

# POPPER CRAFT

En busca de las gemas  
de Craftasy



# POPPER CRAFT

En busca de las gemas  
de Craftasy

© Poppercraft, 2023

Edición y fijación del texto: Rodrigo Palacios, 2023

© Editorial Planeta, S. A., 2023

Ediciones Martínez Roca, sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 08034 ,664-662 Barcelona

[www.mrediciones.es](http://www.mrediciones.es)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

Diseño de cubierta: Planeta Arte & Diseño

Ilustración de cubierta e interiores: © Catalina Castillo, 2023

Diseño de interiores: María Pitironte

© Recursos gráficos de interior: Maria Pitironte, a partir de los originales de Shutterstock

Primera edición: abril de 2023

ISBN: 978-84-270-5105-8

Depósito legal: B. 2023-4857

Preimpresión: Safekat, S. L.

Impresión: Huertas, S. A.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 47 04 272 93 / 70 19 702 91.



El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel **ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

# ÍNDICE



**INTRODUCCIÓN.**

**UNA LLAMADA DESDE EL OTRO LADO, 6**

**CAPÍTULO 1.**

**DENTRO DE CRAFTASY, 14**

**CAPÍTULO 2.**

**EL REINO DE TIERRA, 26**

**CAPÍTULO 3.**

**EL REY Y LA FLECHA, 40**

**CAPÍTULO 4.**

**EL REINO DE AIRE, 54**

**CAPÍTULO 5.**

**LA COMPETICIÓN, 68**





**CAPÍTULO 6.**  
**EL REINO DE HIELO, 82**

**CAPÍTULO 7.**  
**EL FUEGO DE LA MONTAÑA, 96**

**CAPÍTULO 8.**  
**EL REINO DE AGUA, 110**

**CAPÍTULO 9.**  
**VELOCIDAD PIRAÑA, 124**

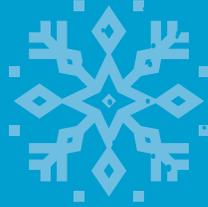
**CAPÍTULO 10.**  
**EL REINO DE FUEGO, 138**

**CAPÍTULO 11.**  
**LA ÚLTIMA BATALLA, 152**

**EPÍLOGO.**  
**EL DESENLACE, 166**



# Capítulo 1



# DENTRO DE CRAFTASY





Cuando abrió los ojos, Poppercraft lo veía todo borroso y se notaba mareado. Parpadeó unas cuantas veces, tratando de enfocar mejor y de reconocer los alrededores.

Ya no estaba en su habitación, sino en medio de un prado de color verde intenso. El azul del cielo también era más potente de lo habitual, y las nubes eran de un blanco perfecto, sin una sola traza de gris.

—**¿Qué...?** ¿Qué ha pasado? —balbuceó aturdido.

Iba a tocarse la frente, cuando descubrió que la piel de sus manos había cambiado. Era completamente lisa. Giró las muñecas, para mirarlas por un lado y por el otro, pero no encontró ni una sola línea. Se tocó el pecho, pero no llevaba puesta la camiseta que había elegido por la mañana. Esto era una cazadora de cuero, como el que siempre vestía su personaje dentro del juego.

—**No, no, no...** —murmuró empezando a ponerse nervioso.

Delante de él estaba la misma casa de madera que acababa de ver, a través del monitor, en *Craftasy*. La tocó por todas partes, sin poder creerlo. Luego se llevó las manos a la cara, pensando que aquello podía tratarse de algún tipo de broma, y que le habían colocado unas gafas de realidad virtual sin que él se diera cuenta. Pero no había gafas; solo tocaba su nariz, que tampoco parecía ser la de siempre.

—**¿Poppercraft?** —preguntó alguien a su lado.

Poppercraft se dio la vuelta y se sobresaltó al encontrarse tan cerca con Adanías y con Popi.

—¡¡Ah!!

