

Huellas perdidas

Un cuento interactivo



ESTACIÓN
→

Mauricio Martínez Burgos

sombrasytinta.de

INTRODUCCIÓN

En este libro la historia está narrada en segunda persona, como si el lector fuera el protagonista del libro.

La diferencia de este libro a cualquiera de este ámbito es que las posibilidades son múltiples; algunas elecciones son sencillas, otras sensatas, unas temerarias... y algunas peligrosas. Eres tú quien debe tomar las decisiones. Puedes leer este libro muchas veces y obtener resultados diferentes. Si llegas a una página que ya has leído, tómalo como una nueva oportunidad para cambiar tu decisión.

Recuerda que tú decides la aventura, que tú eres la aventura. Si tomas una decisión imprudente, busca el camino para resolverlo y te sorprenderás. No hay opciones acertadas o erróneas, sino muchas elecciones posibles.

Página 1 – El perfume del recuerdo

Tu hocico vibra.

Tu lengua colgaba feliz, las orejas bailaban al ritmo de tus patas. El parque era tu reino...

Sebastian reía. Lo escuchabas. Oías el roce de sus zapatos en la tierra mojada, olías su sudor dulce, el lápiz de madera en su mochila y el hotdog que él tenía en su mano.

Un gorrión. Un travieso gorrión se cruzó volando, y tu cuerpo reaccionó.

Corriste. Saltaste.

Y cuando giraste, ya no estaba.

El aire olía distinto. Más frío. Más alto. El parque... se había tragado su voz.

Una hoja húmeda se pegó a tu hocico. Tu corazón tembló. La ciudad entera se extendía más allá de la verja. Vibrante. Ruin. Llena de voces que no decían tu nombre.

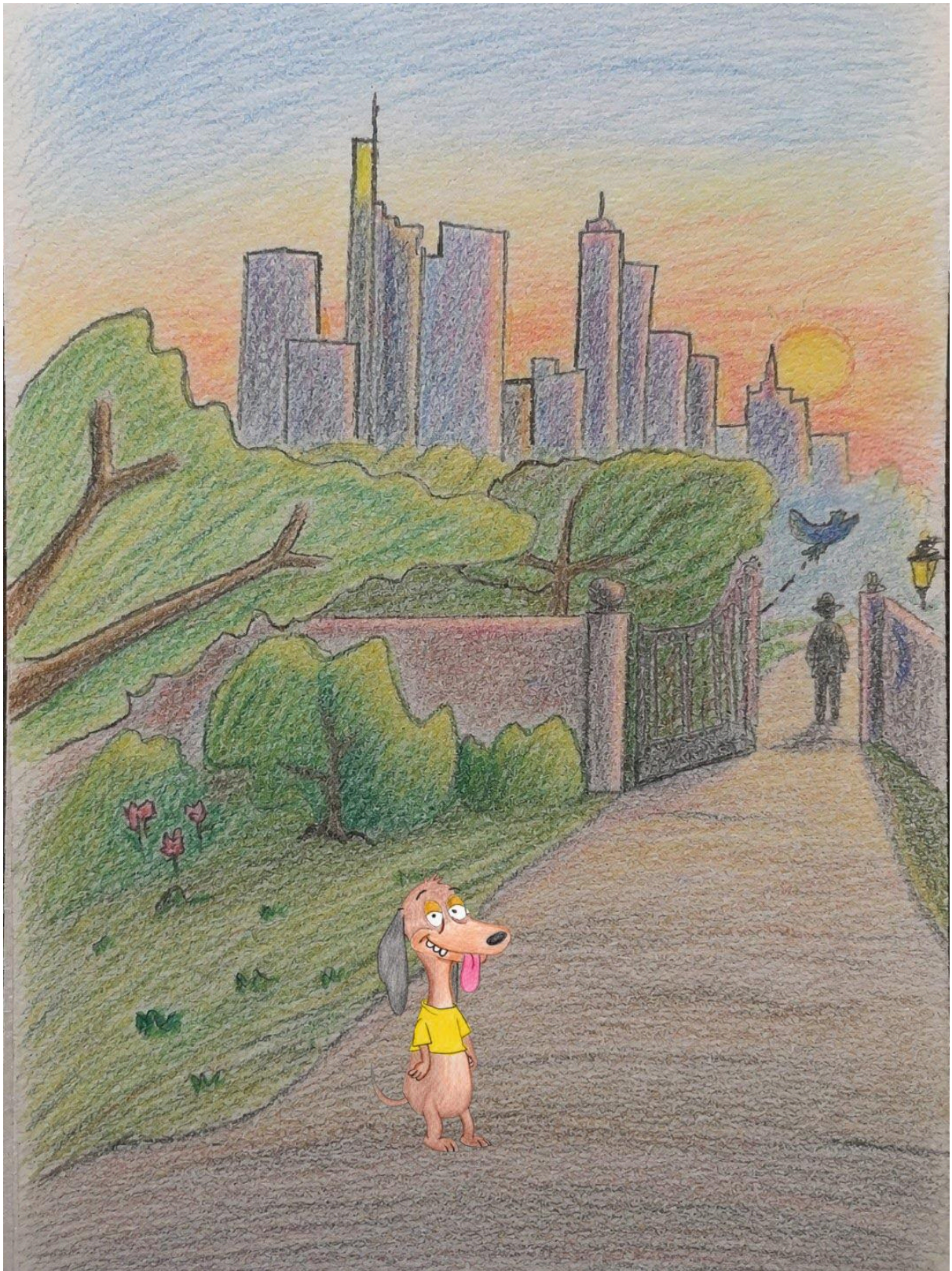
El mundo se abrió, y tú estabas solo.

Decides:

👁️ — Buscar su rastro por el sendero principal, ve a la página 3.

👁️ — Vas hacia la verja abierta de donde sientes un olor familiar, ve a la página 4.

🐱 — Si decides quedarte exactamente donde estás, ve a la página 15.



Página 3 – Siguiendo el Rastro

Pegas el hocico al suelo. El rastro de Sebastian es una cinta dorada que huele a sudor, lápiz y hotdog.

Llegas a la salida del parque.

Un cuervo negro te observa desde una rama. «Yo vi a tu humano... pero mi memoria necesita un pequeño pago», grazna.

Sueltas un gemido y agachas las orejas.

—Vamos, amigo, confía en tu amigo Klaus —insiste el cuervo, dando un saltito en la rama—. Mira que se va hacer de noche y ya no lo encontrarás más.

—¡No tengo nada de valor! —protestas con un ladrido corto.

El cuervo clava sus ojos negros en tu pecho.

—Je, je... Yo veo algo que brilla en tu cuello, amigo.

Claro, te acuerdas que tienes tu collar y un ave te puede ayudar mucho.

Decides:

🦅 — Si negocias con el cuervo (ofrecer tu collar), ve a la página 50.

📶 — Si desconfías y sigues tu instinto hacia la calle ruidosa, ve a la página 14.



Ante ti se extiende una calle rugiente: monstruos de metal pasan veloces, escupiendo viento caliente y olor a quemado.

Pero aparte el viento trae mil olores de comida lejana, grasa, especias y uno parecido al hotdog de Sebastian.

Atraviesas la verja y dejas atrás la hierba. La ciudad te envuelve con su ruido.

De repente, un ladrido agudo y tembloroso sale de un callejón estrecho. Huele a miedo y a pelo sucio. Es pequeño, asustado.

Frente a ti, la calle principal está llena de gente que va y viene.

Decides:

- Investigar el ladrido del callejón, ve a la página 12.
- Buscar entre la multitud a Sebastian por la calle principal, ve a la página 16.

Página 5 – La música del metal

El suelo tiembla.

Bajo tus patas, una serpiente de acero ruge bajo tierra. La estación.
La gente camina como un rebaño sin nariz, sin alma. Te esquivan. Algunos gritan.
Uno intenta atraparte.

Pero tú hueles algo...

Una colilla de su pantalón. Una mancha de su loción. Está cerca. Lo estuvo.

Entre el caos, una figura se te cruza: enorme, viejo, y con el hocico curtido por los años. Es Rex.

—¿Buscas a alguien, cachorro? Aquí no se sobrevive sin pactos.



Decides:

🗣️ – Pedir su ayuda. Tal vez él haya visto a Sebastian; ve a la *página 6*

⚡ – Esquivar a Rex y bajar por tu cuenta al andén, ve a la *página 8*

Pág 6 – El Guardián

Los ojos de Rex se hunden como piedras viejas. Su voz arrastra siglos.

—Tu humano pasó por aquí. Lo vi. Gritaba tu nombre.

Tu corazón ladra.

—Pero si bajas sin saber, te atraparé La Orna. Ya capturó a tres esta semana. No quiero otro cachorro en sus garras.

Él apunta con la nariz hacia una rejilla rota.

—Por ahí baja Hans, el de las cloacas. Te puede guiar por debajo de la ciudad... si no te importa ensuciar las patas.

