



## Las alas del tiempo

### MARCO DE CIRCUNSTANCIAS:

Un ser terrible llamado Sinh apareció en Zanarkand una gloriosa noche de Blitzball, destruyendo aquella lujuriosa y despreocupada ciudad. Pero aquello no era más que el comienzo del fin de aquel mundo, ya que Sinh atacaría una por una las grandes ciudades de aquel mundo, hasta que hubo puesto fin a aquella civilización tal y como era conocida.

Utilizando su poder, Sinh sumergió poco a poco aquel mundo bajo las aguas, hasta dejar contadas porciones de tierra sobre la que unos pocos intentaban sobrevivir.

Los pocos que quedaban, se tuvieron que adaptar a las duras condiciones de vida, y poco a poco, se fueron formando pequeños grupos de gente, hasta que unos 50 años después del ataque de Sinh, ya existían pequeños poblados o comunas de personas, que a partir de aquellos sucesos, empezaron a formar nuevas ciudades, a crear nuevas religiones y a emplear nuevas visiones y pensamientos.

El cambio en las condiciones climáticas fue otra de las consecuencias que trajo la destrucción causada por Sinh, de modo que se podían hallar grandes desiertos de arena o desiertos helados, zonas con escasa vida.

Así mismo, las condiciones eran muy duras para la gente, y se veían a menudo privados de alimentos y fuentes de energía, de modo que comenzó a surgir la figura de los rastreadores (precursores de los invocadores), personas con una habilidad innata para superar las dificultades y que entregaban sus vidas a favor de los demás, buscando alimentos y nuevas formas de energía en las expediciones que de vez en cuando se organizaban (por lo general cuando la escasez amenazaba a los distintos poblados). Pero a parte de pueblos que más o menos vivían en paz (aunque más de una vez habían luchas entre ellos por lograr alimentos), aunque también surgieron grupos de criminales que utilizaban a los pueblos pacíficos para sus propios propósitos, como los Snot...

Esta historia empieza durante una

expedición, pero nadie sabe que de algo rutinario, surgiría la salvación del pueblo de Spira mil años después...

### PERSONAJES:

- *Adool*. es un joven de 20 años perteneciente al grupo de los Amfir, comuna situada al sur de lo que antiguamente era Zanarkand. Es un rastreador que a pesar de su corta edad, está considerado de los mejores. Es alto, moreno de piel y cabello, con los ojos claros y un cuerpo atlético. Es amable, simpático e inteligente.

- *Dan*. es un chico de 23 años natural de un grupo vecino al de Adool, situado a unos 30 kilómetros al este. Es un chico fuerte y alto. Su pelo es de color claro y lo lleva largo. Es un rastreador bastante popular por su gran habilidad a la hora de luchar contra animales o enemigos, aunque también se dice en voz baja que es muy egoísta y creído.

- *Laila*. es la hija del líder del grupo Amfir. Una chica de 18 años, de las más bellas que ningún hombre haya visto jamás. Es de estatura media, con una esbelta figura. Sus ojos son de un brillante verde, y su larga melena de



un negro que reluce al ser golpeado por los rayos del Sol. Está enamorada de Adool.

- **Baru:** es el líder de los Amfir. Es un hombre mayor, bajo y con bastantes arrugas. De compleción robusta, con barba larga y desaliñada de color rojizo, al igual que su cada vez menos abundante cabello. Es un hombre serio, frío a la hora de tomar decisiones y que lo daría todo por su pueblo y por su hija, único recuerdo que tiene de su difunta esposa.

- **Nemo:** Es el hermano de Adool. Es un niño de 14 años, alegre y jovial. Bajo para su edad, con el pelo de un tono marrón claro y bastante corto. Ayuda en todo lo que puede a su hermano, ya que Adool se tuvo que hacer cargo de su hogar tras la desaparición de sus padres, dos expertos rastreadores Amfir.

