

TRES PAREJAS DE JUGADORES Y SEIS HORAS  
PARA CUMPLIR EL RETO: SOBREVIVIR

# LA CACERÍA

PREMIO EDEGÉ DE LITERATURA JUVENIL

DAVID LOZANO

# LA CACERÍA



# **LA CACERÍA**

**DAVID LOZANO**

**PREMIO EDEBÉ DE LITERATURA JUVENIL**

**edebé**

Obra ganadora del Premio EDEBÉ de Literatura Juvenil según el fallo del Jurado compuesto por: Sr. Javier Brines, Sra. Paula Jarrin, Sr. Óscar López, Sra. Rosa Navarro Durán y Sra. Care Santos.

© David Lozano Garbala, 2025

© Edición: Edebé, 2025

Paseo de San Juan Bosco, 62

08017 Barcelona

edebe.com

Directora de Publicaciones: Reina Duarte

Editora: Elena Valencia

Coordinación de la producción: Elisenda Vergés-Bo

Diseño de la colección: Aurora Iraita

1.ª edición, marzo 2025

ISBN: 978-84-683-7428-4

Depósito legal: B. 318-2025

Impreso en España / Printed in Spain



PEFC Certificado

Este producto  
procede de bosques  
gestionados de forma  
sostenible y fuentes  
controladas

PEFC

PEFC/14-38-00352

www.pefc.es

*Queda terminantemente prohibido cualquier uso de esta publicación para entrenar tecnologías de inteligencia artificial (IA) generativa. El autor y el editor se reservan todos los derechos de licencia de uso de esta obra para dicho fin y para el desarrollo de modelos lingüísticos de aprendizaje automático.*

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

*Ahora sabía que el objeto que tenía ante mí  
no podía ser comparado con ninguna  
obra de mis antepasados.  
No era una construcción sino una máquina,  
que se protegía a sí misma  
a través de unas fuerzas que habían  
desafiado la eternidad.*

Arthur C. Clarke, *El Centinela*

*Hal había sido entrenado para aquella  
misión tan esmeradamente  
como sus colegas humanos...  
y a un grado de potencia mucho mayor,  
pues además de su velocidad intrínseca,  
no dormía nunca.*

Arthur C. Clarke, 2001: *una odisea espacial*



# CAPÍTULO I

*VENARI VERSIÓN 1.0*

*Prueba experimental*

*06:00:00*

Hace varios minutos que Eva y Marlon aguardan a la entrada del pueblo abandonado, frente a un rudimentario puente de madera que salva el barranco. No tienen permiso para avanzar hasta recibir el aviso de que la partida ha comenzado.

Y allí permanecen los dos, pendientes como francotiradores de ese escenario inmóvil que se extiende ante sus ojos.

No se percibe ni el más leve movimiento. Nada.

El reto está a punto de iniciarse y eso aumenta su nerviosismo, pero no pueden adelantarse. Deben esperar.

Pronto cruzarán ese límite que marca la pasarela, entrarán en el pueblo y no habrá vuelta atrás: el engranaje de VENARI, un novedoso videojuego de realidad mixta al que han sido invitados, se activará con ellos dentro.

Eva, incapaz de estarse quieta, se sube a un montículo para tener mejor perspectiva. Su figura esbelta parece bailar haciendo equilibrios en esa posición y tiene que apartarse el cabello castaño que el viento le coloca delante de los ojos. Desde ese punto observa



el panorama que queda ante su vista: al otro lado, se extienden varias calles de firme irregular, flanqueadas de casas con fachadas de piedra y tejados de pizarra sobre los que se alzan unas chimeneas que nadie enciende desde hace mucho tiempo. Todavía conservan en sus bocas manchas de hollín, la marca de humos invernales. Algunos edificios están a punto de derrumbarse, con sus techos abiertos que muestran interiores colonizados por matorrales, charcos y el polvo que arrastra el aire de la montaña. La huella de la intemperie.

A Eva le gusta lo que ve. La estampa tiene el encanto de una aldea antigua, coronada al fondo por una torre de iglesia despojada de campanas treinta años atrás. Todo ha enmudecido allí. Ese paisaje irradia la atmósfera atemporal de los lugares olvidados.

—Parece como si la vida aquí se hubiera detenido cuando se largó el último habitante —le comenta a Marlon, su compañero, que espera varios metros más allá—. Qué sensación tan curiosa. Casi da la impresión de que estamos profanando este lugar.

—Es por el silencio —responde él.

—Quizá.