—¿Te encuentras bien? —preguntó Popi.

Poppercraft seguía dando vueltas y observando lo que tenía alrededor, como si le hubieran hecho beber un alucinógeno.

—**¿Dónde estoy?** ¿¿Qué es todo esto?? —preguntó asustado—. ¡¡Llévame de vuelta a casa!!

Ignorando el estado de shock de su amigo, Popi se abalanzó sobre su pecho y empezó a lamerle la cara, por lo emocionado que estaba de tenerle por fin frente a frente. Poppercraft sonrió un poco, pero enseguida regresó a su gesto de preocupación.

—Por favor, que alguien me explique lo que está pasando...

—Estás dentro del juego —dijo Adanías.

—¿¿Qué?? **¿¿Por qué??**

—Ya te lo he dicho: necesitamos tu ayuda —añadió el aldeano.

—Pero... **pero...** ¡no hacía falta entrar! —se quejó Poppercraft mientras sujetaba a Adanías por los hombros—.

Os podría haber ayudado desde casa, sentado en mi silla de *gamer*, que es supercómoda, icon mi café al ladito! Por favor, ¡ayúdame a volver!

—**Lo siento**—se disculpó Adanías—. Esta misión requiere que entres en lugares secretos, a los que solo es posible acceder desde dentro del juego.

—**Ay, dios mío...**—lamentó Poppercraft en un murmullo—. ¡¿Cómo salgo de aquí?!

En ese momento, se oyó el relincho de un caballo, y Adanías se abalanzó sobre Poppercraft, poniéndole la mano encima de la boca.

—Sssshhh...—musitó el aldeano.

Desde alguna parte de la aldea, el jefe de los guerreros preguntó en voz alta:

—**¿Qué ha sido eso?**

Poppercraft se quedó ojiplático. Resulta que aquellos guerreros que había visto en el juego no se habían ido tan lejos. Se oyeron los pasos de los caballos, mientras se acercaban de nuevo.

Adanías se separó de Poppercraft y se llevó el dedo a los labios, pidiendo silencio.

—**Seguidme**—susurró.

Agacharon el cuerpo y rodearon una de las casas, para después culebrear entre varios callejones. De vez en cuando, Adanías los obligaba a detenerse, escuchaba con atención, y luego seguían avanzando.

**Finalmente**, llegaron hasta el lateral de una calle más ancha, y el aldeano revisó los alrededores, antes de hacerles un

gesto para cruzar a todo correr hasta la puerta de una vieja casa y pasar al interior.

Adanías cerró, y luego corrió las cortinas de las ventanas. Se quedaron a oscuras dentro de un pequeño salón con muebles antiguos y cubiertos de polvo. El aldeano arrastró una de las sillas y levantó una esquina de la alfombra, con lo que dejó al descubierto una trampilla que había en el suelo.

—**¿Qué está pasando?** —susurró Poppercraft.

Adanías abrió la trampilla y los azuzó con un gesto de la mano.

—**¡Abajo!** —dijo—. ¡Rápido, rápido!

Popi mordió el pantalón de su amo y pegó un fuerte tirón.

—Vamos, vamos... —insistió sin soltarle.

—¡Vale, vale! —aceptó Poppercraft a regañadientes.

