

ANTOLOGÍA

ASÍ VAS A MORIR

INFANTIL Y JUVENIL



LA MÁQUINA
QUE PREDICE
TU MUERTE

Así vas a morir. La máquina que predice tu muerte.

Pequeña Antología LIJ Abracadabra.

D.R. © 2023 Sus autores.

Imágenes de portada e interiores:

Midjourney Laboratorio Independiente de Investigación.

Semblanzas de los autores generadas en Chat GPT 3.5

D.R. Para esta edición © 2023 Lengua de Diablo Editorial

Antiguo Barrio de la Carolina, Cuernavaca, Morelos, México

<http://www.lenguadediablo.com>

<http://www.twitter.com/lenguadediablo>

<http://www.facebook.com/lenguadediablo>

Primera edición agosto 2023

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



Usted es libre de: Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. **NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. **SinDerivadas** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.

Proyecto inspirado en el concepto “La máquina de la muerte”, creado por Ryan North. Esta adaptación independiente fue creada bajo el modelo MOD Fan Art License y no está oficialmente vinculado con Machine of Death oficial. Para más información visite machineofdeath.net
Inspired by the “Machine of Death” concept created by Ryan North. This independent adaptation was created under the MOD Fan Art License and is not officially affiliated with Machine of Death. For more information, visit machineofdeath.net

Así vas a morir

La máquina que predice tu muerte

Antología

Diablacadabra

Prólogo:
Descubriendo el Destino
Efraím Blanco

Enmarcado en el universo de la ciencia ficción, nos adentramos en un mundo donde las máquinas poseen el asombroso poder de predecir el destino humano. En estas páginas, exploraremos un compendio de relatos extraordinarios, unidos por un elemento enigmático: “Así vas a morir, la máquina que predice tu muerte”, en una edición especial para niñas, niños y jóvenes.

En un universo donde la línea entre lo real y lo imaginario se desdibuja, los autores, a través de sus cuentos, nos llevan a un viaje lleno de misterio, reflexión y asombro. En estos relatos, las máquinas de la muerte no son simples artefactos, sino portales a los recovecos más profundos de la condición humana, revelando secretos y deseos que desafían el entendimiento convencional de la existencia.

Cada historia es una exploración única de cómo la tecnología, y más específicamente, la máquina de la muerte, influye en las vidas de aquellos que se atreven a enfrentarla. Desde predicciones inquietantes hasta revelaciones inesperadas, estos relatos capturan la esencia de la incertidumbre y la fascinación que rodea a la muerte y al destino.

A través de los ojos de los personajes de estos cuentos, seremos testigos de la sorprendente variedad de experiencias humanas que surgen cuando las máquinas se entrelazan con nuestros destinos. Desde la búsqueda de respuestas y la

lucha contra el tiempo hasta el descubrimiento de nuevos caminos y la redefinición del significado de la vida, cada narración nos sumerge en una realidad alternativa donde las máquinas de la muerte son tanto el catalizador como el espejo de nuestras ambiciones y temores más profundos.

A medida que avances en estas historias, te invito a reflexionar sobre tu propia relación con la tecnología y cómo el conocimiento de tu propio destino afectaría tus elecciones y tu percepción de la vida. ¿Te atreverías a conocer tu futuro? ¿Cambiarías tu rumbo si pudieras anticipar tu propia muerte?

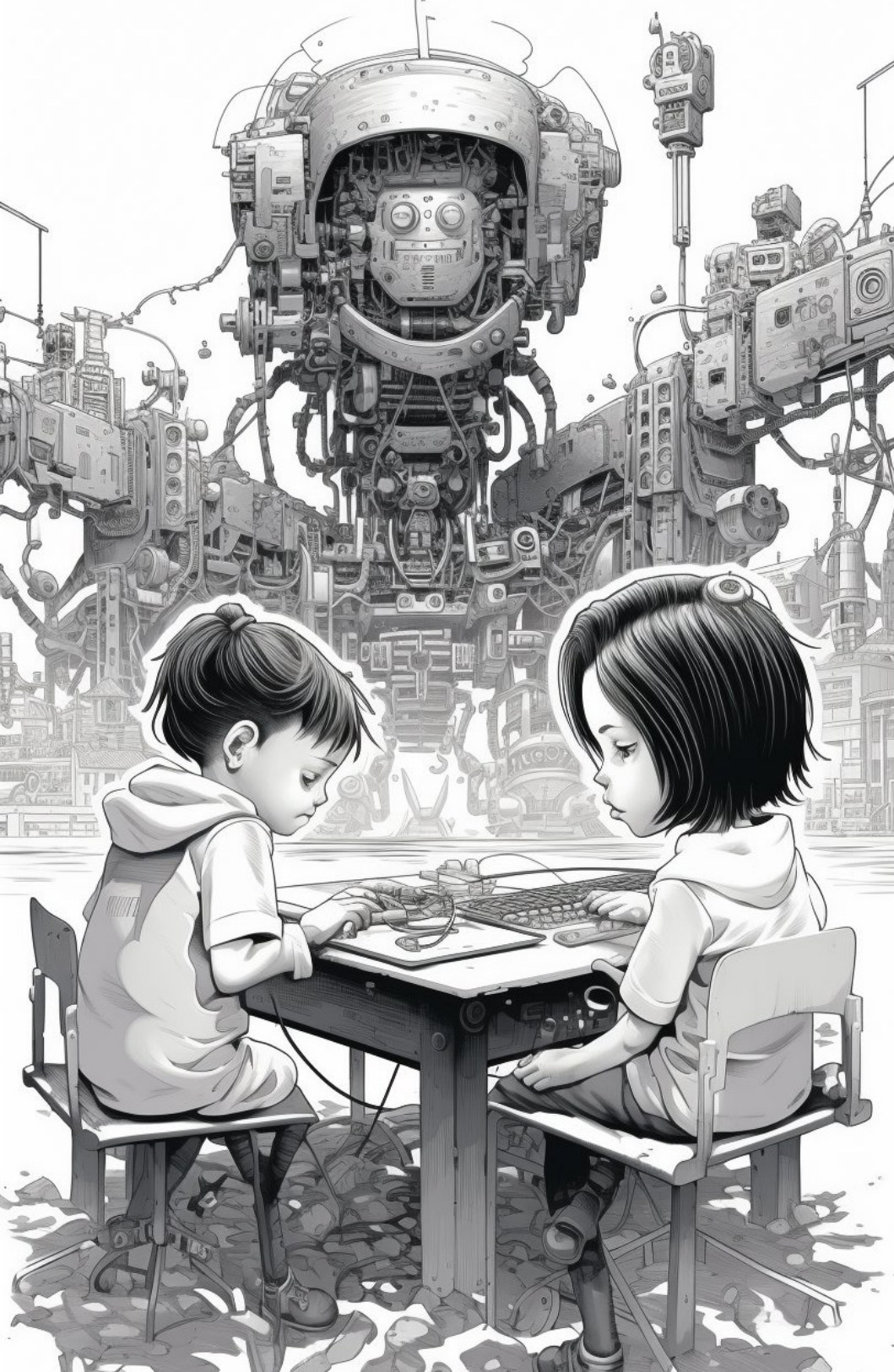
En *Así vas a morir, la máquina que predice tu muerte*, sus autores nos desafían a explorar el territorio desconocido entre la ciencia y la fantasía, ofreciendo un compendio de cuentos que te atraparán desde la primera página y te dejarán cuestionando la naturaleza misma de la existencia humana. Adéntrate en este viaje literario y prepárate para descubrir cómo, en un mundo donde las máquinas pueden predecir la muerte, el futuro está más enredado de lo que jamás podrías haber imaginado.

