

# 03-04-2026 | De cómo un dracolisco murió de un solo golpe y tres colombianos inventaron una religión en el desierto

Hay cierto tipo de mañana que solo existe en los desiertos del norte de Marruecos, donde el aire huele a arena caliente y a decisiones cuestionables, y donde la línea entre la valentía y la estupidez es tan delgada que ni siquiera el sol se molesta en iluminarla.

Esta era una de esas mañanas.

Doscientos metros por encima del suelo, una criatura de ocho patas y quince pies de largo estaba teniendo el peor día de su vida. El dracolisco blanco se parecía a un dragón de la misma manera en que un primo segundo se parece a uno en las fotos familiares — la estructura general estaba ahí, pero los detalles estaban claramente mal. Donde un dragón tenía cuatro patas elegantes, esta cosa tenía ocho patas de basilisco que se movían con la urgencia torpe de alguien buscando el baño a las tres de la mañana. Donde un dragón tenía presencia, esta cosa tenía tonelada y media de mal genio, escamas blancas, y la capacidad de convertir gente en piedra con la mirada, que es el tipo de habilidad social que hace innecesaria cualquier otra.

Hasta hace tres segundos había gozado de la tranquila confianza de quien puede congelar y petrificar a voluntad. Entonces descubrió que existía un hombre con un poncho, una espada que brillaba como si alguien le hubiera echado gasolina sagrada, y absolutamente ningún interés en negociar.

Jaime levantó la espada y conectó un golpe que sonó como el fin de una discusión\*.

El dracolisco quedó, en términos que un carnicero de la Minorista habría entendido perfectamente, vuelto absolutamente picha. Sangrando, en llamas, brillando con una luz que no presagiaba nada bueno para nadie.

\La espada llevaba inscripciones que no eran exactamente de origen celestial. Pero Jaime no era un hombre que se preocupara por los detalles teológicos, siempre y cuando los resultados fueran contundentes.\*

---

Abajo, a doscientos metros verticales de distancia — que es una forma elegante de decir "en el piso" — Isabel yacía inconsciente con un cabrillazo estampado en la frente — el tipo de marca que deja una cabra cuando decide que tu cara es el problema y su cabeza es la solución.

Otavito contempló la situación. Estaba en el suelo. El dracolisco estaba a doscientos metros. Otavito tenía una piedra. La matemática era desfavorable, pero la matemática nunca había sido un factor determinante en las decisiones de Otavito.

La piedra salió a la puta mierda. Ni cerquita, güevón.

Alcanzó otra piedra.

---

El dracolisco murió en el aire, que es un lugar espectacularmente inconveniente para morir si pesás tonelada y media y tenés ocho patas que de repente no sirven para nada. Jaime, que estaba encima de la criatura en el momento del deceso, comenzó a caer con la serenidad de un hombre que sabe algo que los demás no saben.



Se dejó caer cinco segundos. Seis. Siete. El suelo se acercaba con la insistencia de un cobrador de servicios públicos.

Entonces, debajo del poncho — ocultas por un anillo que las hacía parecer tela corriente — se desplegaron un par de alas de sombra morada, y Jaime descendió con la elegancia de alguien que llega tarde a misa pero quiere que todos lo vean entrar.

Aterrizó al lado del cadáver, se sacudió el polvo del poncho, y anunció:

*"Mira pues pa'l sancocho."*

---

Lo que siguió fue un ejercicio de logística que habría hecho llorar a cualquier general del Eje y de los Aliados por igual.

Cargaron en un Jeep destrozado: cuarenta y cinco pollos gigantes, pterodáctilos, hipogrifos, un dracolisco muerto, y el cuerpo de una mujer fallecida, este último con cierto nivel de respeto y los anteriores con ninguno.

Entre el botín encontraron un durazno celestial capaz de regenerar miembros perdidos, valorado en una suma que habría cubierto el salario anual de varias personas decentes. Jaime y Otavito se lo comieron ahí mismo, borrachos, sentados sobre el cadáver.

*"Todo hay que usarlo ahí mismo,"* explicó Jaime. *"Porque nos lo roban."*

Isabel, que seguía inconsciente, no pudo objetar.