Decides:

 — Ir a buscar a Hans en las cloacas, ve a la *página 40*.

 — Volver al parque, por ahí encuentras donde estaba Sebastian, ve a la página 26

Página 7 – El favor de Greta

Greta sonr e con media boca.

—Quiero algo simple... Un pescado. Vivo. Del mercado.

Suena dif cil, as  que sueltas un suspiro.

—Orejitas tranquilo.  Sabes? Ah  habitan Otto, la ardilla, y Chispa, el chihuahua, son amigables, pero ojo, nada es gratis en el mercado.— Greta ronronea mientras camina a tu alrededor.

Decides:

— Ir al mercado a conseguir el pescado para Greta, ve a la *p gina 13*

— Cambiar de rumbo y buscar otro camino, ve a la *p gina 31*

Página 8 – Bajo tierra

Las puertas de las serpientes de metal se abren como fauces. Entran y salen humanos, pero no hay Sebastian. El aire huele a metal, electricidad y... miedo. Tu nariz raspa el suelo. Sebastian usa estas serpientes. Lo sabes.

Pero un ruido de zarpas te hace girar.

—No deberías estar aquí, cachorro —dice una voz irritada.

Es un guardia. Sale de un rincón entre dos columnas, con una linterna en la mano y un silbato colgando del cuello. Te encandila. Tu corazón late como un tambor de tormenta.

Te asustas, y corres.

Decides:

1. Volver corriendo hacia Rex. Tal vez el viejo guardián te ayude. → Ve a la página 47.
2. Correr hacia una puerta con señalización de salida que se abre a un pasillo. → Ve a la *página* 29.
3. Lanzarte hacia una gran tubería abierta que se pierde en la oscuridad, desde donde se escucha el eco de agua correr. → Ve a la *página* 24.

Página 9 – Los Sombra

Habías decidido no hacer aquello que se te había ocurrido.

Seguiste caminando, entonces escuchaste:

—¡Miren! ¡Un perro perdido!

Tres gatos aparecieron sobre un muro.

El primero, negro y de ojos amarillos, te observó con una sonrisa. —Parece que alguien perdió su GPS.

Los otros dos soltaron una carcajada.

—¡Guau! —dijo uno, imitándote—. ¡Guau, guau! ¿Casa? ¿Dónde queda casa?

No te gustaron.

Para nada.

El gato negro saltó al suelo.

—Soy Morgana. Ellos son Pitufo y Bigotes. Somos Los Sombra.

Pitufo se acercó y olfateó tu collar.

—Qué bonito. Seguro que también sabe dónde vive, JAJajAJAJa— Los tres rieron.

Entonces Bigotes toma una rama y la lanza por el callejón.

—Ve a buscarla, perrito.

Sentiste que el pelo de tu lomo se erizaba, podrías lanzarte sobre ellos o podías demostrarles que un perro perdido no necesariamente era un perro tonto.

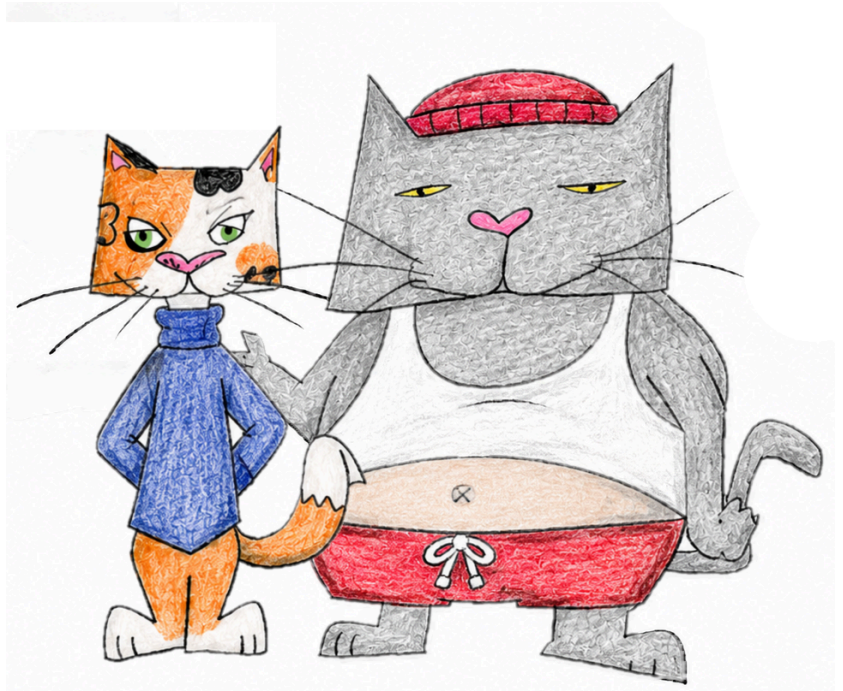
Decides:



— Te lanzas sobre Bigotes para marcar territorio, ve a la *pág. 27*



— Entrar al callejón a perseguir la rama mientras piensas en algo, *página 39*.



Página 10 — La Pregunta a Erwin

Te quedas quieto, con el viento alborotándote el lomo. El búho gira la cabeza lentamente, como si el tiempo le pesara en las plumas.

—Erwin —preguntas con un ladrido suave—, ¿adónde van los humanos cuando necesitan ayuda?

El búho te observa con sus grandes ojos dorados. El engranaje del reloj cruje bajo tus patas.

—Los humanos tienen un lugar —responde—. Pero si quieres saber cuál es, tendrás que ganarlo.

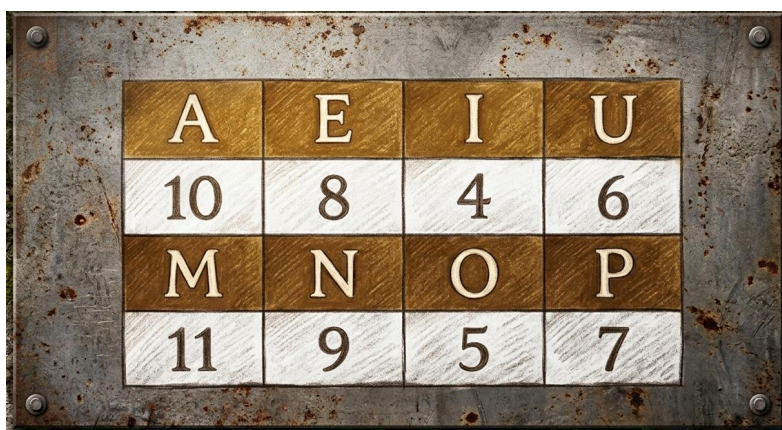
Abre un ala y señala una placa metálica en la pared, llena de letras y números borrosos.

—Resuelve mi acertijo, perro valiente. O vete con las orejas vacías.

Acertijo de Erwin:

Soy un camino sin cuerpo, sin patas y sin voz. Todos me preguntan, pero no hablo con todos. Señalo destinos sin moverme jamás. ¿Qué soy?

La suma de las letras de la palabra te llevarán a la página correcta amigo.



Decides:

- Si decides resolver el acertijo, ve a la *página correcta*.
- Si decides no jugar y bajar de la torre, ve a la *página 23*
- Ir nomas al estanque, ve a la *página 30*

Página 11 — El Olor Sospechoso

Te acercas al carrito con el hocico pegado al suelo. El olor a salchicha es tan intenso que casi puedes saborearlo. Tu cola se mueve sola.

El hombre grueso te ve. Sonríe con dientes amarillos y arroja un trozo de salchicha a tus patas.

Huele bien. Demasiado bien. Algo en el fondo del olor es distinto: un matiz químico, amargo, que no pertenece a la comida de Sebastian.

De repente, un cuervo aterriza cerca. Sus plumas negras brillan bajo la luz.

—Hola, ¿qué haces, amigo? Esa comida no te pertenece amigo. Mira, si te quedas comiendo aquí, siempre aparece la Orna por estos lares, y les gusta atrapar perritos callejeros como tú. ¿Cómo te llamas, amigo?

—¡Gaudí! —ladras.

—Yo soy Klaus. Si necesitas ayuda, puedes ir a la torre del reloj, al norte. O si quieres, quédate a comer. Pero tú tienes que decidirlo, amigo.

Decides:

🦅 — Si le haces caso al cuervo, ve a la *página 25*.

🥨 — Si no le crees y escuchas a tu estómago, ve a la *página 53*.



Página 12 — Chispa, la Pequeña Sobreviviente

Entras en el callejón.

Entre cajas de cartón, un chihuahua diminuto y sucio tiembla al verte. Sus ojos brillan con astucia.

—¡No me hagas daño! —chilla—. Solo busco comida. ¿Tú también estás perdido?

Se llama Chispa. Te cuenta que conoce un lugar seguro: un estacionamiento abandonado donde vive una banda de perros callejeros. Allí hay refugio y nunca falta comida.

—Podemos cruzar por el mercado. Conozco a una ardilla que hace favores...

—dice—. O podemos ir por los tejados del barrio viejo, aunque allí mandan los gatos.

