

PESTANAS ASESINAS



FIDEL LORITE

Libros de Autoengaño

?

0

CRÉDITOS

© 2016 Fidel Lorite por los textos

© 2016 Libros de Autoengaño por esta edición

Depósito legal: GR 1224-2016

ISBN : 978-84-617-5587-5

Ilustraciones: David Kohlver (www.davidkohlver.com)

Lettering: eFe Suárez (www.efesuarez.com)

Fotografía: Mista Louis (www.mistastudio.com)

Gracias a Rubén Fernández, Álex Hernández-Puertas, Daniel Torres,
Gabriel Guerrero por hacer de testers.

Libros de Autoengaño.

Impreso en Granada, octubre de 2016

www.librosdeautoengano.com

PRÓLOGO

Lo que tienes entre manos es una historia épica, con drama, acción, humor, rímel y mucho *contour*. Un material altamente inflamable, con terribles efectos secundarios, capaz de hacerte perder la cordura y que puede producir daños colaterales desastrosos. Como que empieces a comprarte pelucas, a maquillarte como una puerta, hacer *lipsync* de esas cantantes que tanto te gustan o empezar a hablar en femenino a tus *amigas*. Lo de quedarte dormida borracha en los portales no es nada comparado con todo eso.

En esta odisea, encarnarás a una exitosa travesti que trabaja en el mundo del espectáculo y que, sin comerlo ni beberlo (igual beberlo sí, y mucho), tendrá que vérselas con un mundo post-apocalíptico y salir airosa de todas las situaciones con la cabeza bien alta. Te hará viajar desde los suburbios de la gran ciudad, hasta parajes y lugares que jamás creías que existían... Bueno, es que no existen. ¡Son inventados! Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia o el efecto de las drogas que tomas. Te esperan zombis mal maquillados, asesinas gimnastas, trampas mortales, caminar con tacones por adoquines y el barro, fenómenos paranormales... Todos estos peligros sólo tienen un objetivo: ¡hacerte perder la dignidad! Aunque no todo es tan hostil. Algunos personajes te acompañarán en tus aventuras y crearás relaciones muy especiales que te ayudarán a sobrellevar los problemas.

El libro ocurre en un plano de existencia igual al nuestro: el planeta se llama Tierra y existen los mismos continentes, la gente trabaja y sale de fiesta, la mayoría de los jefes son un coñazo, en el gimnasio siempre hay uno que te encanta y no te hace caso, existen los gobiernos absurdos, la gente aburrida, bebidas hipercalóricas, famosos como los nuestros... Eso sí, puede que todo esto esté distorsionado y cambiado a como lo conoces. Quiero decir... *Más distorsionado ¿Estás lista? ¡Que comience la movida!*

REGLAS

¿Y esto es un juego?

Por supuesto, ¡es hora de salir de aventuras bien maquillada y con taconazo! Si das una ojeada rápida, verás que el texto del libro no es correlativo y que todos los párrafos están numerados. Si empiezas a leerlo en orden comprobarás que no tienen ningún tipo de sentido. ¡Tranquila! No estás loca ni es un efecto de tu medicación. Pestañas Asesinas es un libro que entra en la categoría de hiperficción explorativa o librojuegos. Todo comienza en el párrafo 1, y a partir de ahí sólo deberás tomar una de las decisiones que se presentan al final del mismo. Cada opción te llevará por partes de la trama muy diferentes; en algunas, salvarás personajes y encontrarás valiosos artefactos y, en otras, morirán amigos y no encontrarás ni un caramelo. Unas son más fáciles y en otras te enfrentarás a enemigos mucho más duros. Estos caminos no son aleatorios, tus decisiones tendrán consecuencias buenas o malas tarde o temprano. De una forma u otra, saltarás de párrafo en párrafo, adelante y atrás en el libro hasta su conclusión. ¡Y ojo! Al igual que hay tramas diferentes por las que avanzar, también hay muchos finales posibles.

Y te preguntarás ¿no hubiera sido más fácil hacer un libro y punto? ¡Pues claro que sí, pazguata! La gracia de un librojuego es que la historia no es lineal, sino que todos esos caminos hacen que la historia sea diferente según tus decisiones, aciertos, victorias y catástrofes de principio a fin. Puedes jugar varias veces tomando diferentes rutas y observarás cómo el mundo y los personajes evolucionan de forma distinta.

Además, la protagonista de la historia eres tú. Encarnarás el papel de una fuerte travesti que sobrevive como bien puede en un mundo post-apocalíptico. Puedes imaginar tu personaje como quieras, pero para hacerlo más divertido, puedes jugar con la travesti recortable que se incluye al final de este libro.

Tu personaje travesti

En esta historia encarnas a un personaje travesti de principio a fin. Tendrás que sobrevivir a todos los peligros que encuentres y apechugar con las decisiones que tomes. Puedes jugar un poco con la muñeca

recortable de las últimas páginas para crear tu propia travesti personalizada. Vístela como quieras, píntala a tu gusto, ¡haz lo que quieras! Luego podrás pegarla en la Hoja de Travesti al final del libro, donde puedes llevar la cuenta de tu avance en el juego y tus puntuaciones. ¿Qué puntuaciones te preguntas? Sigue leyendo...

Dragterísticas

Tu personaje tiene cinco dragterísticas que definen lo bien o mal que sabe hacer las cosas y lo capaz que es de sobrevivir. Comienzas con 5 puntos en cada una de ellas. Estas subirán o bajarán a lo largo de toda la aventura. Mientras mayor sea la puntuación de una dragterística, mejor será tu personaje. Te convertirán en una travesti dura, glamurosa, resolutiva, manitas y sorprendente. Una baja puntuación la convertirá en una absurda, ridícula, inoportuna, torpe y vulgar. Durante la historia, diversos acontecimientos y objetos te subirán o bajarán las dragterísticas.

Dignidad

Cariño, puedes ir en negativo en tu tarjeta de crédito pero no en dignidad. En cuanto llegue a cero se acabó lo que se daba, fin, caput. Te quedarás tirada en cualquier sitio, moribunda a merced de DIORsabequé. Y lo que es peor: ¡sin que nadie pueda verlo! No hablarán de ti ni para bien ni para mal. En el momento en que tu dignidad llegue a cero, la historia habrá terminado y deberás volver a empezar... Aunque ya sé que harás trampas, ¡fullera!

Glamour

Da igual que el mundo sea un lugar hostil y post-apocalíptico; no puedes salir a la calle de cualquier manera. Tu cimbreo, forma de vestir, de cardarte la peluca, de maquillarte, abofetear en un punto débil y de tratar a tus fans te harán subir o bajar tu glamour. Mientras más tengas, más fácil será salir de una situación complicada sin perder dignidad y te será útil para relacionarte allá donde vayas, te pedirán más autógrafos y te harán más favores g-r-a-t-i-s por tu cara bonita. Pierde tu glamour y no te hará caso ni tu perro.

Resabida

Una de las cualidades fundamentales de cualquier travesti es saber

absolutamente de todo. Poder hablar y opinar de temas tan variados como moda, cine, la actualidad del corazón o del último descubrimiento en física cuántica es un don que no todas poseen. Eso sí, en la mayoría de los temas tu conocimiento es totalmente inventado. ¿Qué más da? Tienes la suficiente verborrea como para parecer una eminencia aunque sólo digas tonterías.

Diógenes

Como buena travesti, acumulas sin parar todo tipo de basura que encuentras: pelucas, trapitos, complementos, adornos navideños... ¡Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar! Mientras más acumules, más cosas podrás llevar y más encontrarás, esto es así, la basura llama a la basura.

Marciana

No sabes qué es, pero hay algo dentro de ti que te está volviendo loca. Y no tiene nada que ver con la primavera ni con la luna. Esa sensación es incontrolable y, mientras más marciana seas, más alejada del ser humano estarás, y más cerca de otra cosa que escapa a la razón y a lo conocido por la ciencia. Esto te hará pasar desapercibida ante los monstruos y otros seres extraños. ¡Probablemente porque cada vez te pareces más a ellos!

¡Sin dados!

Normalmente, en un librojuego, tienes que estar cargando con un dado para complementar tus dragterísticas con un número aleatorio por aquello de darle emoción a los retos que se te presenten. ¡Qué coñazo! Puedes estar tranquila, nos haremos las casuales y podrás jugar simplemente respondiendo a preguntas básicas. Algunas pueden ser:

- *El último número de tu teléfono móvil*
- *La segunda cifra de tu peso*
- *La segunda cifra de tu edad*
- *Tú número de piso*

Las preguntas pueden estar dirigidas a ti o a tu personaje, en cuyo caso harán referencia a cosas que has ido adquiriendo en el libro. Por ejemplo:

- *El último número de tu teléfono móvil*

- Si tu personaje tiene el vestido rasgado -5

- Si tú tienes resaca -5

Tabla de letras

Al final del libro encontrarás la Tabla de Letras. En ocasiones, en lugar de una pregunta que de un número, te preguntará o dará una Letra. Cuando lo haga, deberás acudir a la Tabla de Letras para obtener el número a sumar. Sólo tienes que buscar en la columna de la letra que se te pide y cruzarla con el último número de la hora actual. De esa forma obtendrás el número a sumar. Algunas preguntas pueden ser:

- La última letra de tu nombre

- Segunda letra de tu ciudad

- Quinta letra de lo que has comido hoy

¿Que no te enteras? Ay chica, lo haremos con un caso práctico:

- Glamour + La última letra de tu nombre

Supongamos que te llamas Antonia y son las 15:27. El juego nos pide "La última letra de tu nombre", así que miramos en la columna la letra A y el número 7 (de la hora actual), y nos da 9. Sumándolo a tu puntuación de Glamour tendrás el resultado.