Máquina de la Muerte (sustantivo)

***Definición*:** La “Máquina de la Muerte” es un artilugio legendario en el ámbito de la ciencia ficción y la fantasía que posee la asombrosa facultad de predecir el destino y la causa de la muerte de un individuo. A menudo, se representa como un dispositivo tecnológico o un artefacto místico, capaz de revelar secretos profundos sobre el tiempo de vida y las circunstancias finales de una persona.

***Características notables*:**

1. ****Predicción Fatal****: Su función principal es anticipar la forma en que una persona fallecerá, ya sea mediante accidentes, enfermedades o situaciones extraordinarias.
2. ****Conexión con lo Desconocido****: Se cree que la máquina de la muerte puede tener vínculos con fuerzas sobrenaturales o dimensiones desconocidas, lo que le otorga un aura de misterio y asombro.
3. ****Interfaz Específica****: Suele requerir algún tipo de interacción específica, como el aporte de una gota de sangre, un toque personal o una pregunta específica para activar sus capacidades adivinatorias.
4. ****Cambios en el Destino****: A menudo, la revelación de la predicción puede llevar a cambios en el comportamiento y decisiones de la persona, lo que a su vez podría alterar su destino.
5. ****Consecuencias Imprevisibles****: Dependiendo de la interpretación de la predicción y las acciones tomadas en consecuencia, el resultado final puede ser tanto impredecible como sorprendente.



Chamoy

Karla Arroyo

Le dije a Jaime que no fuera tentón, pero ahí va a agarrar lo que no es suyo, para colmo, traía las manos sucias del chilito que le puso a las jícamas.

Entre los dos juntamos cuarenta pesos y unas fichas que quedaron pendientes para las retas de las maquinitas en la tarde... como siempre, sería la vencedora. Le dije que no quería que me regañaran por su culpa, pero él estaba necio con que no pasaría nada si le completábamos los cincuenta pesos al aparato ése que trajo el señor de sombrero.

Yo no quise saber de qué iba a morir, pero desde que se fue el dueño, con el profe de español hacia la biblioteca, le vi sus negras intenciones de echar a andar la máquina.

Clarito nos dijo que no tocáramos nada, porque se trataba de un artefacto muy delicado y además pedía a cambio de decir tu suerte (o más bien, mala suerte) una gota de sangre.

Ni de chiste me iba a dejar picar, pero tampoco Jaime, ahí descubrí que le tiene miedo a las agujas. Entonces se le ocurrió meter un pedazo de jícama llena de chamoy, dijo muy seguro que funcionaría porque se veía igual de rojo.

Cuando estábamos esperando a que saliera el papelito con la palabra que le iba a decir cómo se iba a desvivir, escuchamos un ruido muy raro, parecido a cuando le echas mucho hielo a la licuadora y no muele, como que se atora.