Se escucha la llamada de algunos pájaros desde los bosques cercanos y, de vez en cuando, el súbito aullido de las ráfagas de viento, pero ningún ladrido. Sí, la calma que envuelve aquel espacio impone respeto.

—Han elegido un escenario perfecto para el juego. —Marlon no oculta su entusiasmo, ocupado ahora en revisar el contenido de su mochila—. ¡Un pueblo fantasma! Esto mola mucho. ¡Va a ser brutal!

Eva observa el rifle de disparo digital que su compañero ha dejado sobre un tocón, con su cañón bloqueado por una placa de vidrio rojizo.

—Me cuesta imaginar que vayamos a vivir una aventura en este lugar —confiesa ella—. ¿Criaturas peligrosas, aquí? ¿En serio es eso lo que tenemos que cazar para ganar esta primera partida de VENARI? Lo único que pide este sitio es la aparición de algún abuelo que cuente historias.

—Con boina y bastón.

Marlon ha sonreído. A Eva, acostumbrada a tratar con él solo a través de las redes sociales, le impresiona su tamaño: es un tipo muy alto, de tez morena, simpático aunque poco hablador, de complexión robusta y un cabello negrísimo.

—Eres colombiano, ¿verdad?

—Sí, de una ciudad llamada Purificación.

Tiene veinte años —uno más que ella— y ya es un cotizado diseñador de videojuegos.

—Me gusta tu trabajo —dice Eva con admiración—. Ya era hora de que coincidiéramos en algún sitio. Te debo muchas horas de diversión, ¿sabes?

—Gracias, y a mí me encanta tu forma de jugar —responde él—. Te sigo en redes.

Tal vez Marlon pasa demasiado tiempo delante del ordenador, porque no se le ve en muy buena forma. Eva tiene curiosidad por comprobar cómo va a desenvolverse un tío tan grande en esa prueba real a la que se enfrentan. Cazar de forma presencial requiere agilidad, es muy diferente a jugar a través de una pantalla, sin moverte de tu habitación.

—En fin... —Ella se impacienta, ni siquiera es capaz de mantener esa conversación sin estar pendiente del reloj—. A ver qué nos encontramos ahí.

—No te fíes de la apariencia pacífica de ese entorno. —Marlon cierra su mochila y recupera el arma—. Ya has oído a los organizadores: han metido bichos muy chungos en las casas. Si queremos ganar, habrá que estar atentos y no cometer errores.

Eva no tiene margen para contestar: justo entonces, ambos escuchan un pitido agudo que emiten sus cascos y comienza a parpadear, en la esquina superior derecha de su visión, una cifra roja. Se trata del indicador de tiempo con el que cuentan las lentillas inteligentes que han tenido que colocarse los jugadores que participan en esa versión experimental de VENARI. Detenido hasta ese instante en las seis horas, ahora el contador se ha activado y empieza a restar segundos. La señal convenida.

Cinco horas, cincuenta y nueve minutos, cincuenta y ocho segundos.

Cinco horas, cincuenta y nueve minutos, cincuenta y siete segundos.

Y bajando.

Tienen que lograr su objetivo antes de que termine esa cuenta atrás: cazar la criatura más peligrosa de toda la fauna fantástica que han incluido para el juego, la mantícora, una bestia con cabeza humana, cuerpo de depredador y cola de escorpión.

Seis horas de plazo para hacerse con esa codiciada pieza. Ese es el límite para saborear la victoria y hacerse con el premio de cincuenta mil euros.

—¡El juego ha empezado, número cuatro! —anuncia Eva—. Comienza la caza. ¿Preparado?

Ella baja del montículo. Los dos comprueban sus uniformes, colocan los rifles en posición de disparo y se acomodan a la espalda las mochilas. Marlon aprovecha para dar un trago a su cantimplora.

—Ya estoy, número tres —responde—. Cuando quieras.

Cada uno lleva su número de jugador marcado en blanco en la parte frontal del casco y en la espalda del traje háptico.

Los dos contemplan una última vez el recinto de juego que se abre ante ellos, la silueta del pueblo que dormita con su engañosa placidez. Tienen seis horas —ahora algunos minutos menos— para cumplir su misión, si es que los equipos rivales, que también se encontrarán iniciando la partida en ese preciso momento desde otros enclaves, no lo consiguen antes.

Sin añadir nada más, cruzan el puente —la suela de sus botas resuena sobre la madera como si desfilaran— y se adelantan hacia los primeros edificios.

Comienza el desafío.