Si cuando miras la tabla, el número es un diez siempre es un éxito automático total y absoluto.

¿Sin dados?

Si eres de esas antiguas que prefiere tirar un dado, tranquila que puedes hacerlo. Sólo necesitas un dado de diez caras y sustituir todas las preguntas numéricas y referencias a la tabla de letras por una tirada de dado, así de simple... ¡Antigua! Y recuerda que un 10 es siempre un éxito automático.

Artefactos

Durante el transcurso de tu aventura encontrarás multitud de artefactos que irás acumulando. Cuando encuentres uno, puedes marcarlos en la Hoja de Objetos al final del libro. Los artefactos no se gastan y siempre

estarán contigo, salvo que el texto indique que los pierdes o se rompan. Pueden ser cualquier cosa; desde un arma, un llavero, una tarjeta de crédito, un imperdible para la ropa... La mayoría te parecerán absurdos y sin utilidad, pero podrán salvarte la vida o ayudarte mucho en algún punto de la historia. Cuando un artefacto pueda serte de ayuda, se te explicará en el párrafo en cuestión.

Objetos de un solo uso

Estos objetos podrás usarlos una sola vez cuando quieras, no tienes que esperar a que te lo indique el libro. Te darán unos puntos extra cuando estés en problemas. ¡Eso sí! A diferencia de los objetos normales, una vez los uses, se gastan para siempre.

Taras

Ir de aquí para allá enfrentándote a peligros y contoneándote sin perder la dignidad no es tarea fácil. Ten cuidado porque a veces obtendrás taras que te harán la vida más complicada. El libro te indicará cuándo obtienes una tara. Marca en la Hoja de Taras al final del libro para saber cuáles tienes. Cuando una tara te sea una problema, se te explicará en el párrafo en cuestión.

Moñeos

Por lo general avanzarás en la historia sólo tomando decisiones. Pero tarde o temprano tendrás que usar armas algo más directas que tu ironía, y no te quedará más remedio que moñearte salvajemente con tus enemigos. El moñeo es el método más clásico de lucha travesti y, por supuesto, tu personaje lo conoce perfectamente (y seguro que tú también). Se basa en abalanzarse, simultáneamente o con milésimas de segundo de ventaja, directamente hacia la peluca del oponente y zarandearse mutuamente hasta que una de las dos se queda sin ninguna dignidad. Esto normalmente causa efectos colaterales como maquillaje corrido, perder la peluca, vestidos rasgados y, con las travestis más sádicas, arañazos y golpes con la punta del tacón.

Cuando tengas que moñearte deberás hacer uso de todo tu Glamour, además de emplear, en algunas ocasiones, otras de tus dragterísticas. Resolverlo en el libro es muy fácil: sólo debes superar el nivel de tu enemigo,

representado con un número entre paréntesis junto a su nombre. Por ejemplo:

Tu Madre (5/1)

Esto nos indica que Tu Madre tiene un nivel de 5. Para poder ganarle en un moñeo tendrás que conseguir en total un 5 o más, y que si pierdes quitarás 1 punto de Dignidad a tu personaje. ¿Y cómo se consigue superar su nivel? Muy fácil, pongamos un ejemplo práctico:

Tu Madre (5/1)

Glamour + El último número de tu teléfono móvil

Supongamos que tienes una puntuación de Glamour en ese momento de 4 y que el último número de tu teléfono móvil es 3. Al sumarlos nos da 7, con lo que sería un éxito y ganarías a Tu Madre. En un moñeo, al ganar continúas automáticamente en la historia hasta el párrafo que se te indique, no hay más acciones. Si no ganas, no te preocupes, sólo perderás la cantidad de puntos de Dignidad que se indican (en este caso 1) pero seguirás adelante. Lleva bien la cuenta, en el momento en que un moñeo lleve tu Dignidad a 0 o negativo, tu personaje está peor que muerto y tu aventura se ha acabado. No podrás avanzar y en su lugar deberás volver a empezar en el párrafo 1.

Catfight

Hay moñeos que son épicos y son algo más que un simple zarandeo. Los catfights o peleas de gatas serán moñeos en los que la lucha será más complicada, os revolcaréis por el suelo, caeréis por las escaleras y las lanzarás por encima de la encimera de la cocina. Un catfight es igual que un moñeo pero dividido en asaltos. Para ganar sólo tienes que superar la mayoría de ellos:

Tu Madre (5/1)

1. Glamour + El último número de tu teléfono móvil
2. Marciana + Tercera letra de tu calle

3. Glamour + Segundo número de tu edad

Aquí, para ganar a Tu Madre deberás superar 2 de los 3 asaltos como mínimo.

Subidón y bajón

Escapar de un holocausto no es una tarea fácil, y menos intentando mantener la compostura y la dignidad. A medida de que te contonees por los escenarios apocalípticos, tu personaje se topará con personajes que te echarán una mano (al cuello, probablemente), objetos y, por supuesto, taras.

Todo esto te hará tener ventaja o desventaja en un moñeo. Cuando sume puntos, te sentirás más segura en el combate y te dará un subidón. Por el contrario, si te resta haciéndote más vulnerable, te dará un bajón de puntuación. Nota que hay preguntas dirigidas a ti y otras dirigidas al personaje:

Tu Madre (5/1)

- Si tu personaje tiene *paracetamol* +3
- Si tienes *ojerás* -3

Glamour + Primera letra de tu apellido

En el ejemplo, vencer a Tu Madre será mucho más fácil si tienes un paracetamol a mano, pero si has tenido ojerás te será más difícil vencerla.

Moñeo a muerte

No todo serán zarandeos inocentes entre petardas. En algunos casos, tu rival querrá quitarte de en medio para siempre, bien sea porque son monstruos sedientos de sangre, de ello dependa alguna decisión importante o porque no le gusta cómo vas vestida, hay de todo. En ese momento se considera un moñeo a muerte y las cosas se ponen serias; deberás liquidar a tu adversaria bien sea cortándola en rodajas, disparándole entre ceja y ceja o empujándola por la ventana de un décimo piso. Un moñeo a muerte no tiene vuelta atrás, si lo pierdes perderás toda tu Dignidad de golpe y tu aventura habrá terminado. Los moñeos a muerte los reconocerás porque el nombre de tu enemiga está entre exclamaciones y sólo se indica su nivel:

¡Tu Madre! (8)

Glamour + El último número de tu teléfono móvil

En este ejemplo, Tu Madre es un hueso duro de roer porque, de no superar su nivel de 8, acabará contigo inmediatamente. Los moñeos a muerte especialmente peligrosos y complicados también puede ser un catfight con bajones y subidones:

¡Tu Madre! (13)

- Si tu personaje tiene paracetamol +3
 - Si tú no has desayunado -1
 - Si tu personaje tiene ojeras -4
1. Glamour + El último número de tu teléfono móvil
 2. Marciana + Tercera letra de tu calle
 3. Glamour + Segundo número de tu edad
 4. Resabida + Cuarta letra del color de tu camiseta

Como puedes ver, Tu Madre es un personaje muy, muy peligroso. No sólo tendrás que ganar 3 de 4 asaltos, sino que además, como te pille sin paracetamol y con ojeras, estás prácticamente muerta.

Hacer trampas

¡Tu parte favorita! Sé que eres una canalla que sólo quiere llegar hasta el final siendo la mejor, ¿verdad? ¡Pues no seré yo quien te lo impida! La experiencia de jugar el libro siguiendo las reglas lo hacen más emocionante y te ayudará a ver incluso algunas partes y tramas que de otras formas no conocerías. Pero, si optas por lo contrario, recuerda que siempre puedes dejar el dedo en la página anterior y volver si las cosas no avanzan como quieres. ¡Aunque espera un momento! No pensarás que te lo pondría tan fácil ser una tramposilla, ¿verdad? No siempre es malo perder y no siempre es bueno ganar. Ambas opciones te pueden llevar en ocasiones por caminos totalmente diferentes.

I

Año 20XX.

Estoy segura de que lo leíste en alguna red social o lo viste por la tele, pero como la ciencia no te interesa, lo ignoraste. ¡Pobre de ti! Porque lo que vino después de este hito de la humanidad trajo consecuencias inesperadas para todo el planeta.

El año pasado, en 199X, la Agencia Espacial MASA creó la sonda Espacial Especial GLITTER. Su misión era clara; ir hasta Marte, recoger muestras de todo lo que pillara y volver intacta. De esta forma, los investigadores podrían conocer más sobre el planeta, su presente, pasado y la posibilidad de vida en el planeta rojo en el futuro.

Te encuentras en el camerino de la *Startz Disco*, donde actúas junto con otras compañeras todos los fines de semana. El camerino no es muy grande, pero hoy sólo estáis tu enemiga en el escenario por excelencia, Shonda Hole, y tú, con lo que el espacio es más que suficiente. Tu actuación comienza en pocos minutos. Mientras terminas de maquillarte frente al espejo, las noticias amenizan tu tarea.