Después, en un acto de cirugía que habría escandalizado a cualquier profesional médico y a varios carniceros, Jaime le cortó la mano mala a Otavito con el machete para que el durazno la regenerara. Otavito accedió después de un fondo blanco de aguardiente con Tang. La mano volvió a crecer, pero quedó *malita* — como un juguete pegado por un niño con más entusiasmo que habilidad.

---

Isabel, al despertar, evaluó la situación con la eficiencia fría de quien lleva demasiado tiempo trabajando con imbéciles. Había un Jeep sobrecargado, un dracolisco muerto, dos compañeros borrachos, y un mapa que indicaba una base al norte. Se sentó al volante y condujo.

No debió haberse desmayado.

Porque mientras estuvo inconsciente, Jaime había agarrado el volante, y en lugar de conducir hacia el norte — donde estaba la misión, el objetivo, la razón por la que existían — había conducido hacia un pueblo berber en medio de la nada.

*"Estábamos esperando a que te recuperaras,"* ofreció Jaime como explicación.

Isabel miró el pueblo. Miró a Jaime. Miró los cuatro días que faltaban en su calendario.

*"¿Cuatro días?"* Isabel señaló los restos de lo que claramente había sido una fiesta de proporciones bíblicas. Ollas vacías. Botellas de aguardiente formando una pirámide decorativa. Un berberisco dormido contra un muro con una sonrisa que sugería que los últimos cuatro días habían sido los mejores de su vida.

*"Se pusieron buenos, parece. Vos no viste."*

---

Lo que había pasado en el pueblo berber merece ser contado con el respeto que merece cualquier desastre natural.



El pueblo era pequeño. Tan pequeño que cuando el Jeep militar apareció en el horizonte, los habitantes trataron de huir pero no tenían para dónde correr. Eran berberiscos del norte de Marruecos — gente de turbante y fe, que hablaba su propia lengua y francés como segundo idioma porque Vichy Francia lo exigía, y que le tenía más miedo a los vehículos militares que a las tormentas de arena, lo cual decía mucho sobre lo que la guerra les había enseñado.

Jaime se bajó del Jeep, les dedicó una sonrisa que en circunstancias normales habría sido encantadora y en estas circunstancias fue aterradora, y procedió a hacer lo que mejor sabía hacer: convencer a gente de que todo iba a estar bien.

Lo que los berberiscos no sabían — y no podían haber sabido, porque el universo no prepara a nadie para esto — es que estos tres colombianos venían con suministros ilimitados. Trago ilimitado. Comida ilimitada. El agua de los dioses de Antioquia en cantidades industriales, ofrecida a gente que llevaba semanas deshidratada y hambrienta en un desierto en guerra.

La hospitalidad musulmana dicta que al huésped se le da todo. Los berberiscos cumplieron: sacaron los trajes que habían guardado para las bodas, las túnicas ceremoniales que solo existían para los momentos más sagrados de la vida, y se los dieron a estos extraños. Turbantes envueltos con cuidado, ropas que olían a naftalina y a promesas antiguas. Regalos que significaban todo para gente que no tenía nada.

A cambio, los colombianos les dieron una fiesta que el desierto no había visto jamás y que, con algo de suerte, no volvería a ver.

El fandango duró cuatro días.

Los berberiscos tuvieron que turnarse por equipos — *tag team*, como en la lucha libre — porque ningún ser humano normal podía mantener el ritmo de tres personas con resistencia sobrenatural y una botella de aguardiente que no se acababa nunca. Alguien encontró una narguila en una casa abandonada. Alguien más trajo música. Otavito, que en otra vida habría sido musicólogo, fue consultado sobre los instrumentos berberiscos y ofreció que probablemente eran "*cualquier cosa creada con vejigas de camello*", lo cual era técnicamente impreciso pero espiritualmente correcto.

Isabel, que era la persona más moralmente recta del grupo, se dejó corromper. Recordó sus días de barda. Bailó. Esto fue más alarmante que cualquier cosa que hubiera hecho el dracolisco.

El paralelo no se le escapó a nadie que estuviera lo suficientemente sobrio para notarlo: esta gente vivía como los pelados de Medellín en los años de las bombas. *Haga lo que le dé la puta gana que igual me voy a morir de una*. Los berberiscos habían adoptado la misma filosofía — la guerra podía matarlos mañana, así que esta noche iban a bailar con los extraños que trajeron aguardiente del cielo.

