

**ATRAPADOS
EN
EYRINN**

JORGE SÁEZ CRIADO

© Jorge Sáez Criado, 2021

ISBN: 979-8828562725

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 45).

ÍNDICE

CAPÍTULO UNO: ENTRANDO EN EYRINN.....	7
CAPÍTULO DOS: COMIENZA EL JUEGO.....	13
CAPÍTULO TRES: PRIMERA MISIÓN.....	19
CAPÍTULO CUATRO: UN JUEGO POCO CLARO.....	49
CAPÍTULO CINCO: MONOLITOS MÁGICOS.....	53
CAPÍTULO SEIS: MENSAJE EN UNA BOTELLA.....	85
CAPÍTULO SIETE: CAAL DUNN.....	89
CAPÍTULO OCHO: APARECE EL DEMIURGO.....	155
CAPÍTULO NUEVE: ELEGÍA POR EMBIRIUM.....	159
CAPÍTULO DIEZ: PENÉLOPE SE ENCUENTRA CON EL DEMIURGO.....	185
CAPÍTULO ONCE: EN EL DESIERTO DE LA AGONÍA.....	205
CAPÍTULO DOCE: DUDAS.....	255
CAPÍTULO TRECE: RASTOS.....	259
CAPÍTULO CATORCE: UN RAYO DE ESPERANZA.....	299
CAPÍTULO QUINCE: NORTLAND.....	301
CAPÍTULO DIECISÉIS: PREPARÁNDOSE PARA EL FINAL.....	329
CAPÍTULO DIECISIETE: PORTAL AL INFIERNO.....	331
CAPÍTULO DIECIOCHO: HUIDA.....	345
CAPÍTULO DIECINUEVE: EL PREMIO.....	351
EL AUTOR.....	353

CAPÍTULO UNO

ENTRANDO EN EYRINN

—¿Estás loco? ¿No sabes que te pueden matar?

Nacho suspiró. Desde luego que lo sabía, pero también sabía que no le quedaban más opciones.

—Cariño —le dijo a Rebeca—, lo que sí sé es que tenemos una familia numerosa que alimentar. Sé que este Gobierno nos ha arrastrado a la mayor crisis económica que hemos visto en este país. Y sé que, o conseguimos dinero ya, o tendremos que vivir en la calle. No hay manera de conseguir trabajo.

Su mujer lo miró con lágrimas en los ojos.

—No importa. Seguro que encontraremos una solución. No puedes arriesgarte así.

—¿Se te ocurre algo? Si es así, es el momento de decírmelo. Soy el primero que no quiere unirse al juego, pero no veo otra salida. Piénsalo: si consigo ganar me darán veinte millones de euros.

—Y, si no es así, tendremos que pagar tu funeral.

Nacho bajó la mirada. Ella tenía razón. Eyrinn era una trampa mortal. Un juego de rol masivo en un entorno virtual. Cuando el Gobierno ya no pudo seguir ocultando la horrible crisis en la que habían sumergido a España a alguien se le ocurrió que, dado que una gran parte de la población ya se internaba en el juego a diario para evadirse de la realidad, podrían dar una

cierta idea de esperanza permitiendo que se unieran unos pocos en el nivel «Campeón», creado *ex profeso* para dar una mayor vivencia y dificultad. Pero el salto definitivo vino más tarde, cuando Virtualia, S.A., la empresa controlada por el Gobierno que se dedicaba a todos los asuntos del juego, logró la tecnología para insertar a alguien en el mismo. O, más bien, para transferir su conciencia a Eyrinn, que le proporcionaba un avatar idéntico a su apariencia física real. De esta manera, dejaba de ser realidad virtual para convertirse en realidad a secas, al menos en lo que a percepción por parte del jugador se refería. Por desgracia, eso implicaba que, si se daba la circunstancia de que morías en el juego, nunca volvías al mundo real. Habías muerto a todos los efectos, no se podía reanimar un cuerpo sin su conciencia. Eso sí, los premios eran muy interesantes, a pesar de que había que descontar impuestos para seguir alimentando al sistema. O, mejor dicho, a los políticos y asociaciones parásitas que vivían de él.