### ESCENA 1

*En el poblado Amfir. La escena tiene lugar en la choza del líder del grupo, Baru, la más grande y la única hecha*

*de madera (en un mundo casi desértico, la madera vale más que el oro).*

*Sentado en su asiento de piedra tallada, y con un guarda a cada lado, da la bendición para el viaje de Adool, que partirá de inmediato hacia el norte, en busca de una fuente de alimento, ya que las reservas del pueblo empiezan a menguar.*

*Adool está agachado apoyado sobre una rodilla enfrente del líder en señal de reverencia. Detrás de él, desde la puerta hasta pocos centímetros de su espalda, los habitantes de Amfir esperan expectantes las palabras de Baru y la inminente partida de Adool (por lo tanto todos están expectantes, susurrándose los unos a los otros palabras al oído).*

**Baru:** *(con voz potente y grave)* Hijo, todos te hemos visto nacer y crecer, así como también te hemos visto convertirte en uno de los mejores rastreadores, y sin lugar a dudas, nuestras vidas están en tus manos.

*(Para unos segundos su discurso. De repente aparece Laila, su hija, a través de una puerta que hay tras la zona en la que se encuentra Baru. La chica se*

*acerca al asiento de su padre, se apoya en el y escucha las palabras de su padre).*

No puedo decirte nada más que la fuerza de nuestros dioses te acompañe y guíe. Aquí te esperaremos con los brazos abiertos, siendo para mí como un hijo.

**Adool:** *(agachando la cabeza y reverenciando al líder)* Infinitas gracias por tus bendiciones y la confianza que los Amfir habéis puesto en mí. No os decepcionaré, os lo juro.

**Baru:** Ya puedes partir *(Adool se levanta)*. Cuando hayan caído 28 soles, rogaré a los dioses por noticias tuyas. *(Baru se levanta y sale de la sala por la misma puerta por la que entró su hija, acompañado por los dos guardas. La muchedumbre empieza a salir de la cabaña para acompañar a Adool hasta la salida de la aldea. Cuando ya no queda nadie más, Laila se acerca a Adool)*

**Laila:** *(con voz dulce y acaramelada acaricia el rostro de Adool)* Ya sabes que te estaré esperando aquí. Confía en tus habilidades para llegar sano y salvo del camino que los dioses te



hayan preparado.

**Adool:** *(decidido y con voz firme, abrazando a Laila)* Eso haré.

**Laila:** *(le besa)* Si esta misión tiene éxito, le podrás pedir a mi padre mi mano. De tu éxito depende nuestro amor y el futuro de Amfir. Confío en ti.

**Adool:** Lo sé *(besa suavemente los labios a Laila)*. Al vigésimo octavo anochecer, estaré de vuelta con buenas nuevas.

*(A continuación Adool se da la vuelta y sale de la cabaña del líder Baru, dejando muy a su pesar a Laila atrás. Su rostro es serio y él está pensativo. Sale por la entrada de la cabaña).*

### ESCENA 2

*La escena tiene lugar en el exterior de la cabaña. Adool camina con el mismo semblante que tenía al salir de la cabaña el camino que le separa desde ese lugar hasta la puerta del pueblo. La gente le da su apoyo y corea su nombre.*

*Amfir es un pueblo situado en un altiplano, rodeado por una muralla de piedra. No tiene más de 300 habitantes,*

*aunque ese es un número más que considerable en ese mundo. Las casas son de tela, los caminos de tierra. No hay vegetación alrededor. A excepción de la euforia por el viaje de Adool, el pueblo es pura rutina, aburrimiento y desolación, como el resto del mundo).*

**Pueblo:** *(coreando a unísono, la frase se repite incesantemente hasta que Adool cruza la entrada del pueblo)*  
¡Adool, Adool!

**Adool:** *(pensándolo para sus adentros)*  
No lo entiendo... estas gentes confían en mí, pero no soy capaz de pensar en nada más que en Laila. ¿Será este un buen motivo para mi viaje? Yo creo que sí, aunque pueda resultar egoísta, pero ¿pensarán lo mismo los dioses? ¿Contaré con su apoyo? No hago más que pensar en qué sentido tiene mi existencia... espero que esto no entorpezca mi misión...