Al tercer día, Otavito empezó a parpadear mucho. Al cuarto, estaba perdiendo la batalla contra el sueño. Jaime, que tenía un talento natural para la ingeniería social, organizó oleadas de berberiscos para que le sirvieran tragos a Otavito cada vez que intentaba cerrar los ojos. "*Tómese un traguito, don*." Otavito aguantó hasta que no aguantó más. Lo último que vio antes de caer fue a Jaime, recostado contra un muro con una copita de guaro y la mirada de un hombre que está planeando todas las maldades del mundo.

Cuando Otavito despertó, le faltaba una ceja.

Jaime le había enseñado a un berberisco cómo ponerse el turbante con paciencia y cuidado, enrollando cada capa como quien envuelve un regalo. Otavito intentó ponerse el suyo borracho, se le cayó tres veces, y al final un señor mayor lo vistió con la resignación cariñosa de un padre vistiendo a un hijo que no quiere ir al colegio. El turbante duró quince minutos.

Lo que dejaron atrás, cuando Isabel finalmente despertó y arrancó el Jeep sin decir una palabra, fue algo difícil de nombrar. Un pueblo berberisco en medio de una guerra mundial que por cuatro días se había olvidado de que estaba en una guerra mundial. Gente que bailó con ropa de bodas que nunca habían usado. Sancocho de hipogrifo compartido con personas que no sabían qué era un hipogrifo ni un sancocho. Un intercambio cultural que incluía, según Otavito, "*los pasos prohibidos*" y "*una nueva religión que nació aquí*".

"*Salvamos al mundo*," declaró Jaime desde el asiento trasero, con un turbante berber que le quedaba impecable. "*Trajimos esperanza a los abandonados. Dimos comida a los desamparados*."

Isabel no contestó. Conducía hacia el norte con la mandíbula apretada y la mirada fija en el horizonte. Otavito tenía dibujos en la cara, le faltaba una ceja, y estaba vestido con ropa ceremonial berber que se le veía ridícula. No lo sabía. Jaime lo sabía. El desierto lo sabía. Pero a veces hay verdades que pueden esperar.

---

El humo apareció donde debería haber estado la base del Colectivo Fénix.

Isabel frenó el Jeep. En las ruinas de lo que alguna vez fue un asentamiento, figuras de metal se movían entre los escombros. Soldados. Constructos. Armadura articulada, rifles, y un insignia que se parecía a la piedra de poder que el grupo cargaba, pero rota.

*"Señores, prepárense pues, que aquí hay soldados del Instituto."*

Otavito pidió un fresquito para prepararse. Isabel sacó el cargador de su pistola, lo revisó, y lo volvió a meter sin decir nada más.

Lo que siguió fue el tipo de pelea que ningún manual militar ha contemplado y que ningún manual militar debería contemplar.

Eran muchos. Demasiados. De metal. Con rifles. En terreno elevado. Los constructos tenían la ventaja numérica, posicional, material y lógica. El grupo tenía a tres colombianos con resaca vestidos de berberiscos.

A Isabel le pegaron un tiro en el cuello. Cayó al borde de la muerte con una expresión que sugería que morir le molestaba menos que la compañía. Jaime corrió hacia ella, dudó un instante — era Isabel, y había protocolos — y le puso la mano en el cuello para traerla de vuelta. Ella despertó escupiendo arena.

*"Cuando yo era pequeña hacía lo mismo,"* le dijo a Otavito mientras lo veía fallar tres golpes seguidos. *"Azotaba el suelo."*

Lo que pasó después es difícil de explicar en términos que la física aceptaría.



Otavito ya estaba en furia. Esto era normal. Otavito en furia era como el clima en Medellín: impredecible, frecuente, y generalmente húmedo. Pero cuando vio a Isabel caer con la bala en el cuello, algo cambió. Algo se rompió detrás de los ojos, o se prendió, o ambas cosas al mismo tiempo.

"*¡Jaime, güevón, le pegaron a la niña!*"

Y Otavito creció.

No metafóricamente. No espiritualmente. Otavito, hijo de don Otavio, se hizo más grande. Los músculos se inflaron como si alguien estuviera llenando un globo de carne y furia. La ropa berber ceremonial — que los berberiscos le habían dado con cariño y que Otavito había recibido con respeto — crujió en las costuras. La rabia tenía rabia, y la rabia de la rabia tenía un objetivo.

