

Primer premio del concurso de relatos cortos Aventuras Bizarras 2018: Una bestia del pasado

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Literatura](#), [Relatos](#)

Tagged as : [Concurso Relato Corto](#), [Postapocalipsis](#), [relato](#), [SupercienciaTecnobárbaros](#)

Date : julio 3, 2018

Una bestia del pasado fue elegido como primer premio en el **Concurso de Relatos Cortos Aventuras Bizarras 2018**. Su autor es , autor del blog [Carbonoscuro](#)

Es un relato que mezcla hábilmente un ambiente postapocalíptico con toques de superciencia mezclados con barbarie en el más puro estado. Nos encontramos ante lo que no deja de ser una cacería, una lucha contra un tremendo monstruo que puede recordar a una historia de fantasía heroica con los héroes persiguiendo y dando caza al dragón pero tiene un sabor diferente y muy genuino.

Espero que la disfruteis.

I.

Los tres cazadores se mueven a toda velocidad, eludiendo con soltura las traicioneras raíces que se aferran a la tierra marciana. A su alrededor se extiende una jungla densa, amenazadora, resonando todavía con las llamadas nocturnas de los grandes depredadores que habitan dentro de sus fronteras sombrías. Los árboles de troncos ocres y retorcidos se elevan decenas de metros hacia el cielo. Las hojas rojo sangriento, grandes y gruesas como manos humanas, forman una bóveda casi impenetrable para los rayos del sol distante.

Skarzu corre al frente. Es el más joven e impetuoso del grupo. Sus nuevos brazos forjados en hierro aún no han fraguado del todo con la piel, el músculo y los huesos de sus hombros. Sobre el pecho lleva con orgullo las pinturas rituales de caza, largas hileras de símbolos e intrincadas líneas que forman un complejo esquema de cobre fluido. Sus ojos pasan a visión infraroja mientras escruta cada palmo de selva, atento a cualquier indicio de peligro. Todavía no ha desenfundado las armas, dos espadas de hueso aserrado colgadas a ambos lados del cinturón, pero sus dedos ansiosos rozan las empuñaduras cada pocos segundos.

Miskala permanece en el centro. Los cabellos de la mujer son una red de filamentos rojos recogidos en infinitas trenzas. Enmarcan un rostro estrecho de ojos vivaces, pómulos marcados y labios carnosos, cruzado por seis cicatrices ganadas en combate en uno de los asteroides fortaleza del Abismo de Kuiper. Su cuerpo ágil se mueve con una economía y precisión que hace pensar en una pantera. Viste una armadura de metal forjada con los cadáveres de tres bestias mecánicas, cazadas en los abisales laberintos bajo Monte Olimpo. En sus manos porta una lanza de madera tallada, tenaz como el acero de Damasco, acabada en una larga hoja electrocargada.

El tercero del grupo es Maarud, un extranjero en las selvas de Valles Marineris. Su piel bronceada todavía huele al aroma picante del polvo de los desiertos de Venus. No es demasiado alto, pero sus anchos hombros y brazos como troncos, marcados por las más variadas cicatrices, delatan una vida de trabajo duro y peligro constante. En su mano derecha lleva una pistola de abordaje de un calibre ilegal en seis planetas del sistema Solar. A diferencia de las armas de rayos modernas, la antigua pistola dispara proyectiles sólidos fabricados uno a uno de forma artesanal.

Siguen el rastro de destrucción de su presa. Huellas impresas en el húmedo suelo, ramas arrancadas de cuajo, profundos arañazos en el tronco de los árboles más gruesos. La terrible criatura que persiguen a través de la selva parece haber dejado estas marcas a propósito, quizás como parte de alguna astuta trampa. O tal vez es el simple descuido de un depredador demasiado poderoso como para temer ser cazado.

Se trata de una mecanobestia, un ser de carne y metal surgido de las pesadillas genéticas de algún ignoto criadero forja. Ha estado alimentándose con impunidad de los hombres, mujeres y niños de las aldeas cercanas. Pero hoy los tres cazadores han decidido que ha llegado la hora de que pague por las vidas arrebatadas.

II.