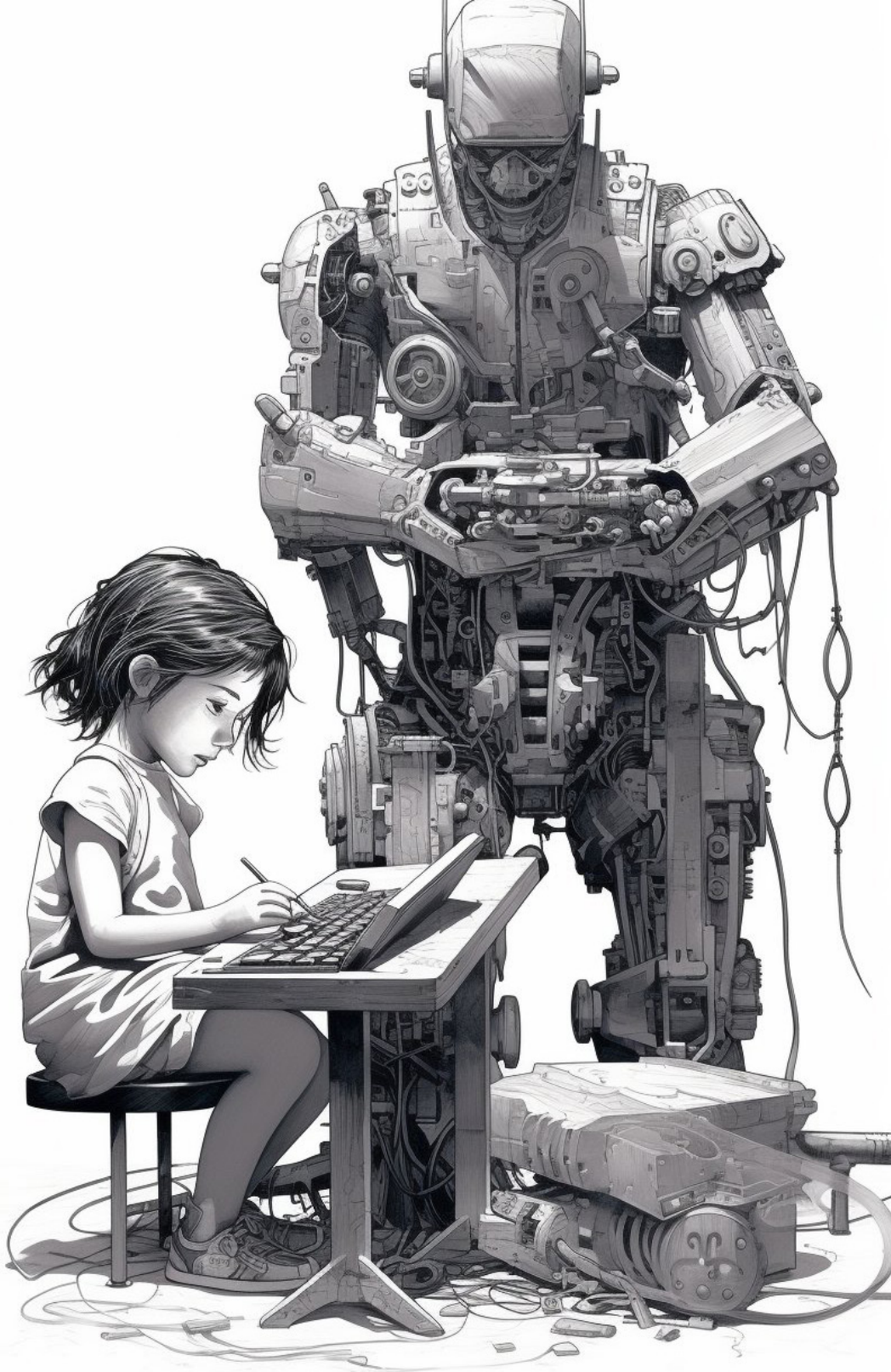
Justo en ese momento se acercaba el señor del sombrero y el profe Agustín, así que nos echamos a correr. Al cabo de un rato nos mandaron llamar a la dirección.

Mientras íbamos hacia la puerta roja, solo escuchamos el siseo de los demás a nuestro paso, yo les eché mi mirada aniquiladora.

Nos interceptó el maestro Agustín, y nos advirtió que más nos valía que la máquina no se hubiera estropeado porque si no, la maestra Justina nos iba a decir hasta de lo que nos íbamos a morir. Le di un pequeño codazo a Jaime y le dije, ¿ya ves?, y nosotros pagando para saberlo. Al llegar, estaba la maestra en la entrada, detrás de ella salió el del sombrero.

La directora tenía dos pedazos de papel manchados de chamoy, nos los dio; se podía leer con letras grandes: CITATORIO, firmado por ella y el señor Enigma Zacarías; quien nos ofreció un trato, que si le ayudábamos a limpiar la máquina, nos devolvía el dinero con predicción gratis, pero esta vez con una gota de sangre real y que si lo convencíamos, nos revelaría cómo funcionaba.

Yo no lo sabía entonces, pero años más tarde fundaría Shamuy-Electrónicos para desarrollar las máquinas en serie y Jaime se encargaría de la distribución en todo el mundo. A la fecha, le siguen dando miedo las agujas y yo no he querido usar mi propia tecnología para tener una predicción.



