de sus mejores amigos, desaparecía sin dejar rastro abandonando la casa de sus padres. Como despedida solo dejó una breve carta, en la que advertía de que no se molestasen en buscarlo, que estaba harto y que con su marcha pretendía romper con todo y empezar una nueva vida. Nada más. Ni un teléfono, ni una dirección, ni un nombre de persona o destino. Extraño plan que, algo sorprendente, Álex no había compartido con nadie, ni siquiera con su novia.

Catorce largos días habían transcurrido desde la inesperada marcha de Álex aquel ocho de octubre; y en ese tiempo, de aquel traumático modo, Gabriel descubría lo



Álex desaparece después de entrar por error en un extraño videojuego. Este hecho coincide con el asesinato de tres personas en atroces circunstancias. Junto a un inspector de policía, los amigos de Álex inician su búsqueda. Con ellos penetramos en las zonas más siniestras ocultas bajo nuestros pies.


DAVID LOZANO GARBALA nos atrapa con esta novela, llena de sobresaltos, en una trama de misterio y terror. Un juego en red se convierte en pesadilla y la amistad será la única posibilidad de salvación.

© Sergio Cuesta

ISBN: 978-612-4090-01-1



9 786124 090011

 Hecho en el Perú

1
5
6
6
6
8

Fotografía de
cubierta:
© IMAGE 100