Pronto llegan al lugar que la criatura ha elegido como guarida, un viejo túmulo funerario

construido a partir del oxidado cadáver de una ancestral nave colonizadora, medio enterrada en una de las paredes rocosas en la cara norte del valle. A primera vista tan solo se distingue un puñado de sólidas formas, angulosas y oxidadas, sobresaliendo entre la implacable vegetación selvática que todo lo engulle.

La entrada a la tumba es una enorme grieta, abierta en uno de los costados de la nave. Está flanqueada por sendas estatuas de piedra roja, talladas a imagen y semejanza de guerreros tecnobárbaros de la antigüedad más remota. Los colosos, de más de diez metros de altura, aparecen representados vistiendo armaduras potenciadas de origen terrestre bajo gruesas capas de piel. En sus manos portan espadones de hoja espectro, míticas armas empleadas en un remoto pasado para combatir cuerpo a cuerpo contra poderosas máquinas de guerra. Sus rostros, cincelados en la roca con todo lujo de detalles, observan a los cazadores desde las alturas con el ceño fruncido. No hay plantas trepadoras sobre ellos, como si la misma selva temiese despertar la ira de estos antiguos héroes.

La luz apenas logra penetrar en la oscuridad más allá de este umbral. Miskala y Skarzu vacilan durante unos instantes, observando las estatuas con un respeto no carente de cierto temor supersticioso. Ambos sienten de forma innata la fuerza de los espíritus protectores del túmulo. Detectan su hostilidad hacia los intrusos como una verdadera barrera física. Que la mecanobestia sea capaz de usar un lugar tan bien defendido como guarida es una muestra patente de su poder y peligrosidad.

Miskala toma un collar de una de las bolsas de cuero repujado que lleva al cinto. Está confeccionado con algún tipo de pelaje negro, largo y sedoso, trenzado con reluciente hilo de cobre. Del amuleto cuelgan pequeñas cuentas de cristal traslúcido, conectadas mediante filamentos a una serie de avanzados componentes electrónicos. Con el collar alzado frente al rostro, canturrea una oración con voz melodiosa hasta que los cristales relucen con la tenue luz de una estrella distante. Aunque la cazadora carece de la conexión natural de un chamán de los Clanes, es capaz de apaciguar a los celosos espíritus guardianes del túmulo. Al menos durante un corto periodo de tiempo.

Maarud observa el ritual sin entender del todo lo sucedido. Criado en uno de los monstruosos trenes kilométricos que surcan los ásperos desiertos de Venus, sus conocimientos sobre la Red de espíritus se limitan a unos pocos cuentos de brujas susurrados en bares y tabernas.

Mientras vuelve a guardar el collar, la guerrera pelirroja hace un elocuente gesto con la lanza a sus compañeros, señalando la entrada del túmulo. Es tiempo de que la caza continúe.

III.

Los tres compañeros avanzan por oscuros corredores con suelos de rejilla, estrechos y llenos de ecos extraños, iluminados por gastados tubos fluorescentes que crean sombras al acecho en cada recodo. Un hedor rancio y ácido impregna el aire, espeso, casi pegajoso. El aliento de la mecanobestia satura la atmósfera como la temible maldición de un ser diabólico.

Se internan cada vez más bajo la superficie del planeta rojo, sin desviarse de la ruta central a

pesar de los numerosos pasillos que se abren a izquierda y derecha. Paredes de metal remachado se alternan con otras excavadas directamente en la fría roca. El laberinto de túneles fue construido por los primeros colonos utilizando el material extraído de sus propias naves, varadas de forma intencionada, como fiel testimonio a su intención de no retornar jamás a la Tierra.

Con el tiempo, los valerosos colonos abandonaron cámaras y túneles subterráneos para dominar las selvas de la superficie y transformarse en los feroces Clanes tecnobárbaros de Marte. Las extensas galerías bajo tierra pasaron entonces a ser utilizadas como lugar de último reposo de héroes y guerreros.

Tras caminar un buen rato sumidos en la penumbra, los cazadores llegan a una gran cámara donde convergen conductos y corredores a diferentes alturas. El suelo está alfombrado por huesos, unos roídos, otros secos y quebrados. Algunos todavía llevan jirones de ropa. Del techo, a más de cincuenta metros de altura, cuelgan cientos de cables enmarañados. Se han retorcido y soldado unos a otros, formando gruesos haces parecidos a las raíces de un bosque. El agua se filtra desde la superficie en un lento goteo. Las gotas se precipitan sobre grandes charcos aquí y allá, emitiendo una melodía única y relajante.