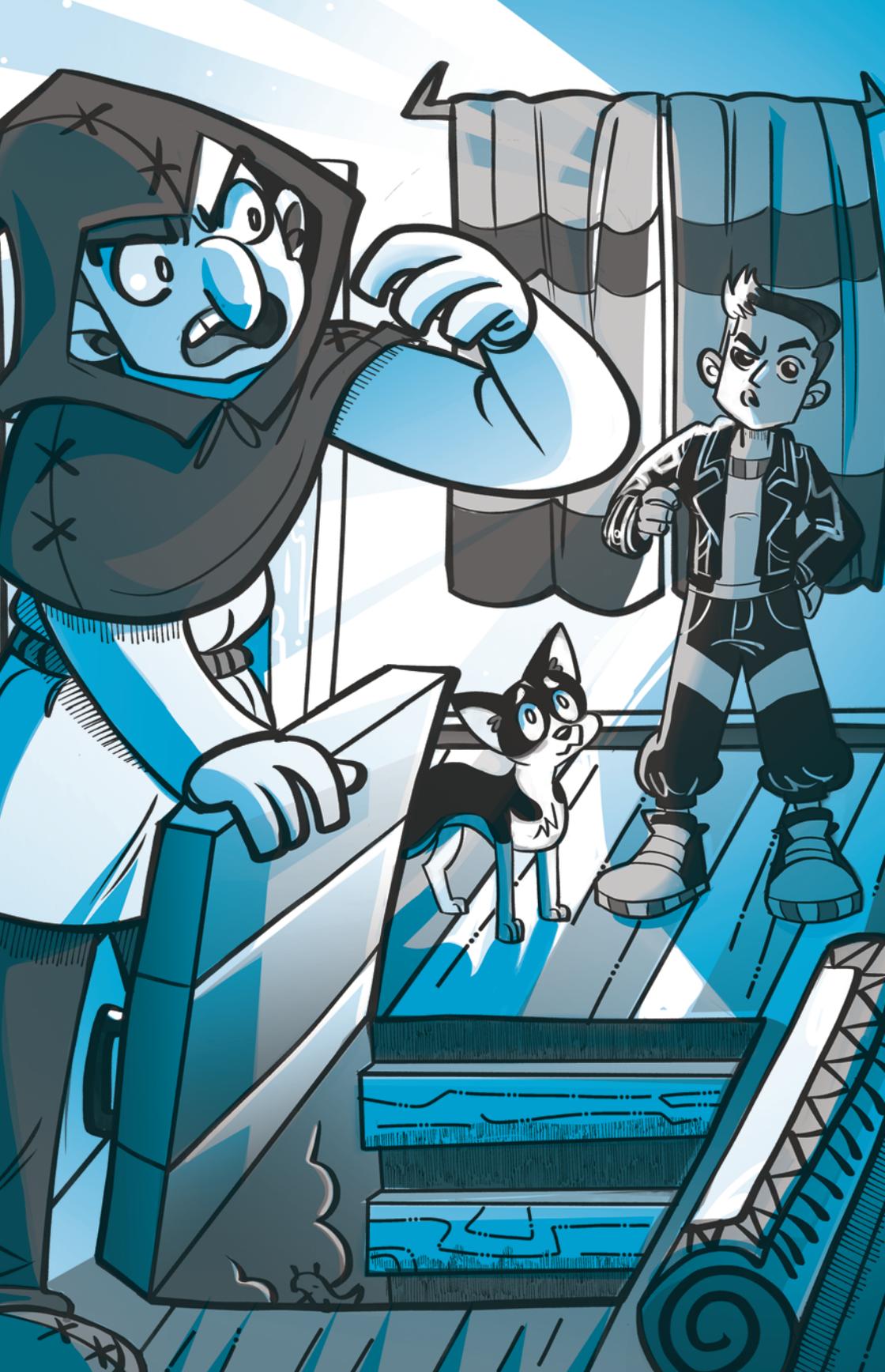
El aldeano bajó detrás de ellos, cerró la trampilla y se tomó un momento para recuperar el aliento. Ahora estaban en una sala vacía, que solo tenía una puerta de madera oscura en un extremo, grabada con extraños dibujos. Adanías la señaló.

—Escuchad con atención —dijo—: Detrás de esa puerta se encuentra el mundo subterráneo de Terrasbajas, reino de Malignus.

—**¿Quién es ese?** —preguntó Poppercraft.

—Malignus es un viejo aldeano que nos traicionó —explicó Adanías—. Vendió nuestros mayores secretos, como la localización de nuestros tesoros, o los puntos débiles para asaltar nuestras aldeas.