—Si quieres, te llevo. Pero tendrás que ganarte su confianza.



Decides:

— Si cruzas el mercado nocturno con Chispa, ve a la página 17.

— Si tomas la ruta de los tejados, ve a la página 18.

— Si prefieres no arriesgarte y vuelves a la calle principal, ve a la página 16.

Página 13 – El festín de sombras

El mercado nocturno es un laberinto de olores. Carne vieja, frutas podridas, esperanza húmeda.

Te mueves entre patas humanas. Unas casi te pisan. Pero tú sabes a quién buscar.

—¡Perro perdido! ¡Perro perdido! —chilla una voz burlona.

Es Otto, la ardilla. Su hocico está cubierto de mermelada.

—¿Un pescado para Greta? Qué cliché. Pero tengo uno. ¿Qué ofreces?

Chispa aparece tras una caja.

—Él tiene un collar con metal... ¡yo lo vi! ¡En su cuello!

Decides:

— Entregarle tu collar a Otto a cambio del pescado, ve a la *página 20*

— Tratar de robar el pescado sin pagar nada, pasa a la *página 41*.

Página 14 — Sombra y grasa

Entras corriendo por unos callejones, escondiéndote y aun buscando a Sebastian.

Las ruedas de un carrito chirrían detrás de una panadería. Un gato escapa entre latas. Aquí todo huele a aceite viejo, a cartón húmedo, a miedo. Pero hay algo más... su perfume. El que llevaba cuando salieron esta mañana.

Te deslizas entre cajas. Unos ojos verdes te observan desde lo alto de un muro.

—¿Perdiste algo, orejitas? —dice una voz felina.

Es Greta, la gata de los tejados. Su pelaje blanco parece sucio de luna.

—Puedo decirte por dónde fue tu humano... si haces algo por mí.



Decides:

1. Aceptar ayudarla, aunque no te diga aún qué quiere, ve a la *página 7*.
2. Seguir por tu cuenta el rastro, sin confiar en ella, ve a la *página 30*.

Te sientas en un claro visible, alzas el hocico y dejas escapar un aullido largo y tembloroso.

[illegible]

Un hombre gira la cabeza.

Una señora deja de mirar su teléfono.

Dos palomas levantan vuelo.

Un niño señala hacia ti.

[illegible]

Entonces escuchas algo.

—¿Gaudí?

Tu corazón da un salto.

Ese olor.

Ese sonido.

Es él.

Corres.

Sebastian aparece entre los árboles. —¡Gaudí! ¡Qué susto!

Tiene la mochila torcida, el cabello despeinado y una expresión que parece haber envejecido diez años en los últimos minutos.

Se arrodilla y tú saltas sobre él.

Sus brazos te rodean.

Su corazón golpea contra tu cabeza.

Y durante un momento no existe ninguna ciudad.

Ni parques. Solo existe su olor.

Tu casa.

Sebastian te abraza, ríe, te revuelve el lomo. Lames su cara. Juntos vuelven a casa.

Fin.



Página 16 — La Calle Principal

La calle es un río de ruido y movimiento. Los humanos pasan con prisa, ajenos a ti. Huele a tubo de escape, a lluvia vieja y a mil comidas desconocidas.

Entonces, entre toda esa maraña, captas algo. Un hilo de olor que te detiene en seco.

Hotdog.

No es exactamente el de Sebastian, pero es parecido. Cerca, muy cerca. Tu estómago ruge. El olor viene de un carrito al final de la calle, donde un hombre grueso cocina salchichas bajo una sombrilla gastada.

Junto al carrito, apoyada contra una farola, hay una camioneta gris que te eriza el lomo sin saber por qué.

Decides:

— Si sigues el olor de comida hacia el carrito, ve a la página 11.

— Si decides alejarte del carrito y explorar una calle lateral más tranquila, ve a la página 9.

Página 17 — Otto, la ardilla del Mercado

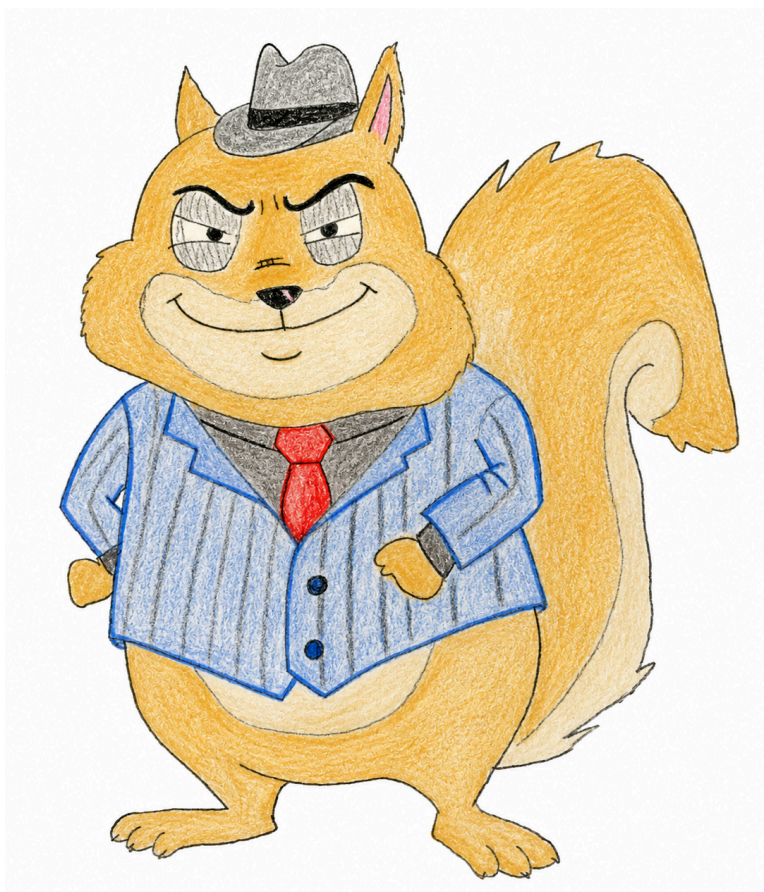
El mercado nocturno brilla con luces amarillas. Huele a especias, a fruta madura y a pescado fresco.

Chispa te guía hasta un rincón entre puestos. Allí, una ardilla regordete y sucia hurga en una bolsa de basura.

—¡Otto! —chilla Chispa—. Necesitamos pasar. Este perro busca refugio.

Otto te mira con sus ojillos astutos. Una cicatriz cruza su nariz.

—Otro perro perdido —rechina Otto—. La Orna ronda esta noche.— Todo tiene un precio, amigo —dice—. Si quieres ayuda, tienes que pagar. Tráeme un panecillo del puesto azul sin que te vean y te dejo cruzar. — O si no, entrégame tu collar, que se ve bonito.



Decides:

✂ — Si aceptas el reto de Otto, ve a la página 19.

🚫 — Si ofreces tu collar a cambio de que te ayuden a llegar al estacionamiento, ve a la página 35.

Página 18 — Greta, la Gata de los Tejados

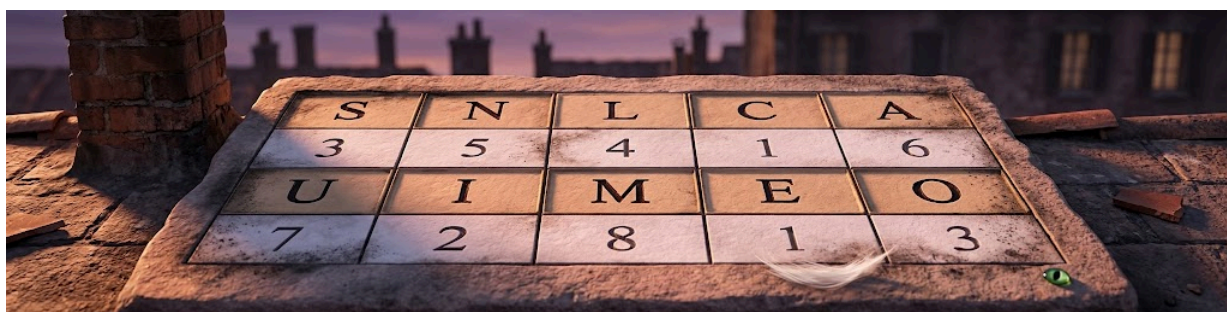
Chispa y tú trepan por unas cajas hasta un tejado bajo. El barrio viejo se extiende ante ustedes: un laberinto de tejas, chimeneas y ventanas oscuras.

Una gata persa blanca, sucia pero elegante, bloquea el paso. Sus ojos verdes brillan con desdén.

—Otro perro perdido —ronronea Greta—. Este es mi reino, amigo. Si quieres pasar, resuelve mi pequeño juego: ¿qué es tan frágil que con solo nombrarlo se rompe?

Chispa tiembla. Greta espera, moviendo la cola.

La suma de las letras de la palabra te llevarán a la página correcta amigo.