Solo se podían unir cinco campeones en cada ocasión, y no comenzaba para ellos la partida hasta que estuvieran ocupadas las cinco plazas. Una vez en el mundo virtual, tendrían que elegir qué estrategia seguir: si querían colaborar, luchar entre ellos o cualquier otra de las infinitas opciones que tenían.

El juego en sí en realidad no terminaba nunca. Había dos versiones ejecutándose de forma simultánea, una para los jugadores normales y otra para los campeones. En la versión normal siempre había jugadores conectados, además de personajes controlados por la inteligencia artificial del juego. Era esta IA la que se encargaba de crear mapas, nuevas búsquedas, objetos mágicos... Los campeones solo podían salir de Eyrinn llegando al final y enfrentándose al último enemigo, para bien o para mal. La inteligencia artificial cambiaba la historia que tenían que vivir los campeones cada vez que

se ponía esta versión en funcionamiento, creando un juego diferente en cada ocasión.

Solo lo había logrado una persona. Al volver del juego estaba muy cambiada. Saltó delante de un camión algún tiempo después. La noticia apenas tuvo difusión, y la poca que tuvo hablaba de un desafortunado accidente. Una de esas desgracias que parecen confirmar las leyes de Murphy.

—La decisión está tomada —dijo él, suspirando—. Haré lo que haga falta para mantener a mi familia a flote. Si muero, al menos podréis cobrar el seguro de vida. No es gran cosa, pero os servirá para aguantar un tiempo.

Habló con determinación, pero temblando. Era la última opción que les quedaba. Lo habían intentado todo sin ningún éxito. El mercado laboral estaba muy dañado por la crisis. Ambos estaban en el paro, sin ninguna prestación ya. No habían logrado tampoco salir adelante como autónomos, lo poco que ganaban haciendo algunos pequeños programas para sus escasísimos clientes se iba en impuestos. Siempre los impuestos. Y, si no tenías con qué pagar los impuestos, te ponían una multa. Todo con tal de engordar al Estado.

—Por favor, no lo hagas —Rebeca le cogió de las manos, con las lágrimas corriendo por sus mejillas. Él también lloraba.

—Tengo que hacerlo.

El vehículo que llevaría a Nacho a Virtualia para introducirlo en Eyrinn llegó con puntualidad. El número de campeonos se había completado el día anterior y querían empezar lo antes posible.

Tuvo que firmar el consentimiento informado al poco de notificar a Virtualia que estaba interesado. Le hicieron una pequeña entrevista, un brevísimo reconocimiento físico y psicológico, y arreglado. Días más tarde le enviaron el manual del juego, con vídeos mostrando paso a paso cómo moverse por él, sus reglas básicas, cómo subir de nivel, etc.

Se preparó para meterse en el coche. Estaba temblando. Su mujer y sus hijos lo miraban. Ella, con los ojos inyectados en sangre de tanto llorar. Ellos, con la inocencia de la niñez, convencidos de que su padre iba a jugar a un juego de tantos. Isaac, el mayor, de siete años, le preguntó si, cuando terminara la partida, él también podría jugar un poco. Nacho lo abrazó esforzándose para que las lágrimas que se le estaban acumulando en los ojos no se desbordaran. A ese abrazo se unieron Rebeca y los otros dos niños, Lucas —el mediano— y Elena —la pequeña.

El conductor del coche carraspeó. Para él no era más que otro individuo al que llevar a la empresa antes de irse a casa. Nacho besó a sus hijos y a su mujer, suspiró sonoramente y entró en el coche. El resto del camino lo tendría que hacer solo. Era una regla de Virtualia que nadie acompañara a los campeones hasta la empresa, para evitar escenas desagradables y que se echaran atrás. Al fin y al cabo, buena parte del dinero llegaba por publicidad. Si no había campeones jugándose la vida, no había ningún interés en poner anuncios en el juego. Cuanto más solos estuvieran en los momentos clave, mejor.