"*¡Pégate aquí, gonorrea!*"

Tomás Herrera — un aliado mexicano que había cometido el error estratégico de unirse a este grupo — fue empujado de un risco. Su "*¡Hijueputa!*" resonó con acento chilango a través del cañón, lo cual le quitó gravedad y le añadió una gracia que él no habría apreciado.

La batalla se extendió horas. Isabel visitó el suelo por tercera vez. Otavito fue agarrado del cuello por el constructo más grande y dejó de respirar con la dignidad mínima de quien ya esperaba que algo así pasara. Isabel lo estabilizó con las dos manos y la mitad del vocabulario soez del departamento de Antioquia. Jaime cayó también. Se levantó. Cayó de nuevo. Hizo un trato rápido con alguien que no estaba visible y se volvió a levantar.

El golpe final fue colectivo: la espada abrió la armadura, la piedra de Otavito la rompió al grito de "*¡Segovia, hijueputa!*", y la bala de Isabel le puso punto final. El constructo colapsó con un brillo extraño — el mismo aura de pluma de fénix que habían visto con el dracolisco.

De treinta miembros del Colectivo Fénix, quedaban dos vivos.

El botín fue un rifle oxidado que se desarmaba al mirarlo. Otavito lo levantó con dos dedos, como quien recoge un pañuelo sucio en la calle, y lo volvió a soltar.

---

Esa noche, entre escombros y cadáveres de metal, compartieron chorizo y aguardiente con Farruk, el último líder del Colectivo Fénix que seguía respirando. Intentaron explicar quiénes eran. Fue como intentar explicar un terremoto a alguien que nunca ha sentido el suelo moverse.

"*¿Por qué son tan fuertes?*"

"*¿Guaro? ¿Guaro y Antioquia?*"

Farruk, que era un hombre razonable y por lo tanto completamente fuera de su elemento, preparó una hookah con hierbas de ayahuasca. El sancocho fue condimentado con algo que ningún chef habría aprobado. Lo que siguió no fue exactamente un viaje espiritual y no fue exactamente un

sueño, sino algo intermedio que olía a azufre y a verdades que uno preferiría no saber.

Otavito vio cosas que no quería ver. El kenkú que se había comido. La pierna de su hermano. Plumas atascándose en su garganta. Pero entonces llegó la voz de Andrea, tranquila como un domingo en Envidado: "*Vaya, vaya papi, que nadie lo está viendo.*" Y al final del camino encontró morcilla. Morcilla que olía a azufre, pero morcilla al fin. Una garra le apretó el hombro con el tipo de cariño que tiene dientes, y una voz dijo: "*Este es mi muchacho.*"



Jaime vio a Yusra. La bárbara pelirroja que — bueno. Lo que pasó entre Jaime y Yusra había pasado entre Jaime y Yusra, y el narrador omnisciente tiene la decencia de no entrar en detalles que ninguna de las partes solicitó. Ella sonreía como quien sabe cosas que uno no debería querer saber. Pero entonces la visión cambió: el Hojarasquín trajo a alguien de vuelta. Nethitor. La clériga de Bastet. Garras suaves aparecieron sobre el hombro de Yusra — no garras de demonio sino garritas de gato, las garras de quien sirve a la diosa felina. Jaime las reconoció. *"La muerte no es un muro,"* dijo una voz. *"Es una puerta. Vos sabés cómo abrir puertas."*

Isabel no pudo descansar. Su fe se rompió y se rearmó como un hueso mal soldado. Vio a su mamá. A sus hermanas. La pobreza que había dejado atrás y que nunca la había dejado a ella. El Hojarasquín le dio una silla incómoda porque sabía que Isabel no necesitaba descanso sino tiempo para pensar. Y le mostró la verdad: la Tierra era una bóveda sagrada dentro de un multiverso, y alguien la había roto. Un sueco pendejo en el siglo XIX encontró tres entidades primordiales y decidió que controlarlas era buena idea. Fundó el Instituto. Vecna se coló por la grieta y estaba robando almas de soldados de la guerra mediante un ritual masivo. El Arcángel Miguel estaba prisionero, y su aura de rectitud estaba siendo usada para alimentar el fanatismo que prendía fuego al mundo. Había parágonos corruptos — aberraciones, monstruosidades, dragones, plantas, bestias, humanoides — que debían caer antes de que un reloj de cinco mil años terminara de contar.