Estar en donde nadie puede verte

Luis G. Torres

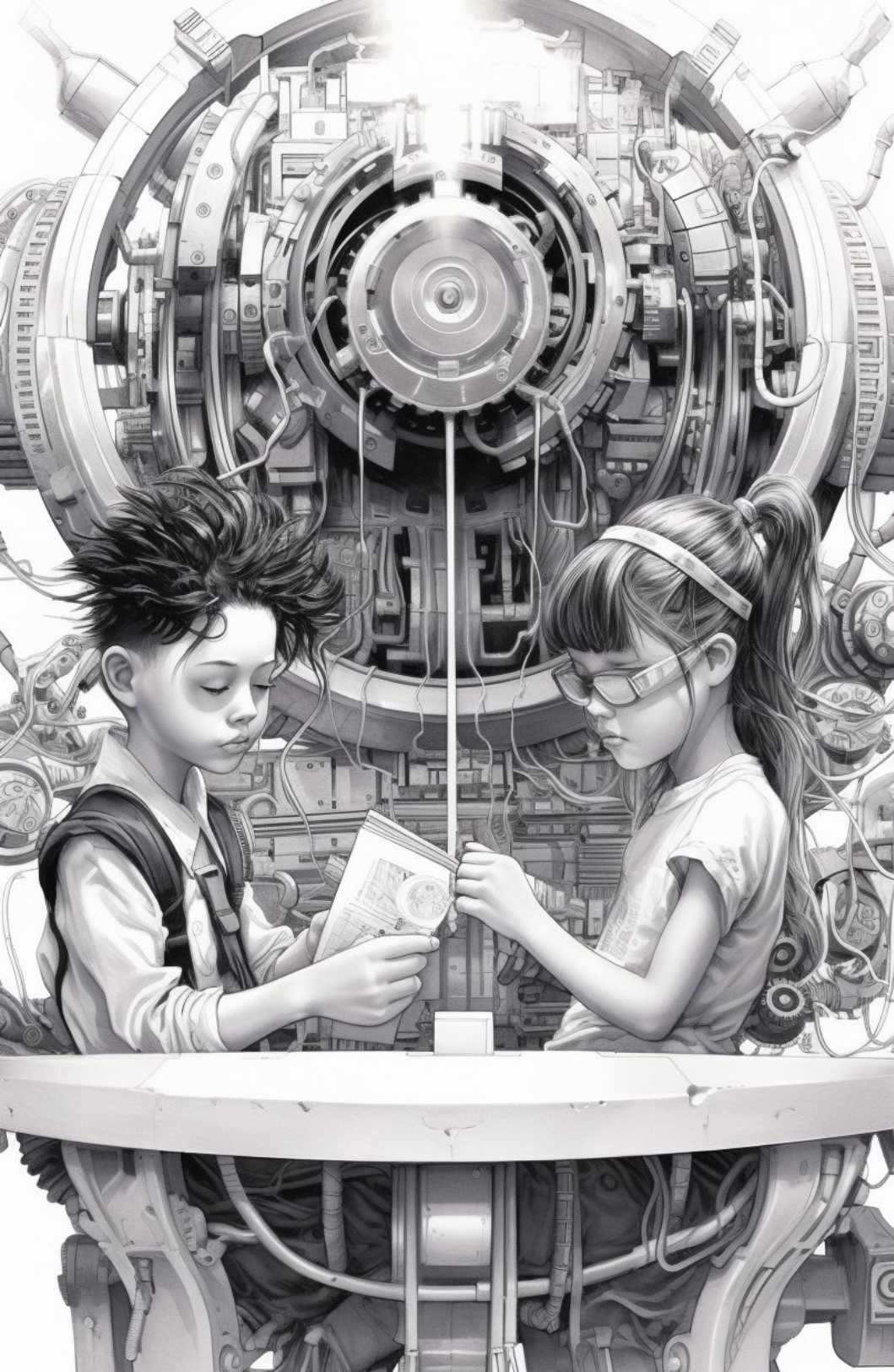
Felipito se conmovió mucho por la muerte de su abuelo. Ellos fueron siempre muy cercanos y aunque ya era muy mayor, nadie pensaba que estaba cercano a la muerte. Felipe permaneció muy callado cuando les dieron la noticia a él y a sus primos. También cuando vio que esos hombres llegaron a casa cargando una caja bien grande y pesada y entraron al cuarto de su abuelo. Tiempo después salieron cargando la caja entre los cuatro. Supo que, en algún lugar, los adultos estuvieron acompañando al abuelo por toda la noche, pero ni él ni sus primos fueron invitados. Al otro día, todo parecía haber vuelto a la normalidad, y nadie hablaba del abuelo a la hora de la comida, ni en la cena. Los adultos usaban un moño negro en el brazo.

Felipe no pudo aguantar más ese silencio y se soltó haciendo preguntas en la mesa, enfrente de sus padres y sus primos: “¿El abuelo estará bien?, ¿Lo volveremos a ver algún día? ¿Dónde está ahora?, ¿Por qué

se tuvo que morir, mamá?” Todos permanecieron callados. Solo se miraban los unos a los otros. Su mamá se acercó y lo abrazó. No supo qué decir, pero sus ojos se mojaron y le pidió que no siguiera haciendo esas preguntas.

Esa noche, Felipe pasó mucho tiempo tratando de imaginar a su abuelo en algún lugar, con su pantalón de pinzas, su camisa arremangada y su chaleco de lana, quizá fumando o leyendo su libro favorito. Lo veía a él, pero no podía imaginar el entorno. Se preguntaba si estar muerto era doloroso, o si simplemente era estar en otro lugar, donde nadie puede verte.

Al día siguiente volvió a atacar a sus padres con preguntas parecidas: “¿Dónde está el abuelo?, ¿Por qué no nos dijo que se iría?, ¿De qué se murió?, No pude despedirme de él”. Los padres, nuevamente callaron, no sabían qué contestar. Solo lo miraban con los ojos húmedos. Entonces Felipe se decidió y dijo a todos: “Esto no es justo. Nadie me dijo que el abuelo se iba a morir. Nadie sabe nada. Debería haber una máquina de la muerte, que te dijera cuándo y de qué vas a morir...así todos estaríamos preparados para lo que va a suceder, ¿no crees, mamá?”. Su madre se acercó, lo abrazó de nuevo y solo atinó a decirle: “Mi niño, tu abuelo está dentro de ti, de alguna manera, no dejes nunca de pensar en él”.



Secreto

Miguel A. García

Gustavo y Margarita viajan en el autobús escolar que los lleva a Acapulco a celebrar su graduación de preparatoria. Por momentos, conversan, se besan o duermen sin soltar sus manos.

