

# LA CELDA

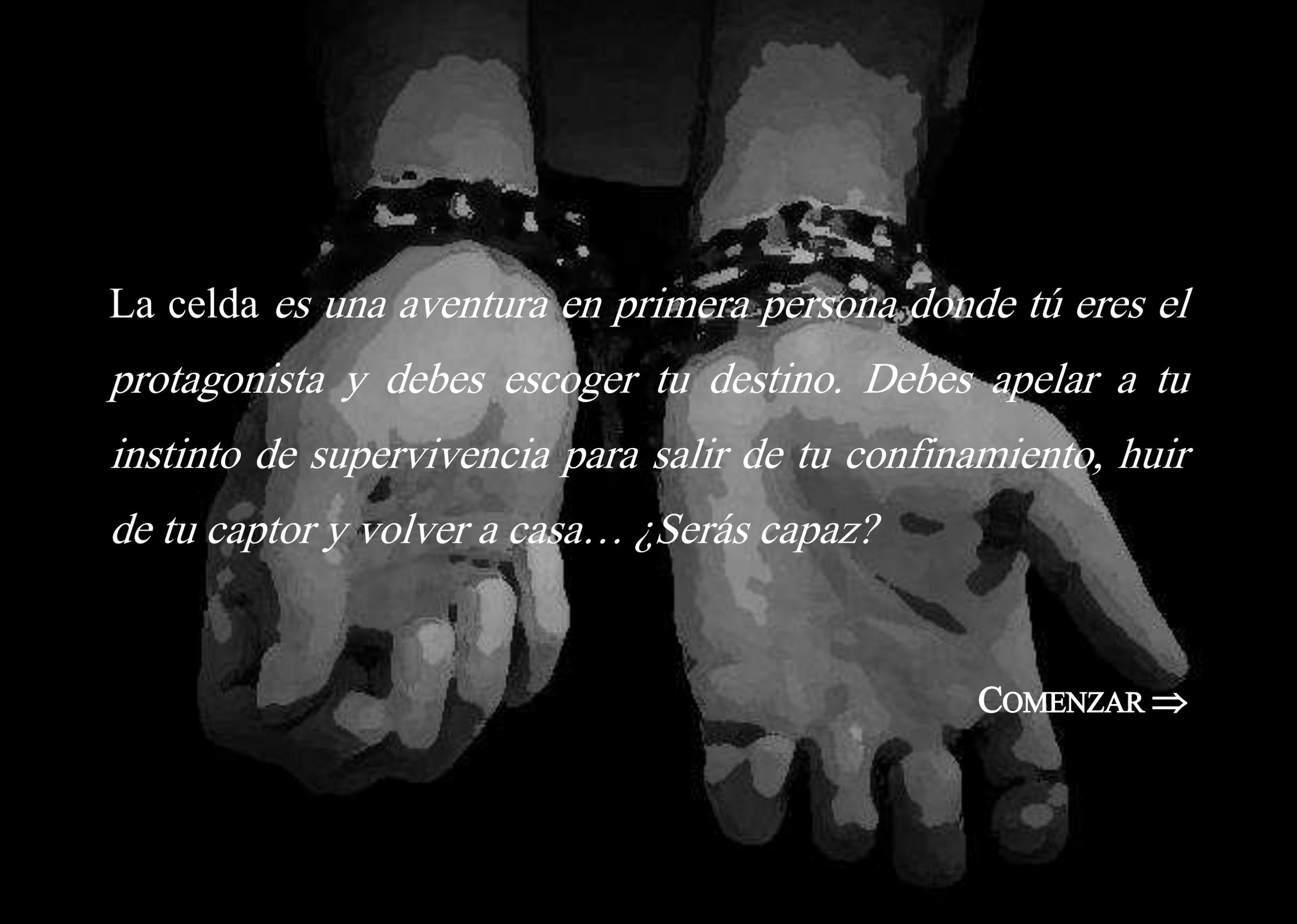


Lorena S. Gimeno

¿Serás capaz de escapar?

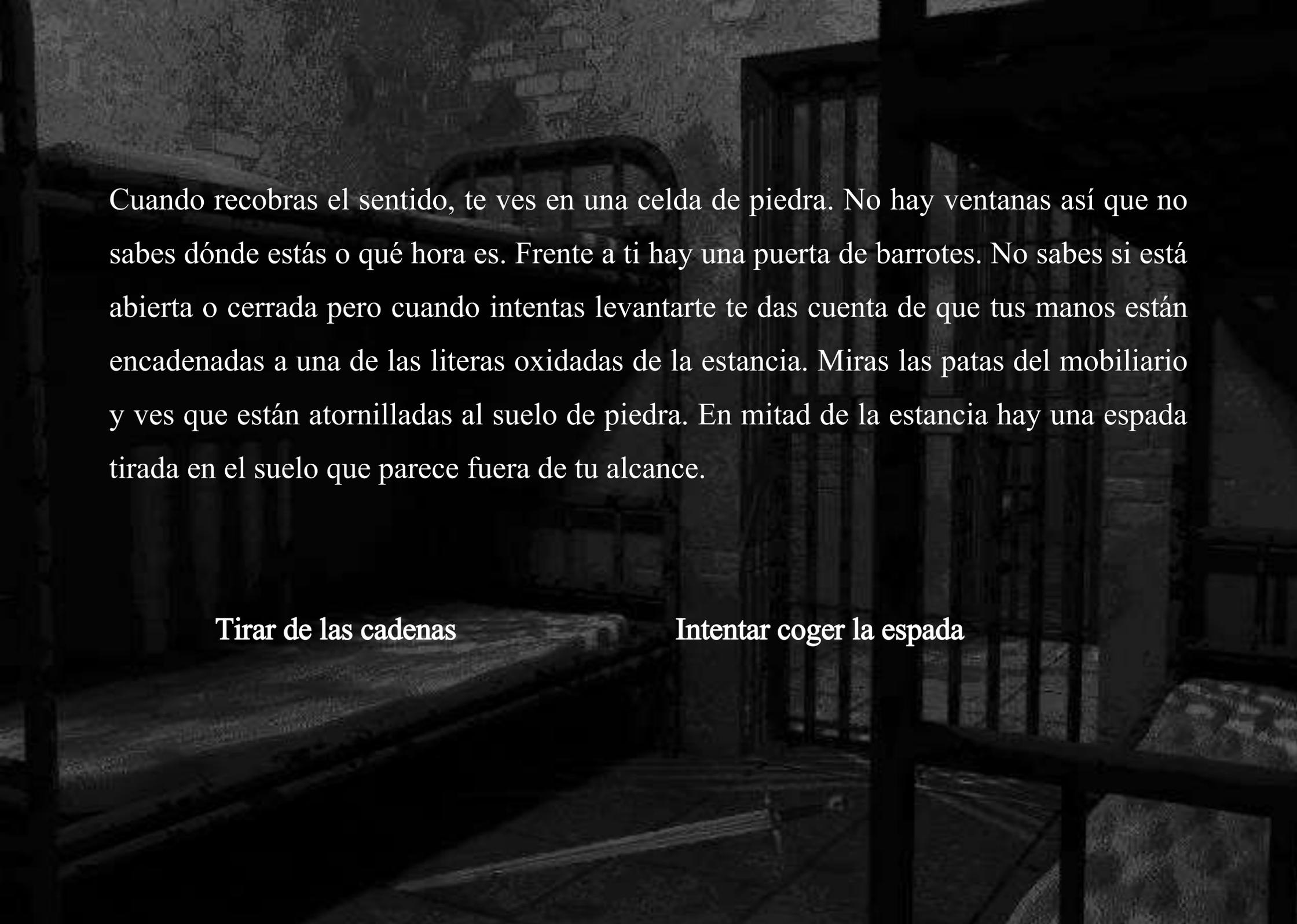
¿QUÉ ES *LA CELDA*? ⇒

*Un homenaje a los “Elige tu propia aventura” de antaño.*



*La celda es una aventura en primera persona donde tú eres el protagonista y debes escoger tu destino. Debes apelar a tu instinto de supervivencia para salir de tu confinamiento, huir de tu captor y volver a casa... ¿Serás capaz?*

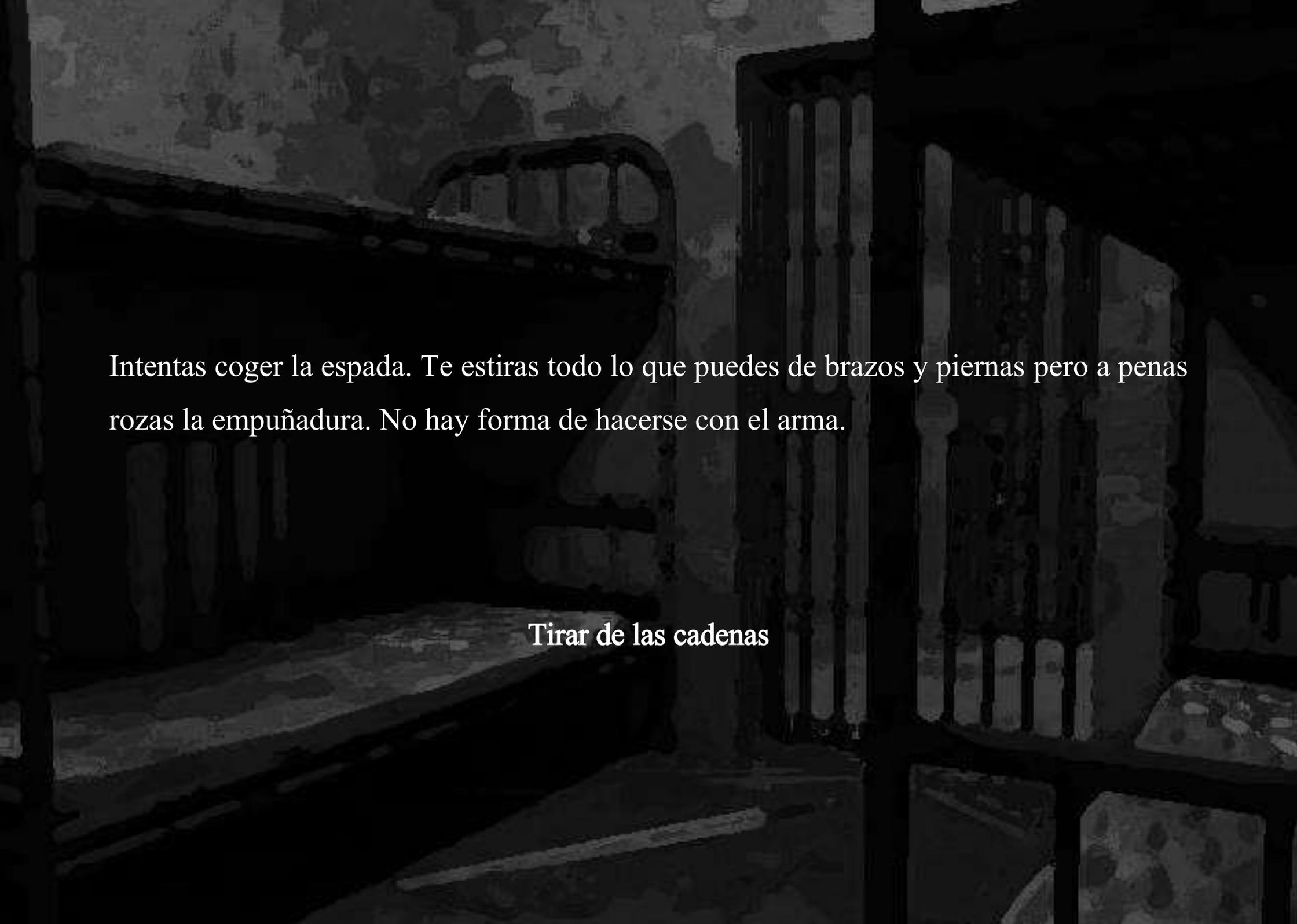
COMENZAR ⇒



Cuando recobras el sentido, te ves en una celda de piedra. No hay ventanas así que no sabes dónde estás o qué hora es. Frente a ti hay una puerta de barrotes. No sabes si está abierta o cerrada pero cuando intentas levantarte te das cuenta de que tus manos están encadenadas a una de las literas oxidadas de la estancia. Miras las patas del mobiliario y ves que están atornilladas al suelo de piedra. En mitad de la estancia hay una espada tirada en el suelo que parece fuera de tu alcance.

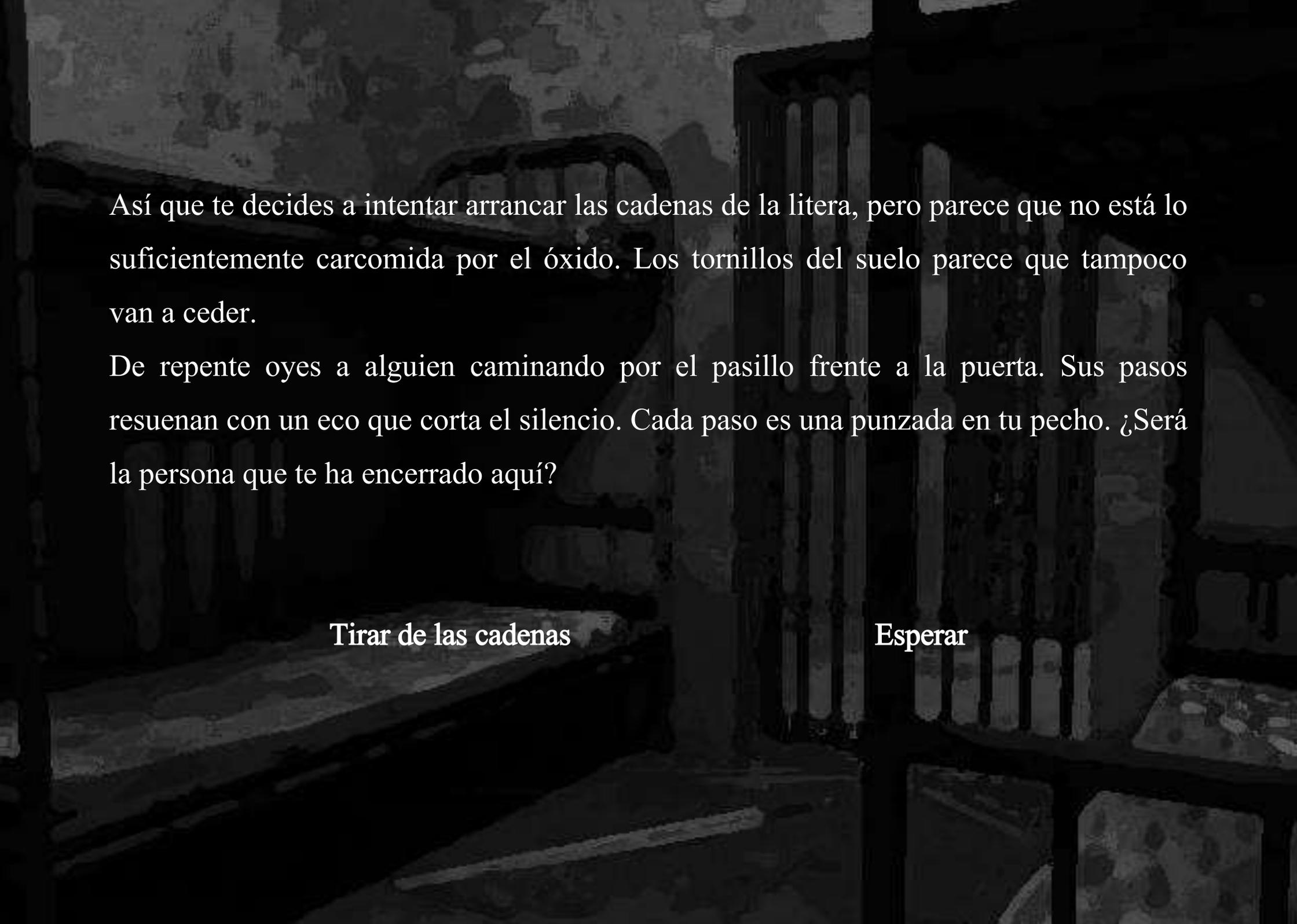
**Tirar de las cadenas**

**Intentar coger la espada**



Intentas coger la espada. Te estiras todo lo que puedes de brazos y piernas pero a penas rozas la empuñadura. No hay forma de hacerse con el arma.

Tirar de las cadenas

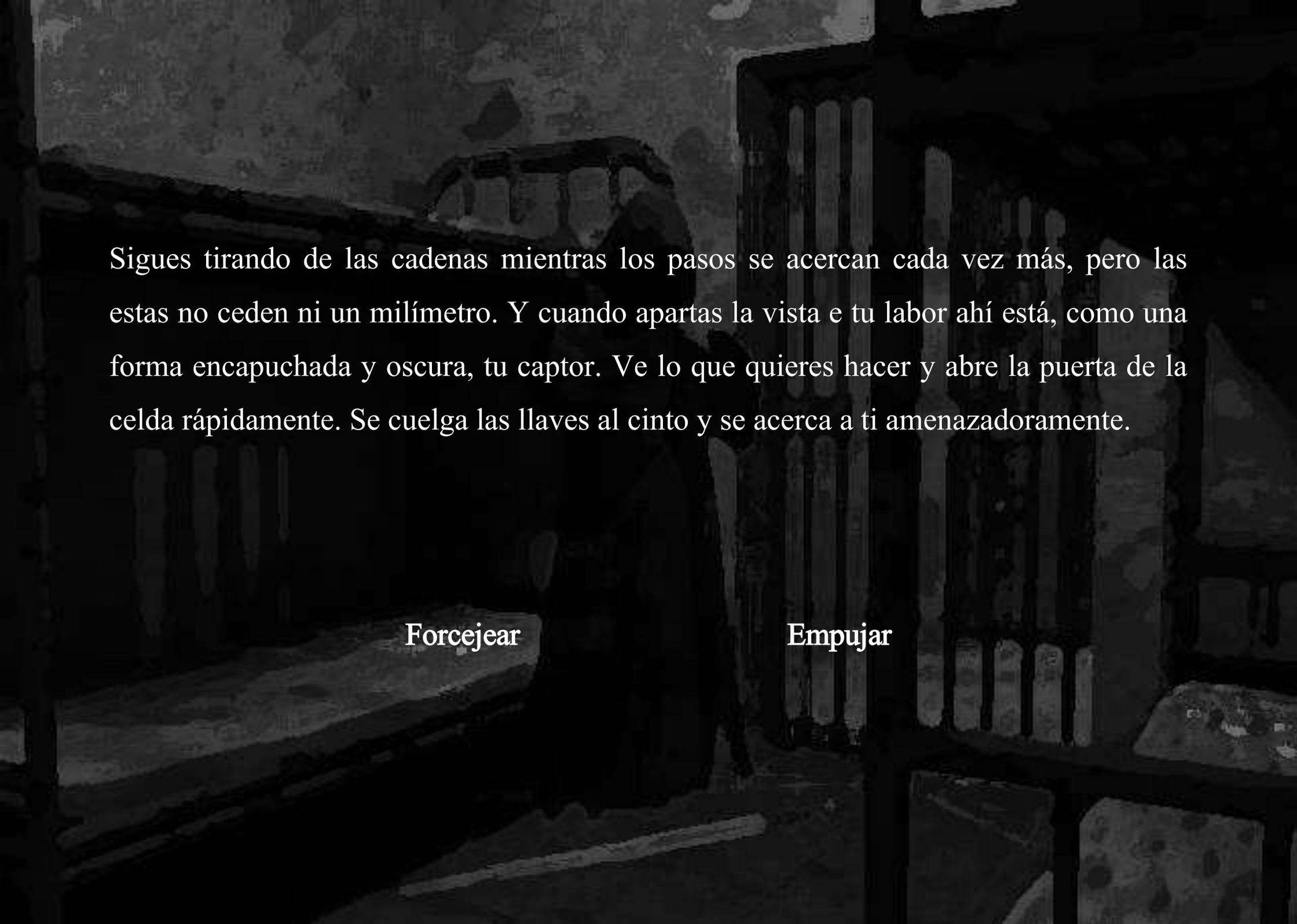


Así que te decides a intentar arrancar las cadenas de la litera, pero parece que no está lo suficientemente carcomida por el óxido. Los tornillos del suelo parece que tampoco van a ceder.

De repente oyes a alguien caminando por el pasillo frente a la puerta. Sus pasos resuenan con un eco que corta el silencio. Cada paso es una punzada en tu pecho. ¿Será la persona que te ha encerrado aquí?

Tirar de las cadenas

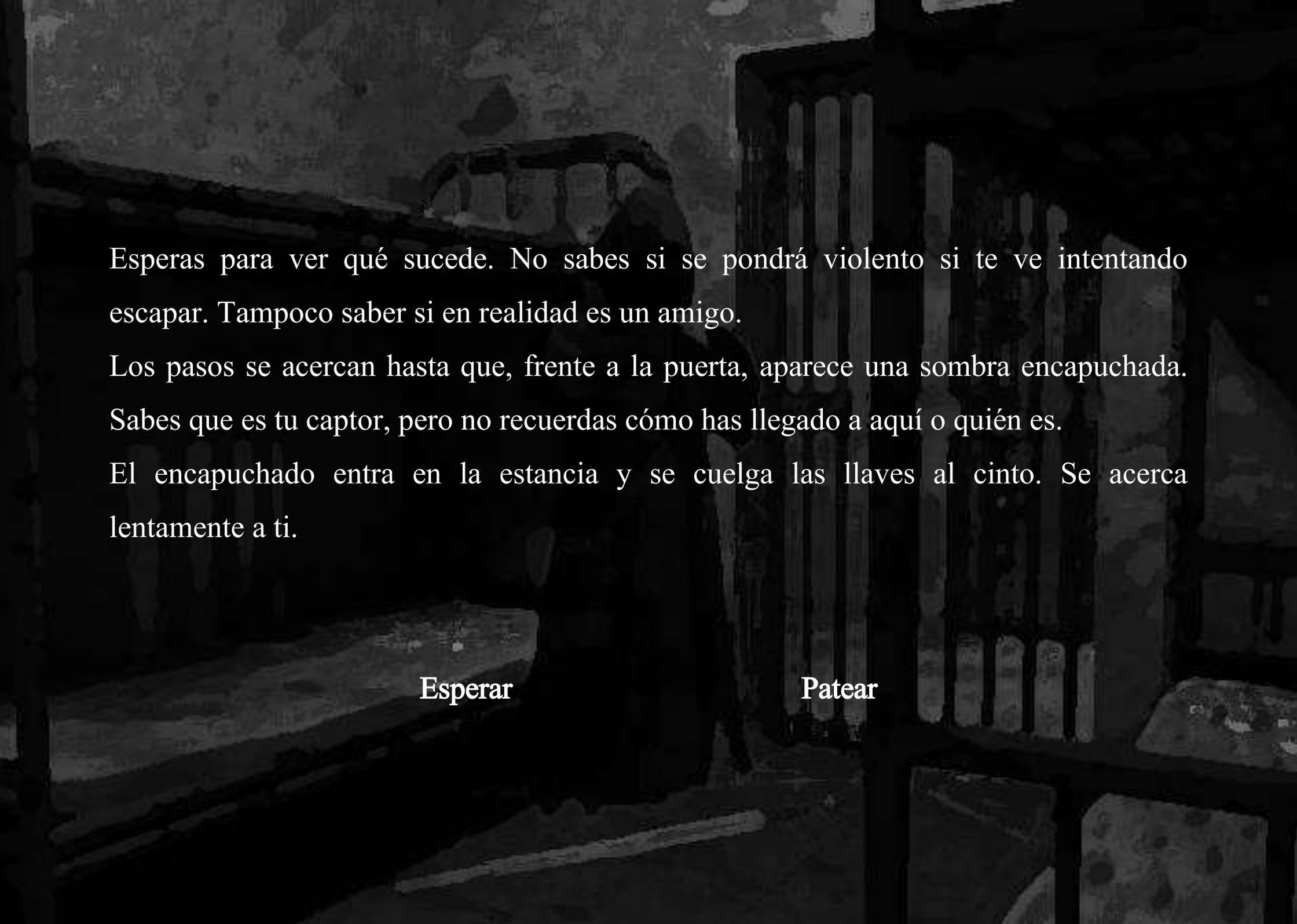
Esperar



Sigues tirando de las cadenas mientras los pasos se acercan cada vez más, pero las estas no ceden ni un milímetro. Y cuando apartas la vista e tu labor ahí está, como una forma encapuchada y oscura, tu captor. Ve lo que quieres hacer y abre la puerta de la celda rápidamente. Se cuelga las llaves al cinto y se acerca a ti amenazadoramente.