Isabel se despertó con el tipo de dolor de cabeza que da saber demasiado y no poder hacer lo suficiente.

---

Al día siguiente, en una habitación llena de mapas de todo tipo — tácticos, topográficos, uno que parecía dibujado por un niño con crayones y que resultó ser el más preciso — Farruk les explicó lo que los esperaba en las ruinas bombardeadas del centro de comunicaciones del Instituto.

Lo llamaban La Primera Máquina.

Tres metros de hierro negro articulado con la forma aproximada de una armadura diseñada por alguien que odiaba a la humanidad en general y a la ergonomía en particular. No respiraba, no sangraba, no sentía, no se cansaba, no se envenenaba, no se paralizaba, no se curaba y no se moría fácilmente. Resistía todo lo físico excepto el adamantino, y todo lo mágico excepto el ácido y el óxido. Exhalaba gas venenoso. Y cuando caminaba hacia vos, no se detenía — vos te quitabas o vos dejabas de existir.

*"Pero güevón, ¿cómo le vamos a ganar?"*

Otavito se quedó pensando. Era el tipo de pensamiento que en otra persona habría producido contingencias y puntos de retirada.

*"Es vulnerable al óxido. Llémoslo pa' Barranquilla."*

Nadie se rio. O todos se rieron. En este grupo era difícil distinguir.

Farruk les entregó un colgante con una pluma de fénix. A partir de ahora, lo que mataran dejaría equipo útil. Era, en términos prácticos, una mejora sustancial. En términos espirituales, significaba que alguien allá arriba — o allá abajo, dependiendo de a quién le rezaras — había decidido que este grupo necesitaba mejor armamento.

Lo cual, considerando lo que los esperaba adentro, era menos un regalo y más un pésame anticipado.

---

## Continuará

---

### “**Notas del narrador omnisciente, que a diferencia del DM sí es justo:**

*Se le recuerda al lector que el dracolisco blanco — una criatura con ocho patas, aliento congelante, y la capacidad de convertir gente en piedra — murió en el primer golpe de la sesión. El DM había preparado este encuentro con cariño. Con ilusión. Con estadísticas cuidadosamente balanceadas. JuanDa dijo en voz baja "primera tira de la sesión, un 20, eso nunca es bueno", y tenía razón, pero no para la gente que él quería que no fuera bueno.*

*Se le recuerda también que el desvío de cuatro días al pueblo berber no estaba en ningún plan. El grupo debía ir al norte. Jaime agarró el volante mientras Isabel estaba inconsciente y condujo en la dirección equivocada. El DM, que es un hombre de infinita paciencia y finita cordura, improvisó un pueblo entero, una cultura, una fiesta, ropas ceremoniales, y un intercambio diplomático-etílico entre Colombia y el norte de África, en tiempo real, porque sus jugadores decidieron que la misión podía esperar pero el sancocho no.*

*Se le recuerda que Isabel cayó inconsciente tres veces en una sola sesión. Tres. La investigadora con pistolas, la única heroína tradicional del grupo, visitó el piso con la frecuencia de alguien que tiene un abono. El DM no inventó esto. Los dados lo inventaron. El DM simplemente narró cada caída con un nivel de detalle que sugiere que lo estaba disfrutando.*

*Se le recuerda que Otavito se comió un durazno de cuatro mil piezas de oro como snack de borrachera, que le cortaron la mano con un machete y se la pegaron mal, que le raparon una ceja mientras dormía, que le pintaron la cara, y que en ningún momento dejó de planear el menú del sancocho. Las prioridades de Otavito no son las prioridades de una persona funcional. Son mejores.*

*Se le recuerda que La Primera Máquina es nivel catorce y ellos son nivel once, que es inmune a prácticamente todo lo que este grupo sabe hacer, y que la mejor estrategia que se les ocurrió fue llevarla a Barranquilla para que se oxide.*

*El DM puso esto al final de la sesión con la sonrisa tranquila de un hombre que sabe que la próxima sesión va a ser muy, muy divertida.*

*Para él.*

---

Publicado: 2026-04-08 | Generado con Claude Code + Whisper + Gemini NB2

---

Revision #8

Created 2026-04-08 13:00:10 UTC by Admin

Updated 2026-04-10 00:29:27 UTC by Admin