"Tras la exitosa llegada de la sonda GLITTER procedente de Marte, cargada con material del planeta rojo, la Agencia Espacial MASA dará los primeros resultados de sus investigaciones mañana. Se estima que las muestras extraídas sirvan para determinar las probabilidades de supervivencia de una futura colonia en el planeta vecino.

En otro orden de cosas, los disturbios ocasionados por grupos violentos de pandilleros siguen extendiéndose por la ciudad..."

Las palabras de la televisión se desvanecen mientras tu mente fantasea con la idea de una colonia en Marte. Piensas en lo divino que sería ser la primera travesti que actuase allí. ¡Imagínate! Un público vestido con trajes espaciales y escafandras, con sus dispositivos de soporte vital. Astronautas, cosmonautas, taikonautas... Todos ellos emitiendo pequeñas luces y extraños sonidos, haciendo su pequeña performance a los pies de tu escenario. Eso sí, hay dudas que tienes que ¿o es que pensabas que sería tan fácil? Piénsalo un momento; ¿cómo hacer de un traje espacial una prenda

digna de una travesti intergaláctica? Seguro que ya hay algún diseñador joven pensando en ello. Aunque tendrías que olvidarte de los espectáculos de strip-tease. ¿Aguantará bien el maquillaje a -80°C? ¿Servirían bebidas en el local o la gente tendría que aguantar tu actuación *sobria*?... Incluso cabe la posibilidad de que en algún momento a alguien le falle el soporte vital y tengas que parar la actuación. ¡De ninguna manera! Es un riesgo que debe correr si quiere ver a una estrella como tú en Marte. No quieres ni pensar en el precio de una simple copa en un local en Marte.

Tus pensamientos son interrumpidos por un eructo detrás de ti. Sales del trance galáctico para descubrir por el espejo a Shonda Hole, la oronda y gigante travesti que actúa junto a ti en la disco, y que esta terminándose su grasienta cena: un kebab que chorrea salsa por el lado opuesto de donde muerde y que le cae sobre el vestido sin mucha preocupación por su parte. Ella no es la compañera ideal. No os caéis bien y ambas lo sabéis. Todavía recuerdas la gala de Miss Simpatía que te arrebató. Bueno, arrebatarse no es la palabra correcta, porque su táctica fue engañarte para que fueras otro día y no te lo dieran. Qué zorra. Sin embargo, el público la adora y se ríen sin parar de sus insultos, pero eso es porque no se dan cuenta de que cuando los llama "hijosdeputa" lo dice de verdad. Y porque, si estuvieran a menos de metro y medio de ella, el olor de su sobaco las volvería rubias. No soporta a nadie, ni a ella misma, y eso crea esa relación de amor/odio con la gente y su entorno. Su apariencia de gigante ayuda a que la tomen a broma. ¡Nadie quería meterse con ella de verdad! En los ochenta podrían haberla confundido con Divine, pero más maquillada y más *grande*. Hoy ha decidido engalanarse con un vestido de palabra de honor de lentejuelas violetas sin forma definida que la embute creándole dos enormes pechos, maquillada como un *clown* y coronada por una peluca exagerada a lo Marilyn de un tono fucsia.

— ¡Uhg, qué hambre tenía! —exhala con su voz de Barry White travesti mientras arruga el papel de su comida y lo tira cerca de ti—. No tengo ninguna gana de salir a actuar y ver a todas esas asquerosas de fiesta. Me dan un asco.

Tras recuperarse del peso de la comida en su estómago, por fin repara en ti.

— ¿Todavía estás sin la peluca? ¿Cuándo piensas terminar!? ¡Actuamos en 5 minutos!

Lo peor es que tiene razón. Por suerte ya te has dado la última pincelada en la cara. ¿Quizá demasiado maquillaje?... No, nunca es demasiado. Shonda decide sacudirse las migajas del vestido mientras te ve terminar.

— Menos mal que hoy no es un día importante, si no con esas pintas la gente no te tomaría en serio —te dice con cierto aire de desaprobación mientras sale por la puerta a realizar su actuación.

Crees haber oído cómo un pedo se le escapaba mientras se iba.

Te miras por última vez al espejo. Hoy te has esmerado con tu look y estás lista para una larga fiesta de diversión. Coges algo de maquillaje para retocarte durante la noche.

¡Consigues dos *Objetos de un solo uso!* Selecciona los que quieras en la lista al final del libro.

Sales del camerino, trotando por el pasillo que lleva al escenario. De fondo puedes oír los berridos de Shonda y algún insulto intercalado en la letra hacia alguien seguramente más guapa que ella. Al final del pasillo, esperándote ves a Fifi Turquoise. Una travesti jovencuela que empezó siendo fan tuya y ahora es tu compañera inseparable. Está aprendiendo poco a poco. Muy poco a poco. Todavía no actúa en el local. Sus estilos suelen ser pura fantasía a los que ella les añade una capa extra de complementos baratos. Hoy ha decorado su cara de caballo con colores vibrantes y variados y una peluca muy cardada larga y rubia con mechas. A modo de diadema tiene dos ojos grandes como si fuera una rana. Un vestido del mismo color verde que la diadema de un tejido plástico y ceñido que da la sensación de ser un caramelo pasado de fecha. Lleva puestos mil accesorios hechos por ella misma, porque si algo tiene Fifi de bueno es que está hecha toda una manitas y se confecciona todo lo que se pone. Aunque le salga regular y le siente peor. Nada más verte, se pone a parlotear con sus aspavientos exagerados y típicos de su hiperactividad mientras te acompaña a la puerta.

— Nena, la sala está que rebosa. ¡Qué fiestón! Aunque van muy puestas para ser tan temprano, la gente no para de liarla parda, así que ten cuidado... ¡Vas divina hoy! Me encanta lo que has escogido, ¿y yo? Voy guapa, ¿no?

Una de las cualidades de Fifi es hablar hasta quedar sin aliento, la estés

escuchando o no. Shonda está terminando de insultar a unos cuantos nuevos de la discoteca. Estás a punto de empezar.

— Ya te toca ¿no? Yo te espero ahí al lado del DJ. Que es una pesada que sólo habla de ciclos, proteína, gimnasios y mierdas, pero bueno —nota un poco tu nerviosismo por la actuación—. Ay, tía, bueno, bueno, no te entretengo más, es que soy Géminis y somos muy veletas —su risa final de la frase suena como el relinchar de una yegua. Antes de irse se vuelve de nuevo hacia a ti.

—¿Cuál de tus éxitos vas a cantar hoy tía, "*Amor de frenopático*" o "*Furcia no es un color*"?

Si escoges "*Amor de Frenopático*", ve a [281](#).

Si es "*Furcia no es un color*" ve a [265](#).

10

Ves a Shonda cómo, a pesar de aporrear como un martillo hidráulico, cada vez está más acorralada por los zombis. En una esquina del local un grupo de chicas se levantan zombificadas en dirección a Shonda. Le devuelves tu mirada de "Lo siento, chica, no se puede ganar siempre". Shonda se da cuenta y te grita desde el local con una voz tan potente como el pitido de un buque.

— Cabrona, ¿me vas a dejar aquí? Como te pille te vas a enterar, hija de la gran puta.

Empujas a Fifi para entrar hacia el camerino. Has dado en el clavo, ya que el pasillo del camerino y toda la parte trasera del local está desierta. Cerráis la puerta tras vosotras y el ruido se amortigua. Mientras avanzas con Fifi hacia la puerta de salida, dejando atrás el ruido de batalla, las dudas te asaltan: ¿habrá pasado lo mismo fuera del local? ¿Estará el mundo sumido en un holocausto zombi travesti? ¿Qué va a pasar con Fifi?

Ella ha sido tu perro faldero desde antes de que empezara a ser travesti. Te seguía allá donde actuabas y siempre estaba pendiente en todas las redes sociales. A ella le gustaba todo lo que ponías, aunque pusiera más iconos de aplausos y corazones que palabras en sus comentarios. Desde que empezó la has ayudado en lo que has podido, pero ella ha demostrado tener su propio

estilo. Siempre se ha cosido, diseñado y preparado todo lo que hace. No es la más guapa (ni de lejos), ni parece una modelo de un videoclip latino, pero sin duda sabe cómo destacar. Aunque ella se infravalore, tiene mucho potencial. ¡Tan sólo esperas que no acabe quitándote el trabajo!

Por un momento giras la cabeza para ver cómo la mancha de maquillaje zombi en el rostro de tu amiga es cada vez más verde. Aunque ella parece que no sufre ningún síntoma de nada, más allá de estar más callada de lo normal.

— Ay, por favor, qué ganas de fumarme un cigarro, ¿tú tienes? —mucho había durado el silencio.

Te pegas a la puerta de emergencia trasera para intentar escuchar. Parece que todo está en calma. La abres cuidadosamente. Da a un callejón con menos luz de la que te gustaría. En la lejanía de las calles se pueden oír gritos y signos de lucha. El apocalipsis está aquí y viene pintado como una puerta.

— ¡Cariño, qué frío! —grita Fifi como una loca al salir a la calle. Miras alrededor por si su alarido ha atraído a los zombis—. Pero también tengo calor, estoy como mala, creo que no me ha sentado bien algo, ¡a saber qué! Espero que no sea por lo de anoche, había tanta gente que no sé ni lo que me comí.