Decides:

💡 — Si crees saber la respuesta, ve a la página.

🦆 — Decides no jugar y te vas corriendo a un parque con un estanque cerca, para pensar, ve a la *página 31*.

Página 19 — El Hurto del Panecillo

El mercado brilla con luces amarillas. Huele a especias, a fruta madura y a pan recién horneado. Te agachas detrás de unas cajas de madera, con el hocico pegado al suelo.

El puesto azul está a pocos metros. Sobre el mostrador, una cesta llena de panecillos dorados humea suavemente. El panadero, un hombre gordo con delantal blanco, se mueve de un lado a otro. Canta bajito una cumbia mientras limpia. Otto te observa desde un tejado cercano, con sus ojillos brillantes.

—Tienes que elegir el momento justo, amigo —susurra la ardilla—. Si te ve, no solo perderás el pan: aparecerá La Orna. Y no perdonan.

Tragas saliva. Observas al panadero con atención. Tiene tres gestos repetidos. Tres momentos en los que aparta la vista de la cesta.

El primero: cuando pasa un paño por el mostrador, con la cabeza baja.

El segundo: cuando estornuda y se lleva las manos a la cara.

El tercero: cuando se gira hacia la freidora para sacar una tanda de churros.

Decides:

- Si robas el panecillo cuando limpia el mostrador con la cabeza baja, ve a la página 46.
- Si robas el panecillo cuando estornuda y se cubre la cara, ve a la página 48.
- Si robas el panecillo cuando se gira hacia la freidora, ve a la página 42.

Página 20 – El precio del recuerdo

Tu corazón late. El collar... tenía su olor.

Pero lo entregas. Otto ríe. Tira un pescado al suelo, aún fresco.

—Dale esto a la reina de los tejados, perro romántico.

Chispa te mira, con ojos húmedos.

—Busca a tu humano. Seguro, él te está buscando...

Tus patas corren antes de que el miedo te alcance.

→

**Vas a Greta. (Ir a la página 22)

Página 21 — La Respuesta de Greta

La gata te mira fijamente. Chispa contiene el aliento.

Recuerdas algo que oíste en el parque... una palabra que flota y desaparece.

Levantás la cabeza y respondes: «El silencio».

Greta parpadea, sorprendida. Luego ronronea con aprobación.

—No eres tan tonto como pareces, perro. Puedes pasar.

Se aparta con elegancia y os deja cruzar los tejados hasta el borde del barrio viejo. Desde allí, verán el estacionamiento abandonado.

→

— Continúa hacia el estacionamiento, ve a la *página 32*.

Página 22 – Atajos celestiales

Greta lame la sangre del pescado. Sus ojos brillan.

—Bien. Tienes honor. A diferencia de muchos perros.

Se estira sobre una teja rota. Luego señala con la cola.

—Ve a la torre del reloj. Desde allí, verás la ciudad... y quizás el camino hacia él. Pero cuidado: arriba, solo los sabios sobreviven.

→

1. Ir a la torre del reloj. (Ir a la página 25)

Página 23 — La Salida de la Torre

Bajas la escalera de caracol con el corazón encogido. Crees que fue en vano. El búho se queda arriba, en silencio, como una estatua de plumas.

Sales por la puerta entreabierta. La noche te recibe con su aliento frío. Caminas sin rumbo, con la cola baja y las orejas caídas.

De pronto, un olor conocido te detiene. A tu derecha, una rejilla en el suelo suelta un vaho húmedo que huele a agua estancada y a rata. A tu izquierda, se alza la silueta de una gran estación de esas serpientes de acero, con sus luces amarillas y el sonido lejano que chocan suavemente. Pero hay mucha gente en ese lugar y te da miedo.

Estás entre dos caminos: las cloacas o la estación. Ambos huelen a historias distintas.

Decides:

- Si te acercas a la rejilla y bajas a las cloacas, ve a la página 24.
- Si te diriges hacia la estación de tren, ve a la *página 5*.
- Si vas nomás al estanque, ve a la *página 30*

Página 24 – Las Cloacas

Bajas una escalera de metal. El aire se vuelve denso, húmedo, con olor a moho y aguas estancadas. Unas pisadas diminutas: una rata gris de oreja mordida te cierra el paso.

—Soy Hans. Si quieres cruzar mis túneles, resuelve mi acertijo. Si aciertas, te llevaré al otro lado.

Acertijo de las cloacas

“Soy duro por fuera, blando por dentro. Los perros me esconden y soy su tesoro favorito. ¿Qué soy?”



Suma los valores de cada letra de la palabra y ve a la página del resultado. El camino te espera.

→

(Cuando hayas encontrado la página correcta, dirígete a ella.)

— Si no quieres jugar, sal de las cloacas a seguir buscando a Sebastian por otro lado, ve a la *página 26*.

Página 25 – El búho y el tiempo

A lo lejos, la torre del reloj se alza como un dedo de piedra señalando el cielo. Te acercas y entras por una puerta entreabierta. Subes una escalera de caracol, peldaño a peldaño, con el eco de tus patas rebotando en las paredes.

El aire en lo alto corta como cuchilla. Tus patas resbalan en piedra húmeda. En la cima, sobre el engranaje oxidado, está Erwin, el búho. Viejo como la noche. Callado como el pasado.

—¿Buscas a alguien? —dice, sin moverse—. Tu dolor sube como el vapor de la lluvia.

Te tiemblan las patas. —Busco a mi humano.— le dices, seguro.

—Mira allí —dice, abriendo un ala hacia el oeste, lejos—. Una luz en el estanque olvidado. Un reflejo de su sombra... O de su camino. Los humanos van ahí a ésta hora.



Decides:

👁️ — Ir al estanque, ve a la *página 30*

🦉 — Si prefieres quedarte a hacer más preguntas al búho, ve a la *página 10*

Las calles se alargan bajo la noche. Dejaste atrás a muchos. Pero aún te queda el olfato y el nombre de Sebastian latiendo en el pecho.

Caminas pegado a las paredes, con las orejas atentas. La ciudad huele a asfalto, a lluvia reciente y a algo frío que se acerca. El sonido de un motor te hiela la sangre. Una camioneta gris aparece al final de la calle, con letras blancas: O.R.N.A.

No hay tiempo. Corres. Tus patas golpean el cemento. La camioneta acelera. Doblas una esquina y ves una rejilla abierta en el suelo. Un vaho húmedo sube de la cloaca.

Detrás, las botas negras ya retumban. No hay otra salida.

→

Ve a la página 44.

Página 27 — Una pelea de perros y gatos

Te lanzaste sobre Bigotes.

—¡GRRRR!

—¡MIAAAU!

Bigotes saltó justo a tiempo.

Tus patas golpearon el suelo.

¡PAM!

Pitufo apareció por un lado. —¡Por aquí, perrito!

¡ZAS!

Te giraste, demasiado tarde.

Bigotes pasó corriendo frente a tu hocico y te dio un pequeño golpe con la cola.

—¡Miau-ja-ja-ja!

Eso fue demasiado y saliste detrás de él.

¡TAC, TAC, TAC!

Las patas golpeaban el callejón mientras los gatos corrían entre cajas y contenedores.

—¡Atrápame si puedes! —gritó Pitufo, al lado de las cajas.

Te abalanzaste.

¡PUM!

Una caja cayó.

¡CRASH!

Estás atrapado y por un segundo, todo quedó en silencio.

Luego escuchaste:

—¿Ya terminamos?— Era Morgana, estaba sentada encima del contenedor, mirándote desde arriba.

—Porque yo todavía tengo planes para esta noche.

Pitufo y Bigotes aparecieron detrás de ti.

Te habían rodeado y ahora también habías perdido la pelea.

—Me gusta tu ímpetu —maulló Morgana, balanceando su cola con elegancia desde lo alto del contenedor—. Tienes agallas, perrito. Podrías ser útil para mi organización.

La gata se inclinó hacia adelante, clavando sus ojos brillantes en ti. El silencio en el callejón se volvió denso.

—Pero toda entrada tiene un precio. Te daré una misión: ve al mercado de la ciudad y tráenos comida fresca esta misma noche. Si lo logras, estás dentro. Si fallas... bueno, dudo que salgas vivo de los muelles. Alimento o muerte. ¿Qué eliges?

Atrapado debajo de aquella pesada caja, apenas podías moverte. Sentías las miradas burlonas de Pitufito y Bigotes custodiando las salidas. No había otra opción para recuperar tu libertad y salir de esa trampa.

Asentiste con la cabeza, tragando saliva. Aceptas el trato.

Decides:



☀ Ingresar a la banda, quizás ellos luego te puedan ayudar, pasar a la *página 61*



🏃 Sales corriendo y utilizas el laberinto de callejones para intentar esconderte, pag. 14.

Página 28 – Salida del túnel

El túnel desemboca en una rampa de cemento. Columnas de concreto, charcos de aceite, neumáticos viejos. Avanzas con cuidado, midiendo el peligro con tus cortas patas de cachorro salchicha. De repente, el primero al que ves es a Chispa, el chihuahua.