Un lujoso hotel recibe al grupo de graduados. Muchachos y muchachas se desplazan libremente con la única regla de no beber alcohol. Margarita y Gustavo pasan las mañanas en las albercas o en la playa con sus amigos. La última noche, Margarita quiso conocer el casino. Al entrar les llamó la atención una máquina extraña. La Máquina de la Muerte. Se acercaron. Leyeron las instrucciones: La máquina escribe en un *ticket* la causa de muerte de quien la consulta. Margarita propuso jugar, se le ocurrió una idea: cada uno leería en secreto el destino del otro. A Gustavo le pareció bien, “primero las damas, Bebé”, diciendo esto depositó un billete de \$100 pesos en la ranura. Ella siguió las instrucciones, colocó los dedos de ambas manos en una superficie que parecía un escáner, la máquina hizo ruidos mientras los sensores se iluminaban. En la pantalla apareció la leyenda, “Consulta Terminada”, al mismo tiempo salió un *ticket*. “Espera, no lo leas, Bebito”, Margarita

le tapó los ojos. “Hay que hacerlo al mismo tiempo, te toca”. Gustavo se colocó frente a la máquina, ingresó el billete, colocó las manos donde debía y la máquina comenzó su rutina. “Consulta Terminada”. Entre risas nerviosas, Margarita agarró el *ticket*, “Ahora sí, Bebé, a las tres. Uno. Dos. Tres”.

El destino de Gustavo tenía impreso: “Soledad”. Margarita abrazó con fuerza a Gus, tratando de ocultar la tristeza que se había metido a sus ojos. El de ella decía: “Primogénito”.

Pasaron algunos años. Gustavo y Margarita se casaron. Ella con su compañía anhelaba salvar de la soledad a Gus y él no podía imaginar a Margarita embarazada de alguien más.



Pepita

Nicole Montelongo

Pepita no despierta. Ayer el adivinador de la muerte me predijo que mi muñeca tendría vida solo por unas horas y después moriría de causas desconocidas. Me reí y le dije: soy niña no tonta, los muñecos no tienen vida. “Ajá –dijo el viejo mirándome con sus ojos pequeñitos de los que salían chispas–, ¿entonces cómo hablas con ella?”. Hablo con ella, le respondí, pero yo misma me contesto con voz de muñeca. “Te crees muy lista, ¿verdad?, tú crees que es tu voz, pero es ella quien habla a través de ti” –me dijo, y me quedé temblando, Era un hombre alto y flaco como un espagueti, Todo vestido de negro, con sombrero y capa como esos hombres elegantes que salen en las pelis viejitas. Solo que este señor tenía la cara roja y tan fea que me daba miedo, además olía a quemado. Quería salir corriendo, pero mis pies por más que trataba no se movían.

Cuando se oyeron los gritos de: “¡Acérquense, vengán a saber cómo van a morir!”, toda la gente de la cuadra salió a verlo. Yo solo fui de curiosa, pero en la bola me empujaron y como traía a mi muñeca abrazada su cuerpecito apachurró el botón de la máquina de

la muerte. Parecía una de esas maquinitas a las que les echas unos pesos y sale un chicle con un anillo de plástico, pero en vez de chicle salió un papelito diciendo lo que ya les conté.

Asustada, en cuanto pude mover los pies, corrí a mi casa. El viejo me persiguió, pero me escabullí entre la gente. El muy sinvergüenza quería que le pagara. Después de las cosas horribles que me dijo por qué le iba a pagar. Al llegar, subí a mi cuarto y me encerré. No hice más que cerrar la puerta cuando di un brinco al oír la voz de Pepita: “Lulú, vamos a jugar a la casita”. En vez de darme miedo me dio gusto y nos pusimos a jugar todo el día. Yo reía y hablaba muy fuerte para que mamá no fuera a oír su vocecita ni su risa. ¡Qué felices estuvimos! Llegó la hora de la merienda y luego mamá me mandó a la cama. Nos quedamos platicando largo rato. No había luna y con la luz apagada Pepita no podía ver mi tristeza al pensar que pronto moriría.

La abracé muy fuerte y le dije que la quería mucho. Nos quedamos dormidas y cuando desperté, por más que la movía, mi muñequita no despertaba. Creí que había muerto, pero después de un rato, que se me hizo muy largo, Pepita abrió sus ojos, de vidrio azul, y me dijo: “Ese viejo tonto no sabe que los muñecos no morimos cuando un niño nos ama”.



La triste historia de cómo Lourdes obtuvo, por fin, una medalla

Ana Delia Carrillo

Lourdes tiene once años y no puede dormir. Es el último día de clases y la angustia de cada año le trepa por las piernas hasta instalarse en el centro de sus latidos. Hoy es la entrega de medallas. Se levanta de malas y refunfuña de todo, mugre sol, ¿de qué te ríes? Baja las escaleras con la mirada encendida y nadie hace el más mínimo comentario. El desayuno transcurre en el silencio más absoluto y sólo cuando las niñas suben al transporte escolar y se marchan, el aire se vuelve ligero en la casa de los Ordorica.

Mediodía. El sol sigue riendo, aún más que en la mañana. Papá y Mamá no caben en sí de felicidad. Ana mira con tremendos ojazos de plato a su hermana. Lourdes se deja abrazar y besar, extática. La medalla brilla en su pecho con una luminosidad casi propia. Todo es perfecto.

Lunes otra vez. Igual pero diferente. El fin de semana no pudo haber sido mejor. Lourdes baja las

escaleras en actitud triunfal. La esperan Mamá, Papá y Ana, todos muy sonrientes y arreglados. Se sienta, extrañada por este cambio de rutina.

—¿Adivina a dónde vamos?

El día de hoy hasta la voz de su hermana le parece angelical.

—A la escuela, a darle las gracias a sor Encarnación por su apoyo, porque sin su dedicación tal vez no hubieras obtenido tu medalla.