**Forcejear**

**Empujar**



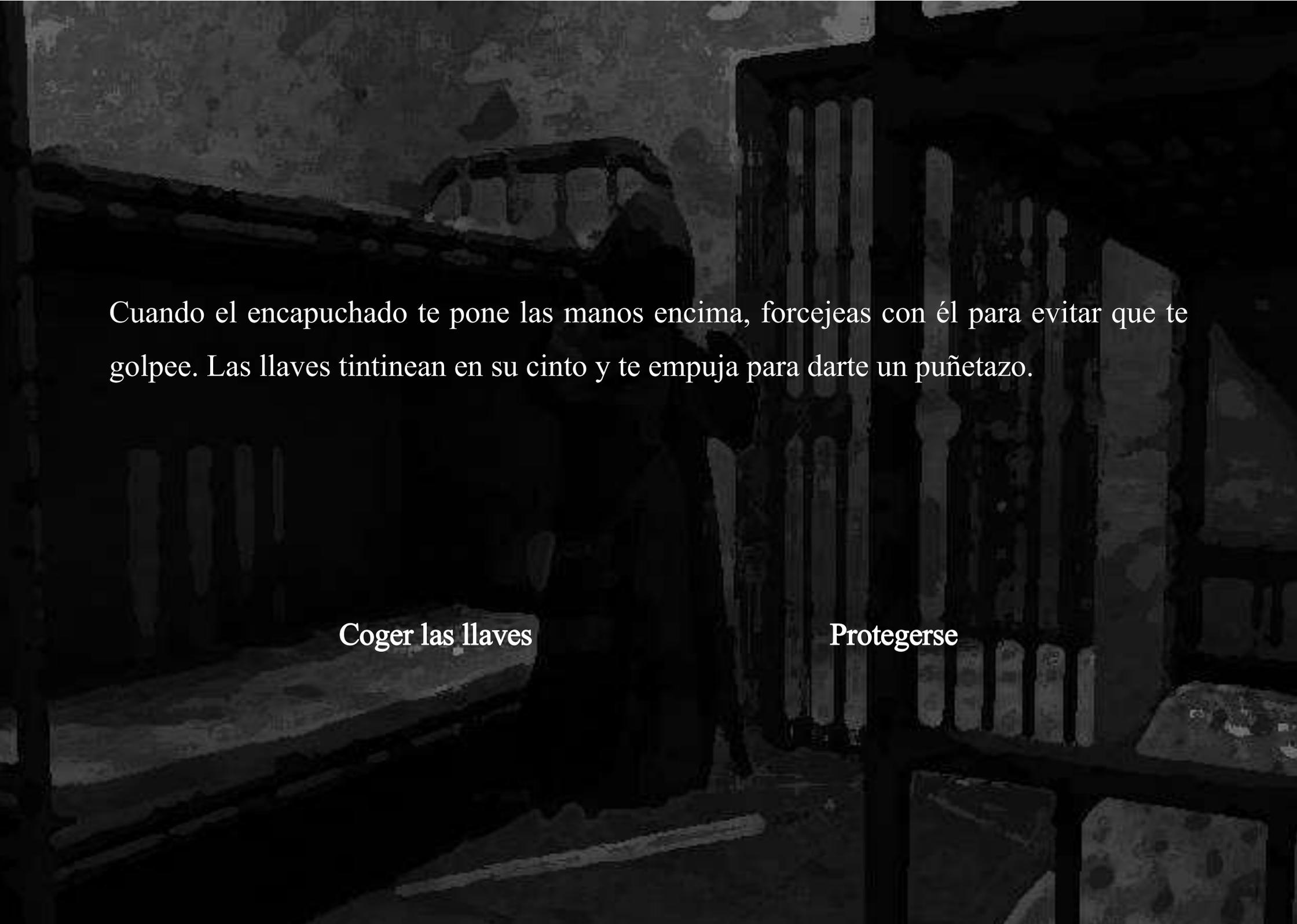
Esperas para ver qué sucede. No sabes si se pondrá violento si te ve intentando escapar. Tampoco saber si en realidad es un amigo.

Los pasos se acercan hasta que, frente a la puerta, aparece una sombra encapuchada. Sabes que es tu captor, pero no recuerdas cómo has llegado a aquí o quién es.

El encapuchado entra en la estancia y se cuelga las llaves al cinto. Se acerca lentamente a ti.

Esperar

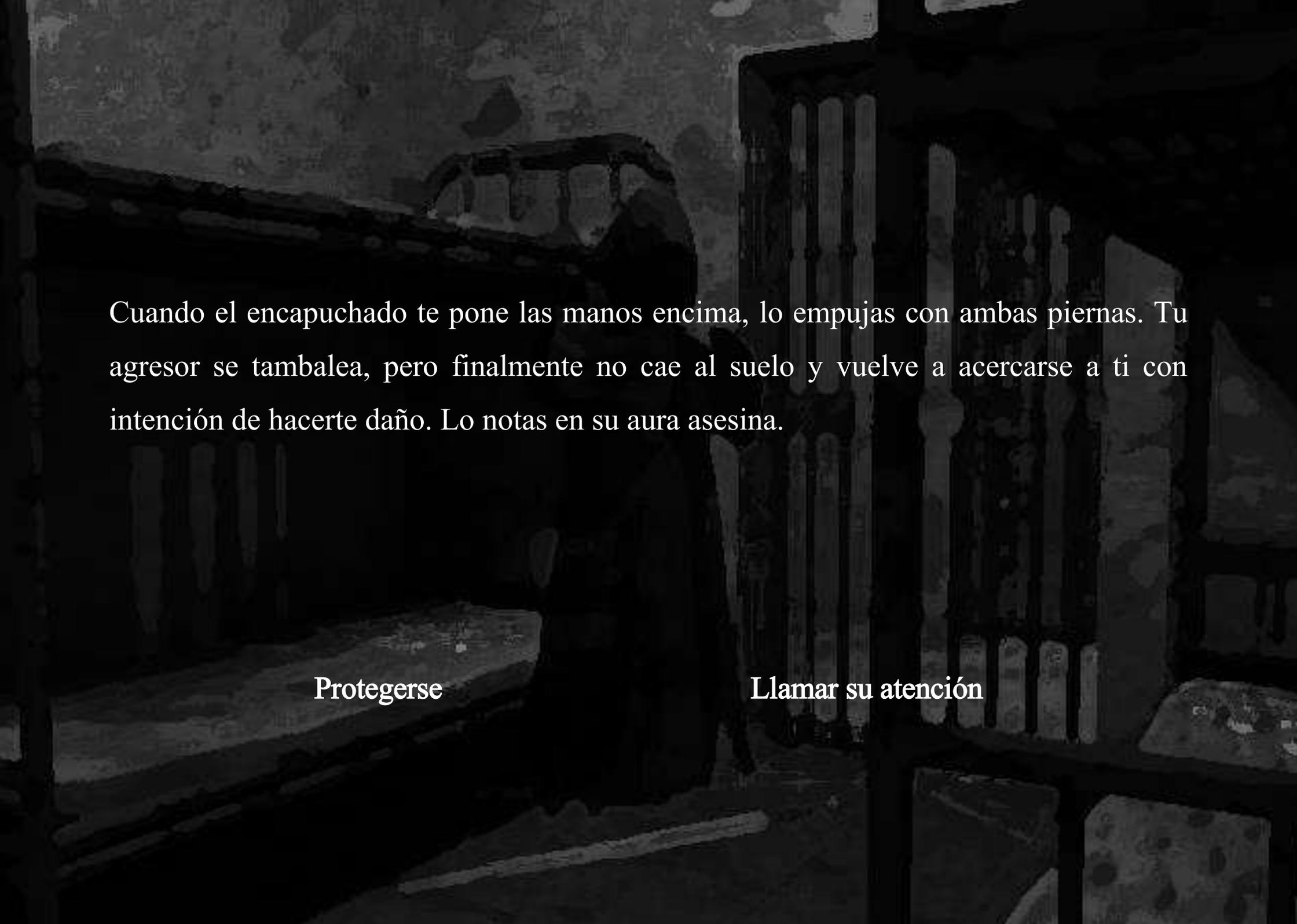
Patear

A dark, grainy image of a person in a hooded cloak standing in a room. The person is facing away from the camera, looking towards a window with vertical bars. To the left, there is a wooden bench. The overall atmosphere is somber and mysterious.

Cuando el encapuchado te pone las manos encima, forcejeas con él para evitar que te golpee. Las llaves tintinean en su cinto y te empuja para darte un puñetazo.

Coger las llaves

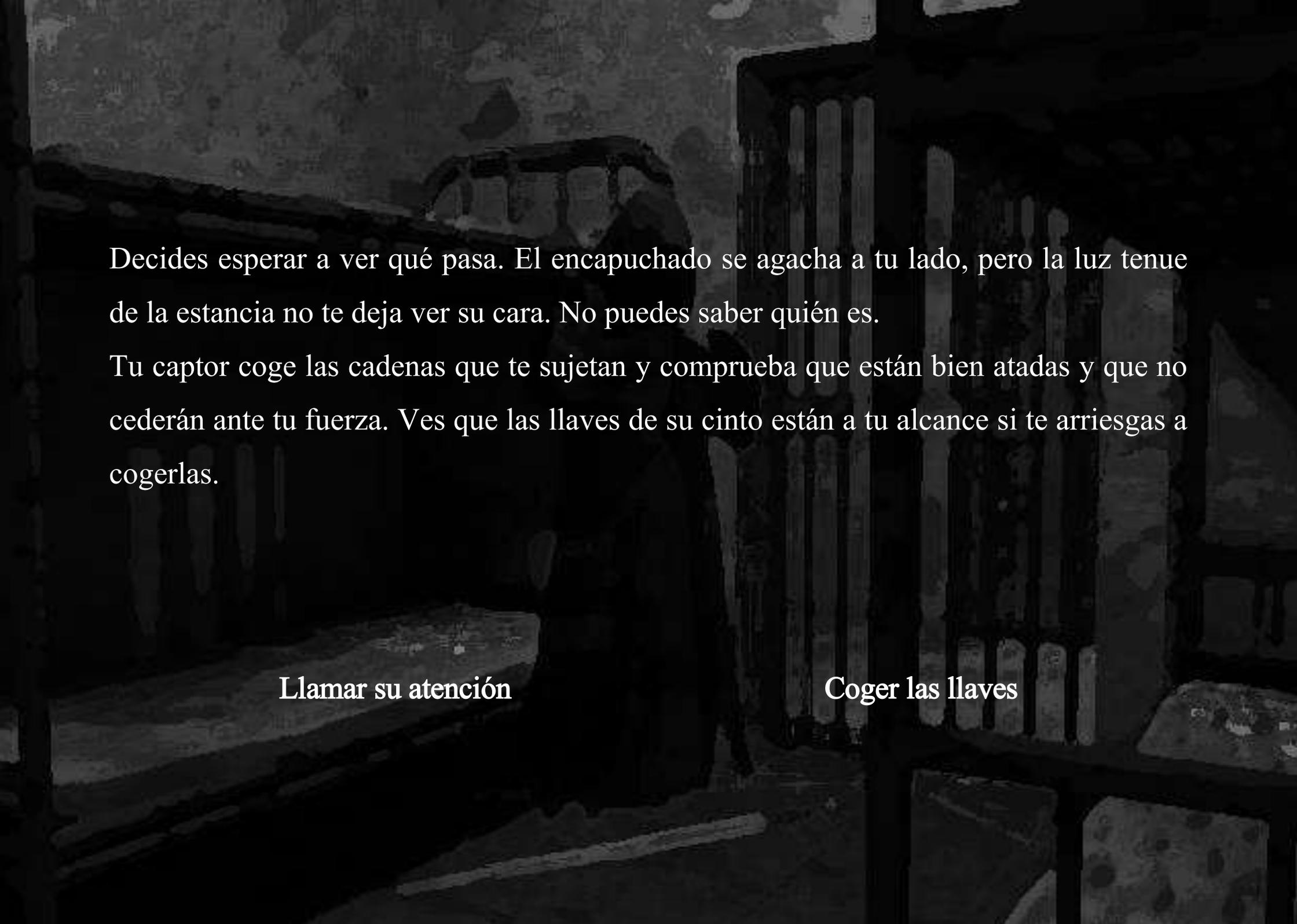
Protegerse

A dark, grainy photograph of a person in a black hooded garment standing in a room. The person is positioned in the center, facing slightly to the right. They are wearing a black hooded garment that covers their head and face. The room has a window with vertical bars or panes on the right side. In the foreground, there is a dark, rectangular object that looks like a bench or a table. The overall atmosphere is dark and ominous.

Cuando el encapuchado te pone las manos encima, lo empujas con ambas piernas. Tu agresor se tambalea, pero finalmente no cae al suelo y vuelve a acercarse a ti con intención de hacerte daño. Lo notas en su aura asesina.

Protegerse

Llamar su atención

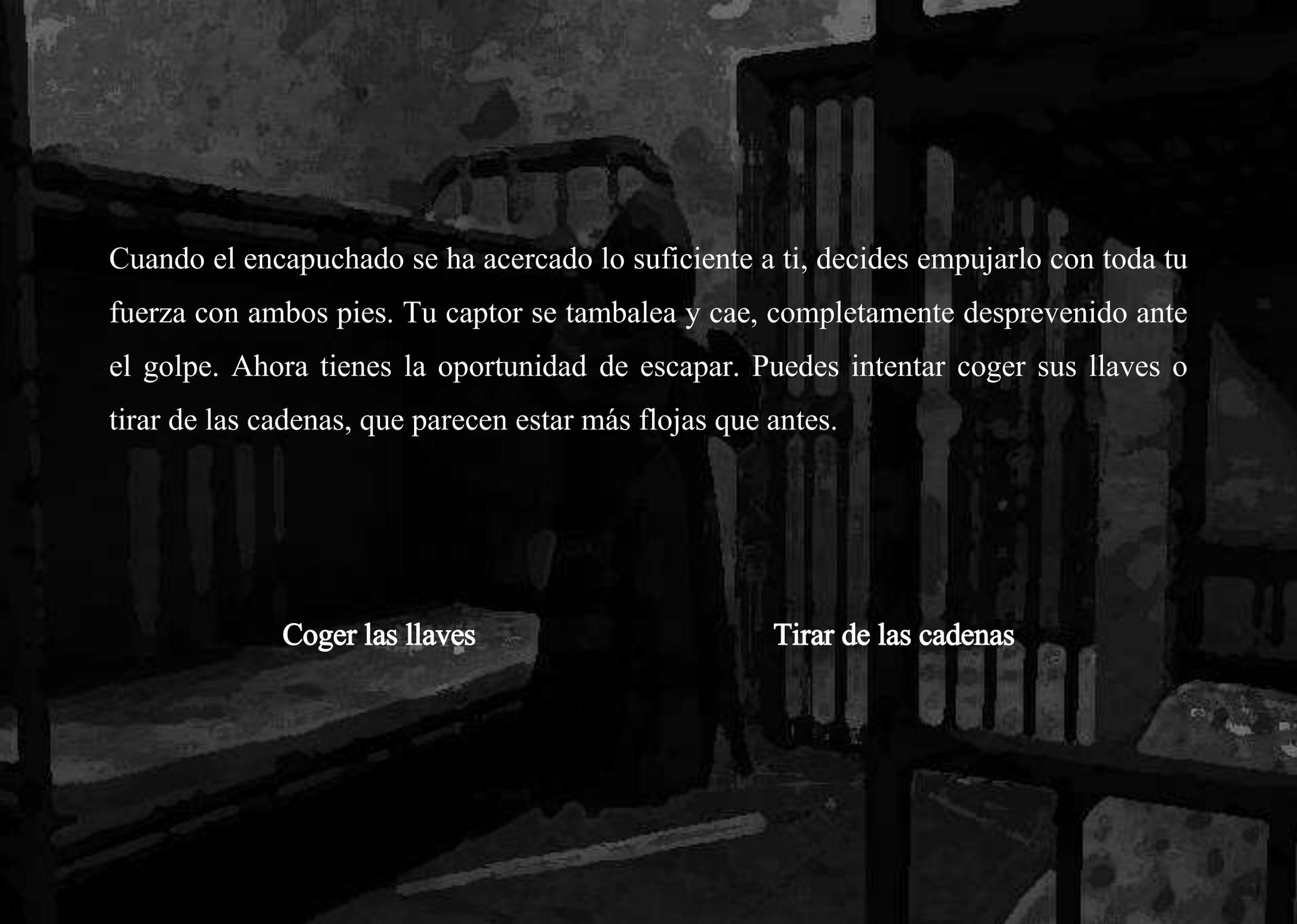


Decides esperar a ver qué pasa. El encapuchado se agacha a tu lado, pero la luz tenue de la estancia no te deja ver su cara. No puedes saber quién es.

Tu captor coge las cadenas que te sujetan y comprueba que están bien atadas y que no cederán ante tu fuerza. Ves que las llaves de su cinto están a tu alcance si te arriesgas a cogerlas.

Llamar su atención

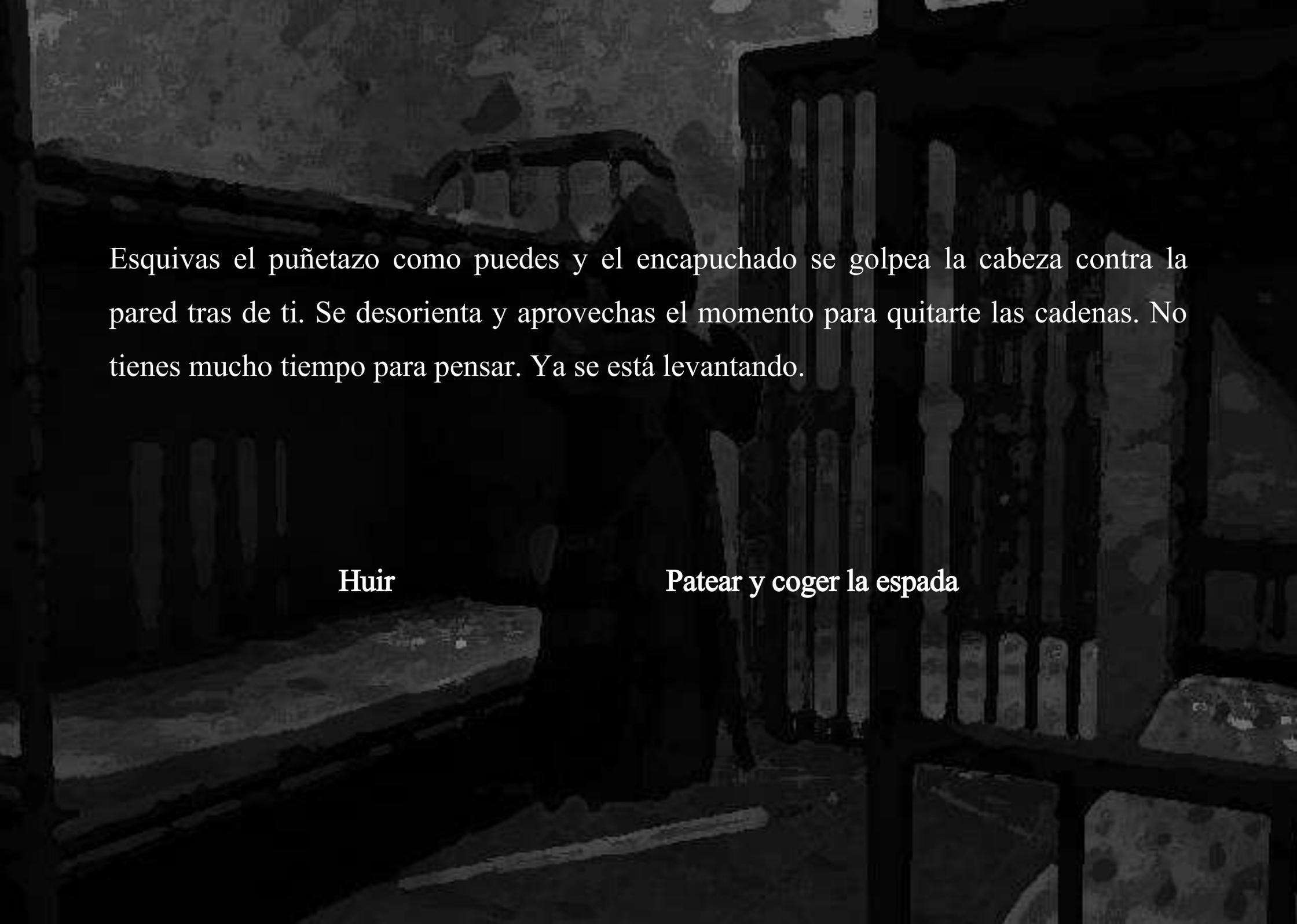
Coger las llaves



Cuando el encapuchado se ha acercado lo suficiente a ti, decides empujarlo con toda tu fuerza con ambos pies. Tu captor se tambalea y cae, completamente desprevenido ante el golpe. Ahora tienes la oportunidad de escapar. Puedes intentar coger sus llaves o tirar de las cadenas, que parecen estar más flojas que antes.