—Ven conmigo, te llevaré con el rey de este imperio... Bruno —te susurra Chispa con tono ansioso.

Caminas tras él hasta que una silueta enorme bloquea la luz. Chispa da un paso al frente y anuncia:

—Mira, llegó el cachorro perdido al que están buscando...

El mastín gigante, de piel arrugada y babeante, se adelanta. —Huelo a que estuviste ya en muchos lados —gruñe Bruno, con una mezcla de curiosidad y desdén—. Aquí los requerimientos se hacen con los dientes, no con el rabo.

Da un paso adelante. Su pecho se hincha, sus ojos te miden, buscando si tiemblas o si respondes.

Decides:



⚔ — Si lo enfrentas sin miedo, sosteniendo la mirada, ve a la *página 34*.



🗣 — Si intentas explicarle que solo buscas a tu dueño, ve a la *página 26*.

Página 29 – La red de la guardia.

Corres hacia la puerta de salida. Se cierra a tu espalda con un chirrido. El pasillo huele a lejía, a humedad, a hierro frío. Una bombilla parpadea. Pasos apresurados resuenan detrás de ti, y luego un silbato agudo.

—¡Ahí está! ¡No lo pierdas!

Un haz de luz te deslumbra. Intentas girar, pero una red cae sobre tu lomo. Pataleas, muerdes el aire, pero unos guantes de cuero se cierran en tu cuello. Hueles aliento agrio, sudor y el perfume químico de la furgoneta.

—Otro callejero para la perrera —dice una voz.

Una correa de nailon se tensa. Te arrastran por el pasillo. La última luz del andén desaparece. Solo quedan botas, metal y oscuridad.

→

Ve a la *página* 43.

Pág 30 – Memorias verdes

Llegas al estanque, un parque más pequeño.

El musgo cubre el mundo.

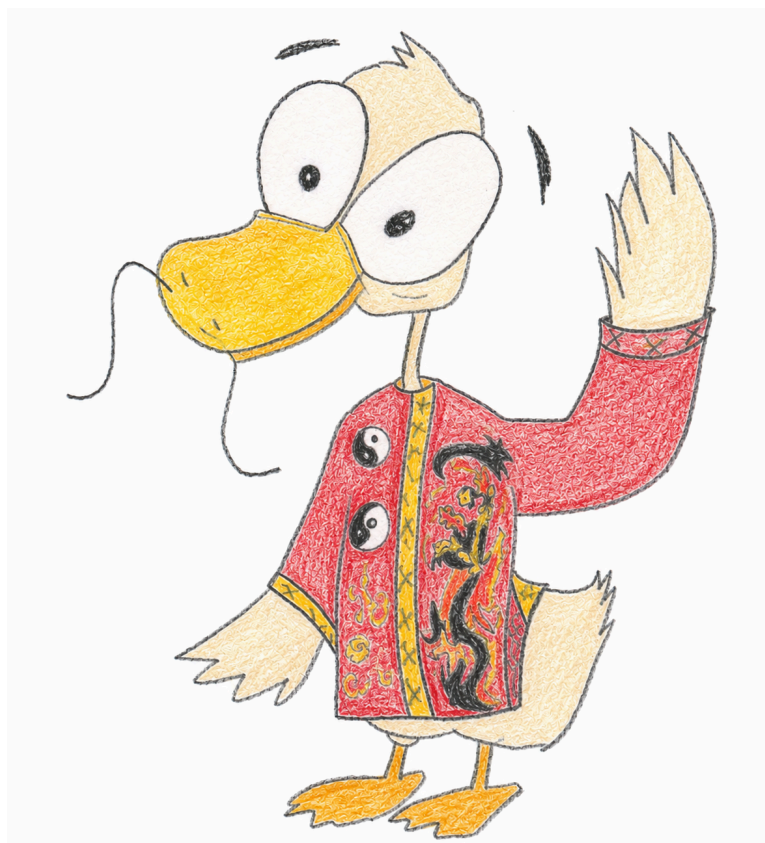
Un Pato te observa, inmóvil. Sus ojos no parpadean.

—Mucho tiempo, pequeño. Pero tú no eres viejo. No aún.

Tu olor es nuevo... y viejo al mismo tiempo.

Ludwig gira lentamente su cabeza.

—La Orna caza cerca. Pero tu humano sigue buscando. En la tarde pasó por el estacionamiento. El mastín lo vio.



Decides:

— Ir al estacionamiento abandonado, ve a la *página 33*.

— Volver a las calles a buscarlo solo, ve a la *página 26*.

Página 31 - EL ESTANQUE

Llegas al parque con un lago. El agua brilla como un espejo y el aire huele a musgo fresco. Ludwig, pato viejo, con las patas llenas de algas, se acerca lentamente.

—Hola, pequeño —dice, con voz pausada—. Se nota que no sabes qué hacer, ¿no? Pero como dice el dicho: *“El que mucho corre poco piensa, pero el que no corre no llega ni a la despensa.”*

Sonríe con sus ojos antiguos.

—Mira, cruzando la acera verás una rejilla de cloaca abierta. Entra por ahí para que los de la Orna no te atrapen. Sigue recto hacia el norte y, si tienes suerte, encontrarás a mi amigo Hans. Él te llevará a un lugar seguro.

Con su pata, Ludwig escribe algo en el barro. Son letras extrañas.

Lo que escribe:

TroCualtnlev

—Descifra mi mensaje —dice—. Ese es el número de la página a la que debes ir. Ve a buscar a Hans.

→

Cuando sepas el número, ve a esa página.

— Sí no, ve al mercado, siempre hay comida ahí, pequeño pulguinto. Ve a la *página 26*.

Página 32 - El Estacionamiento Abandonado

En el viejo estacionamiento. El suelo huele a aceite y caucho. Es grande, parece una fortaleza.

Un mastín enorme y arrugado te cierra el paso. Su mirada es dura como una piedra.

—¿Otro perro con collar? —gruñe—. Aquí no queremos mascotas mimadas. ¿Qué sabes hacer?

Los demás perros te observan en silencio. Chispa el chihuahua tiembla detrás de ti.

Decides:



— Luchar y demostrar tu valentía, ve a la *página 52*.



— Escapar al lago, ve a la *página 31*.

Página 33 – El guerrero dormido

En el estacionamiento abandonado.

Bruno, el mastín, ruge antes de olerte.

—Ah, eres tú, el cachorro perdido. Te siguen buscando.

Te quedas quieto. Él te huele.

—Tu humano gritaba, idiota. Me molestó la siesta. Los de la Orna también están detrás tuyo, es muy peligroso tenerte, vete de aquí.

Tú no te achicas y le ladras que puedes pelear contra ellos, que no tienes miedo.

Sus ojos se entrecierran.

—Solo si vences a uno de los míos, te dejo quedarte.

Decides:

✂️ — Luchar y demostrar tu valentía, ve a la *página 52*.

🏃 — Escapar al lago, ve a la *página 31*.



Página 34 — Coraje

Alzas la cabeza. No bajas la cola. Le devuelves la mirada fija y das un paso al frente.

Bruno gruñe, luego resopla con sorpresa.

—Tienes valor, muchacho —dice—. Me gusta. Puedes quedarte si quieres. Aquí todos nos cuidamos.

Chispa mueve la cola, emocionado. El grupo se relaja. Por primera vez desde que te perdiste, sientes que encajas en algún sitio.

Decides:

- Si aceptas quedarte con la banda, ve a la página 36.
- Si agradeces pero decides seguir buscando a Sebastian, ve a la página 26.

Página 35 — El precio del recuerdo

Tu corazón late. El collar... tenía su olor.
Pero lo entregas. Otto ríe y lo alza para revisar su brillo.

—No te preocupes, los guiaré al estacionamiento, perro bribón.

Chispa te mira, con ojos húmedos.
—Ahí, estaremos seguros.

Otto parte rápido.

Tus patas corren antes de que el miedo te alcance.

→

******Vas al estacionamiento, ve a la *página 33*.

Esa noche duermes acurrucado junto a Bruno y Chispa.

El suelo es duro, pero el calor de la manada te envuelve. Miras las estrellas entre los techos rotos, escuchas muchas aventuras.

Ya no hueles a grafito ni a hotdog. Ahora hueles a aceite, a pelo de amigos, a ciudad viva.

No has encontrado a Sebastian... pero has encontrado una nueva familia.

Te unes al aullido colectivo que saluda la luna. Bruno apoya su cabeza sobre tu lomo; la vieja cicatriz en su hocico se curva en algo parecido a una sonrisa.

Ya no eres una mascota perdida. Eres parte de la manada, un latido más en las calles.

Tu cola se mueve lentamente. Te sientes libre.

Fin.

Página 37 – Atrapado

Despiertas en un lugar frío.

El aire huele a desinfectante, a hierro mojado y a cientos de perros tristes. Estás en una jaula. El suelo es de cemento pulido y una luz blanca parpadea en el techo.