Lourdes siente que se hunde en un pozo más negro que su futuro.

Ana llora, Mamá llora, Papá yace en el suelo sin signos de vida. Las palabras de Lourdes aún resuenan en la cocina, las paredes parecen repetirlas hasta el cansancio. No, Mamá, con sor Encarnación no... y de su boca sale la confesión: la medalla no es mía, se la alquilé a Marisela Ganem. Ya estaba harta de verle la cara a ésta, y de tu mirada de lástima y la de resignación de Papá...

Mamá no puede sino recordar la predicción de la Máquina de la Muerte que recibiera Papá hace unos años. Una sola palabra que ahora cobra sentido: ALQUILER.



Pepito y la máquina

Gerardo Horacio Porcayo

Odiaba ser el centro de los chistes, que usaran *ese* diminutivo y que todo el mundo estuviera construido para gente grande, más alta que él. Odiaba que los adultos suspendieran sus bromas cuando entraba en la sala durante las reuniones y se quedarán callados, como si también contaran cuentos sobre el mítico Pepito, pero refiriéndose a él.

El colmo fue en la semana antepasada, por eso este último viernes se acercó en puntitas hasta el borde del dintel de la puerta, se acuclilló y escuchó el final del último chiste:

—Mamá, soy Pepito, no haré travesuras —concluía la señora Zenaida y todos soltaron la carcajada. Todos menos su papá—. Ya quita esa cara y deja de pensar en la estúpida máquina... De seguro te lo imaginaste sin manos, como en el poema, junto a la trituradora de papel...

—Ya no sé ni qué me imagino —dijo su papá—, pero ese niño no va a volver a la escuela, mientras sigan con las reparaciones. Maldita la hora en que le pregunté a la máquina.

Josy, pues así prefería su nombre, estuvo a punto de saltar de alegría. Le bastaba con saber que no iría

a la escuela pero quiso saber más de esa cosa sobre las máquinas y se quedó ahí, tras las cortinas y no supo en qué momento se durmió y apenas y reaccionó cuando lo llevaron así a la cama.

Y se la pasó soñando con máquinas enormes, electrodomésticos, cortadoras de césped y hasta lavadoras que lo perseguían para hacerlo volver a la escuela. Cuando al fin despertó por sí mismo, estaba hambriento. Salió a buscar a sus papás y se encontró con que la máquina de coser, la de escribir, la de picar verduras, la de sacar jugos, la secadora, la lavatrastes no estaban. Sus papás discutían en el tejabán del patio. Fue a verlos con las tripas que le gruñían y gruñían, pero ni así lo oyeron.

—Toda la vida has dicho que las máquinas de la muerte son una tomada de pelo, no sé por qué ahora te pones en este plan. Yo no quiero aquí a tu hermana para educar a Josy, antes renuncio yo...

—Tengo hambre —dijo Josy y ellos sonrieron y cerraron el tejabán con todas las máquinas adentro y hasta candado le pusieron. Papá hasta marcó a las pizzas... ¡Pizza para desayunar! Y mientras la devoraban vio varias veces sacar y leer la tira a su papá. Era más ancha y larga que las de las galletas de la fortuna, pero cuando la leía se ponía blanco y le temblaba la voz.

Así siguió ese día. Y el domingo. El lunes, volvió a despertar casi a las doce del día y no pudo sino sor-

prenderse con la tranquilidad de la casa. Bajó despacio las escaleras y escuchó la voz de la tía Tencha en su celular, contándole a alguien sobre la paranoia de su hermano. Fue en busca de su consola y descubrió que ni siquiera la tele seguía en su lugar, ni el estéreo, ni la cafetera, ni el refrigerador. En la mesa estaba un vaso de plástico y leche y cereales. Tomó todo y volvió a su cuarto.

Lo bueno es que el sueño lo había hecho esconder el viejo celular de su mamá, porque el suyo y la tablet y la computadora, tampoco estaban ahí. Prendió ese Motorola que mamá sustituyera por un iPhone y se alegró de encontrar una buena actualización del Roblox. Mientras acababa de comerse el cereal, descubrió una nueva vertiente, una VR comunitaria. Le hacían falta solo dos cosas. Se subió a la repisa superior del clóset y de ahí sacó los goggles para el Motorola y su viejo control Bluetooth.

Se sentó, con todo ya listo y accedió al juego. Al principio el mundo le pareció casi idéntico al no VR, pero empezó a avanzar. Era una ciudad que combinaba todas las del mundo, a través de sus mejores barrios y plazas y pronto empezó a descubrir rallies y competencias muy interesantes... Luego dio con una puerta trasera que daba al club Lo Que No Te Dejan Ver Los Adultos... Había colas inmensas para todo lo imaginable, pero en versión cúbica, ahí no llegaban las mejoras a los avatares.

En eso vio una cola pequeña y a una niña que lloraba amargamente, mientras dejaba atrás una máquina arcade. Al parecer los otros en la cola eran miembros de su grupo y se alejaron de ahí con ella.

Josy caminó hasta el gabinete de madera. En la marquesina se leía: La Máquina De La Muerte y había un dibujo chistoso de una parca con su guadaña. En lugar de Joystic o Gamepad, sólo estaba un hueco con la instrucción: aquí va tu dedo. En la pantalla, sólo promocionales que te animaban a probarla: “Conoce los secretos, entérate por qué tus padres y maestros te prohíben usarla”. Hubo una imagen con un diablo, que le recordó a las palabras de su maestra Minerva, mientras platicaba con otras profesoras, sobre el Satanismo que implicaba aquella máquina.

—Si no fuera satánica, no te pediría sangre. Los ritos satánicos son los que necesitan sangre.