Su mujer y sus hijos apoyaban las manos en la ventana del lado en el que se había sentado. Él también, intentando abarcar con sus manos las de todos ellos. El conductor arrancó y comenzó a circular, obligando a la familia de Nacho a apartarse. Mientras veía cómo se iba quedando atrás todo su mundo, las lágrimas terminaron de inundar sus ojos, liberándose en sendos torrentes.

Cuando llegó a Virtualia, dos individuos fueron a acompañarlo al interior. No le dieron pie para más conversación que decirles su nombre y poco más. Se fijó en que ambos llevaban semioculta una porra y una pistolera. Por tanto, eran

de seguridad. «Da la impresión de que les preocupa que pueda escapar», pensó.

Tras cruzar las puertas de la empresa, Nacho se detuvo un momento para mirar atrás, a lo que estaba renunciando. Le parecía ver todavía a su familia agitando las manos junto a su casa, llorando por su partida.

—Señor —dijo uno de los guardas sujetándole del hombro, mientras el otro se ponía entre él y la calle.

Suspiró, agachó la cabeza y siguió a sus escoltas por el interior del edificio. Un ascensor los llevó hasta la cuarta planta, que tenía un aspecto tan aséptico como un laboratorio farmacéutico. Avanzaron por el largo pasillo blanco hasta llegar a una puerta protegida por un sistema biométrico. Uno de sus acompañantes puso su dedo pulgar en una pequeña placa mientras miraba fijamente hacia una especie de cámara que tenía más o menos a la altura de los ojos. Un escáner de retina.

Al franquear la puerta, las piernas de Nacho temblaron. Había llegado al lugar desde el que lo transferirían a Eyrinn. La sala era grande y redonda, con lo que le parecieron cinco féretros de alta tecnología repartidos por la pared y rodeados de cables que los conectaban a una columna negra con luces azules que se encontraba en el centro.

—Está usted viendo el servidor en el que se desarrolla el juego.

Nacho se giró hacia el técnico que le había hablado.

—¿Cómo dice?

—Que eso de ahí, esa columna, es donde se desarrolla el juego. Allí está Eyrinn, donde estarán dentro de un rato tanto usted como sus cuatro compañeros.

—Y usted es...

—Julio Moreno, jefe del equipo de desarrollo. —Le ofreció la mano. Nacho se la estrechó, temblando—. No se preocupe, es un proceso seguro.

—Lo que no es seguro es estar ahí metido —dijo, señalando al servidor.

—Bueno, eso... En fin, es lo que nos toca vivir. Por favor, introdúzcase en la cabina que está frente a usted.

—Parece un ataúd.

El técnico soltó una risita nerviosa.

—Los otros cuatro ya están en sus cabinas —dijo mientras abría la estrecha portezuela para que Nacho se introdujera—. En cuanto usted esté conectado, se les asignarán aleatoriamente las clases de personaje y comenzarán el juego. No tenga miedo, los primeros niveles son sencillos, de aprendizaje.

—¿Que no tenga miedo? Mire, lo único que quiero es la seguridad de que, si gano, al menos mi familia reciba el premio.

—No se preocupe. —Lo miró a los ojos—. El juego se puede ganar. Esté seguro de eso. Suba niveles y no se rinda. —Le fue conectando al sistema—. Mucho ánimo.

Cerró la puerta, dejándolo totalmente a oscuras. En la pantalla del exterior de la puerta se veían las constantes vitales de Nacho.

El técnico suspiró.

—Bueno, ahí vamos otra vez.

Pulsó un botón y comenzó el proceso de transferencia a Eyrinn, el mundo virtual del juego.