Poppercraft y Popi se miraron el uno al otro, sin entender todavía a qué venía todo aquello. Adanías pareció entristecerse mientras continuaba con su relato.



—**Malignus** era un hombre normal y corriente —dijo—. Lo único que le diferenciaba de los demás era que no tenía mascota. A decir verdad, eso era un poco raro, porque todos los aldeanos tienen una. Son nuestra razón para vivir; para ser felices. Pero a él no le quería ninguna mascota. Estaba solo... Y parecía guardar un gran rencor.

—**Disculpa** —interrumpió Poppercraft, tratando de no parecer insensible—. ¿Cuándo llegamos a la parte en la que me explicas cómo vuelvo a mi casa?

—Por favor, escucha —pidió el aldeano—. Llegaremos a eso enseguida.

Poppercraft suspiró, tratando de ser paciente.

—**Está bien...**

—Como os decía, Malignus vendió nuestros secretos a Terrasbajas, a cambio de ser nombrado rey.

—**¿Rey?** —dudó Poppercraft—. Pero ¿rey... de todo Terrasbajas?

—¡No! —negó de inmediato Adanías—. Terrasbajas fue dividido en ese momento en cinco reinos: tierra, aire, hielo, agua y fuego. El pacto que hicieron fue nombrar a Malignus rey del Reino de Fuego.

—**Entiendo** —aceptó Poppercraft.

—En cuanto tuvieron en su poder toda la información que Malignus les trajo, pusieron en marcha un plan para saquear todas las aldeas del mundo exterior. Los botines de oro y diamantes serían para los demás reinos, y las mascotas se las quedaría Malignus.

—¿Solo quiere las mascotas? **¿Para qué?**

—**No lo sabemos.**

En este punto, Popi tragó saliva, dudando sobre si quería seguir escuchando aquella historia.

—Ahora viene lo más importante —señaló Adanías—. Malignus cuenta con la ayuda de cinco comandantes magos. Están todos con él, en el Reino de Fuego.

—Eso suena peligroso... —murmuró Poppercraft viendo hacia dónde iba la conversación.

—**Lo es.** Pero hay una manera de vencerlos —apuntó el aldeano—. Cada uno de los magos dio parte de su poder a un rey, entregándole una gema. Los reyes utilizaron las gemas para transformar sus reinos en lo que son hoy en día.

—**¿Y qué son?** —quiso saber Poppercraft.

El rostro de Adanías se ensombreció, mientras pensaba en la mejor manera de explicarlo.

—Algunos reinos han sufrido pocos cambios, pero otros, como el de hielo, se han convertido en un desierto frío y seco.

Poppercraft asintió. Cuando lo veía a través de la pantalla, *Craftasy* solo era un lugar al que ir de vez en cuando a jugar, y que podía abandonar en cualquier momento. Pero, ahora que estaba dentro y era testigo de la preocupación de Adanías, se daba cuenta de que todo aquello estaba lleno de vida.

—**Casi me da miedo** preguntarlo, pero... ¿Qué es lo que queréis que haga yo?

El aldeano miró a Poppercraft con un brillo de esperanza.

—Hay que ir a buscar cada una de las gemas —dijo—. Solo con ellas podrás enfrentarte a Malignus.

—**¿Enfrentarme?** —dudó Poppercraft—. Pero... yo no conozco Terrasbajas... Nunca he jugado esa parte del juego.

Adanías asintió para dar a entender que comprendía la inquietud de Poppercraft. Empezó a buscar algo dentro del zurrón que llevaba colgado al hombro.

—Hace unos días, un guerrero llamado Fórtacles consiguió avanzar reino por reino, hasta llegar a Malignus, pero sucumbió frente a su poder.

—**Fórtacles...** —repitió Poppercraft afilando la mirada—. ¿Ese no era el tipo al que buscaban los guerreros?