IV.

Skarzu es el primero que ve a la criatura. Se mueve como un fantasma, sin apenas ruido a despecho de pesar más de una tonelada. Su testa es un horrendo amasijo de gruesos cables segmentados y colmillos afilados, donde brilla media docena de ojos asimétricos de mirada hambrienta y maléfica. Sus fauces apestan a aire quemado y podredumbre. Posee la forma de un gran felino, con poderosos miembros acabados en garras tan largas como cuchillos de combate. Su piel está compuesta por capas superpuestas de metal blindado. De entre ellas surgen afiladas puntas de hueso y un pelaje gris y apelmazado. Emite un resonante zumbido de interferencia, grave y desagradable, que resuena en la caja torácica de los tres cazadores despertando viejos miedos atávicos.

El cazador desenvaina sus espadas de hueso, que emiten una jubilosa vibración cuando se activan los circuitos electrocargados inscritos en ambas hojas. Por su parte, la bestia tensa sus tendones de acero, lista para la lucha. Un segundo más tarde garras y espadas chocan en una explosión de energía estática. Músculo y metal enfrentados en un duelo a muerte.

Pese a su juventud, el tenobárbaro guía las armas con la maestría del veterano en un millar de batallas. Las espadas golpean los flancos de la bestia una y otra vez, restallando con cada acometida. En cambio, los ataques de la furibunda criatura siempre llegan una fracción de segundo tarde, alcanzando tan solo aire.

Miskala aprovecha para balancear su larga lanza en un movimiento circular y elegante, haciendo cantar a la punta de doble hoja una aguda melodía presagio de destrucción y dolor. De un prodigioso salto se encarama al lomo de la mecanobestia, plantando ambos pies sobre la piel blindada. En precario equilibrio se prepara para asestar un calculado lanzazo entre los homóplatos, destinado a perforar la columna vertebral de su enemigo.

Sin embargo, este no es ni mucho menos el primer combate de la criatura contra unos poderosos guerreros de Marte. Ya ha devorado a tecnobárbaros más grandes y feroces que Skarzu y Miskala durante sus correrías en busca de presas, sin que consiguieran frenarlo más que unos instantes. Hasta el momento, su imparable fuerza física e instintos depredadores han decantado la balanza a su favor, sin conceder la menor oportunidad a sus enemigos por endurecidos que fueran.

La bestia se revuelve hecha un torbellino, transformada en una enorme bola de garras y colmillos. Arquea el lomo con una súbita sacudida, lanzando a Miskala a una decena de metros de distancia. La mujer aterriza entre los huesos astillados de mala manera, con uno de sus tobillos mecánicos hecho pedazos.

Con un movimiento rápido del poderoso pescuezo, el monstruo aferra el brazo izquierdo de Skarzu entre sus mandíbulas. Lo arranca de un tirón, casi sin esfuerzo. Una lluvia de sangre aceitosa y fragmentos de hierro baña al joven, que apenas se permite emitir un gruñido de dolor. La espada de hueso que aún empuña el brazo arrancado, emite sonoros chasquidos cuando las gotas de sangre tocan la hoja envuelta en energía y se evaporan con un siseo.

Maarud acude presto al auxilio de sus compañeros. No posee ni una fracción de la elegancia en combate que exhiben los tecnobárbaros. Su estilo de lucha es brutal y directo, tan contundente y eficaz como un mazazo en el rostro. Dispara la pistola de abordaje en un tiro instintivo, dirigido al torso de la bestia. El brutal retroceso sacude todo el cuerpo del robusto venusiano, desde la muñeca hasta la columna vertebral, recorriendo ambas piernas sólidamente plantadas en el suelo. Si sus miembros no estuvieran reforzados con fibras sintéticas trenzadas, habrían quedado reducidos a un montón de astillas de hueso y gelatina.

El proyectil artesanal, construido a partir de metal extraído del casco de un ancestral acorazado espacial, comprime el aire mientras se precipita sobre la mecanobestia. Del tamaño de un puño y girando sobre su eje a velocidad hipersónica, podría detener en seco un carro de combate ligero.