Tocas su frente y compruebas cómo Fifi está sudando, lo cual no ayuda mucho a su base de maquillaje a que la mantenga guapa.

Proseguís la marcha un poco por las solitarias calles, esquivando los gritos de las víctimas y escucháis cómo alguien os llama intentando no llamar la atención.

— ¡Pst! ¡Pst! ¡Nenas! ¡Por aquí! —escuchas de uno de los callejones. Ambas os miráis con complicidad.

— Cari, ten cuidado porque hay mucha chunga en la calle. Pueden ser ladronas.

"¿Y qué coño nos van a robar, las pelucas?" Piensas. Estáis sucias, sudadas y puede que hasta con algo de maquillaje corrido, *puede*. Pero claro, la gente está muy loca, y más en un apocalipsis zombi. Con cautela avanzáis por el corto callejón hacia la voz que te llamaba. Fifi te usa de escudo agarrada a tu vestido fuertemente. Antes de llegar a la esquina, aparece

chillando una mujer entrada en edad que viste como una adolescente: mallas muy ceñidas de colores brillantes y una camiseta ajustada llena de tachuelas, todo ello coronado por un pelo muy cardado teñido de un color amarillo pollo. Es ella, la clienta asidua pesada que siempre está en primera fila.

— Menos mal, ¡supervivientes!

— ¡Súper!— replica un chico entrado en carnes que aparece tras ella, vestido todo de negro, bien ceñido, marcando sus michelines y con una sombra de ojos negra que parece un antifaz.

— Yo soy Sussi —dice la mujer—. Este es mi hijo, Fran.

— Aunque podéis llamarme "La Chungui", que es como me conoce todo el mundo —supones que por "todo el mundo" querrá decir los que lo siguen en alguna red social.

— Y este es su novio Rodri.

De la esquina aparece el tal Rodri. Un chico guapo y bastante joven, delgado hasta lo insultante, vestido también de negro, con un estilo gótico, lleno de piercings, unas ojeras que no sabes si son maquilladas o una gran falta de vitaminas que enmarcan su mirada penetrante.

— Mamá, que no somos novios.

— ¡Pues claro que no!— replica Rodri lanzando las palabras como una cuchilla al cuello de Sussi.

Junto a Rodri va otra chica de su misma edad, con el pelo negro y las mechas violetas que te mira como si hubiera visto a Jesucristo.

— Y esta es nuestra amiga Ivy, que se ha acoplado hoy a salir —presenta La Chungui sin darle mucha importancia.

Fifi, tras ver el percal, se relaja.

— Uy... Si yo a vosotras os conozco, ¡sois las que siempre están en primera fila! —Grita Fifi en un repentino cambio de estado de ánimo, consciente de que el mayor peligro ahora mismo es que le pidan un autógrafo.

— ¡Sí, somos nosotras! —replica eufórica Sussi—. Siempre vamos a ver tus shows ¡las primeras!... —Te dice a ti, ignorando que la pregunta viene de Fifi, hasta que repara en ella—. A ti no te conocemos ¿Cómo te llamas?

Por un momento se hace un incómodo silencio. Fifi adopta su pose digna, como si no hubieran herido su orgullo, aunque ahora mismo podría

ponerse a llorar en cualquier sitio o partirle la cara a Sussi.

— Mujer... Soy Fifi. Fifi Turquoise. Me habréis visto mil veces por ahí. Es que todavía no actúo, porque quiero encontrar mi estilo. Y eso.

— Ah, claro. Sí, sí... Es verdad, te he visto por ahí.

— Yo pensaba que eras la relaciones públicas —continúa La Chungui.

— A veces también lo hago.

— ¿Tú no trabajabas en una tienda de ropa? —pregunta Ivy.

— Eso fue hace mucho tiempo ahora...

— Pues juraría que fue el mes pasado.

— Si, es que lo dejé.

— Ahh vale.

Se hace un poco más de silencio y notas que Fifi no está del todo cómoda. Rodri os mira silencioso.

— Me gusta tu look de rana —dice Sussi, intentando recuperar el buen rollo sin saber que abrirle las puertas a Fifi es peor.

— ¡Gracias! Lo he hecho yo misma... Bueno, todo me lo hago yo: la peluca, la ropa, los complementos, el maquillaje...

— Se nota —se oye murmurar a Rodri, que no consigue interrumpir a Fifi.

— ... Una vez me hice un piano de pega, y yo era como una pianista... Como siga a este paso no sé dónde los voy a meter. Por cierto, nena, tienes el maquillaje fatal, dame que te repase la sombra del colorete porque la tienes toda destrozada.

— Tanto correr, hija... ¡Gracias!

Fifi saca de su mini bolso una paleta de colores y empieza a maquillar el pómulo.

— Perdona, cariño, que te interrumpa —te dice La Chungui, dando a entender que a nadie le importa lo que diga Fifi—. Podemos ir juntas todas a esperar a que se vaya toda esa chusma violenta que hay por ahí, si te parece bien, ¿no?

— Además tiene pinta de que va a empezar a llover —añade Ivy—. Se me va a rizar el pelo.

Mientras Fifi termina de repasar a Sussi, se rasca de vez en cuando su pintarrajeada cara por los maquillajes zombi, una piel que cada vez es más

verde. El cuarteto de fans no se ha dado cuenta de este hecho. Igual si lo supieran no estarían tan contentos e intentando empatizar con vosotras. Ivy y Rodri están en su universo *darks* donde el dolor se siente, pero no se ve.

Ir con los fans a un lugar seguro, ve a [11](#).

Si te da mal rollo Fifi, los zombis, los fans y su puta madre y quieres irte pitando de ahí, ve a [49](#).

11

¡La aventura no ha hecho más que empezar!

Continúa la historia en ***Pestañas Asesinas, el librojuego***. Puedes encontrarlo en muchos sitios:

- [Libros de autoengaño](#)
- [FNAC](#)
- [El Corte Inglés](#)
- [Amazon](#)
- [Berkana](#)
- [Casa del Libro](#)
- [Agapea](#)

17

Intentas avanzar como puedes, intentando quitártela de encima, pero Sussi está acostumbrada a ser pesada y atosigar a la gente que admira, esquivando todo tu sarcasmo y glamour. Así que sólo puedes poner cara de circunstancia y seguir hacia la zona donde está ocurriendo la pelea.

Pierdes **1** punto de *Glamour*.

— ¡Me encantas! —grita Sussi mientras te alejas.

Ves que la gente ha dejado a los combatientes en un corrillo. Hasta que llegas a su lado y uno de ellos, de un empujón, deja ver lo que realmente está pasando. La gente te deja pasar o más bien intenta escapar espantada del lugar. Cuando llegas descubres por qué.

Continúa en [136](#).

18

¡La aventura no ha hecho más que empezar!

Continúa la historia en ***Pestañas Asesinas, el librojuego***. Puedes encontrarlo en muchos sitios:

- [Libros de autoengaño](#)
- [FNAC](#)
- [El Corte Inglés](#)
- [Amazon](#)
- [Berkana](#)
- [Casa del Libro](#)
- [Agapea](#)

23

El caos reina en las calles de la ciudad. Avanzas por callejones intentando encontrar algún lugar seguro. Los edificios parecen que han sido desalojados y abandonados a toda prisa, dejando las luces y televisiones encendidas. Los locales están cerrados a estas horas, pero los pocos que están abiertos han sido abandonados también o de su interior se oyen ruidos muy extraños. El asfixiante silencio que te envuelve es roto por el estruendo de una sirena, los gorgoteos lejanos provenientes de los zombis o el eco de un disparo. Te cruzas con otras personas que intentan escapar. Algunas de ellas se asustan al verte, confundiéndonos con uno de ellos. ¡Qué valor! Aquí y allá, el suelo y las paredes están llenos de manchas de sangre, un líquido morado brillante que parece ser la sangre de los zombis y pintadas hechas con las manos.

Si robas en la farmacia ve a [328](#).

Si "coges prestado" algo de la tienda de tecnología, ve a [340](#).

Si quieres saquear el supermercado ve a [267](#).

Si pasas de ir de tiendas y sigues adelante, ve a [214](#).

31

¡La aventura no ha hecho más que empezar!

Continúa la historia en ***Pestañas Asesinas, el librojuego***. Puedes encontrarlo en muchos sitios:

- [Libros de autoengaño](#)
- [FNAC](#)
- [El Corte Inglés](#)
- [Amazon](#)
- [Berkana](#)
- [Casa del Libro](#)
- [Agapea](#)

49

¡La aventura no ha hecho más que empezar!

Continúa la historia en ***Pestañas Asesinas, el librojuego***. Puedes encontrarlo en muchos sitios:

- [Libros de autoengaño](#)
- [FNAC](#)
- [El Corte Inglés](#)
- [Amazon](#)
- [Berkana](#)
- [Casa del Libro](#)
- [Agapea](#)

55

Le devuelves la mirada a Shonda, esa que dice: "¿No ves que estoy en apuros? ¡Échame una mano, cerda!". Pero ella parece que no lee lo mismo, porque te está ignorando completamente mientras parte miembros y cráneos. ¿Qué

esperabas? Es una zorra malvada que te odia, no creerás que te ayudaría cuando está divirtiéndose y viendo como las pasas canutas. Así que te echa una sonrisa y sigue a lo suyo. Tanta demora hace que un zombi se abalance sobre ti, destrozándote parte del vestido. Empujas al zombi con tal fuerza que lo estrellas contra la columna, ¡pero hay otro que viene detrás! Tú y Fifi estáis con zombis pisándoos los talones.