—Exacto —confirmó Adanías—. Consiguió escapar, y le ayudamos a esconderse. Está muy grave, recuperándose de sus heridas.

El aldeano encontró, por fin, un pergamino y lo desplegó sobre el suelo. Estaba arrugado y roto por los bordes. Tenía dibujadas cinco zonas diferentes, que debían de corresponder a los cinco reinos, además de algunos bocetos con notas por todas partes. Adanías puso la mano sobre el pergamino.

—Fórtacles nos entregó este mapa —dijo—. Lo fue dibujando a lo largo de su viaje por los reinos de Terrasbajas. También nos advirtió de que Malignus planea atacar la superficie dentro de cinco días, con la Luna Boreal.

—**¿Cómo se enteró Fórtacles de eso?**

—Interceptó uno de los cuervos que los reinos utilizan para comunicarse entre ellos.

—Comprendo.

Adanías apuntó a cada una de las cinco zonas del mapa con el dedo.

—Deberéis viajar reino por reino, venciendo a cada rey —explicó—. Las gemas se encuentran incrustadas en sus coronas. Si reunís las cuatro gemas, podréis enfrentaros después a

los magos del agua, hielo, tierra y aire, porque cada gema anula el poder de cada mago.

— **Un momento**, un momento —interrumpió Poppercraft—. ¿Y qué hacemos con el mago de fuego?

Adanías volvió a ponerse en pie. Encogió los hombros y se frotó las manos, buscando la mejor manera de decir lo siguiente.

—Eres el elegido —dijo mirando a Poppercraft con fijeza—. Llevas muchos años jugando a este juego. Confiamos en que serás capaz de encontrar la manera.

Poppercraft frunció el ceño, y le asaltó la misma duda que le carcomía por dentro desde el principio.

— **Y si lo consigo...**

Adanías asintió.

—Los antiguos libros de magia dicen que todo el que entre al juego quedará atrapado hasta que las gemas sean destruidas —dijo—. Si derrotas a Malignus, podrás volver a casa.

—¿Y si no lo logro?

El aldeano puso su mano sobre el hombro de Poppercraft.

—Todo lo que te pase en el juego se verá reflejado en la vida real.

Poppercraft se quedó mirando estupefacto a Adanías.

—Qué bien... —murmuró y, después, sonrió nervioso—. Así que, en resumen, no me queda más remedio que aceptar el reto, ¿verdad?

— **Tiene toda la pinta** —murmuró Popi.

Poppercraft le miró y el perrito empezó a mover la cola, ansioso por emprender la aventura.

—Está bien —añadió Poppercraft—. ¡Lo haremos!

—¡Bien! —exclamó Popi.



En ese momento, resonó la voz de uno de los guerreros en la calle.

—**iPor aquí!** —indicó—. ¡He oído algo!

Popi encogió el cuerpo, sintiéndose culpable por haber hablado tan alto.

—Maldita sea... —susurró Adanías, y empujó a Poppercraft en dirección a la puerta—. ¡Rápido, tenéis que ponerlos en marcha!

—Pero **¿qué harás tú?** —preguntó Poppercraft.

—No te preocupes —respondió el aldeano quitándole importancia al asunto—. Me he escapado otras veces.

Colocó la mano sobre la puerta, y la acarició de una manera un tanto extraña, dibujando un círculo y una flecha con los dedos. Entonces, el grabado de madera oscura cambió a un color marrón claro, y el cerrojo crujió al desencajarse. A continuación, la puerta se abrió, dando paso a un túnel con las paredes de tierra y raíces colgando del techo.

Adanías entregó el pergamino a Poppercraft y le dio una palmada en la espalda.

—**iSuerte!** —susurró.

Poppercraft y Popi entraron. La puerta se cerró a sus espaldas, y justo después desapareció, transformándose en otra parte de la pared del túnel.