Pero ahí no había posibilidad de sangre, su avatar no sangraría... ¿O sí? Sin miedo metió el dedo en el apropiado hueco. La ranura para expedir tiras empezó a hacer ruidos de impresora trabada.

—Clásico—dijo Josy y quiso sacar el dedo. No pudo. En la pantalla, los promocionales cesaron y una leyenda apareció: “La máquina te tiene”, en cambiantes colores que luego se hicieron una ventana, por donde la parca se asomó, sonriente, carcajeándose, enarbolando su guadaña.

Josy se esforzó aún más en sacar el dedo, en quitarse los goggles; empezó a gritarle a su tía, a caminar hacia la entrada de su cuarto. El tajo fue visible y luego, todo se apagó.

Se sintió trastabillar y caer. Y la luz ya no volvió.



Polillas

Pavel R. Ocampo

Roberto León fue el primero, y el resto de la clase de sexto B lo seguimos porque no podíamos permitir que fuera el único valiente vale madres que conociera su destino. Entre empujones, me convertí en la segunda frente a la máquina. Emilia se quejó detrás de mí, y Laura incluso me jaló la cola de caballo, pero la dejé quieta dándole un fregadazo bajo la rodilla.

Sentí emoción cuando Roberto se pinchó el dedo y dejó caer su sangre en la máquina. Comenzó un ruido mecánico en el interior de la pequeña caja hasta que un papelito salió volando. Roberto lo cachó en el aire. Y leyó: Leones. Los compañeros desataron un alboroto. Luis le advirtió a Roberto que su propia familia quería matarlo; otros le aconsejaron mantenerse lejos del zoológico. A mí me bastó esa emoción para pincharme el dedo con la aguja de la máquina y esperar mi respuesta: Polillas. Seguro hice una cara como de *what the fuck* pero todos se rieron de mí:

—A Marlén la va a matar un bicho.

Me emperreé por la poca complejidad de mi destino. Hice bolita el papel y lo tiré. Pero esperé por Emilia todavía con los dientes relinchando. Su papelito me dejó confundida:

POLILLAS.

—Que se van a caer a un sótano y ahí se las van a comer a las dos —explicó Roberto, divertido, contagiando una risotada que me arañaba la espalda del coraje.

Pero a Laura la máquina también le respondió que las Polillas serían su causa de muerte. Un cuchicheo se cernió en el patio, mezcla de teorías de aquellos que pensaban que la máquina se había averiado, y aquellos que clamaban que las polillas tendrían una mutación genética, se volverían carnívoras y nos invadirían. Para cuando el cuarto papelito soltó la misma palabra, la emoción especulativa había llegado a su fin. Sin duda la fregadera esa se había descompuesto. La fila se deshizo y todos nos dirigimos mejor al puesto de helados y de libros, dejando al delgaducho vendedor de destinos totalmente confundido y solo.

Nadie las vio venir. Las polillas llegaron del norte y comenzaron a comerse al ganado. Las noticias hablaban de una plaga apocalíptica que acababa con los cultivos. No había insecticidas ni fuego capaz de acabar con los millones de larvas. Nubes enteras de insectos voladores descendían del cielo y borraban ciudades enteras. La gente se vio acorralada a los refugios subterráneos. La familia de Emilia vino a mi casa a ocultarse con la mía, de modo que hubo algo de verdad en las ideas de Roberto. Supe casi al momento que nadie planeaba sobrevivir. Las máscaras antigás nos protegieron de los océanos de insecticida que se

rociaban desde los helicópteros, pero no de la resistencia de los bichos, que devoraban hierba, madera, piel, carne y hueso. Sólo veinte días resistió la casa. Y nos alcanzaron los chirridos. El chirrido que emiten para comunicarse. El chirrido que sueltan para advertir que están cerca. El batir de sus alas amenazantes. Siento el destino cerca. Tanto como cuando a Roberto sus padres lo ahorcaron para evitarle el horror de las polillas.



La máquina

Efraím Blanco

En el rincón olvidado de un antiguo sótano, lleno de murciélagos y telarañas, dos niños aventureros, Laura y Martín, hicieron un descubrimiento asombroso. Tropezaron con una antigua máquina de aspecto extraño. Tenía engranajes gastados y luces que parpadeaban como estrellas distantes.

Intrigados, los niños comenzaron a investigar. Pronto se dieron cuenta de que esta máquina era nada menos que la mítica “Máquina de la Muerte”, de la que habían oído hablar en las historias de sus abuelos. Decidieron explorar más a fondo y, al retirar una cubierta polvorienta, descubrieron un pequeño compartimento secreto.

En su interior, encontraron un misterioso mecanismo. Estaba adornado con símbolos extraños y, en el centro, una pequeña abertura en forma de corazón. Laura, curiosa y temeraria, colocó su dedo sobre el corazón, el fierro oxidado la cortó, y una gota de sangre cayó en la máquina. De repente, el artefacto cobró vida, zumbando y brillando con una luz inquietante.

Asustados, los niños intentaron detenerla, pero era demasiado tarde. La máquina comenzó a girar

y a emitir un sonido escalofriante. El sótano tembló como si estuviera a punto de desmoronarse. Laura y Martín retrocedieron, aterrados, mientras veían cómo la máquina tejía hilos invisibles en el aire.

Entonces, en un abrir y cerrar de ojos, el mundo exterior cambió. Las flores se marchitaron, los árboles perdieron sus hojas y el cielo se oscureció. La máquina había vuelto a activar su poder, tomando el control sobre la vida y la muerte.