Pierdes 1 de Dignidad y 1 de Glamour

Obtienes una nueva tara: Desgarro en el vestido.

Si a pesar de todo quieres irte con Shonda, ve a [210](#).

¡No es tarde, todavía puedes salvar a Fifi! ve a [272](#).

Si por el contrario, pasas de todas y sólo quieres salvarte y dejarlas a su suerte, ve a [68](#).

68

La cosa se pone muy fea, así que mejor pones pies en polvorosa. Esquivando zombis e intentando no tropezar con los cuerpos en el suelo, consigues llegar hasta la puerta principal y de ahí subir las escaleras hasta el exterior. ¡Ya casi estás! Recorres a toda prisa los escalones con tan mala suerte, que sin darte cuenta alguien cae rodando desde arriba agarrándose a tu vestido y desgarrando parte de él. ¡Qué mala suerte!

Pierdes 1 de Dignidad y Ganas 1 de Glamour

Ve a [255](#).

76

¡La aventura no ha hecho más que empezar!

Continúa la historia en ***Pestañas Asesinas, el librojuego***. Puedes encontrarlo en muchos sitios:

- [Libros de autoengaño](#)
- [FNAC](#)
- [El Corte Inglés](#)
- [Amazon](#)

- [Berkana](#)
- [Casa del Libro](#)
- [Agapea](#)

80

Has conseguido aplastar a los zombis machacando sus cabezas contra la puerta de entrada.

Ganas 2 puntos de Diógenes

Las osas están a salvo y degustando un banquete de comida barata y exótica. Estás segura de que sobrevivirán y has descubierto que sabes golpear fuerte mientras llevas peluca. Como Steven Seagal.

Continúa satisfecha en [23](#).

95

No puedes esperar a Shonda, hay que ponerse a salvo ¡ya! Así que pones los ojos en blanco y te dispones a salir corriendo de la sala, ¡pero un tirón de la peluca te detiene!

— ¿Dónde crees que vas, ridícula? Cuando he dicho que le voy a dar lo suyo a todas, me refiero a TODAS ¡Incluida tú!

Shonda te tiene bien agarrada, tira de tu peluca arrastrándote hacia ella como si de un agujero negro se tratase hasta sus dos enormes brazos jamoneros que te agarran. Acerca su cara que todavía huele a la grasa de su cena y te susurra.

— No sabes las ganas que tenía de darte una paliza y romperte esa cara de absurda que tienes. No he olvidado aquella vez que te comiste los pasteles del camerino ¡y no me dejaste ni uno!

"¿Pasteles?" te preguntas. Pensabas que te odiaba por algo más importante, como por ligar más que ella o por cobrar más. De haberlo sabido que sólo hacía falta un poco de dulce igual ahora podríais ser hasta amigas... No, no lo seríais. Ahora te va a convertir en masa de bizcocho. Shonda es un hueso duro de roer, ¡suerte!

Shonda Hole (8/2)

1. Glamour + El cuarto número de tu teléfono móvil

2. *Glamour + El segundo número de tu edad*

3. *Glamour + La letra S*

Si ganas ve a **105**, si pierdes ve a **230**.

98

No se te olvida lo que oyes desde el escenario mientras actúas: "¡cerda!", "¡maquíllate mejor!", "¿es que sólo sabes imitar a fracasadas como tú?" o "¿quién te peina? ¿Un mandril rabioso?". Seguro que fue alguno de ellos mientras actuabas. Como no puedes saber quién es, lo mejor será vengarse de todas. ¡De todas! Con las pintas que tienen los zombis casi pasas desapercibida entre ellos. No te resulta poner trabas mientras te haces la tonta... Una zancadilla por aquí, un pisotón por allá, un empujón sin querer...

Clientas pesadas (5/1)

Glamour + Tercera letra de tu calle

Continúa en **191**.

105

Tu primer impulso es pegarle una bofetada en la cara, pero es como dársela a la columna de un parking. Así que lo mejor será romper su cocotero. Shonda tiene fama de ser grande por todos lados, así que, antes de que ella te pueda devolver al bofetada, le das una patada en medio de la braga, lo que la deja paralizada. La ves tambalearse como una secoya que acaban de cortar y cae de espaldas sobre un charco de color marrón que prefieres no preguntar qué es. Rápidamente los zombis se abalanzan sobre ella y puedes oír sus gritos graves como la sirena de un barco mientras dan buena cuenta de ella.

Ganas 1 punto de Glamour y de Dignidad

— ¡Qué asco, por favor! ¡Hijas de puta pintarrajeadas, quitaos de en medio, os voy a reventar la cara a todas!... ¡Y tú, asquerosa, como te vuelva a ver te voy a...! —su voz se queda ahora sepultada por una horda de zombis.

Mala suerte, chica.

Rápidamente te giras hacia las escaleras junto con otra gente que intenta escapar, alguna cae rodando por ellas pero consigues llegar hasta el

exterior.

¡Bien! Ya es hora de salir de la disco. Ve a **255**.

113

Estás cogiéndole el gusto a esto de los moñeos. Los tres pandilleros están doloridos y asustados ante tu saña. Le arrancas la tarjeta de crédito de las manos.

— Joder, tía, ¿qué te hemos hecho!? —gime el calvo desde el suelo.

— No nos pegues más, por favor, llévate mi moto si quieres, ¡pero no nos hagas más daño! —Suplica el más fibrado de los tres mientras te da un llavero con las llaves de una moto.

¡Has conseguido *Llaves con el llavero de calavera!*

No lo tenías planeado, pero mira, ¡dos por uno!

Continúa en **214**.

136

Lo que ves hace recorrer un escalofrío por el interior de tu faja. Los agresores se giran hacia ti observándote de arriba a abajo con soberbia y rabia. Sus pieles son verdes y parecen brillar como si se hubieran caído a un charco de purpurina. El interior de sus bocas emite una tenue luz verde y sus dedos segregan líquidos parecidos a... ¿Pintura de colores? Son como los zombis de las películas, pero a su víctima no se la han comido, ni destripado, ¡en su lugar la han pintarrajeado como una payasa! Son zombis sedientos de glamour. No puedes evitar emitir un grito (parecido a la sirena de una ambulancia, todo hay que decirlo) cuando observas a su víctima. Tirada en el suelo, con su cuerpo paralizado en una expresión de horror y asco, los ahora zombis la han maquillado fatal, dejándola hecha un adefesio sin dignidad. Muerta en vida ¡y delante de todo el mundo!

Esto era la puntilla que necesitaba el local para desatar la histeria colectiva. De pronto, toda la gente empieza a gritar y a correr de aquí para allá intentando escapar. Hay más zombis en toda la discoteca que atacan maquillando a todo lo que ven. Algunas de las víctimas se han levantado y han empezado a maquillar con sus dedos a otra gente en una escala de

espanto y mamarrachismo sin fin. Esto no es una pelea, ¡es una invasión zombi!

Quieres seguir gritando y horrorizándote en esas poses de *screamqueen* que estabas deseando poder usar, disfrutando en parte del drama que te rodea. ¡Pero no es momento! Esos zombis también van a por ti. Tienes que salir de aquí antes de que te cojan y te dejen hecha un cuadro sin dignidad ninguna. Mientras decides qué hacer entre la multitud asustada y los empujones, gritos y, copas tiradas por el suelo (aunque eso no te extraña nada), puedes ver a lo lejos cómo tu amiga Fifi Turquoise está acorralada por un zombi en la cabina del DJ, ¡y está apunto de alcanzarla con esos dedos supurando rímel barato! Por otro lado, Shonda aparece por la puerta del camerino y avanza a paso firme hacia la salida peleando como una amazona. Con su cuerpo grande acaba de partirla el brazo a dos de ellos y ha estrellado la cabeza de otro que ha aparecido por sorpresa detrás de la barra. El lugar donde está Shonda es sin duda un lugar despejado hacia la puerta principal. Esto se pone feo, muy feo, porque los zombis ya han reparado en tu presencia y uno de ellos se dirige hacia ti... ¡Tienes que tomar una decisión!

Si quieres pedir ayuda a Shonda con los zombis, ve a [55](#).

Si prefieres abandonar a Fifi e irte directamente con Shonda, ve a [210](#).

Pero claro, no puedes abandonar a una amiga, ¿no? Si quieres salvar a Fifi, ve a [272](#).

Si por el contrario, pasas de todas y sólo quieres salvarte tú y dejarlas a su suerte, ve a [68](#).

144

Estás tan distraída con sus cuerpos esculturales que cuando llegas ya casi han acabado con los zombis ellos solos, aunque no les ha costado mucho quedarse en ropa interior. Finges pelear mientras te rozas con sus musculosos cuerpos y aumentas tu nivel de drama para empatizar con el grupo.

Ganas 2 puntos de Dignidad

Los musculosos clientes se van felices a ponerse a salvo y se despiden agasajándote y dándote besos. Uno de ellos se acerca y te da unas llaves de un coche.

— Toma las llaves del coche, que yo me voy de after con las amigas. Lo tengo aparcado a las afueras, aunque tiene poca gasolina. ¡Pásalo bien!— te dice mientras se aleja corriendo con los otros cachas.