**Coger las llaves**

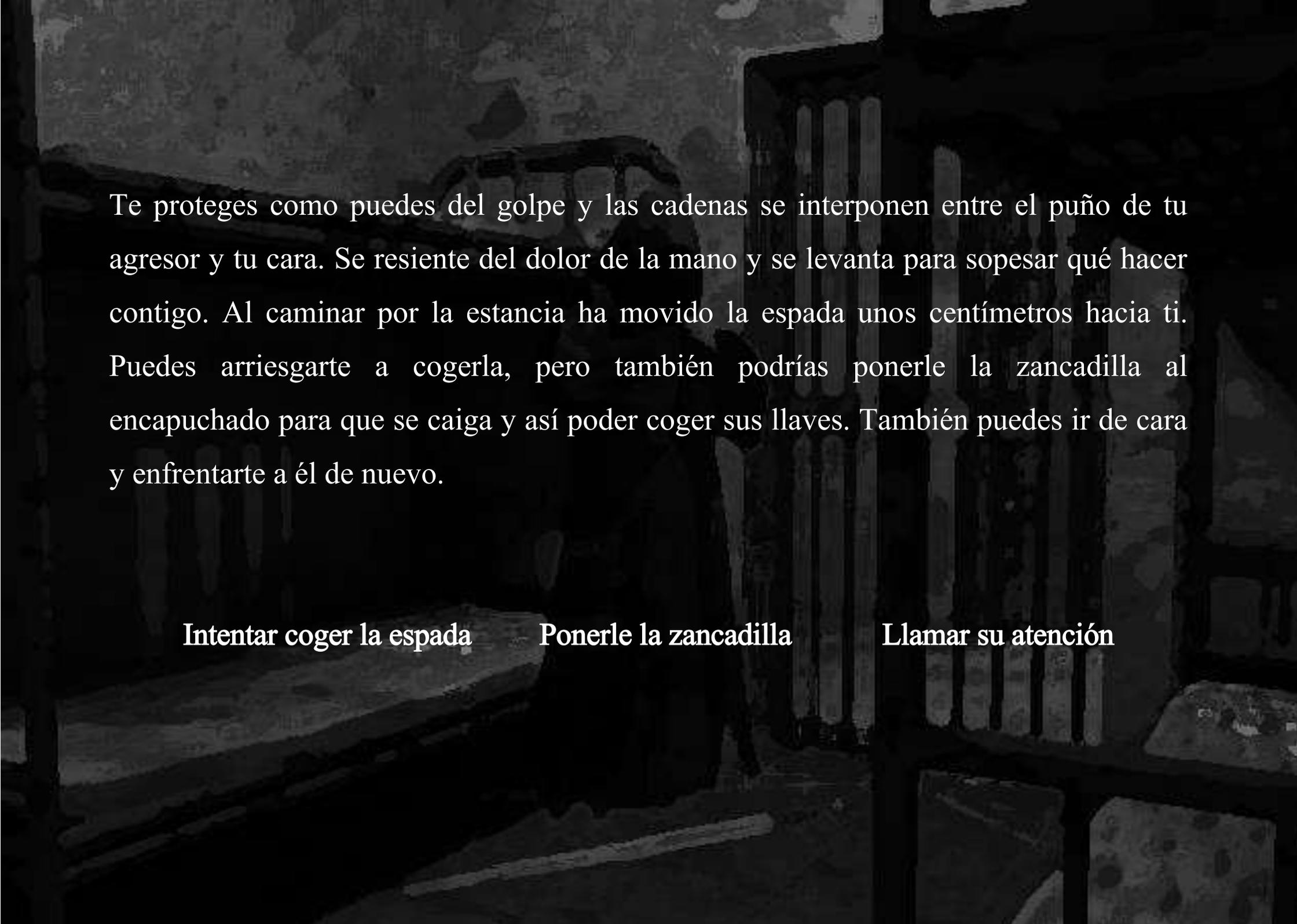
**Tirar de las cadenas**



Esquivas el puñetazo como puedes y el encapuchado se golpea la cabeza contra la pared tras de ti. Se desorienta y aprovechas el momento para quitarte las cadenas. No tienes mucho tiempo para pensar. Ya se está levantando.

**Huir**

**Patear y coger la espada**

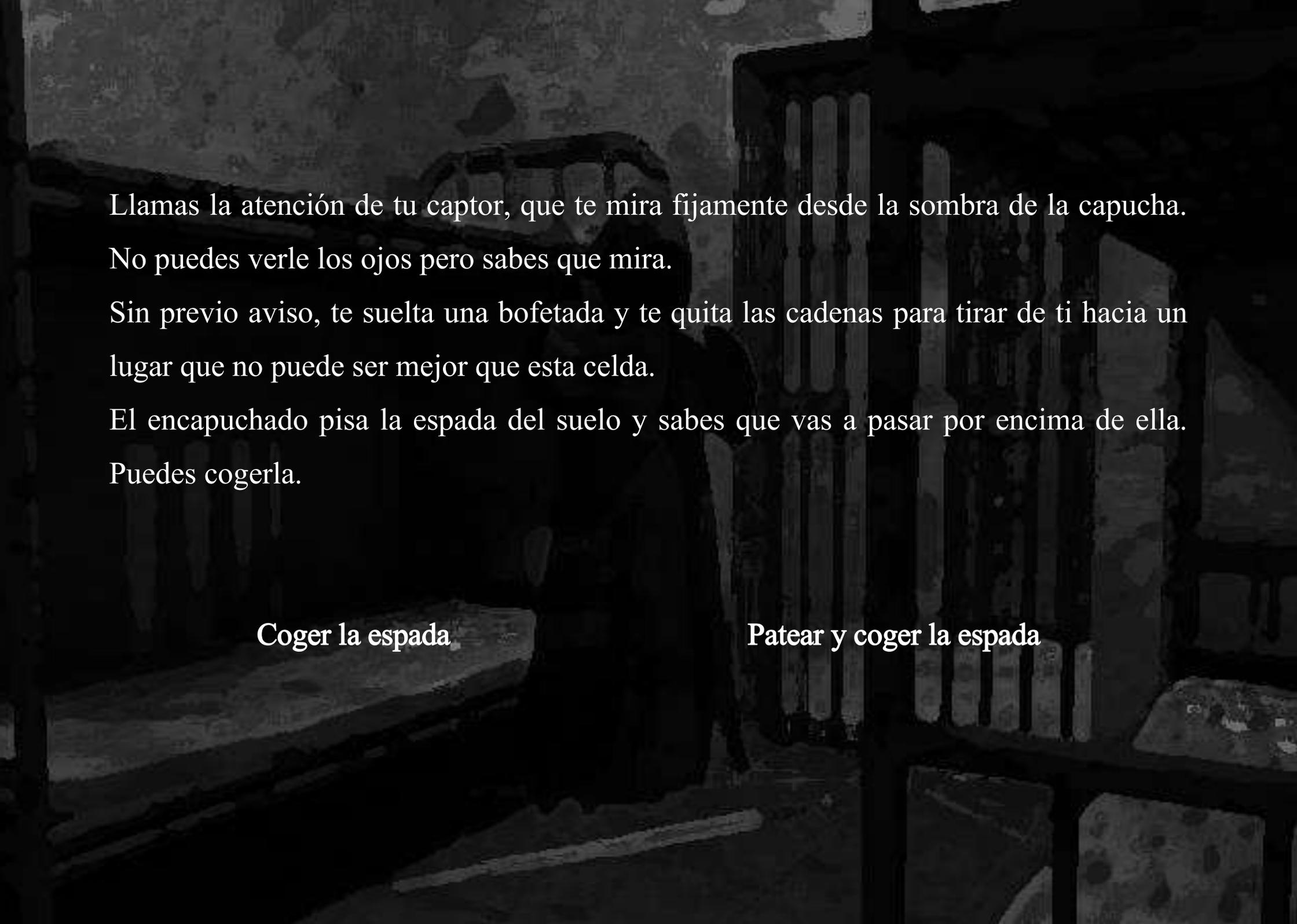


Te proteges como puedes del golpe y las cadenas se interponen entre el puño de tu agresor y tu cara. Se resiente del dolor de la mano y se levanta para sopesar qué hacer contigo. Al caminar por la estancia ha movido la espada unos centímetros hacia ti. Puedes arriesgarte a cogerla, pero también podrías ponerle la zancadilla al encapuchado para que se caiga y así poder coger sus llaves. También puedes ir de cara y enfrentarte a él de nuevo.

**Intentar coger la espada**

**Ponerle la zancadilla**

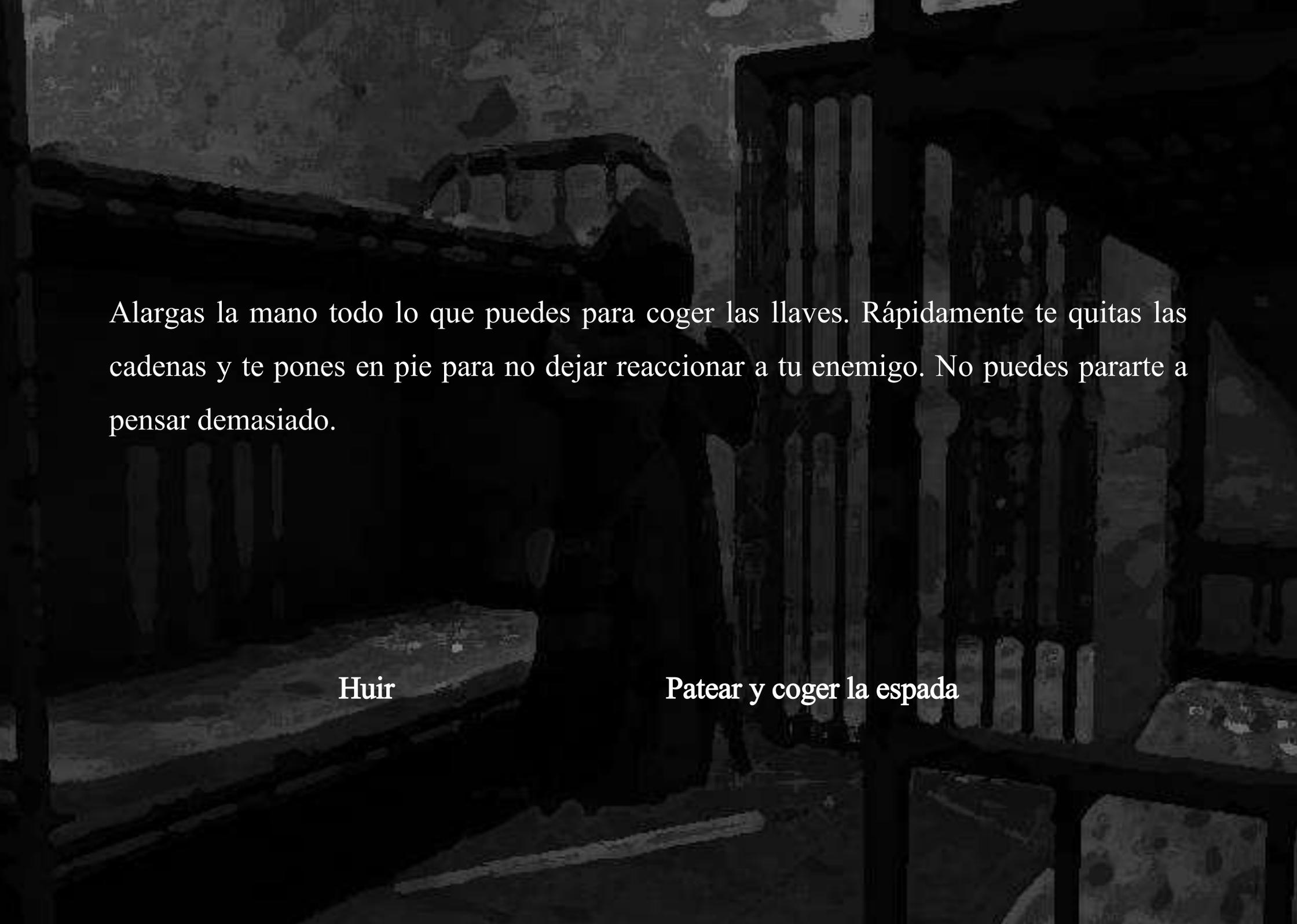
**Llamar su atención**



Llamas la atención de tu captor, que te mira fijamente desde la sombra de la capucha.  
No puedes verle los ojos pero sabes que mira.  
Sin previo aviso, te suelta una bofetada y te quita las cadenas para tirar de ti hacia un lugar que no puede ser mejor que esta celda.  
El encapuchado pisa la espada del suelo y sabes que vas a pasar por encima de ella.  
Puedes cogerla.

**Coger la espada**

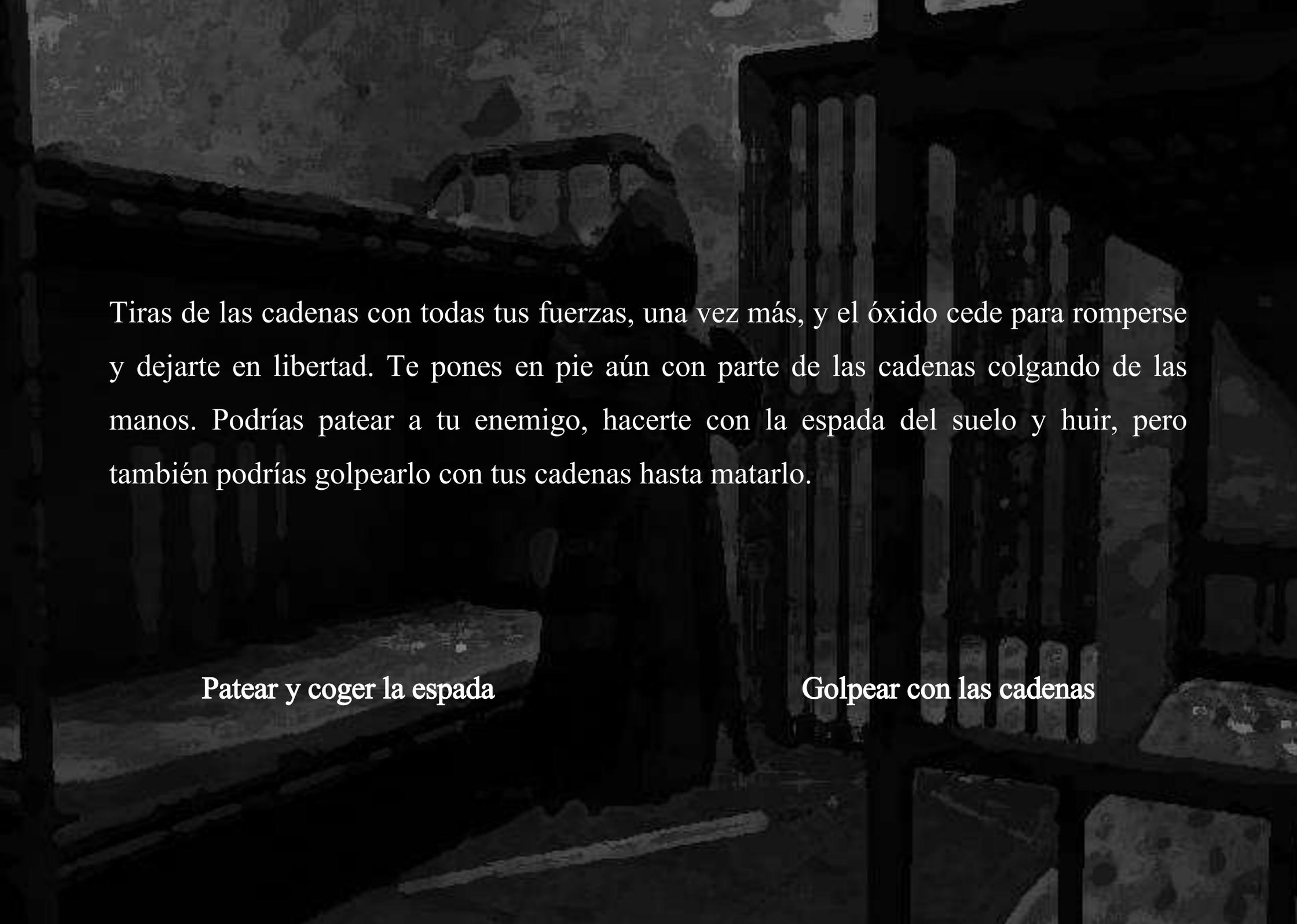
**Patear y coger la espada**



Alargas la mano todo lo que puedes para coger las llaves. Rápidamente te quitas las cadenas y te pones en pie para no dejar reaccionar a tu enemigo. No puedes pararte a pensar demasiado.

Huir

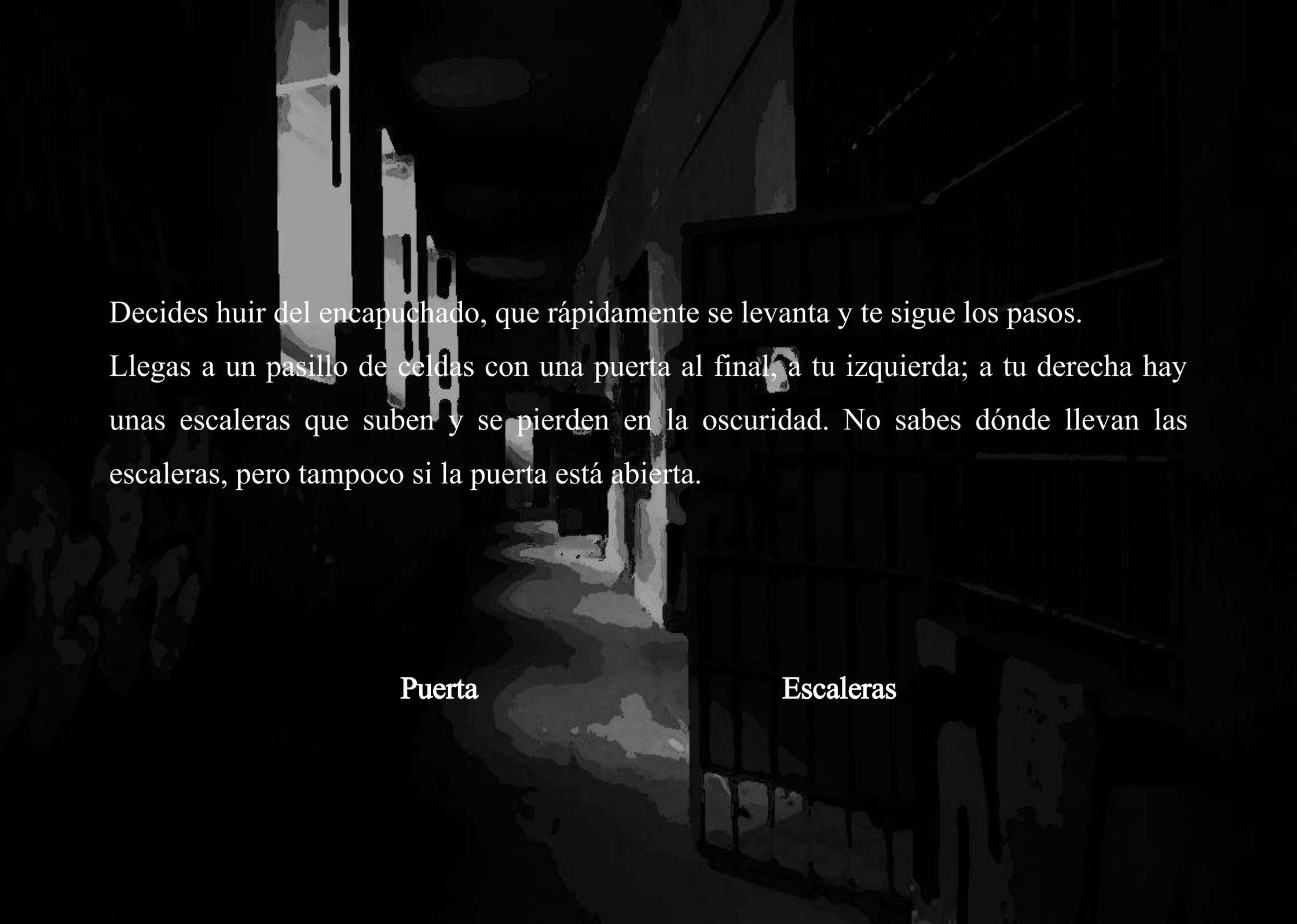
Patear y coger la espada



Tiras de las cadenas con todas tus fuerzas, una vez más, y el óxido cede para romperse y dejarte en libertad. Te pones en pie aún con parte de las cadenas colgando de las manos. Podrías patear a tu enemigo, hacerte con la espada del suelo y huir, pero también podrías golpearlo con tus cadenas hasta matarlo.

**Patear y coger la espada**

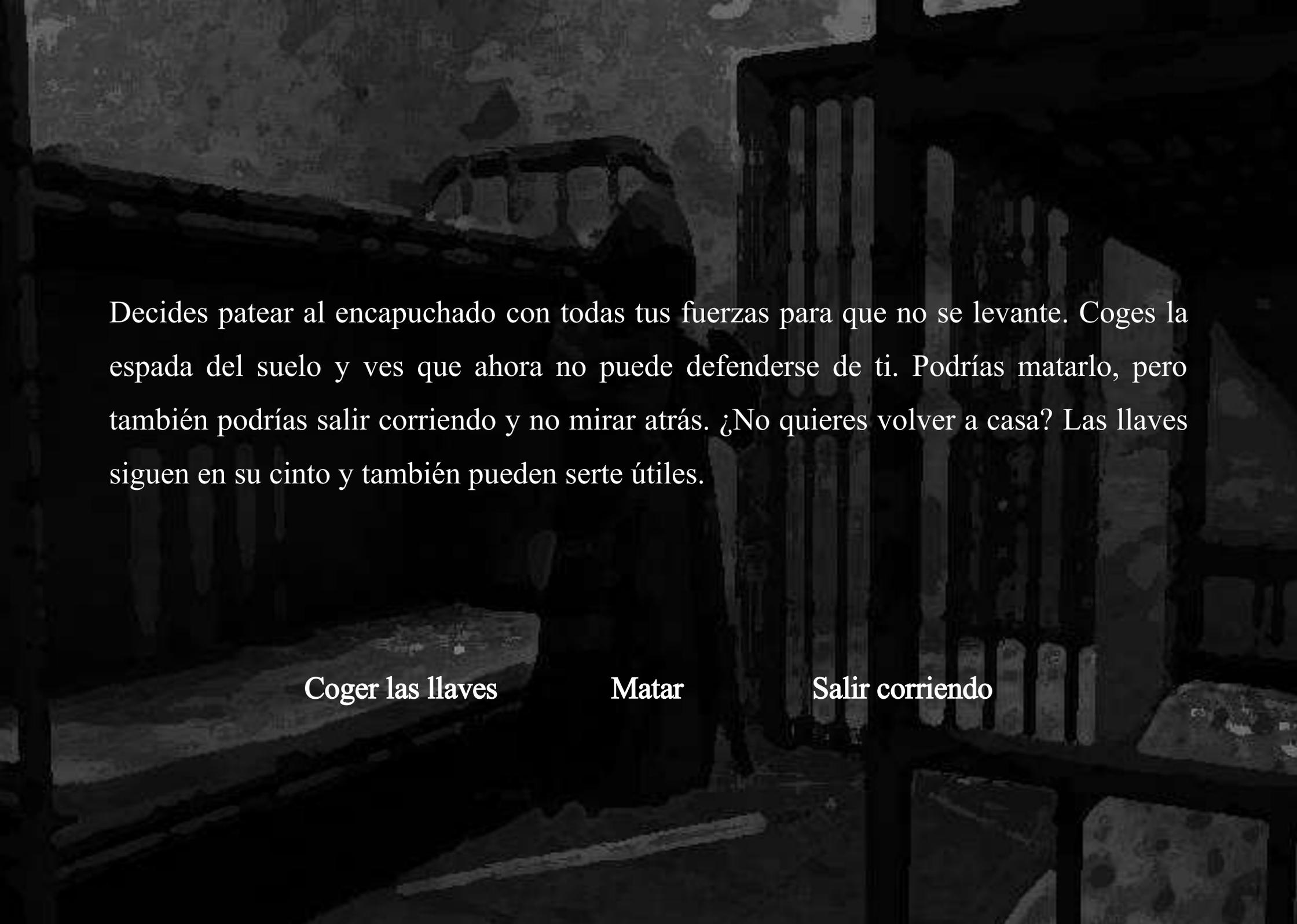
**Golpear con las cadenas**

A dark, atmospheric hallway with a door on the left and a staircase on the right. The hallway is dimly lit, with light coming from a window at the end of the corridor. The walls are dark, and the floor is also dark. The door is on the left side of the hallway, and the staircase is on the right side. The overall mood is mysterious and suspenseful.