*(Adool sale del pueblo dejando atrás a la gente. La puerta del pueblo es grande y arqueada, protegida por un puente levadizo que se alza y se deja caer desde un puesto de mando situado sobre la entrada en la muralla de piedra).*

### ESCENA 3

*Adool camina solo 15 kilómetros, cuando empieza a atardecer y decide reponer fuerzas en una cueva situada en el macizo montañoso de Tedeko, un lugar rocoso y sin vida, en el que estará con seguridad a salvo de animales salvajes. Come un poco y descansa unos minutos, y cuando está listo para emprender de nuevo su viaje para llegar antes de que anochezca a El-Iskalnut, alguien entra en la cueva. Es Dan.*

**Adool:** *(incorporándose de inmediato y desenvainando su espada. Pone voz amenazadora)* ¡Quién anda ahí! ¡Estoy armado y soy diestro con mi espada! No me gustaría tener que utilizarla en contra de vos...

**Dan:** *(sorprendido)* ¡Será posible! Jamás confundiría esa voz. ¡Mi buen amigo Adool de Amfir! *(ambos encienden sus lámparas para verse en el interior de la cueva).*

**Adool:** *(envainando la espada)* ¡Cuánto tiempo compañero! ¿Cómo que estás por estas tierras?

**Dan:** mi pueblo me ha confiado como



otras tantas veces la misión de ir en busca de sustento. Llevo 16 kilómetros caminando, y pensé que este sería buen lugar para reposar unos minutos. Lo que no me esperaba era encontrarte aquí...

**Adool:** *(ambos se sientan)* Yo tampoco esperaba encontrarte aquí. Me alegro de verte, hacía mucho tiempo que no nos veíamos.

**Dan:** Sí, desde hace más de 400 años, cuando pelearon nuestros dos pueblos en contra de la plaga de Carroñeros *(saca de su mochila algo de comer)*. ¿Qué tal está Laila?

**Adool:** Está muy bien, mejor que nunca. Si la misión sale bien, le pediré a su padre su mano. Lo llevamos esperando desde hace mucho tiempo...

**Dan:** *(casi se atraganta. Cuando logra recuperar la voz empieza hablar nervioso y de forma acelerada, algo muy extraño en él)* ¿Pedirle su mano? ¿A Laila?

**Adool:** Sí, eso dije.

**Dan:** Pe... pe... pero ella...

**Adool:** ¿Qué pasa con ella?

**Dan:** *(parece haberse calmado un poco)* ¡Nada, nada! Solo es que me

alegro mucho por ti.

**Adool:** *(desconfiando)* Muchas gracias. ¿Partimos ya?

**Dan:** Sí, sería buena opción. Yo voy a El-Iskallnut a pasar la noche y a comprar materiales para la misión. ¿Y tú?

**Adool:** Yo también.

**Dan:** Al parecer llevamos el mismo rumbo. Tal vez sea mejor si continuamos el camino en compañía mutua. Una vez en El-Iskallnut, nos separaremos, ¿qué dices?

**Adool:** Me parece bien. *(Ambos salen de la cueva y caminan a través del macizo de Tedeko. Una vez lo han cruzado, deben caminar por la extensa llanura desértica de Furre, bajo el intenso calor y hundiendo sus botas en la arena tras cada paso, siempre con precaución ya que es una zona concurrida por asaltadores y animales peligrosos).*

#### ESCENA 4

*Adool y Dan caminan por el desierto de Furre, cuando a menos de tres kilómetros les asaltan Snots, unos bandidos del desierto que se camuflan en la arena y cuando pasa alguien ante*

*ellos, les asaltan llevándose a la gente como prisioneros. Adool y Dan luchan ferozmente contra una decena de Snots, pero a pesar de su habilidad, la superioridad numérica del enemigo hace que acaben acorralados y presos. Los Snots les golpean, y cuando los dos recuperan la conciencia se encuentran metidos en una jaula metálica, húmeda y sin ventilación, en la que a penas pueden permanecer de pie.*

**Dan:** ¿Te encuentras bien?

**Adool:** Sí, solo me duele un poco la cabeza.

**Dan:** ¿Cómo vamos a salir de esta?

**Adool:** ¿Quién ha dicho que vayamos a salir de aquí? No es por ser pesimista, pero no conozco a nadie que haya vuelto tras ser capturado por los Snots. *(Pasan dos días. El aire no se puede respirar, y tanto Dan como Adool se encuentran realmente mal, cuando de repente se abre la puerta de la jaula. Entra un hombre bajo y encapuchado)*

**Encapuchado:** Señor Dan, ya puede salir.

**Adool:** *(reacciona sorprendido)*

¿Señor Dan?!