¡Has conseguido las *Llaves del llavero de oro!*

Continúa satisfecha en **23**.

159

Los zombis están intentando destrozarse al grupo de los cachas, aunque con la agilidad y fuerza obtenidas en sesiones de crossfit, fitness, bodypump y otras disciplinas lo que están haciendo más bien es dejarlas en pelotas. Hay algunas que no se les ve muy en forma a pesar de los músculos. Te acercas a tu ritmo hacia donde están ellos para ayudarles y ya de paso ligas con alguno mientras los zombis los dejan en paños menores.

Zombis (4/1)

Glamour + Quinto número de tu teléfono móvil

Continúa en **144**.

186

Con la tarjeta en la mano, te despides dulcemente de los ladrones con un movimiento de dedos y te vas tranquilamente por la puerta, con la velocidad justa para no tener que preocuparte de que te sigan. Aunque recuerda que las calles siguen siendo un lugar peligroso y tú sólo tienes una tarjeta de crédito.

Continúa en **214**.

191

Y al final los zombis se relamen satisfechos mientras terminan de perfilarle el ojo a un chico cachas sin camiseta que intenta resistirse. ¡No lo hagas! Si

te mueves te pintarán la raya torcida. Te has quedado muy a gusto, pero hay que seguir corriendo. El peligro sigue rodeándote.

Ganas 2 puntos de Marciana.

Continúa satisfecha en **23**.

210

Shonda está disfrutando de lo lindo dando rienda suelta a sus fantasías violentas y su *hijopotismo*. Una furia travesti de dos metros de altura en tacones y con brazos como dos jamones. Reparte golpes y palizas a todo lo que se le acerca, sea zombi o no. Maneja y mueve a la gente como si fueran muñecos. Visto lo visto, es una apuesta segura para sobrevivir. Miras a Fifi con condescendencia. Observas su cara llena de porquería zombi con cierta textura a rímel barato que está empezando a ponerse de un sospechoso color verde. Ella sigue a lo suyo, como si no pasara nada.

— Nena, corre, salgamos de aquí, amiga, no quiero que me peguen esos camorreros otra vez.

Empieza a parlotear mientras se ajusta la peluca y el vestido. Para ella es una noche más, no importa lo que esté ocurriendo. A veces te preguntas qué cosas habrá visto o vivido para tener esa indiferencia ante cualquier suceso. Busca sin mirarte la puerta trasera.

— Necesito fumarme un cigarrillo. El maquillaje de esa ridícula me está dando alergia. Qué calor ¿no? ¿Han apagado el aire acondicionado?

Fifi empieza a andar por el pasillo del camerino mientras busca en su bolso sin prestarte atención. Consciente de que no se ha dado cuenta, aprovechas la coyuntura para salir corriendo en la dirección contraria hacia donde está Shonda, que te ve llegar como quien ve un borrego entrando al matadero mientras le asesta un puñetazo a alguien que mide casi la mitad que ella.

— Pensaba que iba a ser una noche normal, pero está siendo la más divertida de mi vida ¡JA JA JA JA JA JA!

Su risa. Es irritante hasta en un apocalipsis zombi. Puede ser que ella no se haya dado cuenta de lo que pasa realmente. En su mentalidad de portero de discoteca, sólo son clientes problemáticos con los que tiene la vía libre

para hacerlos pedazos.

— Ya le he partido la cara a un grupo de niñas, al camarero y a La Nebulosa. A esa especialmente, le tenía unas ganas. ¿Tú también quieres o qué?

Por el rabillo del ojo ves cómo en una esquina, un grupo de chicas se está incorporando con la piel verde y buscando su nueva víctima. Os miran fijamente y avanzan hacia vosotros con paso firme y un montón de maquillaje barato supurando por sus dedos. Apremias a Shonda para salir de allí, ¡es ahora o nunca!

— ¿Estás loca? Yo no me voy hasta que le haya dado lo suyo a todas estas, hoy me voy a quedar en la gloria ¡JA JA JA JA JA JA! —su risa, esa risa, que es como una taladradora en tu cerebro. La cosa se está poniendo cada vez más fea a medida de que las antes víctimas se despiertan como nuevos zombis.

Aunque tengas que tirar de ella hay que salir de aquí, ve a **276**.

Si por ti le pueden dar mucho por culo y quieres salvarte tú sola, ve a **95**.

229

Cuando empiezas a animarte y la canción está en su apogeo, el público se empieza a agitar de forma extraña y ves cómo comienza una pelea muy loca en medio del local. ¡Esto es increíble! Unos cuantos clientes están revolcándose por el suelo y zarandeándose entre sí. Intentas calmar los ánimos desde el escenario, cuentas tu mejor chiste, llamas al camarero, llamas a seguridad pero el escándalo no sólo no para, sino que va en aumento, así que decides utilizar tu último recurso: ¡actuar a pie de pista! Mezclarte con el público es un riesgo que sólo se puede correr en situaciones extremas. Aunque los bares y las discotecas sean el hábitat natural de una travesti. Bajar del escenario es como meterte en una jungla llena de peligros y gente pesada con un plus de impertinencia y alcohol. Recorres los escalones del escenario y, antes de que des dos pasos, el primer peligro: fans. Las góticas de primera fila corren hacia a ti como pirañas que han visto caer una chuleta al agua. Sussi, la más conocida, una señora entrada en años, muy delgada, embutida en ropa de colores negros tornasolados y con pelo

cardado amarillo pollo.

— Hola, reina, ¿cómo estás? ¡Yo genial! Qué pesada es la gente, mira que lo hemos visto al llegar, pero nada, los han dejado pasar, qué faena —te dice intentando darte conversación de cualquier manera. Tratas de avanzar pero te pone el brazo en el hombro y vuelve a pararte—. De todas formas lo estabas haciendo muy bien, me encanta, y cómo vas hoy... ¡Divina!

Te encanta que te adulen, pero no parece que Sussi y su séquito tenga intención de dejarte marchar tan fácilmente, así que lo mejor será un sutil empujón para apartarla y simular que tienes prisa.

Sussi (7/0)

Glamour + Segunda letra de tu nombre

Si ganas, ve a [302](#); si pierdes, a [17](#).

230

Tu primera reacción es abofetear a Shonda tan fuerte como puedas. Te ha costado llegar a su cara pero es como si le hubieras pegado a la columna de un parking. Ella te devuelve la bofetada con tanta fuerza que tu peluca sale volando y tú caes de bruces al suelo, en medio de un charco de vómito y sangre zombi.

Pierdes 2 puntos de Dignidad y 1 de Glamour.

Shonda intenta abalanzarse de nuevo sobre ti pero dos brazos de color verde la agarran, haciéndola caer hacia ti. Ves caer su cuerpo como un árbol recién cortado que irremediamente te cae encima. Su peso te aplasta contra el suelo y un charco que prefieres no preguntar qué es. Te falta el oxígeno, la gente os pisa y varios zombis empiezan a echarse encima de vosotros aplastándote aún más.

Caes inconsciente.

Continúa en [284](#).

234

— Me das la tarjeta o no —dice el calvo enfadado.

— Que no, tío, es mía.

— Troncos, tranquilos, no vamos a pelear por una puta tarjeta de crédito, ¿sabéis qué? —dice el tercero quitándole por sorpresa—. A tomar por culo la tarjeta, que le jodan, ¡tenemos de sobra!

Y con un gesto lanza la tarjeta lejos de ellos por la tienda, colándose entre un montón de lectores de DVD abandonados.

— Ahora dejaos de tonterías y vámonos, me estáis empezando a cansar con vuestras mierdas.

— Vale, tío, tienes razón. Se nos va la olla.

Los tres salen de la tienda arrastrando el carrito lleno de tecnología.

Continúa en **214**.

243

Tras la visión de un travesti golpeándolos con un carro de la compra, los has dejado doloridos y confundidos. Es el momento perfecto para no dejarlos con la oportunidad de seguirte.

Ladrones de poca monta (9/2)

1. *Glamour + Letra J*
2. *Diógenes + Letra C*
3. *Glamour + Segunda letra del día de la semana*

Si sigues viva, ve a **113**.

255

Por las calles de la ciudad sólo puedes ver a gente corriendo y gritando de aquí para allá. En una esquina una señora mayor con un perrito en brazos está siendo asaltada por un par de zombis góticas que, a modo de venganza inconsciente, la están convirtiendo en una versión *oldie* de Eduardo Manostijeras. En el parque, algunos cuerpos que han sido pintarrajeados por los zombis se vuelven a levantar con la piel verde en busca de nuevas víctimas.

Cerca de la puerta de la disco, los clientes corren despavoridos de aquí para allá perdiéndose en la noche. Los gritos se mezclan con el sonido de las alarmas de los locales. Parece que no hay una salida fácil. Cerca de ti puedes

reconocer a varios grupos de amigas y conocidas que están intentando escapar por sus medios. ¡Los zombis les están dando lo suyo! Siempre te la has dado de ser una buena travesti y ayudar a los demás, pero la situación es muy chungu. ¿Qué hacer?

¿Salvar a los cachas? Tanto gimnasio y tiene que ir una travesti a salvarles. Ve a [159](#).