El impacto genera una sólida onda de choque que convierte el agua de los charcos más próximos en una lluvia de finas gotas. La enorme mecanobestia se tambalea, sorprendida, olvidando por un momento a Skarzu. Una tormenta de dolor sacude su primitiva mente. Rayos de ira y ráfagas de incredulidad atraviesan el diminuto cerebro mecanorgánico, mientras observa un profundo agujero abierto en su costado derecho. De la herida cae un chorro de fluido espeso, mezclado con trozos de carne y blindaje fragmentado.

A cuarenta pasos de la criatura, el venusiano ya está cargando otro de los pesados proyectiles artesanales en su pistola de abordaje con movimientos expertos. Esta vez, con toda la atención de la bestia centrada sobre él, acertar el disparo no va a resultar tan sencillo. Y para empeorar sus ya reducidas posibilidades de sobrevivir, resulta que su mejor munición tan solo ha sido capaz de detener a la bestia unos pocos instantes, sin causar el más mínimo daño letal.

Contra todo pronóstico una torva sonrisa aparece en el rostro curtido y bronceado de Maarud. Sin lugar a dudas, y sobreviva él o no, la mecanobestia ya ha sido vencida.

V.

Jamas pierdas de vista a un guerrero tecnobárbaro. Nunca le des por vencido, no importa lo destrozado y sacudido que aparente estar. Da igual si le han arrancado las piernas o los brazos, si no tiene ojos o si yace en el suelo, empalado por media docena de espadas electrocargadas. Las heridas, el dolor o la fatiga no significan nada para una persona forjada en hierro, criada en las selvas sangrientas de Marte. Si lo subestimas, si no respetas su furia y determinación aunque sea por una única fracción de segundo, ya puedes contarte entre los muertos.

Skarzu, pálido y malherido pero todavía empuñando una de sus espadas, se alza sobre sus vacilantes piernas. Mareado por la pérdida de sangre, sacude la cabeza para apartar la niebla roja que oscurece su visión, a tiempo de ver como la mecanobestia se abalanza a toda velocidad contra Maarud. Es como un misil de metal y garras, propulsado por una ferocidad tan pura que resulta cegadora. El suelo tiembla bajo unas patas que suben y bajan como los enormes pistones de una locomotora, lanzando al aire los fragmentos de hueso que alfombran el suelo de la cámara.

Nunca llega a su objetivo. Un borrón de pelo rojo arremete contra el flanco de la mecanobestia, lanza en ristre. Ignorada por la criatura, Miskala ha tenido tiempo de aproximarse desde uno de sus escasos puntos ciegos. Con gran habilidad consigue trabar el resistente mástil del arma entre las patas, haciendo que caiga con estrépito.

Incapaz de detener su marcha en seco, la bestia autómatas se desliza y rueda sin control durante un buen trecho hasta quedar tendida boca arriba, con el abdomen al descubierto. Allí, la piel cubierta de pelo sucio y desgredado es más fina y flexible. Por debajo discurren gruesas tripas, largas y retorcidas como un montón de obscenos gusanos.

Miskala corta con la punta de la lanza, abriendo un tajo por el que emerge una oleada de repulsivos intestinos palpitantes. No son del todo carne ni metal, sino una amalgama diseñada en algún desconocido criadero forja, siguiendo las pautas de una ciencia prohibida hace siglos.

Guiado por una inteligencia que no debería existir en un universo ordenado, el revoltijo de tripas como tentáculos trata de apresar en un abrazo mortal a la cazadora. Tomada completamente por sorpresa, Miskala da un paso torpe y apresurado hacia atrás. Su tobillo mecánico, dañado y forzado mas allá de su límite de resistencia, elige ese preciso instante para ceder con un crujido. Antes de que caiga al suelo, los serpentinos órganos la aferran por el torso y los brazos con una fuerza tal que abollan su resistente armadura. Uno de ellos se desliza hasta su cuello, rodeándolo con avidez. La presión se torna insoportable, unida al asfixiante hedor que rodea a las entrañas como un sudario.

La mecanobestia se levanta apoyando una masiva pata tras otra. Las tripas arrastran a la cazadora pelirroja hacia sus fauces babeantes, casi con parsimonia. Parece como si se deleitase en los inútiles esfuerzos de su víctima por escapar.