**Adool:** *(reacciona sorprendido)*

¡¿Señor Dan?!

**Dan:** *(se levanta y se acerca a la puerta)* Ja, ja, ja. Sí chico, señor Dan. Así es como me conocen los Snots.

**Adool:** Pero... ¡los Snots son enemigos de nuestros pueblos!

**Dan:** Tal vez, pero me ofrecieron un buen trato hace tiempo: provisiones a cambio de entregarles tantos rastreadores como pudiese.

**Adool:** ¿Cómo? No lo entiendo...

**Dan:** Es muy sencillo amigo mío. Yo localizo rastreadores en Tedeko o El-Iskalnut y les conduzco directamente a los Snot, y ellos a cambio me ofrecen víveres. Yo llego a mi aldea cargado con provisiones, sigue aumentando mi popularidad y me quito del medio a mis rivales.

**Adool:** *(confuso)* ¿Pero que ganan los Snot? No lo entiendo...

**Dan:** Otra respuesta sencilla. Ellos utilizan a los rastreadores para que les conduzcan hasta sus aldeas, y una vez allí, arrasan con todo y con todos.

**Adool:** *(alzándose en ira)*

¡Desgraciado! ¿Cómo osas traicionar

a la humanidad y a tus dioses de ese modo?

**Dan:** Yo no traiciono a nadie, pero tampoco me dejo dominar por nadie.

**Adool:** ¿Y que pasará si me niego a conducirles hasta Amfir?

**Dan:** Ya les he dicho yo donde está Amfir. A ti te he entregado por una simple razón: no puedo permitir que te quedes con Laila... no después de todo lo que he hecho por estar junto a ella.

Ahora me tengo que ir. Mientras los Snot destruyen tu aldea, yo haré mi entrada triunfal y rescataré a Laila, ¿qué te parece?

**Adool:** ¡Cerdó! *(se levanta e intenta atacar a Dan, pero el hombre encapuchado le golpea con un láser paralizante. Adool pierde la conciencia unos segundos y se reincorpora con las piernas temblando)* ¡No lo permitiré!

**Dan:** *(con aires de superioridad)* Ya sé que no lo permitirás, pero también sé que no lo podrás evitar, ja, ja, ja.

**Adool:** *(atónito)* ... *(se detiene a pensar unos segundos)* Antes de que te vayas, una pregunta.

**Dan:** Dime.

**Adool:** ¿Por qué te golpearon y te encerraron a ti también?

**Dan:** Fue doloroso, pero era necesario hacerlo. Para que Laila no te espere con esperanzas, le diré que estuvimos juntos, y que te vi morir a manos de los Snots, y por si no me cree, le entregaré estas ropas que llevo, saturadas de tu olor, del cual se impregnaron en el ambiente viciado de esta jaula. Sin duda no volveré a repetir la experiencia, pero chico, lo que un hombre debe hacer, lo debe hacer.

**Adool:** No puede ser verdad lo que está pasando...

**Dan:** Bueno, tengo cosas que hacer. Ahora cuando me vaya serás ejecutado, lo siento muchísimo mi querido amigo. *(La puerta se cerró, y con ella todas las ilusiones de Adool, que en segundos había perdido lo que más quería: a Laila, así como a su supuestamente mejor amigo. Ahora, solo le quedaba esperar la muerte en aquella inhumana jaula).*

**ESCENA 5**





*Adool sigue en la jaula, completamente destrozado, cuando un nuevo encapuchado abre la puerta y otros dos encapuchados entran a por el para llevarlo a su ejecución. Adool intenta escaparse, pero le resulta inútil ya que se encuentra falto de fuerzas. Los encapuchados le conducen hasta una mazmorra llena de ratas y cuerpos en estado de putrefacción. Allí lanzan al suelo a Adool, le golpean y le encadenan de pies y manos. Los dos encapuchados, de complexión fuerte, empiezan a golpearle con barras de acero al rojo, hasta que Adool muere. En la escena nadie habla, tan solo se escuchan los aterradores gemidos de dolor de Adool cada vez que es golpeado.*

### ESCENA 6

*Se enciende una luz. Todo está blanco. Es un espacio blanco y aparentemente inginito. No sabe que sucede, solo sabe que ahí está. Adool se levanta, ya que estaba tirado en el suelo.*

**Adool:** (sorprendido, nervioso y preocupado) ¿Dónde estoy? ¿Qué ha pasado? (deja de hablar, da unas

*vueltas sobre sí mismo y prosigue)*

¿Hay alguien ahí?