¿Salvar a las modernas? Mientras ellas están ocupadas subiendo todo a Instagram, los zombis están a punto de cogerlas, ve a [313](#).

¿Salvar a las osas? Con sus grandes cuerpos parece imposible que los zombis puedan ganarles, ¡pero gritan como niñas asustadas! Ve a [342](#).

Te suena que durante el show alguien te llamó "putón" o te dijo "¿te maquilla una amiga con Parkinson o qué?". Como no puedes saber quién es, lo mejor será vengarte de *todas*. ¿Ayudar a los zombis a acabar con los clientes? Ve a [98](#).

Si pasas de todas y sólo quieres seguir adelante, ve a [23](#).

265

— Qué ordinaria, ¿no, tía? A mí esa canción siempre me recuerda cuando tuve aquellas fiebres tan tremendas —ve cómo la música cambia y Shonda se despide—. Bueno, mucha mierda, cariño, te veo luego, ¡hasta luego!

Fifi se va hacia la cabina del DJ a mirar toda tu actuación mientras Shonda termina de presentarte. Se te cruza en mitad del escenario donde te habla en voz baja.

— Te los dejo contentos, ¡como siempre! No amargues la noche con tus canciones.

Y sales al escenario. Fifi tenía razón, hay muchísima gente, y algunos de ellos parecen muy colocados, como... Como *zombis*. Sonríes, das la bienvenida y empiezan a sonar los acordes de tu canción. La gente enloquece con el estribillo:

Hazme el favor.

Lléname un poquito, un poquito el higo.

Abro la ventana y lo grito.

*Lo siento fresco, lo siento dentro
Sin dolor, sin pudor,
Furcia, no es un color.*

De pronto, un gran revuelo interrumpe tu actuación. Continúa en **229**.

267

El supermercado es un desastre. Los estantes los han tirado por los suelos y hay restos de comida y líquido de botellas rotas por todos lados. Es como si un colegio de niños violentos hubiera arrasado con todo. La verdad es que no tienes mucha hambre tras tanto traqueteo, y no usas tampones, que es lo que queda, así que rebuscas por si hay algo de interés. Al salir, pasas por una de las cajas y observas que alguien se ha dejado puesta la tarjeta de crédito.

¡Consigues la *Tarjeta de Crédito*, la *Agua Fijadora Ultra Fuerte*, un bote de *Grasa de cerdo* y un *Objeto de un solo uso* (escoge uno que no tengas)!

Continúa en **214**.

269

¡La aventura no ha hecho más que empezar!

Continúa la historia en ***Pestañas Asesinas, el librojuego***. Puedes encontrarlo en muchos sitios:

- [Libros de autoengaño](#)
- [FNAC](#)
- [El Corte Inglés](#)
- [Amazon](#)
- [Berkana](#)
- [Casa del Libro](#)
- [Agapea](#)

272

¡Fifi está en apuros! Sin perder un segundo, te quitas los tacones y lanzas

uno de ellos al zombi que está ya prácticamente encima de ella, clavándoselo en la nuca. ¡Fifi está a salvo! Pero... ¿No había otro zombi acosándote? Con la velocidad de una gacela, te giras y le clavas el otro tacón en la frente al zombi que estaba a punto de pringarte con lo que supura por sus dedos. Te has quedado sin un tacón pero has salvado a una amiga.

Ganas 1 punto de Dignidad.

Obtienes una nueva tara: Perder un tacón.

Corres hasta la cabina del DJ esquivando los cuerpos tirados por el suelo hasta Fifi, a la que ayudas a levantarse.

— Tenemos que salir de aquí, cariño —te replica nerviosa—. La gente está como loca por la puerta principal, vamos para la puerta del camerino.

Realmente nadie ha prestado atención a esa salida, pero es una puerta pequeña que seguro que no está tan saturada como las de emergencia o la principal.

— Da a un callejón oscuro por el que seguro que nadie nos perseguirá.

Mmmm... Callejón oscuro. Esa palabra ya no te suena tan bien. En las películas de zombis siempre hay algo esperando en un callejón oscuro.

— ¡Ah! Esa cabrona me ha estropeado el maquillaje. ¡Me ha llenado la cara de rímel!

Fifi se acaba de dar cuenta, y tú también. Ese zombi le ha restregado el maquillaje que gorgotea de sus dedos por la cara. ¿Será esto el equivalente a un mordisco? ¿Se convertirá Fifi en uno de ellos cuando menos te lo esperes?

Miras a tu alrededor intentando decidir qué hacer y ves que Shonda está repartiendo hostias a diestro y siniestro, no sólo a zombis, sino a cualquiera que se cruce en su camino hacia la puerta principal. Se está tomando esto como una terapia anti estrés. Shonda se fija en ti y con su mirada adivinas que te quiere decir: "¿Qué coño estás haciendo ahí parada?! Yo paso de estar aquí ¿Quieres salir de aquí o no?"

Fifi es tu amiga, así que si a pesar de todo huyes con ella, ve a **10**.

Has visto muchas pelis de zombis... ¿Abandonarla a su suerte? Ve a **210**.

Aunque a veces lo mejor es pasar de todo y largarse sola, si es lo que quieres ve a **68**.

276

Empujas a Shonda hacia la puerta, que parece no tener prisa por salir.

— ¡No empujes, coño, que ya voy! —dice mientras va empujando y apartando gente hacia la entrada como si fuera una tuneladora.

Ya en el exterior, puedes ver cómo la gente corre de aquí para allá intentando escapar de los zombis. Seguí vuestro camino hasta un callejón cercano.

— Estos deben de ser los pandilleros que decían las noticias, ¿pero por qué se pintan así!? ¿Es una nueva moda o qué? —hace una pausa, parece que algo se ha escapado de su cuerpo—. El mundo se está yendo a la mierda y tú sigues siendo muy fea —termina de decir con mirada de asco.

Andáis un poco por la calle. No hay nadie en esta parte. Parece que Shonda ya está harta sin llegar a comprender muy bien lo que está ocurriendo.

— ¿Sabes a dónde vamos o es otro viaje sin sentido de los tuyos? Me está dando hambre, ¿a ti no? —te pregunta.

La verdad es que tu estómago no está para digerir nada después de lo que ha pasado en la disco y con Fifi. Pobre Fifi, qué habrá sido de ella.

Shonda se mete la mano en el escote y saca una libreta de color negro y un boli pequeño que, en sus manos, parece más pequeño aún. Abre la libreta, te mira y empieza a escribir.

— No es nada personal. Me gusta llevar la cuenta de las cosas que me pasan y sobre todo *con quién* me pasan para luego ajustar cuentas.

No conocías esta faceta tan organizada de Shonda, aunque no tiene pinta de ser nada bueno para la gente que está ahí apuntada. Mientras escribe te das cuenta de que deben ser muchas personas, ya que la libreta está toda escrita menos las últimas páginas. Un montón de personas, insultos y deudas como si fuera una lista de víctimas a las que Shonda destruirá contundentemente tarde o temprano. Puede que simplemente los agarre en la discoteca y allí mismo intente dejarlos en evidencia o destrozarnos la vida. O bien puede que los espere en el salón de sus casas, con la cena devorada hace rato en la oscuridad para darles una paliza. Todo es posible con Shonda y su odio hacia cualquiera que no sea ella. Puede que

incluso a ella misma.

— Voy a necesitar una nueva pronto, sólo me queda una página.

Shonda te vuelve a mirar y escribe algo en la última página. La cierra con una gomita que lleva incorporada y guarda la libreta y el boli en su escote de nuevo. ¿Habrá escrito ahí tu nombre? No, seguramente ya estés en la lista. ¿Entonces a qué viene esa miradita?

El sonido de las tripas de Shonda, que ha sonado como un sumidero gigante, parece un problema mucho mayor por ahora.

— ¡Uh, nena! No sé tú, pero yo me muero de hambre. Así que vamos a comer algo porque como siga andando con estos tacones y no coma nada, te voy a comer a ti. Aunque seguro que no tienes buen sabor.

Un par de calles más allá está Burguer Queen. Una cadena de comida rápida especializada en raciones gigantes de comida ideal para Shonda.

Continúa en **31**.

279

Sales corriendo hacia ellos a toda velocidad desde tu escondite en la televisión. Uno de ellos, el más atractivo a pesar de sus pintas de yonki, repara en ti.

— ¡Eh, tíos, es uno de esos bichos verdes!

¡Cómo se atreve! Mira que confundirte con un zombi mamarracho. Ahora sí que se la van a cargar. Aumentas la carrera y agarras el carro, empujándolo con la inercia de tus tacones estampándolo contra ellos. Ordenadores y otra tecnología salta y les golpea las cabezas. La tarjeta sale volando por los aires cerca de ti. La recoges.

¡Has conseguido la *Tarjeta de Crédito*!

Los tres ladronzuelos se recomponen un poco y te ven coger la tarjeta. Uno de ellos tiene la cara sangrando.

— ¡Eh, tú, esa es mi tarjeta!

— ¡Mi cara, te voy a partir la tuya, cabrona!

Están intentando tomar el control de sus doloridos cuerpos rápidamente para ir tras de ti. Pero todavía puedes escapar cómodamente.

Nadie te llama cabrona. Les das una paliza antes de irte, ve a [243](#).

Escapas con la tarjeta de crédito, ve a [186](#).