Pero Miskala no cede al pánico, como le sucedería a una persona educada en un lugar más

civilizado. Una rápida mirada le basta para darse cuenta de que sus compañeros se mueven desesperados en su auxilio. No es que lo necesite en realidad, pero siempre es de agradecer que los amigos muestren cierta preocupación. Con un pensamiento despliega las cuchillas que lleva ocultas en los antebrazos. Los filos trocean las tripas que la aprisionan, transformándolas en apestosos jirones rezumantes.

Las zarpas de la criatura vuelan hacia su rostro, ella las evita con la elegancia de una bailarina a pesar del tobillo inutilizado. Gira sobre sí misma, convertida en un afilado torbellino. Las cuchillas no cesan de cortar, despedazando las capas de blindaje que cubren el robusto cuerpo de la bestia como quien monda una pieza de fruta. Las pesadas placas caen a uno y otro lado, cortadas con milimétrica maestría. Finalmente las cuchillas se cruzan a la altura del pescuezo, cercenando la horrenda cabeza con un doble tajo final.

La testa vuela media docena de metros hasta un charco. Los espesos fluidos que rodean y protegen el cerebro autómatas de la mecanobestia surgen a borbotones, formando gruesas gotas aceitosas sobre la superficie.

VI.

Los cazadores regresan al poblado encaramado a la escarpada pared de uno de los laberínticos cañones de Valles Marineris. Las casas están excavadas en la roca, aprovechando terrazas y salientes unidos mediante puentes de madera. Todas están decoradas con diseños y figuras pintadas de brillantes colores. Los símbolos apotropaicos impiden la entrada a los agresivos espíritus selváticos.

Un grupo de niños juega junto a un arroyo, haciendo rebotar pequeñas piedras planas sobre su cristalina superficie. Corren asustados en cuanto ven acercarse la enorme cabeza de la mecanobestia que el ensangrentado Skarzu lleva bajo su único brazo.

Los tres compañeros ascienden hasta una de las viviendas situada en los niveles superiores del poblado. Cráneos de bestias se apilan a la entrada, todos y cada uno de ellos cubiertos por complejos esquemas místicos tallados en el metal y el hueso. Un anciano apoyado sobre un báculo de hueso y metal espera en el interior, aspirando el humo espeso que sale de un pequeño brasero. En su rostro se confunden profundas arrugas con cicatrices obtenidas en antiguas guerras.

Skarzu se arrodilla frente a él en señal de respeto, dejando a su lado la cabeza de la mecanobestia. Es necesario extraer el espíritu corrupto de su cerebro autómatas y expulsarlo de la Red de almas. De esa forma jamás podrá volver a encarnarse en un cuerpo físico, ni hacer daño de alguna otra retorcida manera propia de los de su especie.

El anciano chamán utiliza una daga ritual para cortar grandes trozos de carne y blindaje, separando músculos y haces de gruesos cables. Con manos todavía fuertes y diestras, inserta una serie de conectores en la base del cráneo de la criatura, accediendo a sus recuerdos y sentimientos más remotos y arraigados. Y de forma metódica, comienza a destruirlos uno por uno.

VIII.

La gigantesca cámara se encuentra a más de un kilómetro bajo la superficie. Antaño parte de una nave espacial, fue enterrada en este lugar en tiempos ahora legendarios, cuando los primeros colonos de Marte construían toda una civilización a partir de sueños, recuerdos y chatarra.

En su interior se almacenan armas terribles, creadas en una era de demencia y genocidio.

Centenares de cilindros metálicos cuelgan del techo mediante cadenas, cables y gruesos tubos de alimentación. Relucientes líneas de cobre aparecen sobre la superficie, formando arcanos diseños cargados de energía. Se agitan unos contra otros, provocando una miríada de sonidos graves parecidos al tañer de campanas.

En el interior de cada uno de ellos se agita en sueños una enorme mecanobestia completamente desarrollada. Han sentido como se apagaba la mente de su hermana. Entre la ira y el dolor, han percibido su muerte a manos de un puñado de débiles y traicioneras criaturas.

Aquellos destinados a ser sus presas se han atrevido a levantar la mano, y no es cosa que deba quedar sin castigo.

Media docena de cilindros comienzan a abrirse entre chirridos, agudos y discordantes como el llanto de un monstruo recién nacido.