Decides huir del encapuchado, que rápidamente se levanta y te sigue los pasos.  
Llegas a un pasillo de celdas con una puerta al final, a tu izquierda; a tu derecha hay unas escaleras que suben y se pierden en la oscuridad. No sabes dónde llevan las escaleras, pero tampoco si la puerta está abierta.

**Puerta**

**Escaleras**

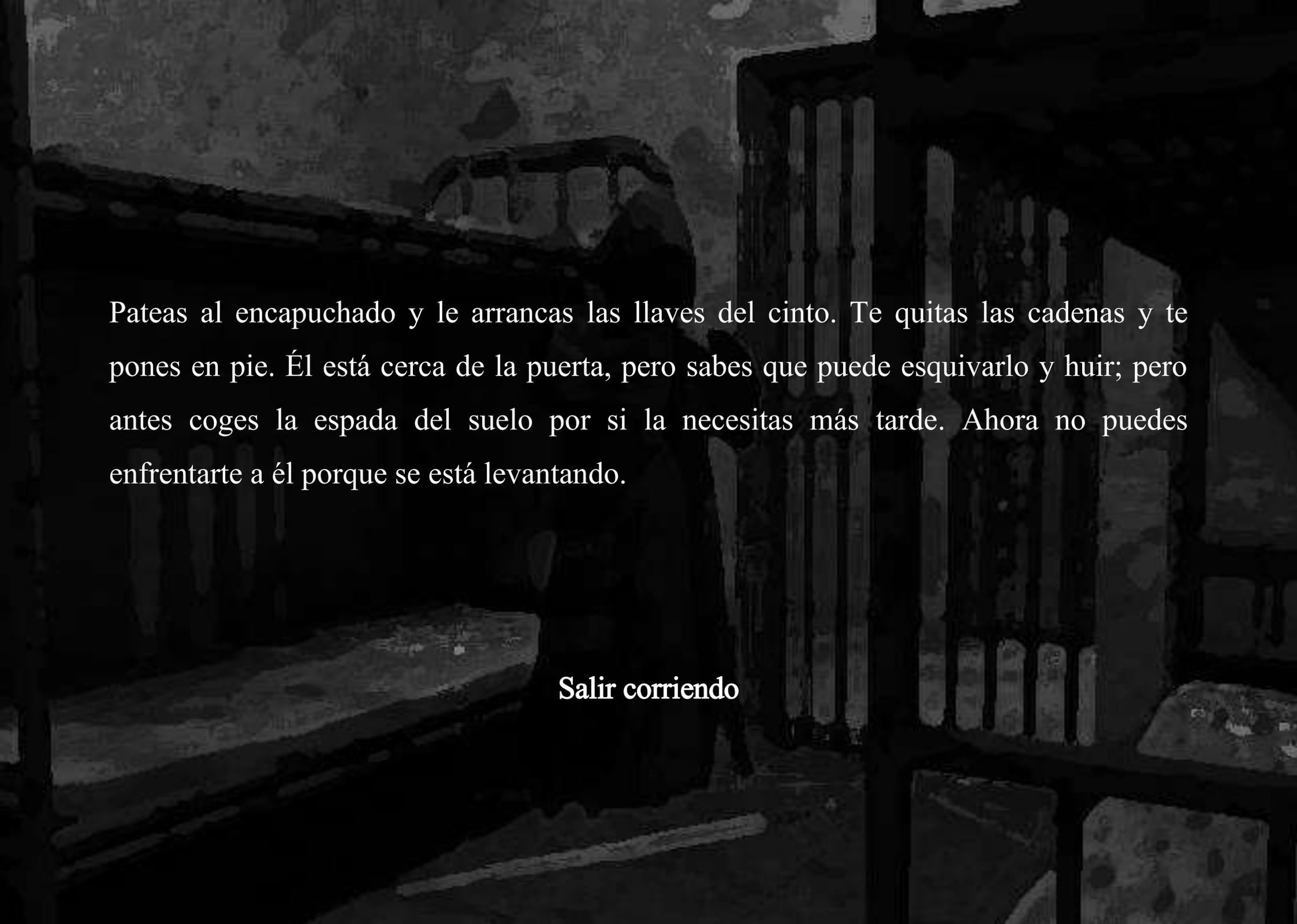


Decides patear al encapuchado con todas tus fuerzas para que no se levante. Coges la espada del suelo y ves que ahora no puede defenderse de ti. Podrías matarlo, pero también podrías salir corriendo y no mirar atrás. ¿No quieres volver a casa? Las llaves siguen en su cinto y también pueden serte útiles.

**Coger las llaves**

**Matar**

**Salir corriendo**



Pateas al encapuchado y le arrancas las llaves del cinto. Te quitas las cadenas y te pones en pie. Él está cerca de la puerta, pero sabes que puede esquivarlo y huir; pero antes coges la espada del suelo por si la necesitas más tarde. Ahora no puedes enfrentarte a él porque se está levantando.

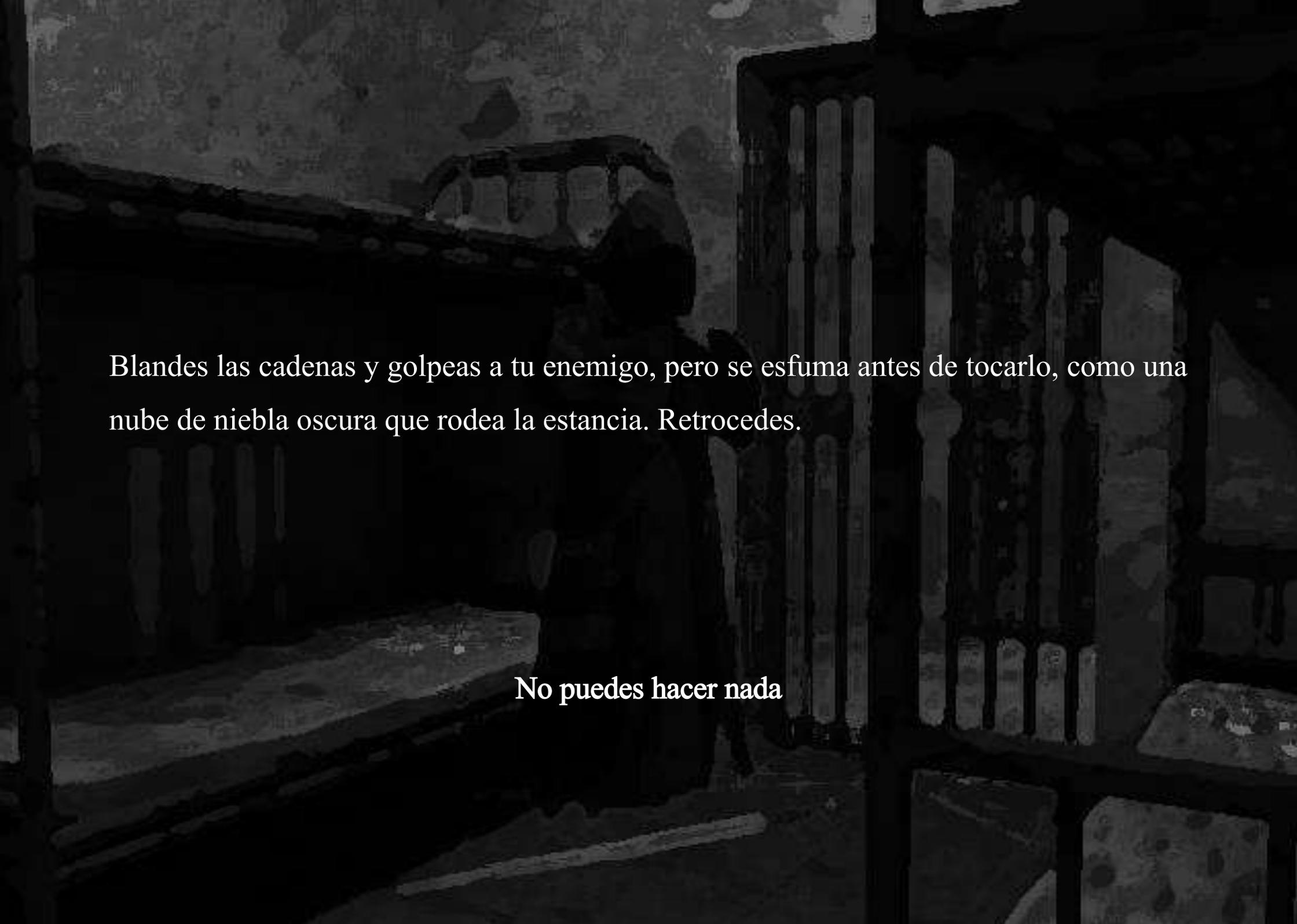
**Salir corriendo**

No lo olvides. El encapuchado es más fuerte que tú, más rápido y no es humano. No puede morir, pero tú terminas dentro de la oscuridad, sin poder salir de esta pesadilla.

**Esta historia no termina así.**

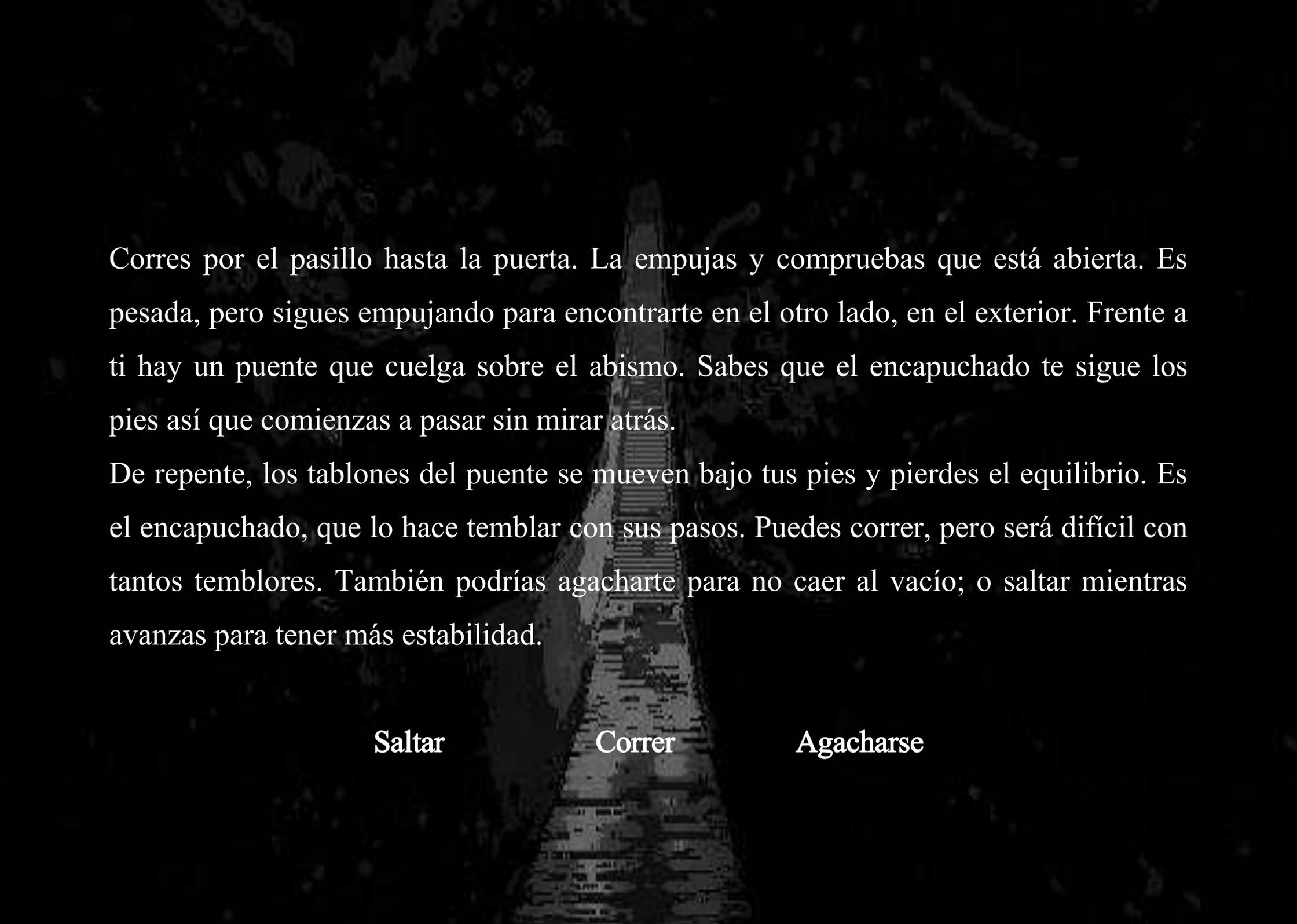
**Volver a empezar**

**Finalizar**



Blandes las cadenas y golpeas a tu enemigo, pero se esfuma antes de tocarlo, como una nube de niebla oscura que rodea la estancia. Retrocedes.

**No puedes hacer nada**



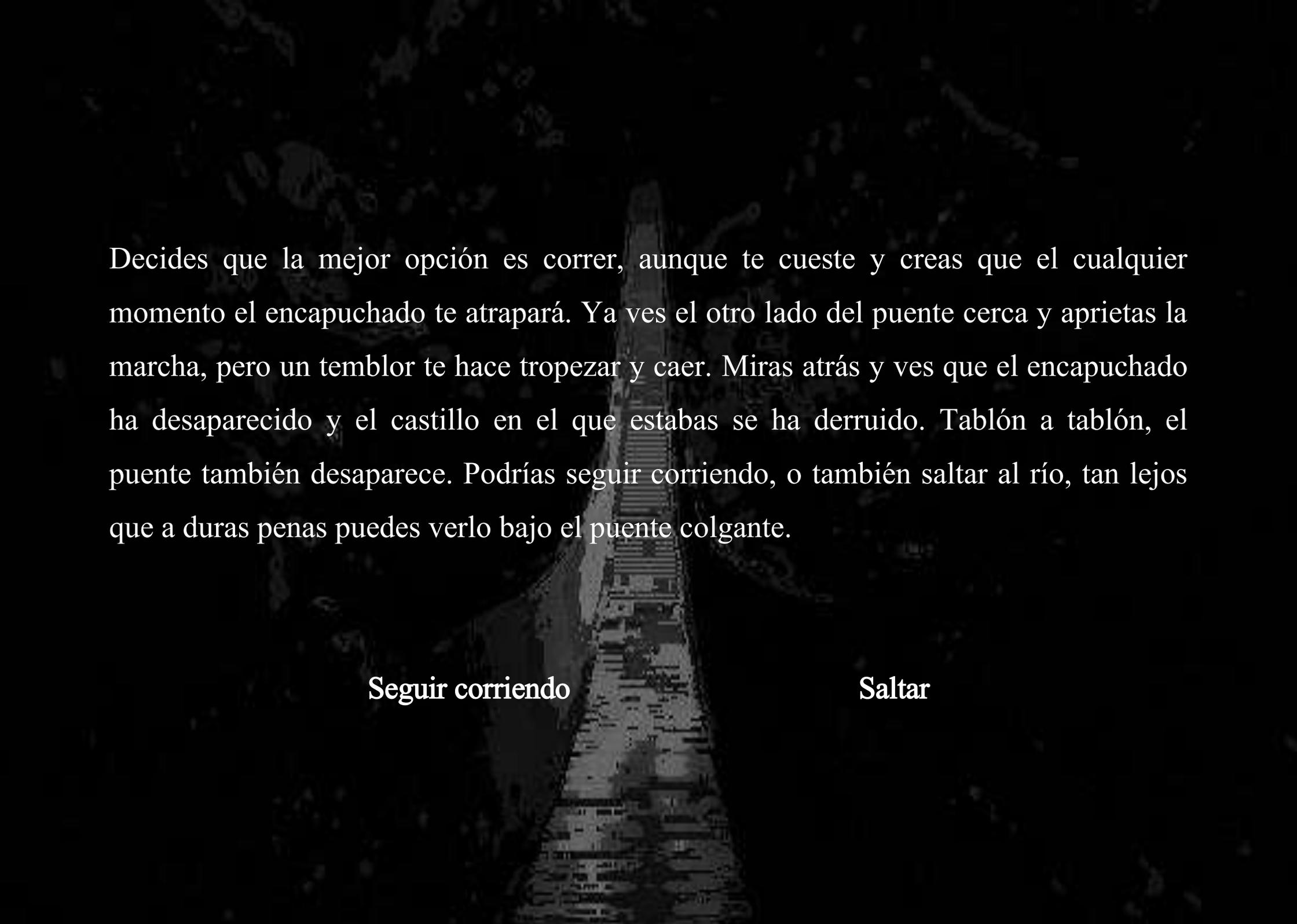
Corres por el pasillo hasta la puerta. La empujas y compruebas que está abierta. Es pesada, pero sigues empujando para encontrarte en el otro lado, en el exterior. Frente a ti hay un puente que cuelga sobre el abismo. Sabes que el encapuchado te sigue los pies así que comienzas a pasar sin mirar atrás.

De repente, los tablones del puente se mueven bajo tus pies y pierdes el equilibrio. Es el encapuchado, que lo hace temblar con sus pasos. Puedes correr, pero será difícil con tantos temblores. También podrías agacharte para no caer al vacío; o saltar mientras avanzas para tener más estabilidad.

**Saltar**

**Correr**

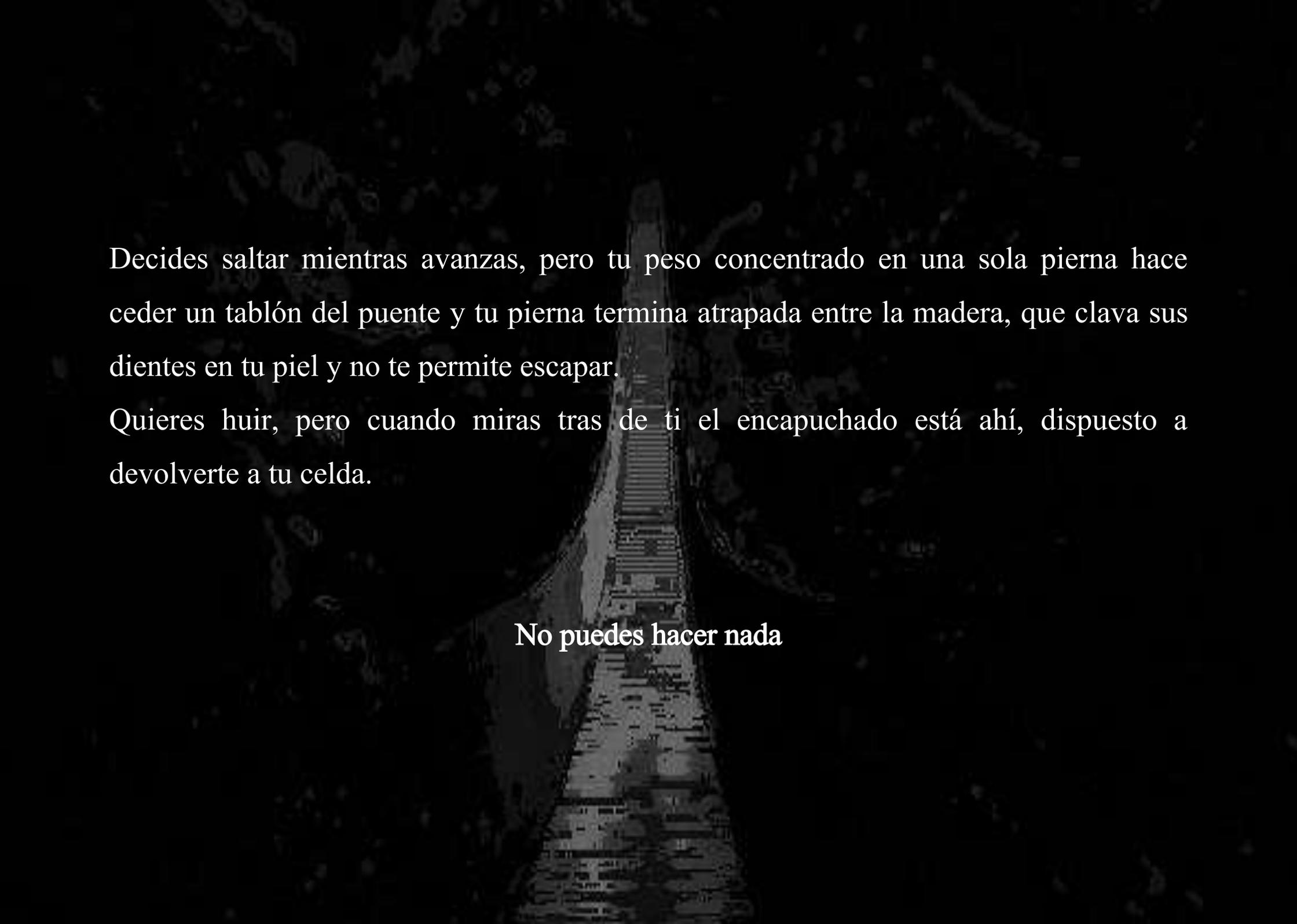
**Agacharse**



Decides que la mejor opción es correr, aunque te cueste y creas que el cualquier momento el encapuchado te atrapará. Ya ves el otro lado del puente cerca y aprietas la marcha, pero un temblor te hace tropezar y caer. Miras atrás y ves que el encapuchado ha desaparecido y el castillo en el que estabas se ha derruido. Tablón a tablón, el puente también desaparece. Podrías seguir corriendo, o también saltar al río, tan lejos que a duras penas puedes verlo bajo el puente colgante.