Desesperados por arreglar su error, Laura y Martín buscaron una manera de detener la máquina. Pasaron días y noches estudiando los símbolos y experimentando con diferentes soluciones. Finalmente, creyeron encontrar una manera de revertir el proceso. Con valentía, los niños enfrentaron la máquina una vez más. Esta vez, en lugar de una gota de sangre, colocaron una lágrima, un símbolo de arrepentimiento y compasión. La máquina se detuvo, y el mundo comenzó a sanar. Los árboles volvieron a florecer, y el cielo recuperó su azul brillante.

Laura y Martín juraron mantener el secreto de la máquina y protegerla de aquellos que pudieran usarla con fines oscuros.

Regresaron a la superficie, listos para enfrentar nuevas aventuras y desafíos en un mundo que ahora valoraban más que nunca. La calle parecía una fiesta, el mundo era más feliz que antes, toda la gente parecía

disfrutar cada segundo de vida y el cielo incluso parecía más listo.

Después de un rato de pasear por la plaza y comer helado, Laura y Martín regresaron a sus casas para descubrir algo escalofriante. En los lugares donde vivían no había nadie que conocieran o los reconociera a ellos. Había gente distinta y no había rastro de sus familias, sus amigos, gente alguna que supiera algo de su pasado y pronto aquellas personas empezaron a ver con sospecha a esos niños que hacían preguntas de gente que no existía.

Un auto de policía se detuvo y les dijo que se acercaran, llevaban cadenas y camisas de fuerza para llevar a Laura y Martín a la comisaría, pues nadie parecía reconocerlos y ellos tampoco encontraban persona o lugar conocido en aquel lugar que no parecía el mismo que dejaron antes.

Lograron correr y escapar de aquellas personas y lo único que pensaron fue en volver al sótano donde estaba aquella misteriosa máquina. Ahí seguía, zumbando ligeramente y con los símbolos extraños tal como los dejaron. Entonces lo vieron. Un pedazo de papel manchado con una gota de sangre estaba tirado en el suelo, aquella predicción perdida que no vieron y de la que no habían sabido hasta ahora. La máquina de la muerte había hablado:

MUERTE EN UNA REALIDAD ALTERNA.



LOS AUTORES

****9. Chamoy | Karla Arroyo****

Karla Arroyo es una ingeniera mecánica reconocida en la ciudad de Engranaterra, donde las máquinas son una parte integral de la vida cotidiana. Se hizo famosa por diseñar artilugios innovadores que han mejorado la vida de sus conciudadanos.

****13. Estar en donde nadie puede verte |
Luis G. Torres****

Luis G. Torres es un escritor excéntrico y viajero en el tiempo. En su juventud, trabajó como operario en las profundidades de las fábricas de máquinas temporales. Su fascinación son los artilugios que permiten la invisibilidad y los dilemas éticos que surgen a partir de ellos.

****16. Secreto | Miguel A. García****

Miguel A. García es un ciudadano reconocido en la sociedad de máquinas y dispositivos avanzados. Sin embargo, su habilidad para descifrar sistemas de seguridad lo convirtió en un personaje enigmático. Explora los límites de la

privacidad en un mundo donde las máquinas pueden revelar cualquier información.

****19. Pepita | Nicole Montelongo****

Nicole Montelongo es una biotecnóloga que trabaja en la interfaz entre la biología y la tecnología. Sus creaciones fusionan la vida orgánica con las máquinas, algunos dicen que es en realidad un peculiar ser que es mitad máquina y mitad planta.

****22. La triste historia de cómo Lourdes obtuvo, por fin, una medalla | Ana Delia Carrillo****

Ana Delia Carrillo es una historiadora especializada en los artefactos antiguos de la era pretecnológica. Obtuvo una medalla de honor de tiempos pasados por sus estudios de cómo esta misteriosa reliquia se relaciona con las máquinas modernas.

****25. Pepito y la máquina | Gerardo Horacio Porcayo****

Gerardo Horacio Porcayo es un visionario inventor que pasó su vida experimentando con máquinas capaces de abrir portales

interdimensionales. Por accidente, activó una sus propias invenciones y se encuentra atravesando realidades paralelas.

****31. Polillas | Pavel R. Ocampo****

Pavel R. Ocampo es un conocido gurú de la deep web, cuyos conocimientos de ciencia avanzada lo llevaron a ser considerado un antecesor del vudú digital y de los NFTs con propiedades curativas. Inventó una IA capaz de predecir apocalipsis en mundos alternos.

****31. La máquina | Efraím Blanco****

Efraím Blanco es un programador underground en la sociedad de las máquinas. Ha dedicado su vida a explorar la interacción entre humanos y tecnología. Su cuento “La máquina” plantea preguntas profundas sobre la relación entre las personas y sus creaciones tecnológicas en un mundo donde las máquinas pueden predecir el futuro.



LENGUA DE DIABLO



EDITORIAL

Lengua de Diablo es una editorial independiente nacida en la ciudad de Cuernavaca, Morelos. Desde su origen se ha dado a la tarea de encontrar plumas creativas, autores con imaginación y mucha poesía, publicando escritores que no han hallado cabida en grandes casas editoriales, dando origen a colecciones de poesía, cuento y novela para autores emergentes. Lengua de Diablo distribuye sus materiales de mano en mano, de boca en boca, en presentaciones, lecturas, ferias y desde su tienda virtual. El enfoque de la editorial es darle impulso a la creación de contenidos digitales para lectores electrónicos, sin dejar de coexistir con los libros impresos. Lengua de Diablo publica poesía original, novela y cuento con un gran impulso al género de la literatura de imaginación o lo fantástico.



Así vas a morir. La máquina que predice tu muerte.
Edición especial para público infantil y juvenil
fue hecha por Lengua de Diablo Editorial
en su colección Diablacadabra.
Antiguo Barrio de La Carolina
Cuernavaca, Morelos,
MMXXIII.