A tu lado, otros perros se acurrucan en silencio. Algunos lloran bajito. Otros ya no lloran. Un hombre con uniforme gris camina entre las jaulas. Lleva una tabla en la mano y no te mira. No sabes que puede pasarte.

Recuerdas el parque. La risa de Sebastian. El olor a hotdog y a grafito. Tu cola intenta moverse, pero no puede.

La puerta de la jaula se abre un instante. Entra un cuenco con agua y unas croquetas que huelen a cartón. La puerta se cierra con un clic metálico.

Te atraparon robando.

Cierras los ojos y sueñas con un parque que ya no existe. Con una cama caliente. Con que Sebastian aparezca a rescatarte.

Fin

Página 38 – Respuesta correcta

Concentras tu mente. Las letras y números de la placa parecen danzar, pero recuerdas algo que viste en casa de Sebastian: un papel lleno de líneas y nombres de calles. Él lo consultaba antes de salir de paseo.

Levantas el hocico y ladras: «¡**Mapa!**»

Erwin parpadea lentamente. Un destello de aprobación cruza sus ojos antiguos.

—Correcto, pequeño buscador. Un mapa es un camino sin cuerpo, que todos preguntan y pocos entienden. Has ganado la respuesta.

Abre un ala hacia el norte, donde se alza la estación de tren.

—Los humanos, cuando necesitan ayuda, buscan a la policía. Y la comisaría más cercana está en la estación de tren. Ve allí. Quizá tengas suerte.

El búho cierra los ojos, como si la conversación lo hubiera agotado.

→

Ve a la *página 5*.

Página 39 – Pensar

Finges ir a buscar la rama, pero te detienes antes de alcanzarla. Luego comienzas a olfatear exageradamente una bolsa de comida alta junto a un contenedor. Los tres gatos se acercan inmediatamente.

Esperas.

Cuando están suficientemente cerca, empujas la bolsa con el hocico.

¡PLOF!

La bolsa cae sobre los tres.

Silencio.

Después, un maullido indignado.

—¡No metan sus narices donde no les llamaron!— Te ríes y te alejas tranquilamente.

Por primera vez, Morgana deja de sonreír.

—Este perro... —murmura—. Tal vez no esté tan perdido como parece.

Decides:

— Ir para el norte, ahí se ve una torre con un reloj, ve a la *página 25*.

— Ir al sur, viene un olor a la comida de Sebastian, ve a la *página 57*.

— Seguir escapando en dirección al parque, ve a la *página 51*.

Página 40 – El olor de las verdades

Hans huele a metal oxidado y tiempo.

—Tú, el peludo —chilla desde una tubería—. Te estuve oliendo desde hace rato.

Tus patas chapotean en el agua sucia. El túnel se curva. Hans te mira con sus ojillos brillantes.

—Tu humano está en la estación, arriba. Lo vi desde la rejilla. Lloraba y miraba por todo lado. Los humanos no saben buscar, no olfatean, pero lloran cuando pierden a alguien.

La rata se rasca la oreja mordida.

—Si quieres subir, hay un conducto que da al andén.

Hans te indica por dónde ir.



→

— Toma el camino hacia el anden que dice Hans, ve a la *página 45*.

El mercado huele a sal, a hielo derretido y a pescado fresco. Te acercas al puesto con el vientre pegado al suelo, las orejas echadas hacia atrás. El vendedor, un hombre gordo con delantal de rayas, limpia un cuchillo con movimientos lentos.

Sobre el mostrador, un pez plateado brilla bajo la luz anaranjada. Es grande, jugoso, perfecto. Lo necesitas. Lo prometiste.

Esperas. El corazón te golpea las costillas. El hombre se gira para limpiar otra tabla, se mueve de un lado a otro. Limpia. Corta. Gira. Tiene tres movimientos repetidos, tres momentos en los que aparta la vista del pescado.

El primero: cuando pasa un trapo por el mostrador, con la cabeza baja.

El segundo: cuando se gira hacia el tanque de agua para limpiar otro pescado.

El tercero: cuando saluda a una cliente y le entrega una bolsa.

Decides:

 — Si robas el pescado cuando limpia el mostrador con la cabeza baja, ve a la página 58.

 — Si robas el pescado cuando se gira hacia el tanque de agua, ve a la página 60.

 — Si robas el pescado cuando saluda a la cliente, ve a la página 59.

Ves que el panadero se gira hacia la freidora y saltas. Pero justo cuando tus dientes tocan el panecillo, una clienta se acerca al mostrador y grita:

—¡Cuidado, un perro!

El panadero se gira de golpe. El cucharón caliente vuela por los aires y cae con estrépito. Tú ya corres, con el panecillo apretado entre los dientes, pero el escándalo atrae todas las miradas.

Un silbido agudo corta la noche. Es el guardia del mercado. Y tras él, la camioneta gris de La Orna avanza lentamente, con las letras blancas brillando bajo las farolas.

Corres hacia una salida, pero una red silba en el aire y te envuelve. El panecillo rueda por el suelo.

Las puertas de metal brillan con la luz de la calle.

Corres más rápido. Tus patas arden. El aire te quema los pulmones.

Entonces, justo al cruzar la puerta, una red cae sobre ti.

No la viste. Estaba esperando. Huele a nylon frío y a perro atrapado.

Caes al suelo. Dos botas negras se detienen frente a tu hocico. Una camioneta gris se enciende con un rugido.

→

Ve a la *página 37*.

Despiertas en un lugar frío.

El aire huele a desinfectante, a hierro mojado y a cientos de perros tristes. Estás en una jaula. El suelo es de cemento pulido y una luz blanca parpadea en el techo.

A tu lado, otros perros se acurrucan en silencio. Algunos lloran bajito. Otros ya no lloran.

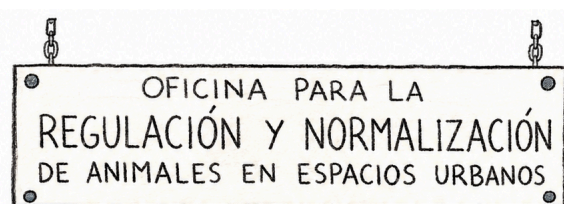
Un hombre con uniforme gris camina entre las jaulas. Lleva una tabla en la mano y no te mira. Tú buscas tu collar con el hocico. No está. No hay placa con tu nombre. No hay nada que diga quién eres.

Recuerdas el parque. La risa de Sebastian. El olor a hotdog y a grafito. Tu cola intenta moverse, pero no puede.

La puerta de la jaula se abre un instante. Entra un cuenco con agua y unas croquetas que huelen a cartón. La puerta se cierra con un clic metálico.

Nadie sabe dónde estás.

Cierras los ojos y sueñas con un parque que ya no existe. Con una cama caliente. Con una voz que grita tu nombre muy lejos.



Fin

No corres. Das media vuelta y te lanzas a la rejilla de la cloaca. El frío te envuelve. El olor a agua estancada y a secreto te llena el hocico.

Detrás, oyes gritos, tienes que apurarte.

Caminas por los túneles. El eco de tus patas es el único sonido. Piensas en Sebastian, en el parque, en el hotdog. Una parte de ti se queda atrás.

Pero la ciudad es gigante. Y tú ahora eres de ella.

Encuentras a Hans, la rata, le dices que ya no tienes a donde ir. Te guía hacia una salida. Al final, te espera Otto, la ardilla. Te recibe con unos golpes suaves al hombro, como si siempre te hubieran esperado.

Esa noche duermes sobre un cartón, bajo un techo roto. Ya no hueles a grafito ni a hotdog. Hueles a pelo de pandilla, a lluvia, a calle viva.

No has encontrado a Sebastian. Pero buscaras muchas aventuras.

Fin.

Página 45 – El reencuentro

Sales del túnel al andén. El aire huele a tren, a humo y a cientos de pasos apurados.

Y entonces lo ves.

Sebastian.

Está al otro lado del andén, junto a un banco, con la mirada perdida. Tu fotografía cuelga de su mano. Está más delgado, más triste. Pero es él. Su olor llega débil, mezclado con el ruido.

Entre tú y él, dos figuras de gris caminan despacio. Las letras blancas brillan en sus espaldas: O.R.N.A. Llevan redes. Te buscan.

Tu corazón late tan fuerte que duele. Podrías correr. Podrías saltar. Pero ellos también te han visto.

Decides:



—Correr hacia Sebastian con todas tus fuerzas → ve a la página 56.



—Darte la vuelta, meterte a las cloacas y perder a Sebastian para siempre → ve a la página 44.

Página 46 — El Momento Equivocado

Esperas a que el panadero agache la cabeza sobre el mostrador. Das un salto silencioso y atrapas un panecillo con los dientes.

Pero el paño resbala y el hombre levanta la vista justo en ese instante. Sus ojos se abren de par en par.

—¡Eh! ¡Un perro ladrón! —grita.