**Seguir corriendo**

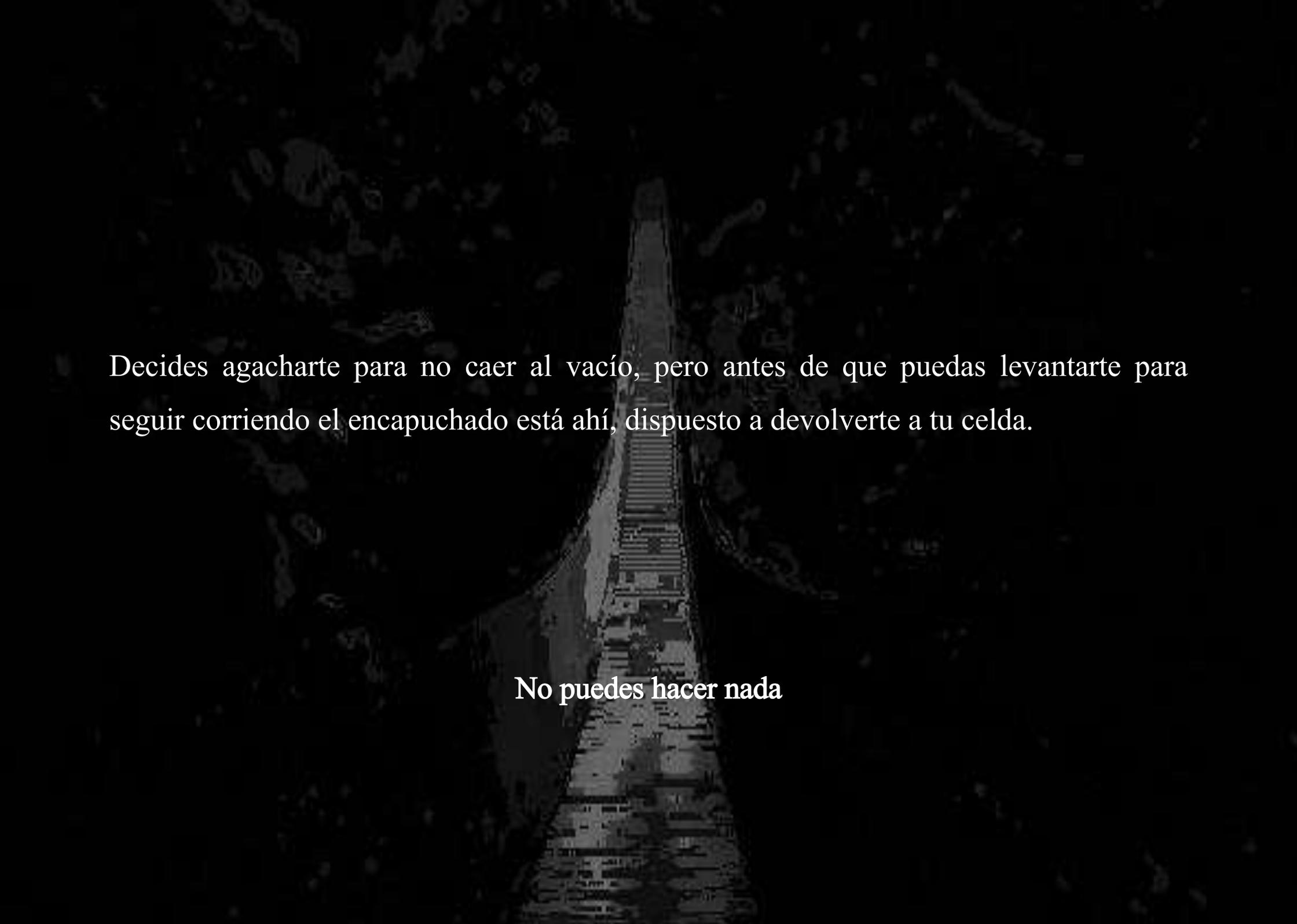
**Saltar**



Decides saltar mientras avanzas, pero tu peso concentrado en una sola pierna hace ceder un tablón del puente y tu pierna termina atrapada entre la madera, que clava sus dientes en tu piel y no te permite escapar.

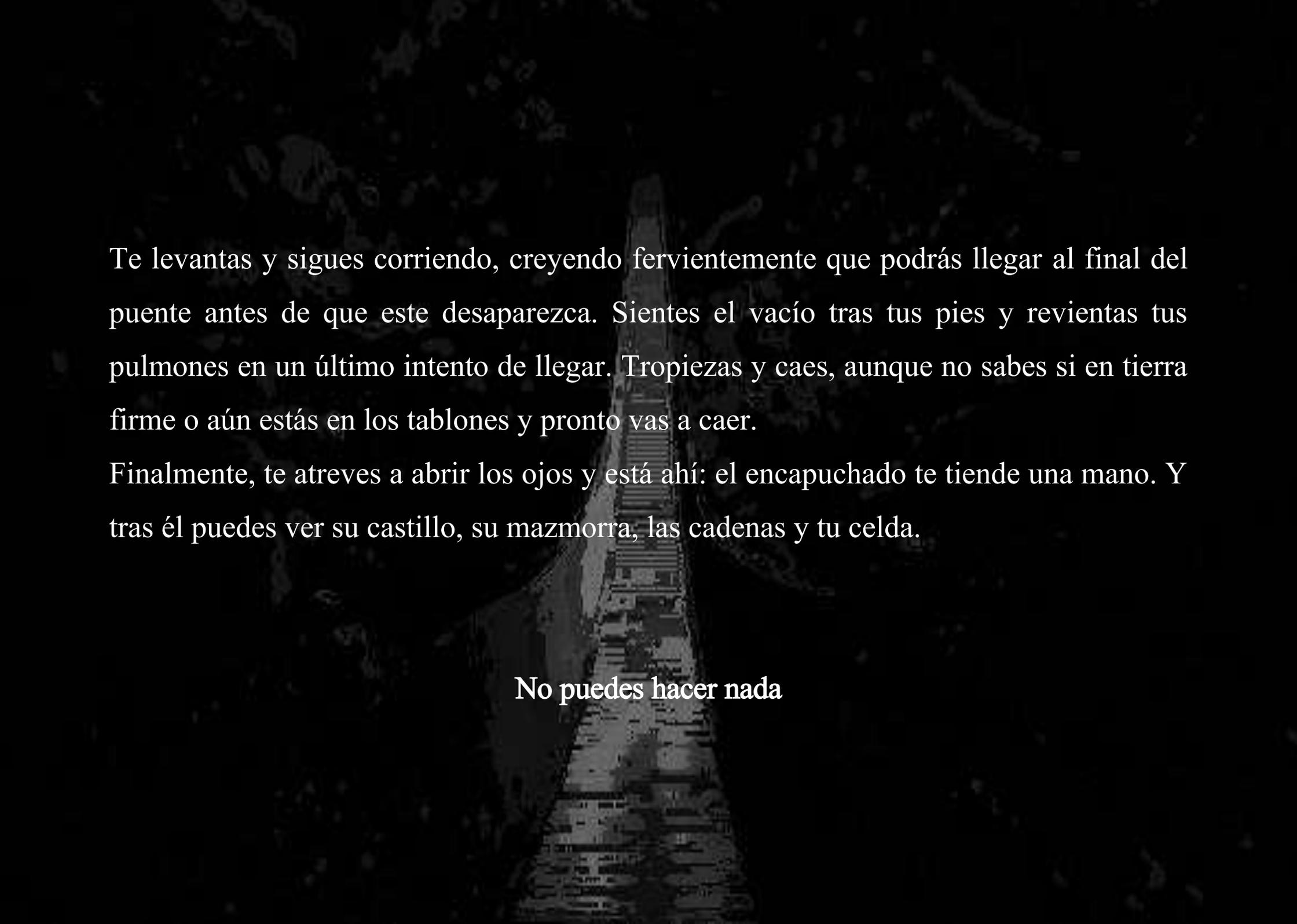
Quieres huir, pero cuando miras tras de ti el encapuchado está ahí, dispuesto a devolverte a tu celda.

**No puedes hacer nada**

A dark, grainy image of a narrow, vertical tunnel or passage, possibly a prison cell. The walls are rough and textured. In the distance, a person is visible, standing in the center of the passage. The lighting is very low, creating a somber and claustrophobic atmosphere.

Decides agacharte para no caer al vacío, pero antes de que puedas levantarte para seguir corriendo el encapuchado está ahí, dispuesto a devolverte a tu celda.

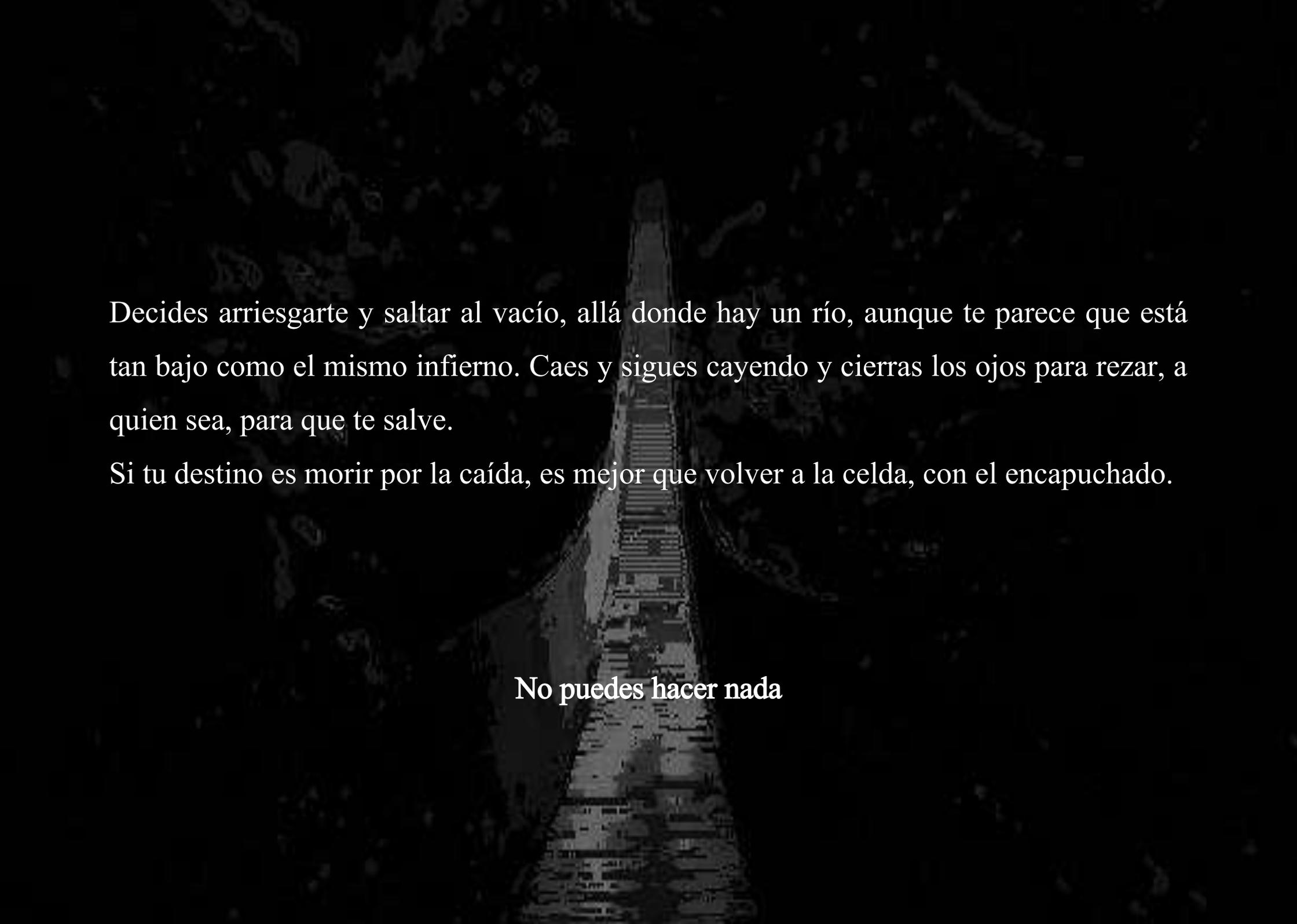
**No puedes hacer nada**



Te levantas y sigues corriendo, creyendo fervientemente que podrás llegar al final del puente antes de que este desaparezca. Sientes el vacío tras tus pies y revientas tus pulmones en un último intento de llegar. Tropiezas y caes, aunque no sabes si en tierra firme o aún estás en los tablones y pronto vas a caer.

Finalmente, te atreves a abrir los ojos y está ahí: el encapuchado te tiende una mano. Y tras él puedes ver su castillo, su mazmorra, las cadenas y tu celda.

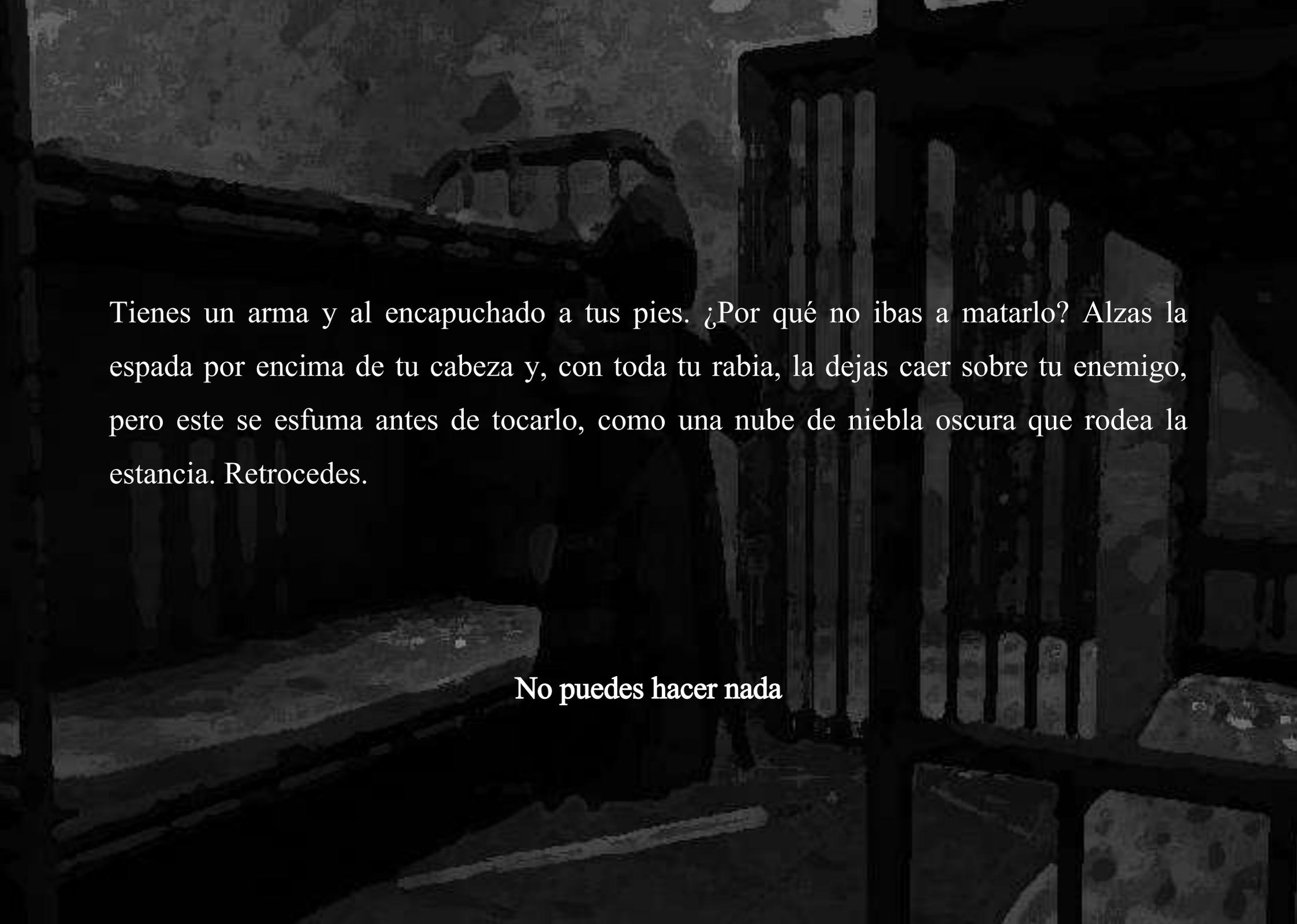
**No puedes hacer nada**



Decides arriesgarte y saltar al vacío, allá donde hay un río, aunque te parece que está tan bajo como el mismo infierno. Caes y sigues cayendo y cierras los ojos para rezar, a quien sea, para que te salve.

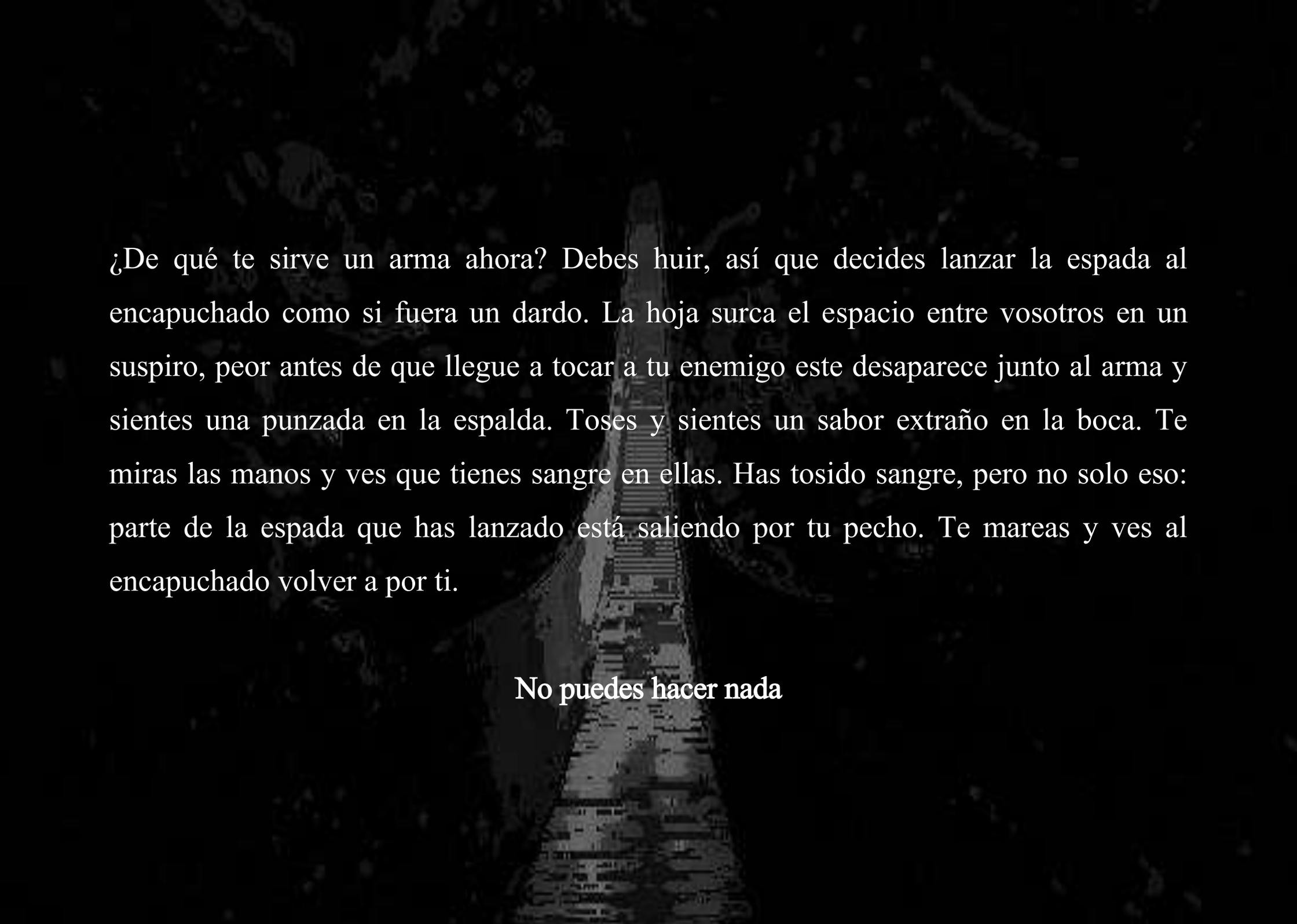
Si tu destino es morir por la caída, es mejor que volver a la celda, con el encapuchado.

**No puedes hacer nada**



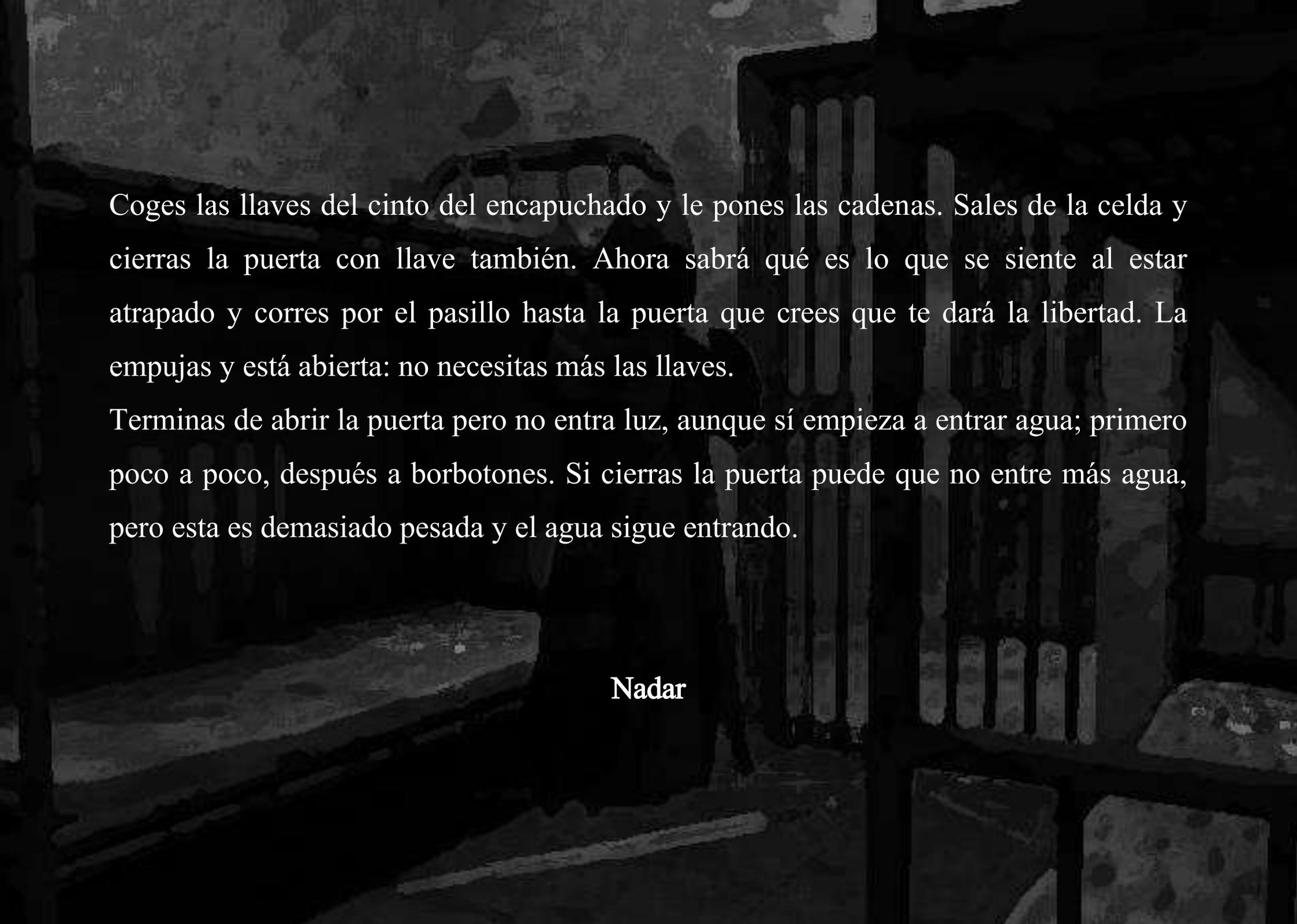
Tienes un arma y al encapuchado a tus pies. ¿Por qué no ibas a matarlo? Alzas la espada por encima de tu cabeza y, con toda tu rabia, la dejas caer sobre tu enemigo, pero este se esfuma antes de tocarlo, como una nube de niebla oscura que rodea la estancia. Retrocedes.