*(Adool no tiene mucho que esperar para recibir contestación. De repente empieza a escuchar una voz que resuena en el interior de su cabeza. Es una voz familiar pero no consigue reconocerla)*

**Voz misteriosa:** (la voz es femenina y con tono sosegado) Adool, ¿qué haces aquí?

**Adool:** ¿Qui... qui... quién anda ahí? ¡Muestrate! (mientras sigue dando vueltas sobre su propio eje buscando alguna salida, alguna persona, algo familiar...)

**Voz misteriosa:** Las alas del tiempo te han salvado de la muerte eterna. Tan solo has muerto en tu presente, pero sigues vivo en tu pasado y en tu futuro.

¡Sálvame! (Entre tanto dice esas palabras se produce un eco que poco a poco se va desvaneciendo).

*(Se ilumina la escena con una luz blanca y cegadora)*

### ESCENA 7

*Inmediatamente después del*

*resplandor, Adool se levanta en su cama, en su choza en Amfir. Está despeinado y sudoroso. El corazón está acelerado, está nervioso y tembloroso. Mira atónito sus manos, se toca y comprueba que es material, sigue vivo. Sale de las sábanas, y al levantarse entra por la puerta Nemo, su hermano.*

**Nemo:** ¡Despierta dormilón! ¡Hoy es el gran día, sales de expedición!(grita con voz alegre).

**Adool:** No puede ser... Esto ya lo he vivido... (dice en voz baja, asombrado)

**Nemo:** ¿Cómo dices? (ha oído a Adool pero quiere escuchar como repite esas palabras).

**Adool:** Verás, esta situación, ya le he vivido. Ahora iremos a la ágora del pueblo, allí antes de partir, el líder Baru me llamará para darme su bendición en nombre de los dioses.

**Nemo:** No entiendo lo que quieres decir... (dice desconcertado)

**Adool:** Yo ya he salido de expedición. Allí me encontré con Dan y me traicionó. ¡Él está compinchado con los Snot! Después solo recuerdo que me torturaron hasta la muerte, y una vez merto, aparecí en algún extraño



lugar y una voz me dijo que las alas del tiempo me habían permitido vivir, no en mi presente, pero sí en el pasado y en el futuro...

**Nemo:** *(Incrédulo)* ¿Te encuentras bien?  
*(De repente, se escucha una explosión en el poblado. Nemo corre para refugiarse tras su hermano. Adool se calza y coge su espada, pero cuando se dispone a salir de la choza un rayo destroza la entrada. Se levanta una nube de polvo, y de ella surge Dan algo cambiado. Sus ojos brillan y no tienen iris, mientras que su cuerpo parece haber aumentado de volumen en lo que a musculatura se refiere. Su voz es grave y siniestra, mientras que sus manos son como garras.)*

**Dan:** Fuimos estúpidos dejándote escapar... Tanto tiempo buscando las alas del tiempo y resulta que tú ya las encontraste. Debo reconocer que me has sorprendido.

**Adool:** *(desenvaina su espada, se abalanza sobre Dan con intención de matarlo)* ¡Muere! *(gritando)*.

*(Adool choca contra una barrera invisible que rodea el cuerpo de Dan.*

*Cae al suelo. Mientras tanto Dan se acerca a Nemo y le coge por la cabeza, elevándolo del suelo. Nemo grita de dolor.)*

**Nemo:** ¡Ayúdame hermano!  
*Arggggggh... (está agonizando mientras Dan aprieta su frágil cráneo).*

**Adool:** ¡Suéltale! *(grita de forma amenazadora)*.

**Dan:** No lo pienso hacer, ja, ja, ja *(y a continuación absorbe la vida de Nemo, dejando su cuerpo inerte sobre el suelo)*.

**Adool:** ¡Maldito seas! *(dice llorando de rabia y sintiendo impotencia)*. ¿Qué es lo que quieres de mí? *(empieza a venirse abajo)*.