Suelta el paño y lanza un manotazo. Esquivas por poco. El panecillo cae al suelo. Corres entre las piernas de los clientes, derribando una pila de naranjas. Detrás, oyes el silbido de un guardia.

Las puertas de metal brillan con la luz de la calle.

Corres más rápido. Tus patas arden. El aire te quema los pulmones.

Entonces, justo al cruzar la puerta, una red cae sobre ti.

No la viste. Estaba esperando. Huele a nylon frío y a perro atrapado.

Caes al suelo. Dos botas negras se detienen frente a tu hocico. Una camioneta gris se enciende con un rugido.

→

Ve a la *página 43*.

Página 47 – El pacto del viejo Rex

Subes los escalones de vuelta a la superficie. Rex sigue allí, sentado junto a una columna, con el hocico al viento. Te ve llegar y una chispa de respeto cruza sus ojos cansados.

—Has aprendido la primera regla, cachorro: no correr a ciegas. Aquí abajo, el miedo te convierte en presa.

Rex huele el aire, la ciudad entera le habla. Su pelaje guarda mil batallas.

—¿Dónde has visto a tu humano la última vez? Ve ahí, vuelve al parque. Pero La Orna también te sigue. No les importa si tienes dueño: si te atrapan, no volverás.

El viejo pastor alemán te ofrece dos rutas. Su voz es grave, como piedras al rodar.

Decides:

- Si decides volver al parque con el peligro de la Orna, ve a la página 51.
- Si decides bajar a las cloacas, ve a la página 24.

Esperas. El panadero se frota la nariz, estornuda y se lleva las dos manos a la cara.

Ahora.

Saltas. Tus dientes se cierran sobre un panecillo tibio. Aterrizas sin ruido y te deslizas detrás de las cajas. El panadero sigue estornudando, ajeno. Nadie te ha visto.

Otto baja del tejado, aplaudiendo con sus patitas regordetas.

—¡Nada mal, amigo! —ronronea—. Tienes madera de ratero. Toma, como prometí, te mostraré el camino al estacionamiento.

La ardilla te guía por pasadizos entre los puestos, lejos de las luces y de La Orna. Al final del mercado, un callejón desemboca en una avenida oscura. A lo lejos, la silueta gris del estacionamiento abandonado.

—Ese es tu destino —dice Otto—. Suerte, perrito.

→

Continúa hacia el estacionamiento, ve a la *página 32*.

Página 49 — Atrapado en la Calle

Corres por la calle llena de gente. Tus patas resbalan en la acera. Esquivas piernas, bolsas, paraguas. Nadie se detiene. Nadie ayuda a un perro que huye con el rabo entre las patas.

El asfalto quema. Los coches frenan con chirridos. Detrás de ti, las botas negras golpean el suelo cada vez más cerca.

Doblas una esquina junto al parque. La verja está cerrada. Al final de la calle, la camioneta gris bloquea la salida. Las letras blancas brillan: O.R.N.A.

Dos hombres avanzan hacia ti con las redes abiertas. Tratas de esquivarlos, pero una red silba en el aire y se enreda en tus patas. Caes al suelo, jadeando.

—Perro callejero —dice una voz fría.

Te alzan como si fueras un paquete. La puerta trasera de la camioneta se abre con un chirrido metálico. Adentro, la oscuridad huele a jaula, a miedo y a perros que no regresan.

→

Ve a la *página 43*.

Página 50 — El Trato con Klaus

El cuervo se alisa una pluma negra y te observa con sus ojillos brillantes. Tú bajas la cabeza. Sabes lo que quiere.

Tu collar.

—Vamos, amigo —grazna Klaus con voz melosa—. Un trocito de metal no vale más que tu humano. Dámelo y lo encontrarás.

El viento agita las hojas del parque. Ese collar alfin servirá para algo y te ayudará a encontrar a Sebastian. La noche ya cae y el rastro de él se enfría con cada soplo de aire.

Bajas la cabeza. La placa del collar huele a Sebastian. Cierras los ojos un instante... y dejas que Klaus la arranque con el pico.

—¡Eso es, amigo! —grazna el cuervo—. Vi a tu humano cerca de la torre del reloj.

Señala con el ala la silueta gris contra el cielo.

—Allí vive Erwin, un búho viejo que todo lo ve. Ve a verlo. ¡Y corre, amigo! La noche no espera.

Klaus alza el vuelo y desaparece entre los tejados. Sacudes el lomo y sales corriendo hacia la torre.

→

Ve a la *página 25*.

Página 51 — El Parque Desconocido

Corres sin mirar atrás. Atraviesas una verja oxidada y te adentras en una parte del parque que no conoces. Aquí la hierba crece salvaje, los senderos se desdibujan y el silencio envuelve todo.

Tus patas se detienen por fin. El miedo se disuelve poco a poco. Al otro lado del parque, dos caminos se abren ante ti.

A la izquierda, un estacionamiento abandonado se alza como una fortaleza gris, con columnas agrietadas y sombras que parecen mover. Huele a aceite, a perro y a refugio.

A la derecha, un parque con un lago tranquilo refleja la luna como un espejo. Huele a agua dulce, a musgo y a calma.

Decides:

— Si vas al estacionamiento abandonado, ve a la *página 33*.

— Si te acercas al lago, ve a la *página 30*.

Página 52 — La Gran Pelea Gran

Un perro grande, de pelaje oscuro, se planta frente a ti. Bruno gruñe y da la orden. La pelea comienza.

¡Uff! Los dos saltan a la vez. Gruñidos, patas, polvo. Tu rival te empuja, pero tú te mantienes firme. Ruedan por el suelo. Ladras con furia. Él te muerde el lomo. Tú lo esquivas y respondes con un empujón. El público canino gruñe alrededor.

De repente, una luz blanca barre el lugar. Un chirrido de ruedas. ¡La Orna!

—¡Corran, vienen los humanos! —aúlla Bruno.

Tu rival queda tirado, aturdido. Las botas negras se acercan.

Decides:

 — Seguir peleando con tu rival para tener el respeto de los demás → ve a la página 54.

 — Ayudar a tu rival a levantarse y escapar juntos → ve a la página 55.

 — Soltar todo y saltar a una cloaca abierta → ve a la página 40.

Página 53 — Quedarse a Comer

No escuchas al cuervo. Tu estómago ruge más fuerte que tu instinto.

Te abalanzas sobre el trozo de salchicha. El sabor es intenso, salado, casi dulce... pero al tragarlo, un regusto amargo se te pega en la lengua. Lo saboreas.

El hombre grueso sonríe. Silba.

De una calle cercana, una camioneta gris avanza lentamente. Las letras blancas brillan bajo las farolas: O.R.N.A. Dos hombres con botas negras y redes cuelgan de sus manos. Huelen a jaula fría y a perro atrapado.

El cuervo Klaus alza el vuelo, graznando:

—¡Te lo advertí, amigo! ¡Corre!

Tus patas tiemblan. La salchicha te pesa en el estómago como una piedra. La camioneta se detiene. Las puertas traseras se abren con un chirrido metálico.

Decides:

— Correr otra vez al parque, ve a la página 51.

— Correr por la calle, hay mucha gente que te puede ayudar, ve a la *página 49*.

Página 54 — La Orna Gana

No sueltas a tu rival. Gruñen y ruedan mientras los de la Orna los rodean. Las redes caen sobre ambos. Una, dos, tres.

—¡Suéltanme! —ladras, pero es inútil.

Tu rival aúlla. Bruno y los demás huyen entre las sombras. Las botas negras los levantan.

—Dos de una vez —dice una voz fría.

La camioneta gris abre sus puertas. La oscuridad huele a jaula y a final.

→

Ve a la *página 43*.

La noche cae sobre el estacionamiento. La camioneta gris se ha llevado a Bruno, pero su sombra aún parece vigilar cada columna.

Los perros se reúnen a tu alrededor. Chispa, temblando, apoya una pata en la tuya.

—Gaudí —dice con un hilo de voz—. Bruno nos protegió siempre. Ahora se lo llevaron... y tú peleaste por nosotros. No huiste. No nos dejaste.

Los demás asienten. Un galgo flaco, un mestizo viejo, dos cachorros asustados. Todos te miran como antes miraban a Bruno.

—Queremos que te quedes —añade Chispa—. Sé nuestro guardián.

El viento mueve cartones y hojas secas. Hueles a aceite, a pelo de manada, a ciudad viva. Ya no hueles a grafito ni a hotdog.

Cierras los ojos. Recuerdas a Sebastian, su risa, el parque. Luego abres los ojos y ves a tu nueva familia.

Alzas el hocico y aúllas. No es un lamento. Es una promesa.

Los demás te responden, uno a uno. El estacionamiento entero vibra con el canto antiguo de los perros libres.

—Yo cuidaré de ustedes —ladras con firmeza—. Como Bruno lo hizo.

Chispa mueve la cola. Los cachorros saltan. La luna se asoma entre los techos rotos.