**No puedes hacer nada**



¿De qué te sirve un arma ahora? Debes huir, así que decides lanzar la espada al encapuchado como si fuera un dardo. La hoja surca el espacio entre vosotros en un suspiro, peor antes de que llegue a tocar a tu enemigo este desaparece junto al arma y sientes una punzada en la espalda. Toses y sientes un sabor extraño en la boca. Te miras las manos y ves que tienes sangre en ellas. Has tosido sangre, pero no solo eso: parte de la espada que has lanzado está saliendo por tu pecho. Te mareas y ves al encapuchado volver a por ti.

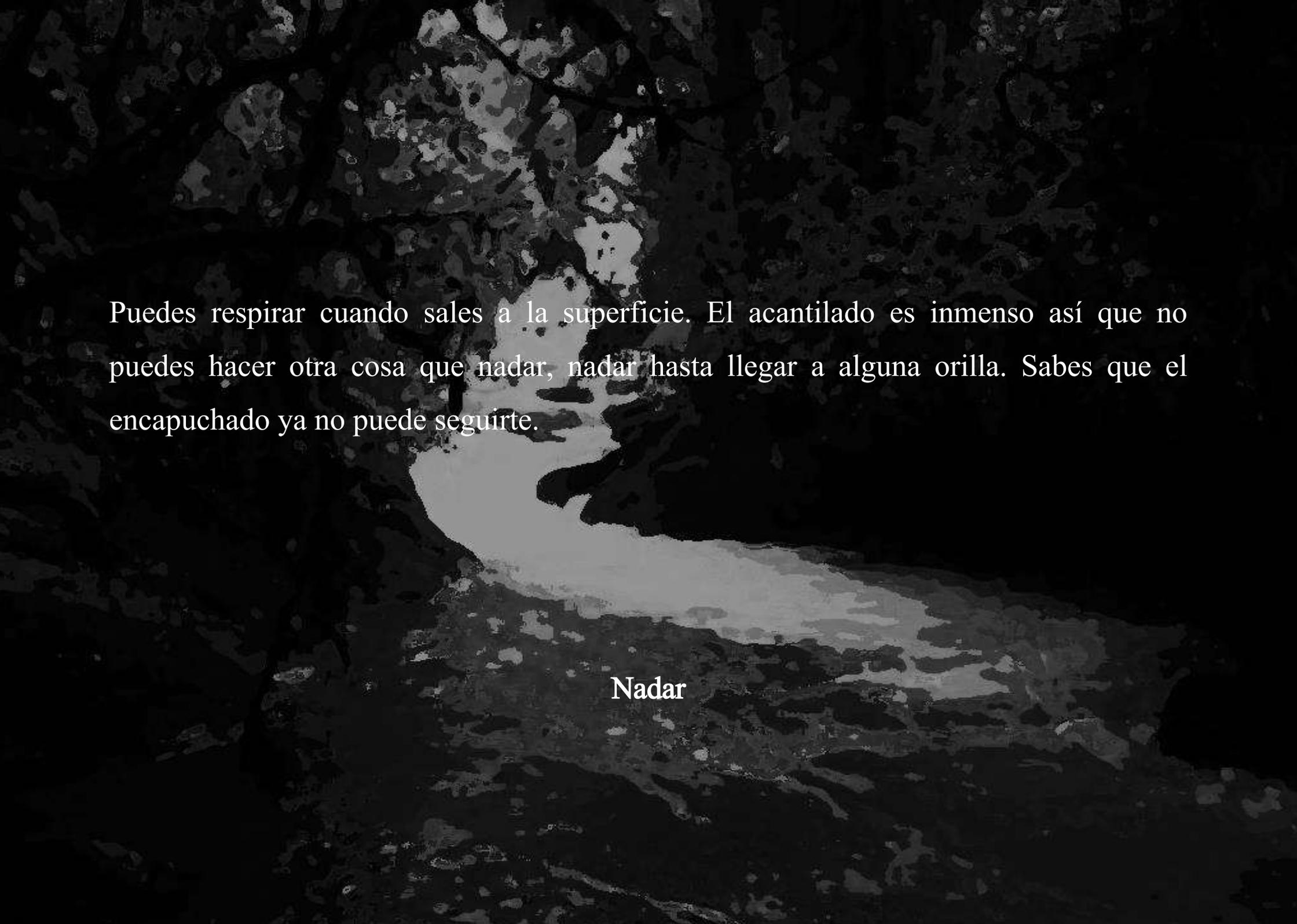
**No puedes hacer nada**



Coges las llaves del cinto del encapuchado y le pones las cadenas. Sales de la celda y cierras la puerta con llave también. Ahora sabrá qué es lo que se siente al estar atrapado y corres por el pasillo hasta la puerta que crees que te dará la libertad. La empujas y está abierta: no necesitas más las llaves.

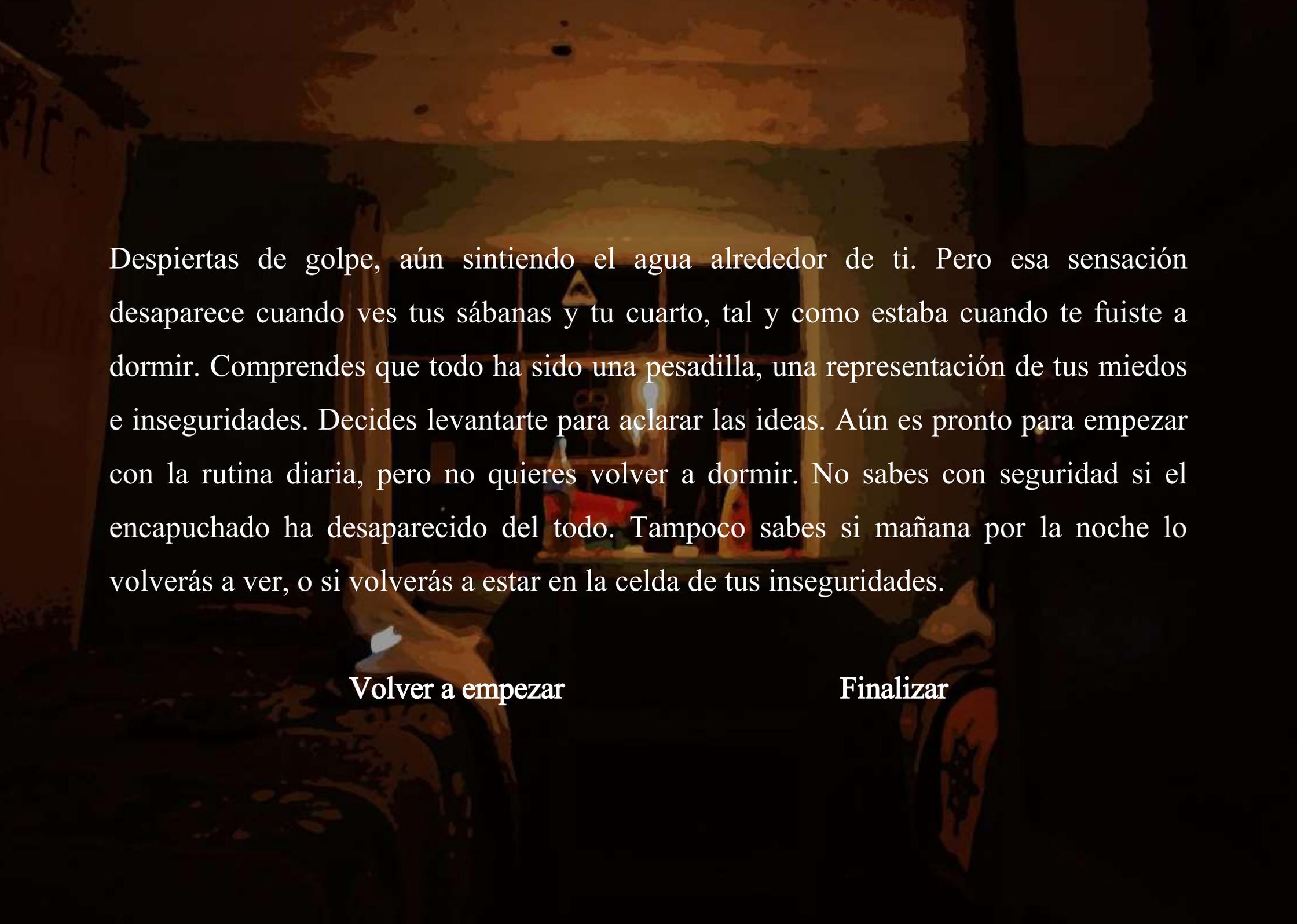
Terminas de abrir la puerta pero no entra luz, aunque sí empieza a entrar agua; primero poco a poco, después a borbotones. Si cierras la puerta puede que no entre más agua, pero esta es demasiado pesada y el agua sigue entrando.

**Nadar**



Puedes respirar cuando sales a la superficie. El acantilado es inmenso así que no puedes hacer otra cosa que nadar, nadar hasta llegar a alguna orilla. Sabes que el encapuchado ya no puede seguirte.

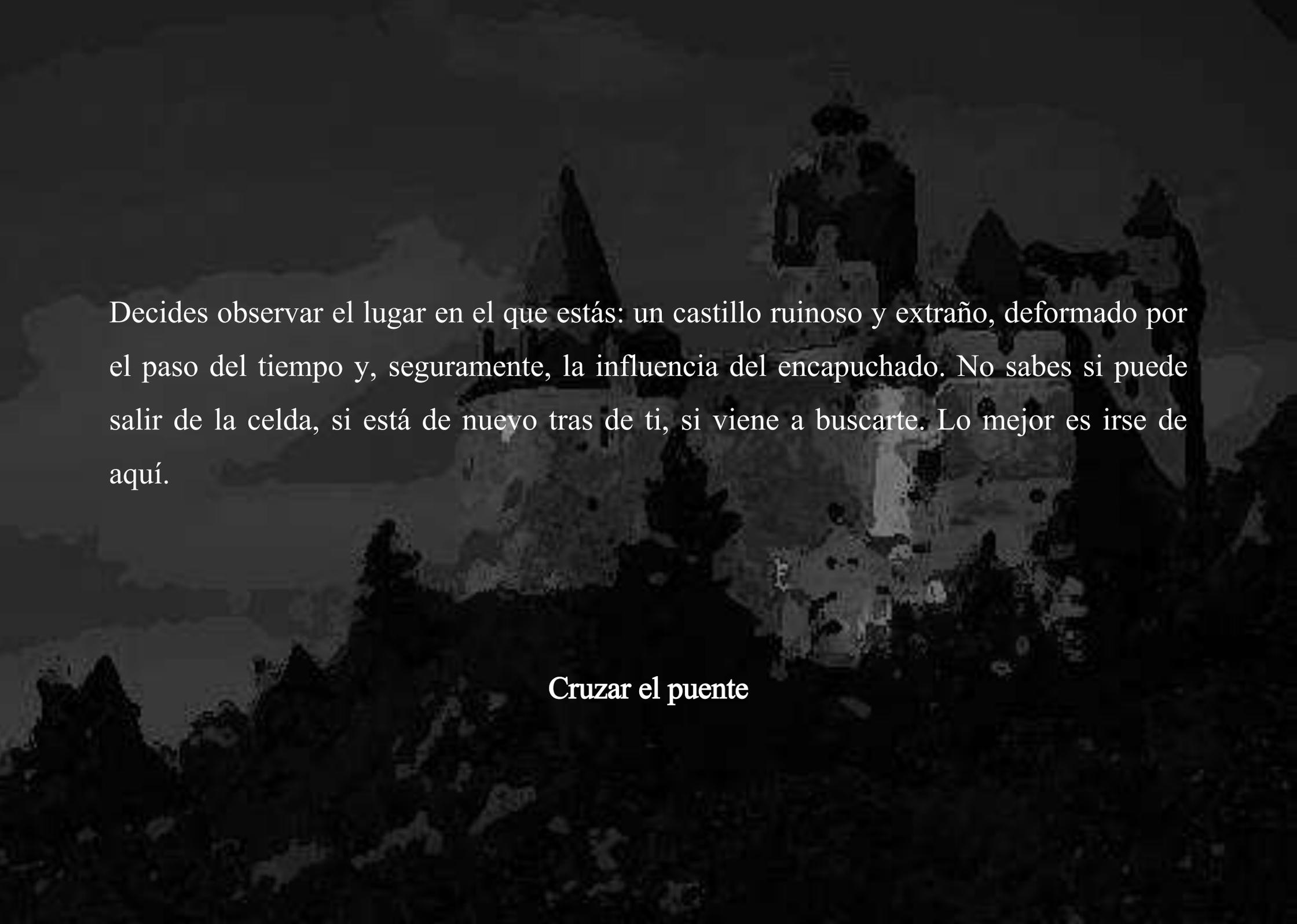
Nadar



Despiertas de golpe, aún sintiendo el agua alrededor de ti. Pero esa sensación desaparece cuando ves tus sábanas y tu cuarto, tal y como estaba cuando te fuiste a dormir. Comprendes que todo ha sido una pesadilla, una representación de tus miedos e inseguridades. Decides levantarte para aclarar las ideas. Aún es pronto para empezar con la rutina diaria, pero no quieres volver a dormir. No sabes con seguridad si el encapuchado ha desaparecido del todo. Tampoco sabes si mañana por la noche lo volverás a ver, o si volverás a estar en la celda de tus inseguridades.

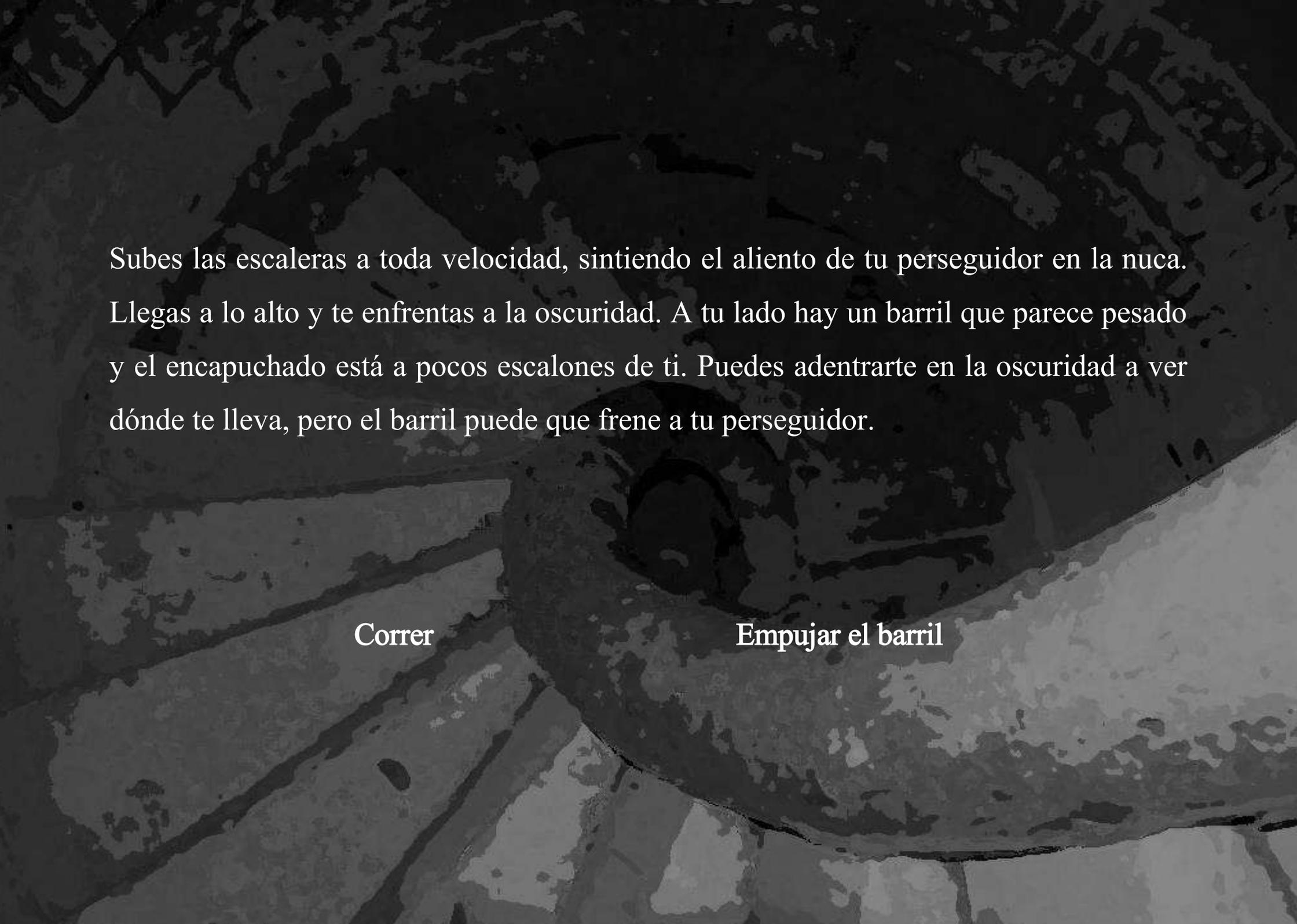
**Volver a empezar**

**Finalizar**



Decides observar el lugar en el que estás: un castillo ruinoso y extraño, deformado por el paso del tiempo y, seguramente, la influencia del encapuchado. No sabes si puede salir de la celda, si está de nuevo tras de ti, si viene a buscarte. Lo mejor es irse de aquí.

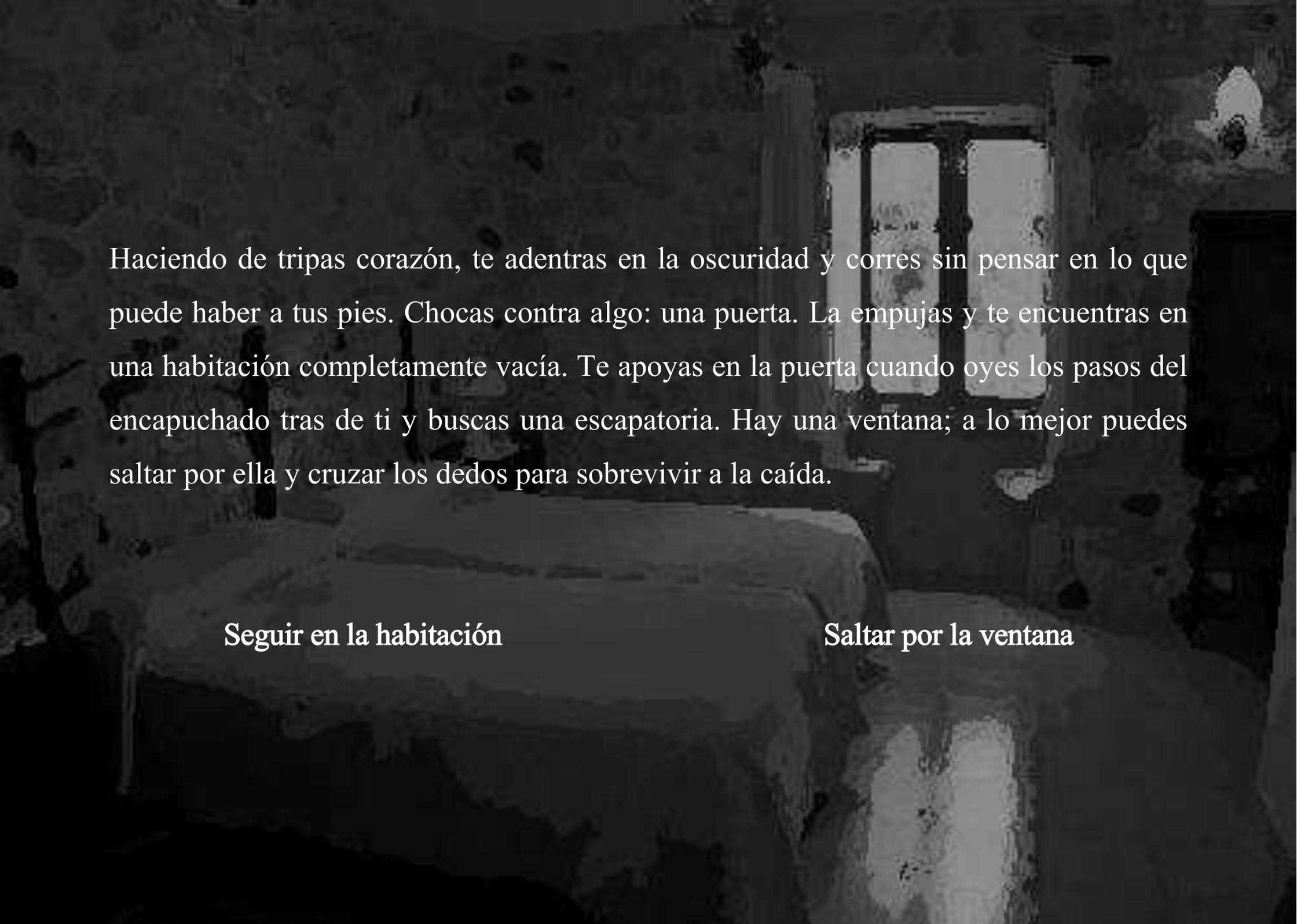
**Cruzar el puente**



Subes las escaleras a toda velocidad, sintiendo el aliento de tu perseguidor en la nuca. Llegas a lo alto y te enfrentas a la oscuridad. A tu lado hay un barril que parece pesado y el encapuchado está a pocos escalones de ti. Puedes adentrarte en la oscuridad a ver dónde te lleva, pero el barril puede que frene a tu perseguidor.