**Dan:** Tendrías que estar muerto y yo estar con mi querida Laila, pero al parecer ella te ha entregado el poder de las alas del tiempo y aquí estás, vivito y coleando 2 días antes de tu muerte... El único motivo que tenía para casarme con Laila era arrebatarte su don, conocido por las profecías como Las alas del tiempo. Con ese don Laila puede hacer que las almas viajen en el tiempo y gracias a ese poder, llegará a Spira el único ser capaz de

derrotar a mi señor Sinh. Mi misión era simple, arrebatarte dicho poder y a cambio, recibiría el don de la inmortalidad en el interior de Sinh... Espero que no sea demasiado tarde para conseguir Las alas del tiempo, aunque para ello deba matarte por segunda vez...

*(Dan coge su espada y se dispone a acabar con Adool. Luchan ferozmente, hasta que Dan derriba a Adool y se dispone a darle el golpe de gracia mientras absorbe el poder de las alas del tiempo de Adool a través d sus garras, pero de repente entra Laila en la choza, totalmente vestida de blanco)*.

**Laila:** *(seria, con el mismo tono de voz que utilizó para hablarle a Adool tras su muerte)* El destino ya está escrito, Dan. Nada ni nadie podrá evitar que del Zanarkand de los sueños viaje en el tiempo el adalid de Spira. Y lo que mucho menos sabes es que Sinh será el que posea las alas del tiempo en un futuro. Él mismo será el encargado de conducir hasta nuestro mundo a su ejecutor...

**Dan:** ¡Pero qué dices! ¿Entonces para que quiere Sinh las alas del tiempo?



FIN

que el elegido ponga fin a su vida. Si consiguiese ahora las alas del tiempo, podría utilizar dicha habilidad para volver una y otra vez hasta este momento e impedir el avance del espacio y el tiempo, condenando a la humanidad a su castigo por la eternidad en una misma época. Pero nadie jamás logrará parar el tiempo. (*Levanta una de sus manos*) El mundo pasa y el tiempo también. Tu tiempo ya ha pasado (*de repente, Dan queda paralizado, cosa que aprovecha Adool para asestarle el golpe de gracia*). (*Tras la muerte de Dan, los Snot desaparecen y la calma regresa a Amfir, aunque Nemo y otros tantos han caído definitivamente... Quedan a solas Laila y Adool en su maltrecha choza*)

**Laila:** (*le da la mano a Adool*) Siento mucho no haberte hablado de las alas del tiempo con anterioridad, pero este don me fue entregado para hacer el bien, y jamás podría ser usado en beneficio propio, pero cuando moriste dos días después de tu partida, las voces de los caídos me hicieron ver que tú eras el elegido, y que debías volver de la muerte gracias a las alas del tiempo.

Pero no podemos cambiar ya el futuro, y por mucho que me duela (*empieza a llorar*) cuando pasen los dos días, dejarás de existir en mi presente ya que las alas del tiempo volverán a mí poder.

**Adool:** (*interrumpiendo*) ¡Pero si tú quieres puedes devolverme a la vida otra vez!

**Laila:** (*medita durante unos segundos*) Podría... es más, querría... pero no puede ser mi querido Adool... Si hiciese eso podríamos revivir juntos el tiempo anterior a tu muerte, pero volvería a llegar ese momento, y si entonces tendría que volverte a revivir, haciendo que el destino dejase de avanzar...

**Adool:** entonces estaríamos cometiendo el mismo error que Sinh, ¿verdad?

**Laila:** eso es...

**Adool:** pues si el destino ya se ha escrito, no seré yo quien lo intente borrar.

(*Tanto Adool como Laila se abrazan fuertemente sabiendo que esas son sus últimas horas juntos. La luz se apaga poco a poco. Finaliza la historia*).

**COMENTARIOS DEL AUTOR:** Ya que el guión está destinado a un corto de bajo presupuesto, hay escenas y elementos prescindibles (como el número de personajes extras en escena, efectos de luz, etc.). En una hipotética adaptación de esta obra, se da todo derecho al grupo realizador del corto a modificar la obra a su buen parecer. Así mismo creo que las localizaciones son bastante sencillas de encontrar (ya que la mayoría son exteriores). En caso de imposibilidad para encontrar dichas localizaciones, también se deja a la libre elección del equipo de desarrollo modificar los lugares geográficos del argumento original.

jai\_lp@msn.com