Ya no eres una mascota perdida. Eres su líder.

Fin.

Página 56 — La Carrera Final

Corres con todas tus fuerzas. El andén se vuelve una mancha de luces y ruido. Tus patas golpean el cemento, tu respiración quema, pero no te detienes. Al fondo, Sebastian está de espaldas, ajeno a todo.

Los de la Orna te ven. Gritan. Corren. Sus botas negras retumban detrás de ti.

Esquivas una maleta, saltas un charco, derribas un cubo de basura. Estás más cerca. Casi puedes olerlo. Casi puedes ladrar su nombre.

Pero una red surca el aire.

Te golpea el lomo, te envuelve las patas. Caes rodando. El mundo da vueltas. Intentas levantarte, pero la malla se enreda más. Tus jadeos se mezclan con el chirrido de un tren que llega.

Dos manos te sujetan. El frío del suelo te hiela el costado. El agente se inclina sobre ti.

—¿De quién eres tú? —dice, buscando en tu cuello.

Sebastian sigue lejos, sin verte. Las luces parpadean.

→

 — Si no perdiste o entregaste tu collar con la placa, ve a la página 62.

 — Si ya no tienes collar, ve a la página 43.

Página 57 — Otto, la ardilla del Mercado

El mercado nocturno brilla con luces amarillas. Huele a especias, a fruta madura y a pescado fresco.

Un chihuahua te ladra, se llama Chispa y te guía hasta un rincón entre puestos. Allí, una ardilla regordete y sucia hurga en una bolsa de basura.

—¡Otto! —chilla Chispa—. Necesitamos pasar. Este perro busca refugio.

Otto te mira con sus ojillos astutos. Una cicatriz cruza su nariz.

—Otro perro perdido —susurra Otto—. La Orna ronda esta noche.— Todo tiene un precio, amigo —dice—. Si quieres ayuda, tienes que pagar. Tráeme un panecillo del puesto azul sin que te vean y te dejo cruzar. — O si no, entrégame tu collar, que se ve bonito.

Decides:



— Si aceptas el reto de Otto, ve a la página 19.



— Si ofreces tu collar a cambio de que te mande a donde buscar a Sebastian, ve a la *página 31*.

Página 58 — Cabeza Baja, Peligro Alto

Esperas a que agache la cabeza sobre el mostrador. Saltas y atrapas el pescado con los dientes.

Pero el trapo resbala y el hombre levanta la vista justo en ese instante. Sus ojos se abren de par en par.

—¡Eh! ¡Un perro ladrón! —grita.

Suelta el trapo y lanza un manotazo. Esquivas por poco. El pescado cae al suelo. Corres entre las piernas de los clientes, derribando una pila de limones. Detrás, oyes el silbido de un guardia.

La camioneta gris de La Orna aparece al final del mercado. Te han visto.

→

Ve a la *página 37*.

Página 59 — Saluda a la Clienta

Ves que el vendedor saluda a la clienta. Saltas. Pero justo cuando tus dientes tocan el pescado, la mujer grita:

—¡Cuidado, un perro!

El vendedor se gira de golpe. El cuchillo vuela por los aires y cae con estrépito. Tú ya corres, con el pescado apretado entre los dientes, pero el escándalo atrae todas las miradas.

Un silbido agudo corta la noche. Es el guardia del mercado. Y tras él, la camioneta gris de La Orna avanza lentamente.

Corres hacia una salida, pero una red silba en el aire y te envuelve. El pescado rueda por el suelo. Las botas negras te rodean.

→

Ve a la página 37.

Esperas. El vendedor se gira hacia el tanque de agua. El sonido del agua corriendo cubre todo.

Ahora.

Saltas. Tus dientes se cierran sobre el lomo frío del pescado. Aterrizas sin ruido y te deslizas detrás de las cajas. El vendedor sigue de espaldas. Nadie te ha visto.

Con el pescado en la boca, corres hacia el callejón estrecho que sube a los tejados. Greta te espera arriba. El pescado es tu pasaporte.

→

Ve a la *página 22*.

Página 61 — Misión, robar para la banda

El mercado huele a sal, a hielo derretido y a pescado fresco. Te acercas al puesto con el vientre pegado al suelo, las orejas echadas hacia atrás. El vendedor, un hombre gordo con delantal de rayas, limpia un cuchillo cantando una cumbia.

Sobre el mostrador, un pez plateado brilla bajo la luz anaranjada. Es grande, jugoso, perfecto. Lo necesitas. Lo prometiste.

Esperas. El corazón te golpea las costillas. El hombre se gira para limpiar otra tabla. Ahora.

Saltas. Tus dientes se clavan en el lomo frío del pescado. El vendedor grita. Una mano intenta agarrarte, pero ya estás corriendo.

—¡Ladrón! ¡Un perro ladrón! ¡Llamen a la policía!

Esquivas cajas, saltas sobre un charco de agua sucia, derribas una pila de limones. El pescado resbala en tu boca, pero no lo sueltas. La salida del mercado se acerca. Las puertas de metal brillan con la luz de la calle.

Corres más rápido. Tus patas arden. El aire te quema los pulmones.

Entonces, justo al cruzar la puerta, una red cae sobre ti.

No la viste. Estaba esperando. Huele a nylon frío y a perro atrapado.

Caes al suelo. El pescado se desliza lejos. Dos botas negras se detienen frente a tu hocico. Una camioneta gris se enciende con un rugido.

→

Ve a la *página 37*.

El agente de La Orna te sujeta con firmeza, buscando en tu cuello. Sus dedos rozan el collar. Tiran de la placa. La leen. Fruncen el ceño.

—Tiene dueño —dice uno.

El otro agente toma la placa y la gira bajo la luz amarilla del andén. Tu corazón galopa. No entienden nada. Tú tampoco. Solo sabes que el nombre de Sebastian y su teléfono brillan grabados en el metal.

—Llama a ese número —dice el primero—. Puede que esté en la estación.

Tu hocico tiembla. Los observas. Las botas negras ya no te pisan. Solo te sujetan con calma, como si por fin importaras.

A lo lejos, un altavoz anuncia la llegada de un tren. El suelo vibra. La gente corre. Las luces parpadean.

Y entonces lo ves.

Sebastian.

Viene corriendo entre la multitud, con el teléfono en la mano, su mochila llena de sus reglas gigantes y los ojos abiertos de par en par. Te busca. Grita algo que no entiendes, pero no importa. Su olor te golpea como una ola. Grafito, sudor, hotdog frío. Hogar.

—¡Gaudí! —grita, y su voz rompe el ruido de la estación.

Los agentes lo detienen con un gesto. Revisan la placa. Comparan. Asienten.

—Es suyo —dicen—. Puede llevárselo.

Sueltan la red. Las cuerdas caen. Estás libre.

Corres. No piensas. No respiras. Solo corres. Saltas sobre el andén, derribas una bolsa, esquivas a un hombre con maleta. Y saltas.

Sebastian te recibe con los brazos abiertos. Caen juntos al suelo, riendo y llorando. Lames su cara. Su sabor es salado, tibio, perfecto. Él te abraza tan fuerte que casi no puedes ladrar.

—Te busqué por toda la ciudad —susurra—. Nunca más. Nunca más te soltaré.

El tren entra en la estación con un rugido. Las puertas se abren. La gente sube y baja. Pero ustedes siguen en el suelo, abrazados, como si el mundo entero se hubiera detenido.

La Orna se ha ido. La red queda tirada en el andén. Ya no importa.

Sales de la estación en brazos de Sebastian. La noche está fría, pero tú vas caliente. Las luces de la ciudad parpadean como estrellas domésticas.

—Vamos a casa, Gaudí —dice él.

Y tú cierras los ojos, apoyas la cabeza en su pecho y mueves la cola.

Fin.

GUÍA DE LOGROS – HUELLAS PERDIDAS

¿Cuántos puedes desbloquear? Cada partida es una oportunidad para conseguir nuevos logros.

Marca los que vayas completando y reta a otros lectores a superarte.

LOGROS DE FINALES

☐ Encuentro en el parque

Encuentras a Sebastian sin salir del parque.

☐ Reencuentro en la estación

Logras volver con tu humano en el andén.

☐ Nuevo hogar

Te quedas con la banda y encuentras una nueva familia.

☐ Guardián de la calle

Te conviertes en el líder de una nueva manada.

☐ Libre en la ciudad

Aceptas tu vida callejera y decides no volver atrás.

☐ Atrapado

Terminas en la perrera o en una jaula.

LOGROS DE INGENIO

☐ Amigo de los acertijos

Resuelves el acertijo de Erwin en la torre.

☐ Rey de las cloacas

Resuelves el acertijo de Hans y cruzas sus túneles.

☐ El Señor de los tejados

Aciertas la respuesta de Greta en los tejados.

☐ Descifrador de mapas

Encuentras la ruta correcta siguiendo las pistas de Ludwig.

¡Cada huella cuenta una historia diferente!

Dibuja cómo sería tu perrito en este mundo.