Correr

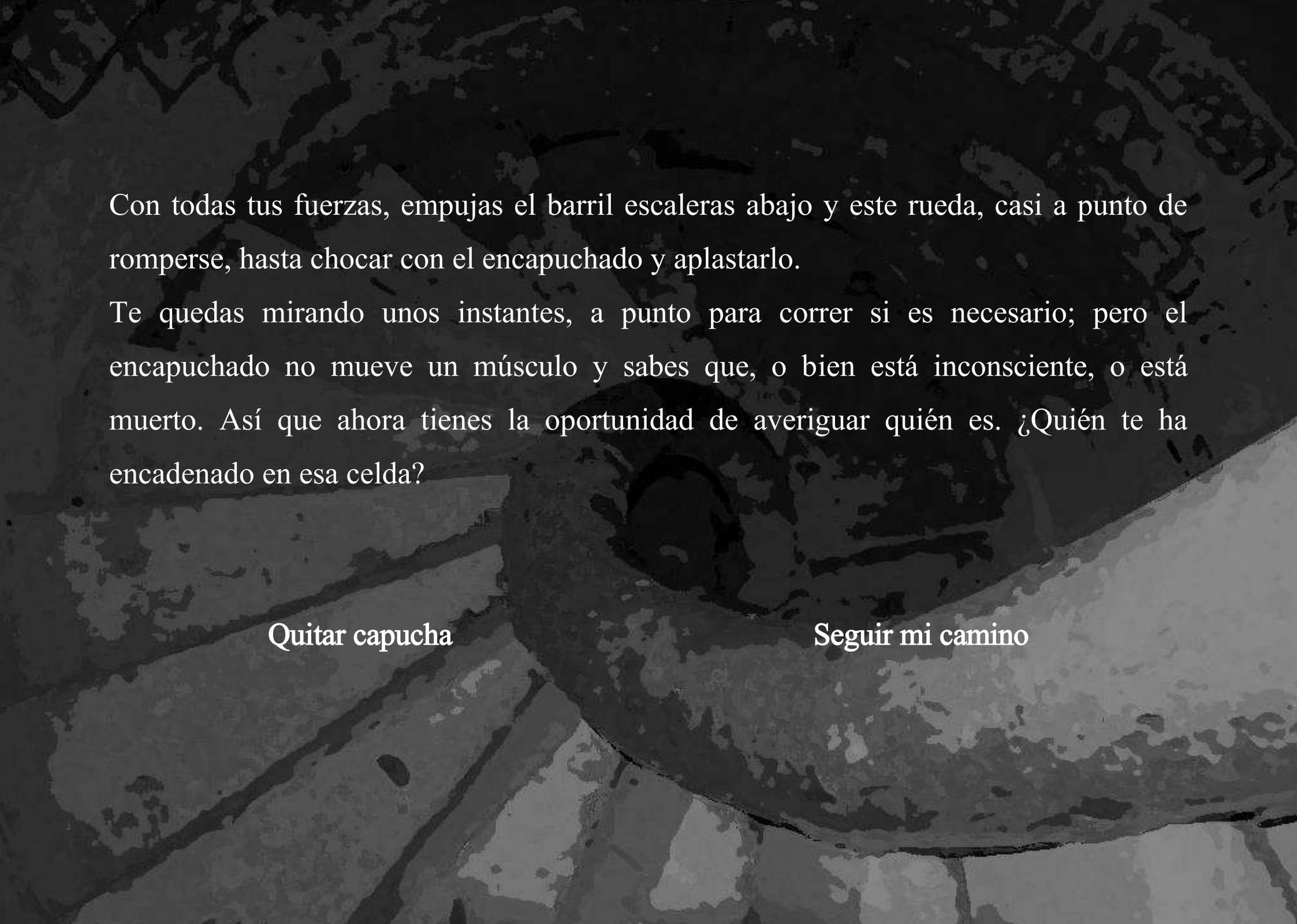
Empujar el barril

A dark, grainy photograph of a room. In the foreground, there is a bed with a white sheet. In the background, there is a window with a dark frame. The room appears to be dimly lit, with some light coming from the window. The overall atmosphere is mysterious and tense.

Haciendo de tripas corazón, te adentras en la oscuridad y corres sin pensar en lo que puede haber a tus pies. Chocas contra algo: una puerta. La empujas y te encuentras en una habitación completamente vacía. Te apoyas en la puerta cuando oyes los pasos del encapuchado tras de ti y buscas una escapatoria. Hay una ventana; a lo mejor puedes saltar por ella y cruzar los dedos para sobrevivir a la caída.

**Seguir en la habitación**

**Saltar por la ventana**

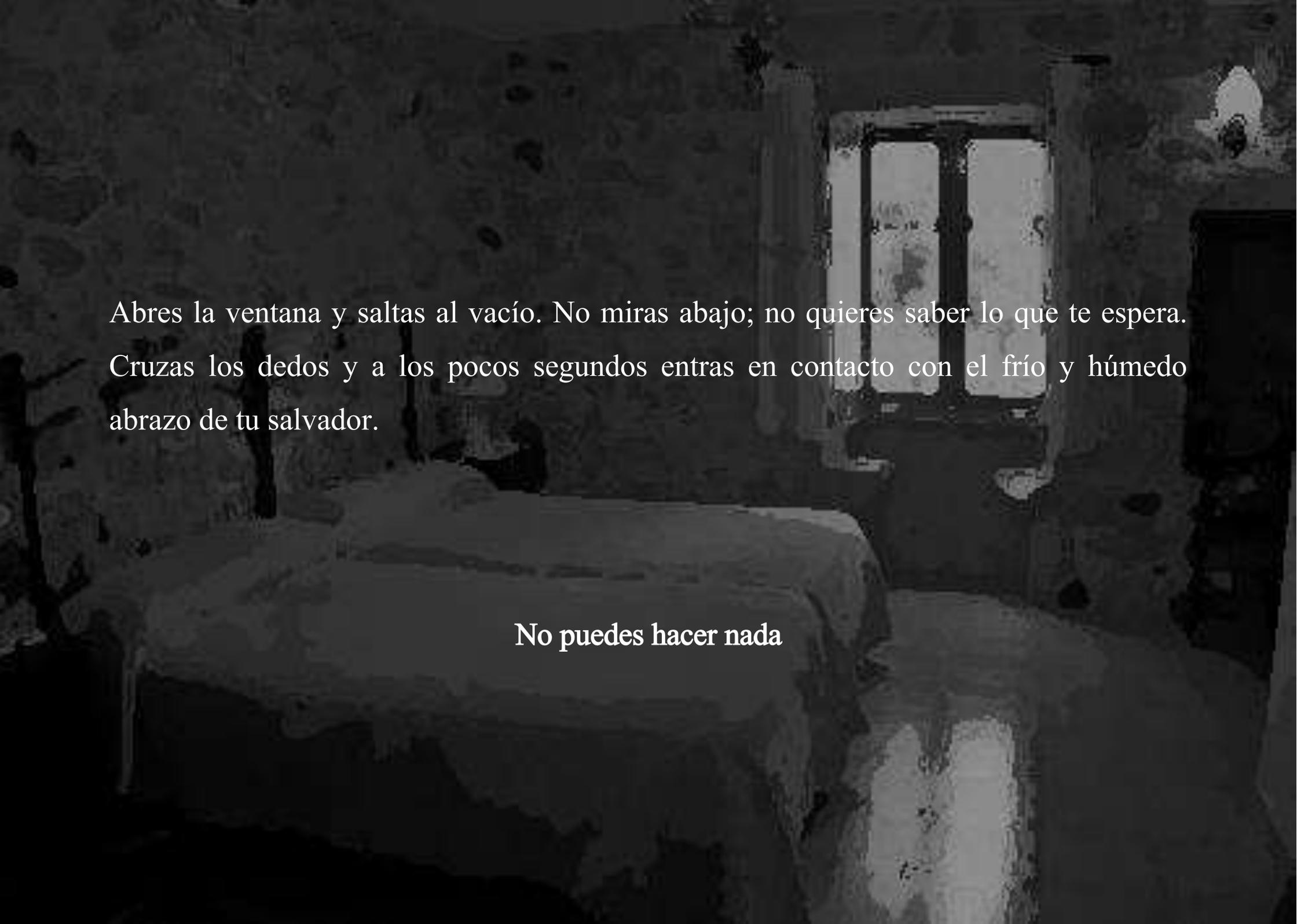


Con todas tus fuerzas, empujas el barril escaleras abajo y este rueda, casi a punto de romperse, hasta chocar con el encapuchado y aplastarlo.

Te quedas mirando unos instantes, a punto para correr si es necesario; pero el encapuchado no mueve un músculo y sabes que, o bien está inconsciente, o está muerto. Así que ahora tienes la oportunidad de averiguar quién es. ¿Quién te ha encadenado en esa celda?

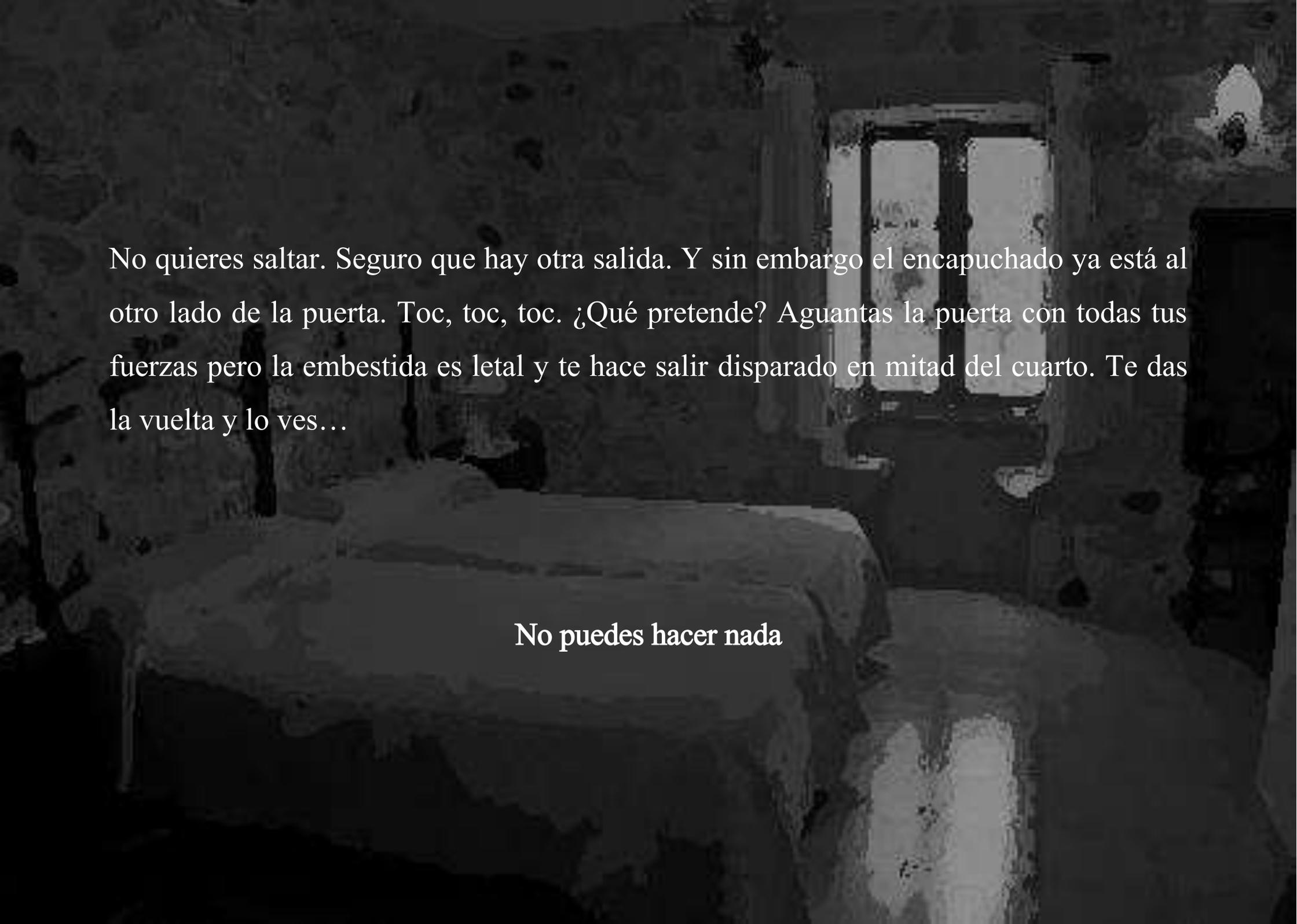
Quitar capucha

Seguir mi camino

A dark, atmospheric photograph of a room. In the foreground, a bed with a white sheet is visible. In the background, a window with a dark frame is set into a textured wall. The lighting is low, creating a somber and mysterious mood.

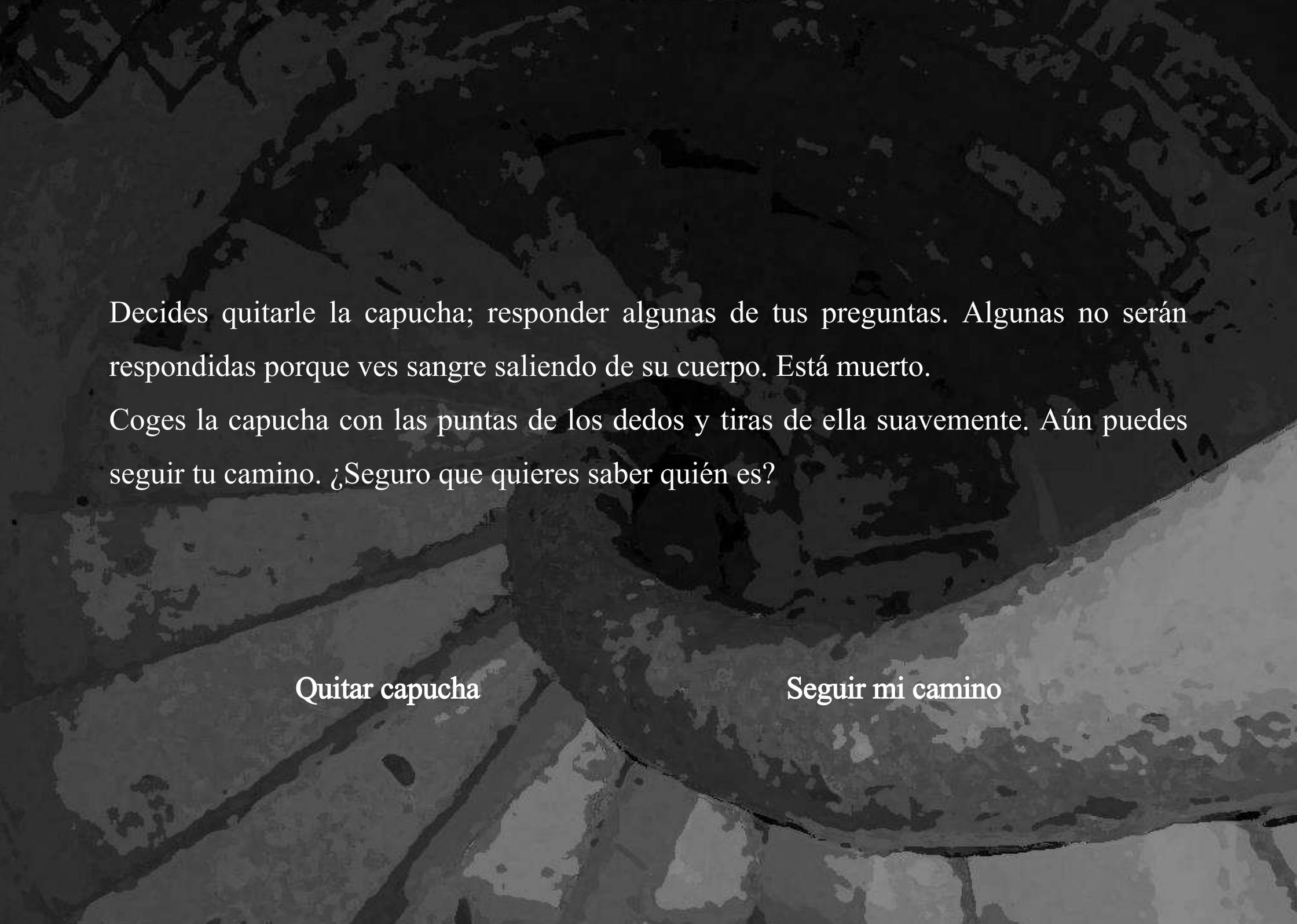
Abres la ventana y saltas al vacío. No miras abajo; no quieres saber lo que te espera.  
Cruzas los dedos y a los pocos segundos entras en contacto con el frío y húmedo  
abrazo de tu salvador.

**No puedes hacer nada**



No quieres saltar. Seguro que hay otra salida. Y sin embargo el encapuchado ya está al otro lado de la puerta. Toc, toc, toc. ¿Qué pretende? Aguantas la puerta con todas tus fuerzas pero la embestida es letal y te hace salir disparado en mitad del cuarto. Te das la vuelta y lo ves...

**No puedes hacer nada**

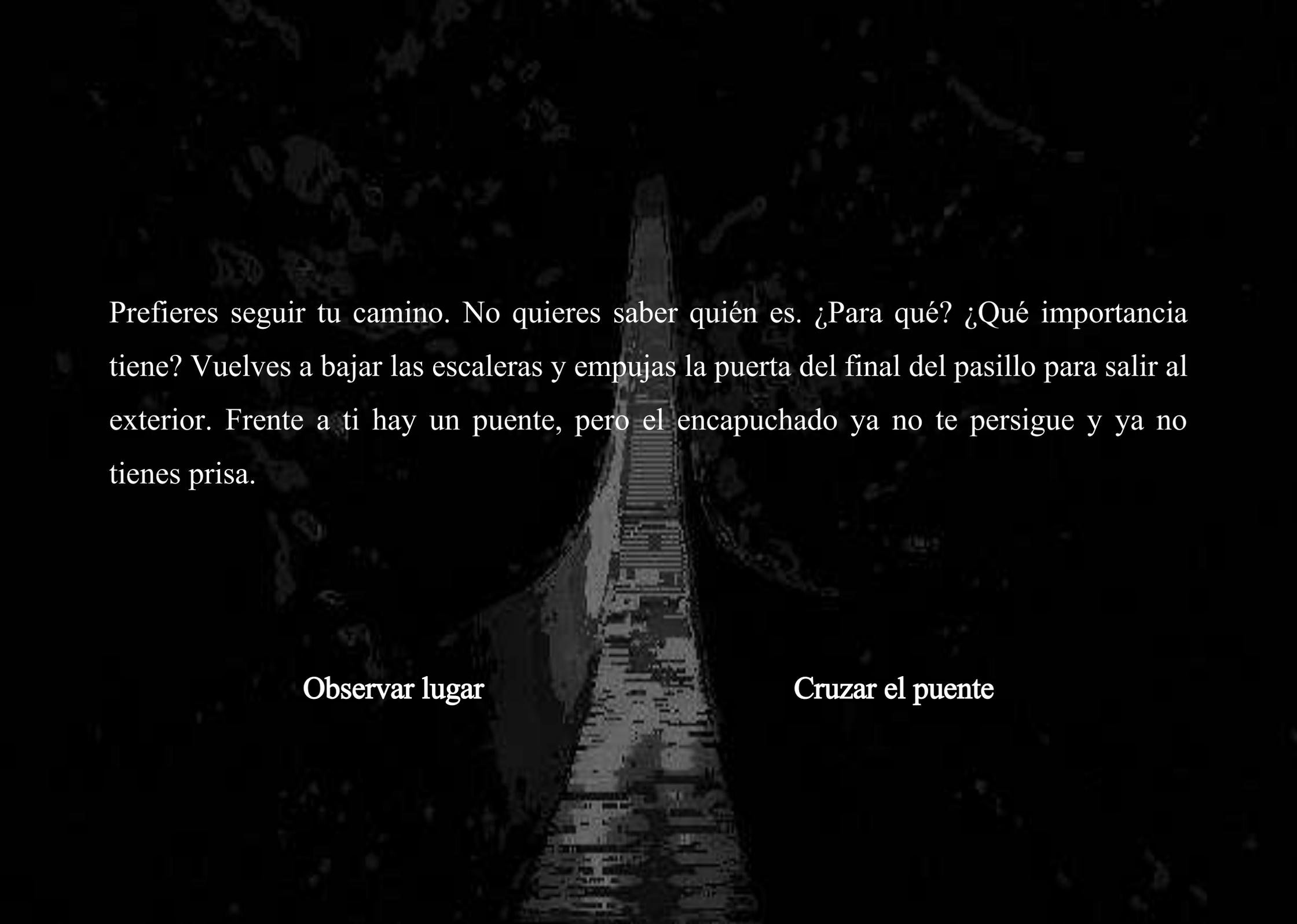


Decides quitarle la capucha; responder algunas de tus preguntas. Algunas no serán respondidas porque ves sangre saliendo de su cuerpo. Está muerto.

Coges la capucha con las puntas de los dedos y tiras de ella suavemente. Aún puedes seguir tu camino. ¿Seguro que quieres saber quién es?

Quitar capucha

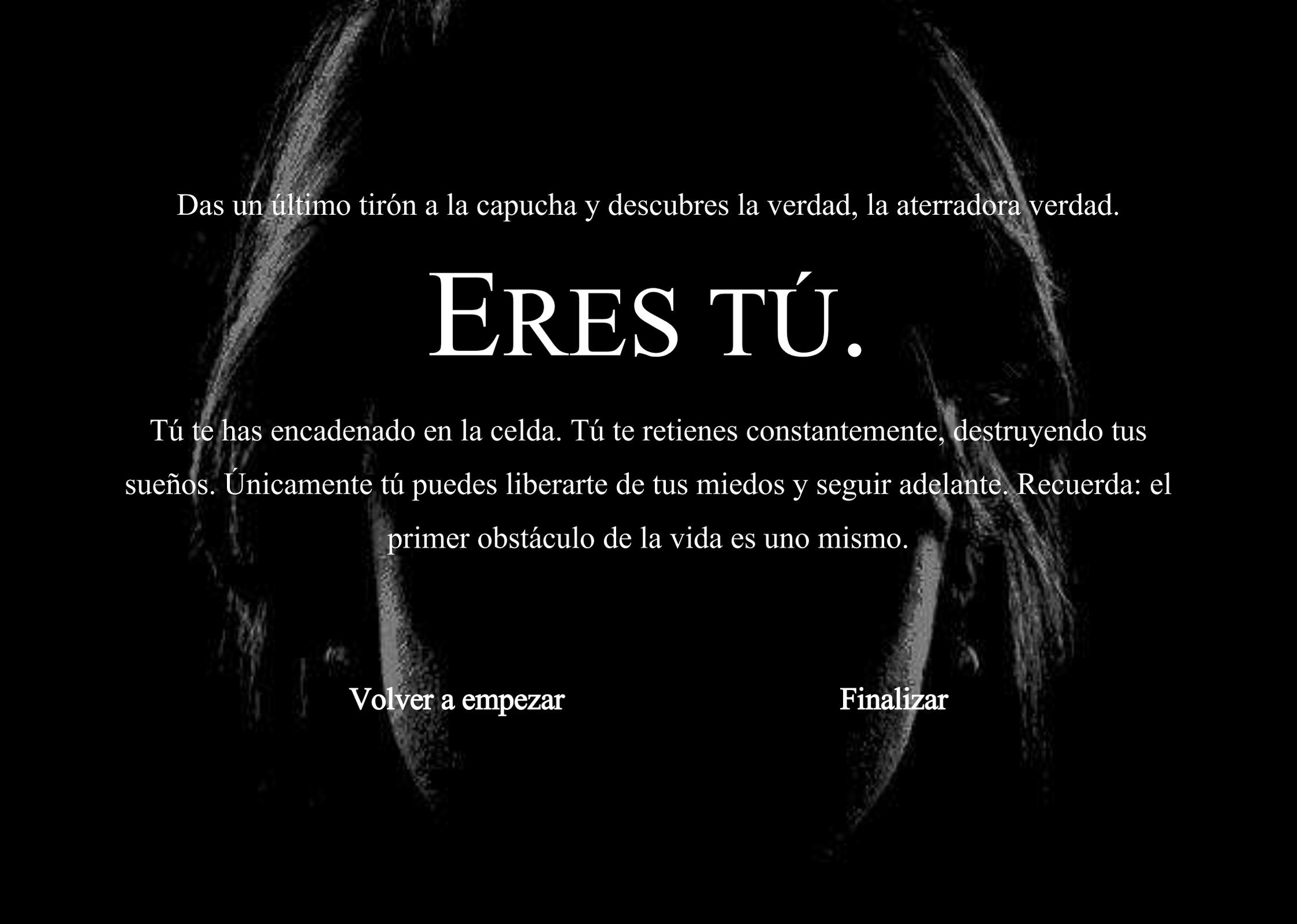
Seguir mi camino



Prefieres seguir tu camino. No quieres saber quién es. ¿Para qué? ¿Qué importancia tiene? Vuelves a bajar las escaleras y empujas la puerta del final del pasillo para salir al exterior. Frente a ti hay un puente, pero el encapuchado ya no te persigue y ya no tienes prisa.

**Observar lugar**

**Cruzar el puente**



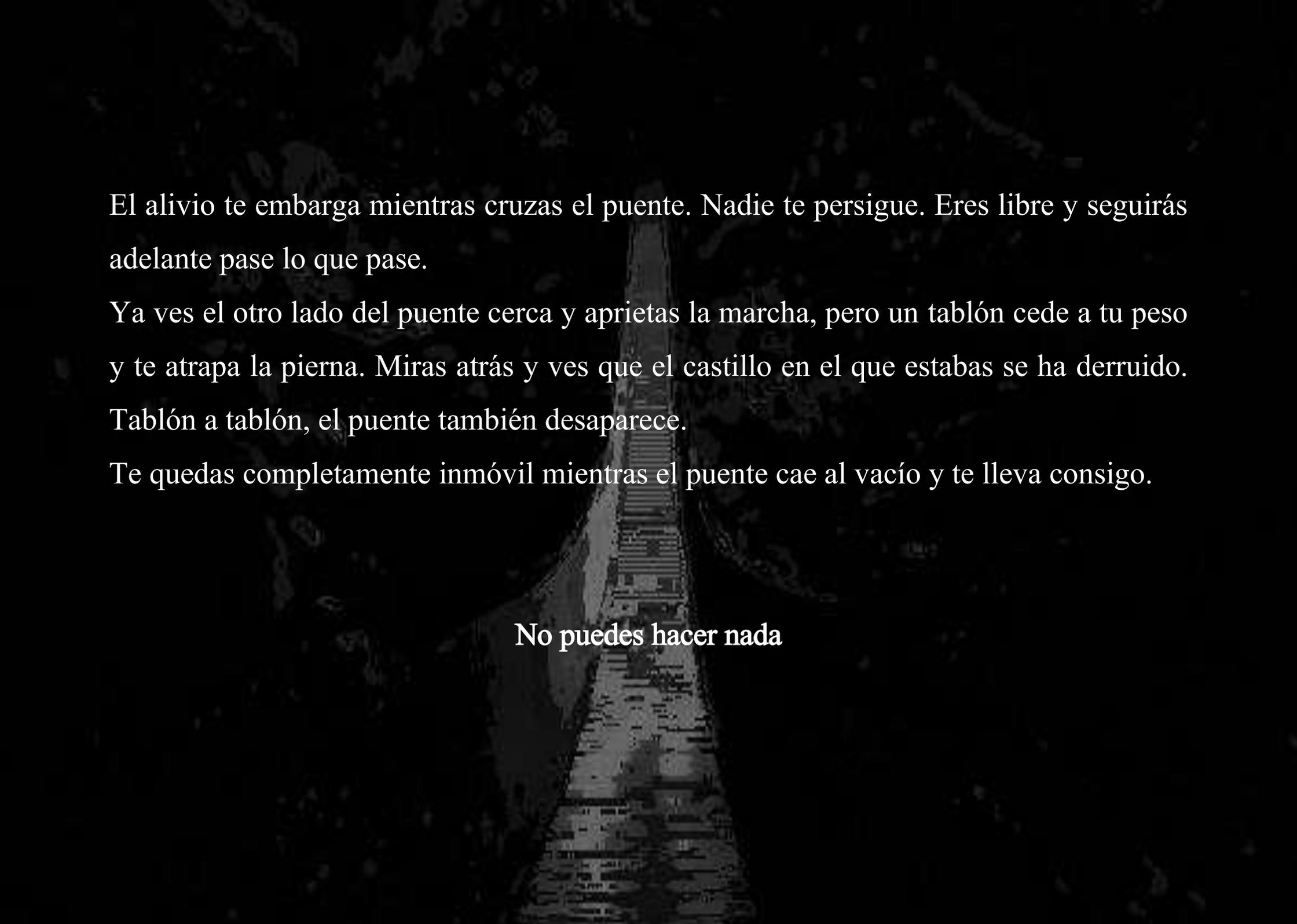
Das un último tirón a la capucha y descubres la verdad, la aterradora verdad.

# ERES TÚ.

Tú te has encadenado en la celda. Tú te retienes constantemente, destruyendo tus sueños. Únicamente tú puedes liberarte de tus miedos y seguir adelante. Recuerda: el primer obstáculo de la vida es uno mismo.

[Volver a empezar](#)

[Finalizar](#)

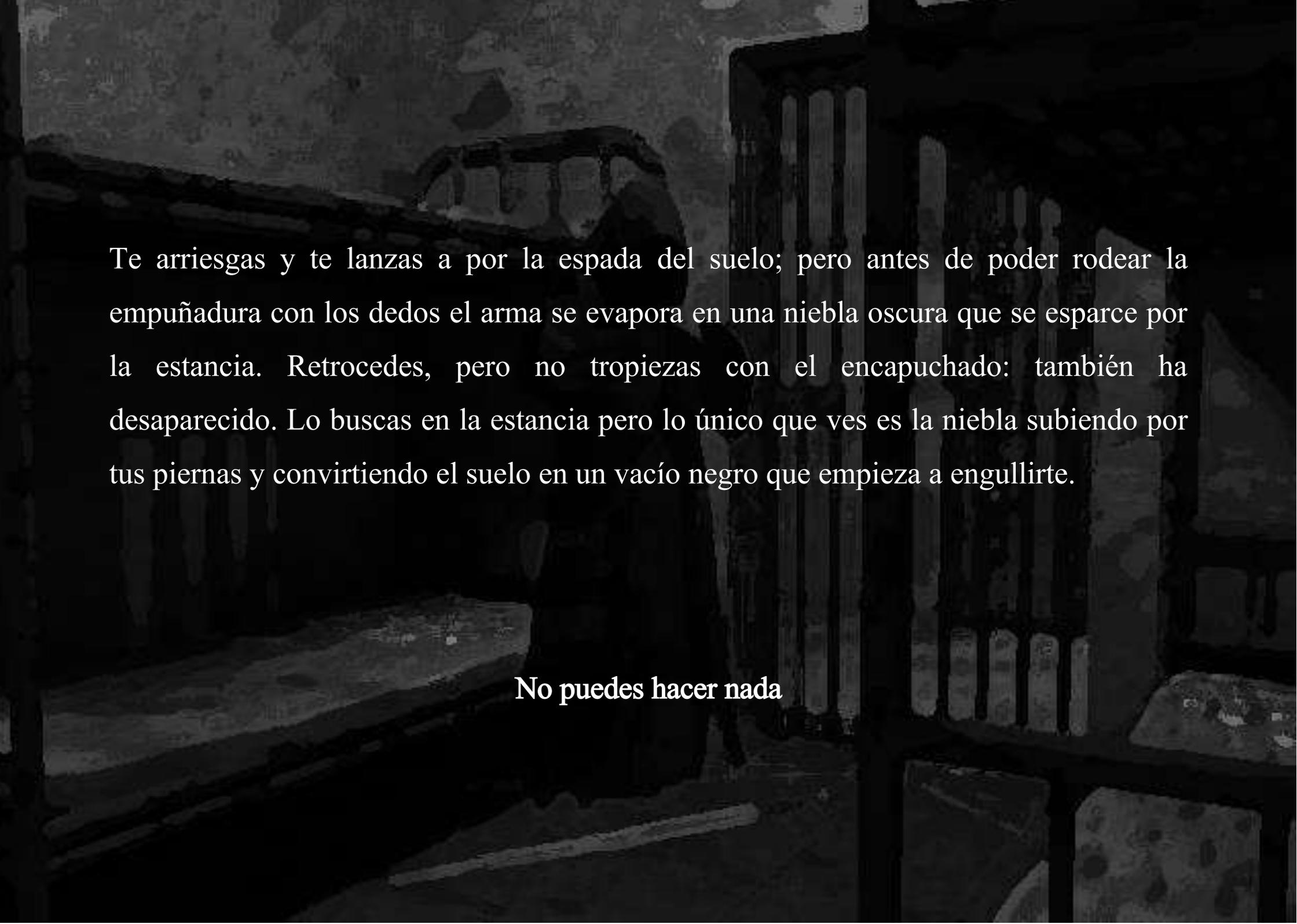


El alivio te embarga mientras cruzas el puente. Nadie te persigue. Eres libre y seguirás adelante pase lo que pase.

Ya ves el otro lado del puente cerca y aprietas la marcha, pero un tablón cede a tu peso y te atrapa la pierna. Miras atrás y ves que el castillo en el que estabas se ha derruido. Tablón a tablón, el puente también desaparece.

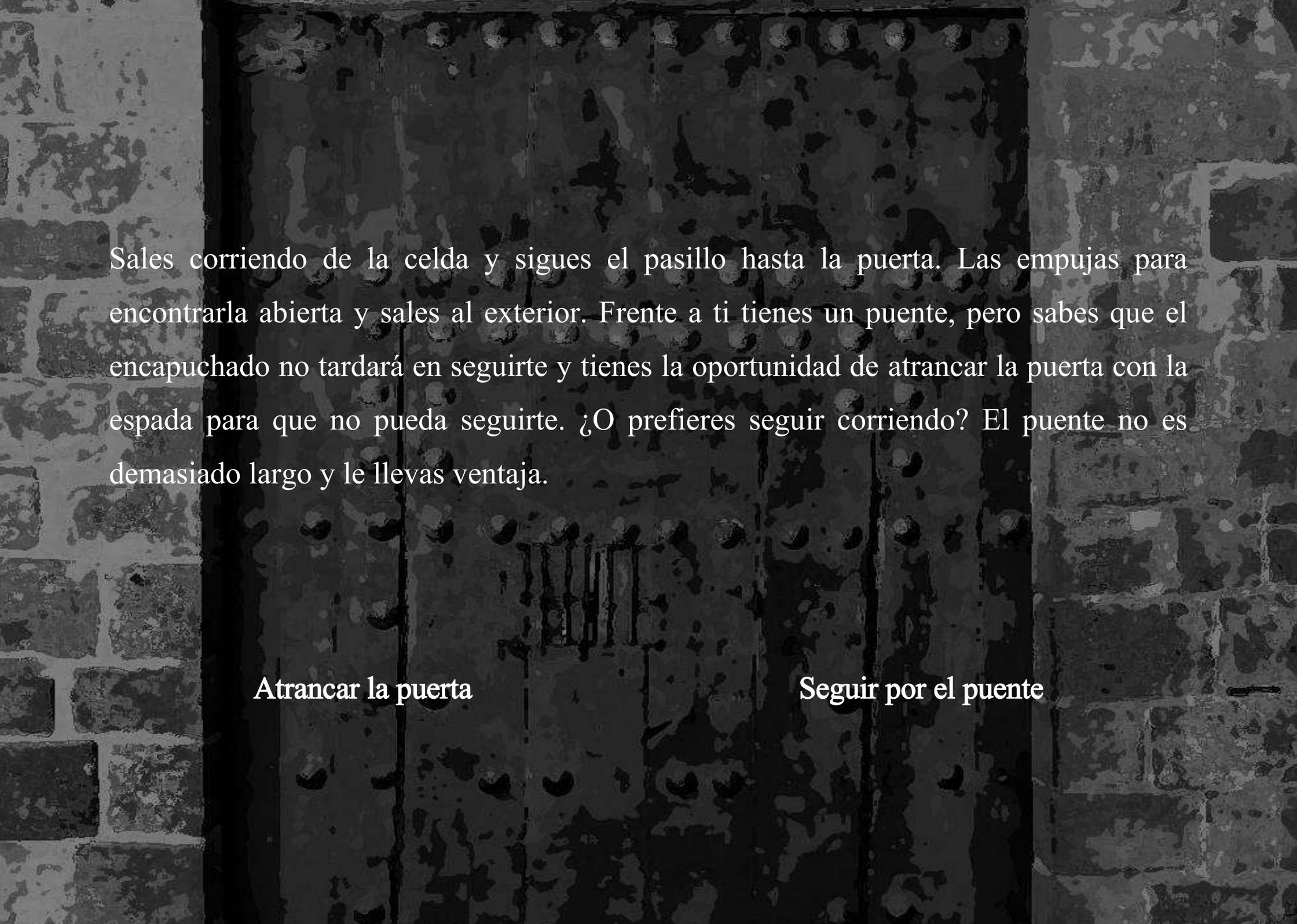
Te quedas completamente inmóvil mientras el puente cae al vacío y te lleva consigo.

**No puedes hacer nada**



Te arriesgas y te lanzas a por la espada del suelo; pero antes de poder rodear la empuñadura con los dedos el arma se evapora en una niebla oscura que se esparce por la estancia. Retrocedes, pero no tropiezas con el encapuchado: también ha desaparecido. Lo buscas en la estancia pero lo único que ves es la niebla subiendo por tus piernas y convirtiendo el suelo en un vacío negro que empieza a engullirte.

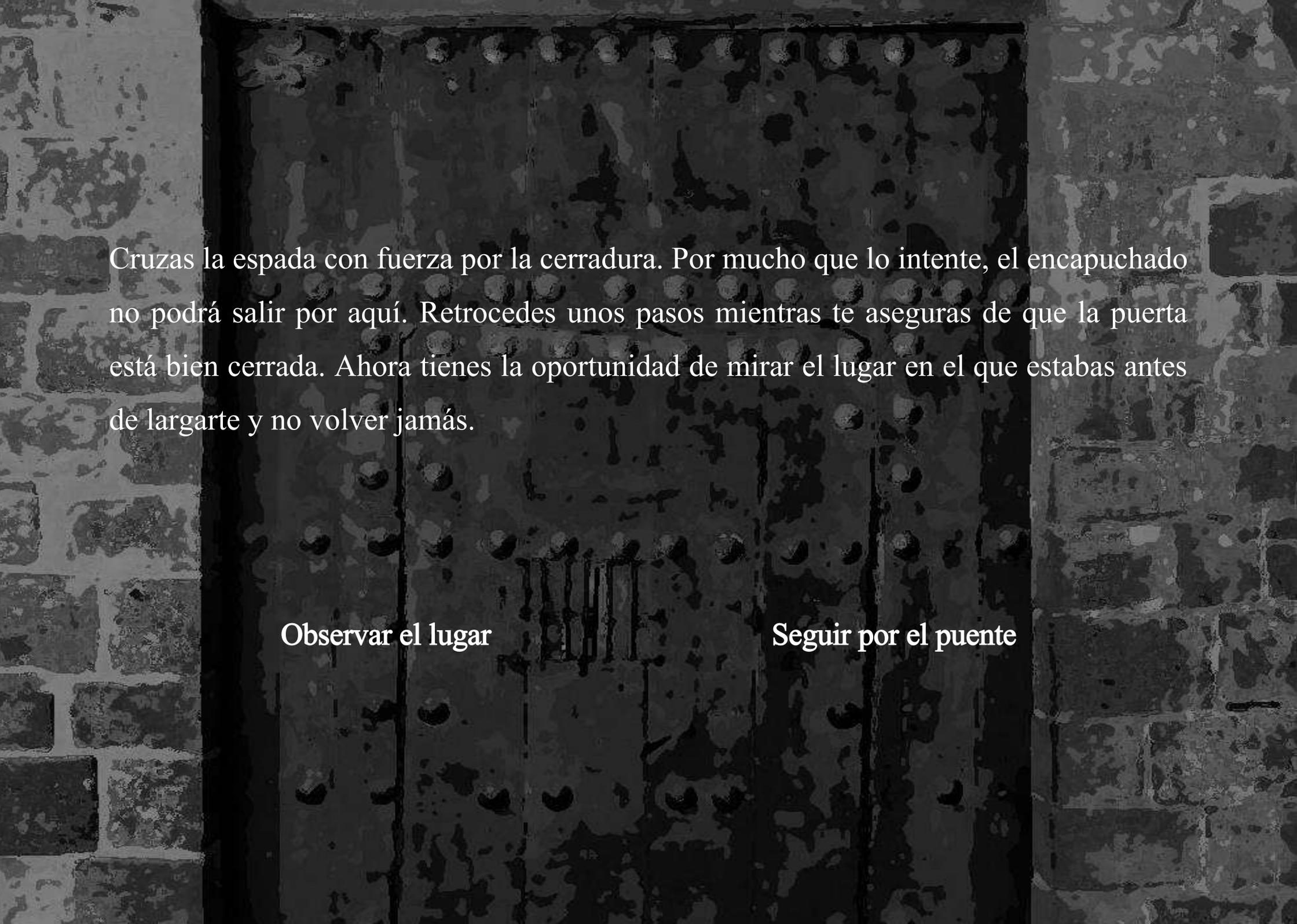
**No puedes hacer nada**



Sales corriendo de la celda y sigues el pasillo hasta la puerta. Las empujas para encontrarla abierta y sales al exterior. Frente a ti tienes un puente, pero sabes que el encapuchado no tardará en seguirte y tienes la oportunidad de atrancar la puerta con la espada para que no pueda seguirte. ¿O prefieres seguir corriendo? El puente no es demasiado largo y le llevas ventaja.

**Atrancar la puerta**

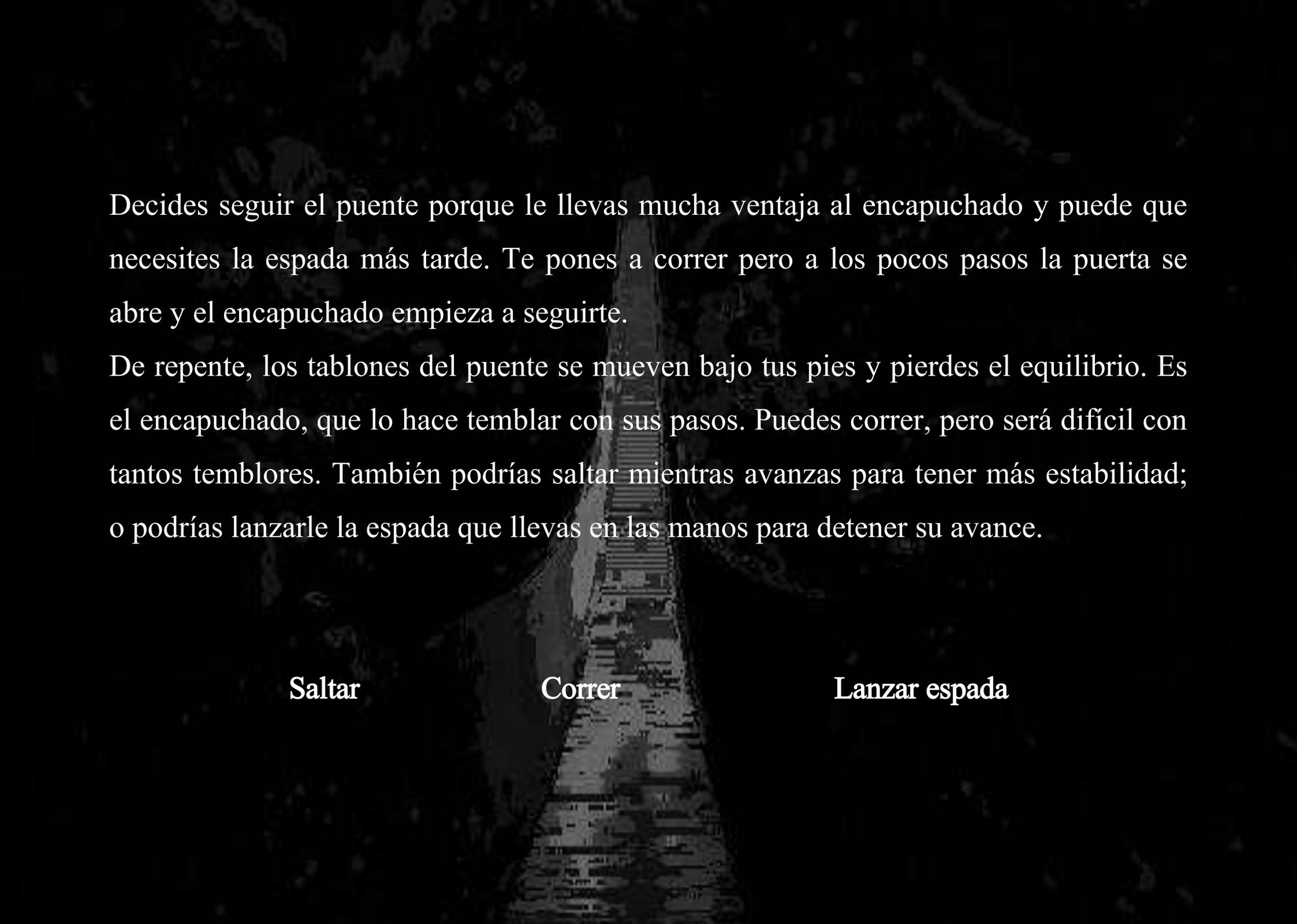
**Seguir por el puente**

A dark, heavily riveted metal door is the central focus, set within a stone wall. The door is covered in numerous circular rivets and has a small, rectangular, barred opening near the bottom center. The stone wall is made of large, rectangular blocks with visible mortar lines. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the metal and stone.

Cruzas la espada con fuerza por la cerradura. Por mucho que lo intente, el encapuchado no podrá salir por aquí. Retrocedes unos pasos mientras te aseguras de que la puerta está bien cerrada. Ahora tienes la oportunidad de mirar el lugar en el que estabas antes de largarte y no volver jamás.

Observar el lugar

Seguir por el puente



Decides seguir el puente porque le llevas mucha ventaja al encapuchado y puede que necesites la espada más tarde. Te pones a correr pero a los pocos pasos la puerta se abre y el encapuchado empieza a seguirte.

De repente, los tablones del puente se mueven bajo tus pies y pierdes el equilibrio. Es el encapuchado, que lo hace temblar con sus pasos. Puedes correr, pero será difícil con tantos temblores. También podrías saltar mientras avanzas para tener más estabilidad; o podrías lanzarle la espada que llevas en las manos para detener su avance.

**Saltar**

**Correr**

**Lanzar espada**



¡ENHORABUENA! ¡HAS TERMINADO *LA CELDA*!

¿CUÁNTAS VECES HAS MUERTO ANTES DE LLEGAR AL FINAL? ¿O TE HAS  
RENDIDO ANTES?

¿HAS DESCUBIERTO **TODOS** LOS SECRETOS DE *LA CELDA*?

¡COMPARTE *LA CELDA* Y COMPITE CON TUS AMIGOS PARA VER QUIÉN  
TIENE MÁS DOTES DE SUPERVIVENCIA!

**Ir a la web**