281

— Ay, me encanta, tía. Sabes que significa mucho para mí, porque es la historia de mi vida y la escuché mucho cuando me dejó mi primer novio.

Cuando Fifi se refiere a un novio siempre hay ese margen de duda entre si es el chico que conoció una noche o alguien con quien pasó más tiempo pero nunca viste. Cualquier roce convierte en pareja a cualquiera con Fifi. Sí, además cree en el horóscopo.

Mientras recuerda su breve y tormentosa relación, por el rabillo del ojo ves cómo Shonda mira en tu dirección mientras termina su actuación. Fifi se percata de que te toca actuar ya.

— Aquí viene la gorda, me voy que ya sabes que no puede ni verme.
¡Mucha mierda pastosa, ahora te veo, chocho!

Fifi se va hacia la cabina del DJ a mirar toda tu actuación mientras Shonda termina de presentarte. Y sales al escenario. Fifi tenía razón, hay muchísima gente, y algunos de ellos parecen muy colocados, como... Como *zombis*. En primera fila están los de siempre, incluidos ese grupo de góticas raras. Sonrías, das la bienvenida y empiezan a sonar los acordes de tu canción. La gente enloquece con el estribillo:

*Para qué quiero un amor, y electroshock,
Por qué querría un amor, y aripripazol,
Como si fuera un antidepresivo,
Yo lo que quiero es amor, de frenopático.*

De pronto, un gran revuelo interrumpe tu actuación. Continúa en [229](#).

284

¡La aventura no ha hecho más que empezar!

Continúa la historia en *Pestañas Asesinas, el librojuego*. Puedes encontrarlo en muchos sitios:

- [Libros de autoengaño](#)
- [FNAC](#)
- [El Corte Inglés](#)
- [Amazon](#)
- [Berkana](#)
- [Casa del Libro](#)
- [Agapea](#)

290

Corres hacia donde están las modernas y, con la velocidad de la carrera, empujas a uno de los zombis clavándolo contra el escaparate más cercano. Una de ellas está grabándolo todo con un móvil antiguo. ¡Qué valor! Se lo arrebatas de las manos y lo lanzas con una fuerza que no sabías que tenías a otro de los zombis, partiéndole el cráneo en dos.

Ganas 2 puntos de Glamour

Con tus acciones has conseguido que todas las modernas te adoren. Ahora no paran de pedirte fotos y hablar de ti en las redes sociales.

Continúa satisfecha en [23](#).

291

Los tres ladrones comienzan un absurdo rifirrafe sobre la tarjeta de crédito, que acaba con el que la quiere con un puñetazo en el estómago.

— Joder, Cody, te lo mereces por plasta, coño.

— Eres un hijoputa, Johnny.

— Bueno, tíos, ya está bien por una puta tarjeta, vámonos. No quiero tener que vérmelas con la poli.

El tercero intenta poner calma entre sus dos compañeros dejando el carrito lleno de tecnología solo. Aprovechas ese momento para lanzarte hacia ellos. Si consigues estamparles el carrito podrás quitarles la tarjeta sin que se den cuenta.

Si tu *Diógenes + Tercera letra de tu nombre* suman más de 8, ve a [279](#). Si no, ve a [297](#).

297

Sales corriendo hacia ellos a toda velocidad desde tu escondite en la televisión. El tatuado repara en ti en cuanto sales.

— ¡Eh, tíos, es uno de esos bichos verdes!

¡Cómo se atreve! Mira que confundirte con un zombi mamarracho. Aumentas la velocidad y agarras el carro, empujándolo con la inercia de tus tacones para estamparlo contra ellos. El tatuado te ve las intenciones y se pone delante con sus fibrados y musculados brazos, parando en seco tu embestida con el carrito. Igual no era buena idea lanzarte contra tres ladronzuelos fibrados y con pinta de matones yonkis.

— ¡Eh, qué coño haces! ¿Nos la quieres jugar?

— ¡Te vas a enterar, ridícula! —te grita el que tiene la tarjeta de crédito.

Ladrones de poca monta (12/2)

- 1 si tienes la *Peluca despeinada*

1. *Glamour + Letra J*

2. *Diógenes + Letra C*

3. *Marciana + Segunda letra del día de la semana*

Si sigues viva, ve a [113](#).

302

Con tu perfecta coordinación entre levantamiento de ceja y contoneo, consigues apartar a Sussi sin decir ni una palabra.. Una acción encomiable que te deja en muy buena posición. Tan buena que otro cliente, situado al lado, y al ver que la has dejado sin dignidad, te da un frasquito muy pequeñito con un líquido transparente.

Ganas 1 punto de *Glamour* y otro de *Dignidad*.

¡Consigues el *Frasco de líquido sospechoso*!

— ¡Me encantas! —grita Sussi mientras llegas a la zona de la pelea.

Ves que la gente ha dejado a los combatientes en un corrillo. Hasta que llegas a su lado y uno de ellos, de un empujón, deja ver lo que realmente está pasando. La gente te deja pasar o más bien intenta escapar espantada del lugar. Cuando llegas descubres por qué.

Continúa en [136](#).

313

Las modernas están indefensas y algunas de ellas están tan concentradas en sus teléfonos móviles que ni se han dado cuenta de la que se viene encima.

— ¡Cuidado, nenas! — les gritas pero ellas nada, ni caso. Decides enfrentarte a los zombis antes de que las atrapen y les rompan sus carísimos accesorios.

Zombis (4/1)

Glamour + Quinto número de tu teléfono móvil

Si sigues viva, ve a [290](#).

328

Desgraciadamente para ti, la Farmacia ya ha sido saqueada. Medicamentos de no tan primera necesidad han volado en manos de los ladrones. ¡Ni un solo ansiolítico disponible! El caos reinará en la calle, pero la gente sabe qué llevarse. Todas las medicinas *interesantes* ya no están. Rebuscas un poco y encuentras unas pastillas. Las guardas, nunca se sabe.

¡Consigues *Pastillas para el Mareo!*

Continúa en [214](#).

340

La tienda de tecnología está muy destrozada. La mayoría de las televisiones han sido arrancadas de la pared y aquí y allá los estantes están vacíos, sobre todo de los aparatos más modernos.

Televisiones todas emitiendo el desastre zombi por todo el mundo. Te quedas mirando una de las noticias:

"La ola de violencia que asalta el planeta parece estar relacionada con una extraña enfermedad que se está extendiendo por momentos. Se está cobrando sus primeras víctimas sobre todo en las ciudades más pobladas: Nueva York, Londres o Seúl son las más perjudicadas, aunque nos llegan imágenes de prácticamente todo el mundo."

Parece el fin del mundo. Escuchas cómo unas voces se aproximan desde

otra zona de la tienda. Te escondes detrás de la única televisión gigante último modelo que no han robado. Te asomas tímidamente y puedes ver a tres chicos con pintas de pandilleros que están mirando aparatos. El primero, más fibrado que los otros dos lleva los dos brazos tatuados. Otro calvo con perilla va apoyado en un carro que va empujando lleno de tablets, ordenadores portátiles y otros aparatos. El tercero va con gorra, delgado y muy atractivo a pesar de su pinta de meterse todo lo que pillá, no para de mirar por todos lados buscando mientras habla.

— Joder. Y coge el tío y se lleva toda la pasta. No nos deja ni un puto euro. O sea, tenemos reproductores y teléfonos y ¡para qué! ¿Quién los va a comprar?

— ¡Alguien habrá! El otro día un tipo verde llegó y se me tiró encima. Tenía las manos llenas de pintura. ¡Qué asco, joder! Le di lo suyo, ¿sabes? — le contesta el tatuado.

— Yo creo que hemos terminado, vámonos Johnny —dice el que empuja el carro, hartó.

— ¡Espera tío, mira! —dice el de la gorra mientras mete los brazos detrás del mostrador—. Alguien se ha dejado la puta tarjeta de crédito puesta. Es una Oro. ¡Nos ha tocado la lotería!

— No me jodas, qué flipe, colega. Dámela que la guardo —responde el calvo del carro.

— Ah, ah... No. De eso nada. Es para los tres, pero yo la guardo.

— Venga, tío, pásamela. Tú ya te quedaste los billetes del supermercado.

— Que te digo que no, no seas plasta.

El ambiente está empezando a caldear. Quizá no te habías dado cuenta, pero vas con lo puesto. *No money no honey, baby*. Aunque en un mundo sumido en el caos, ¿quién te va a pedir dinero? Llevar o no llevar cash, esa es la cuestión. Los tres ladrones siguen discutiendo y uno de ellos ya ha empujado al que lleva la tarjeta de crédito.

¿Quieres la tarjeta? Tendrás que quitársela, ve a [291](#).

O sencillamente espera a que se vayan si no te interesa la tarjeta, ve a

[234](#).

342

Las manada de osas están correteando en círculos intentando escapar sin rumbo. ¡Están perdidísimas! Miras a tu alrededor y ves un puesto de Kebabs que está abierto. "¡Por aquí!" les gritas y, conforme ven el restaurante abierto a estas horas de la mañana, todas corren hacia su interior. Detienes al chaser líder de la manada y le aconsejas que atranque la puerta. Cuando te alejas ya empiezas a oler el rodillo de carne haciéndose a fuego lento. ¡No pierden el tiempo! Pero no es hora de relamerse, ¡los zombis te atacan!

Zombis (4/1)

+5 si tú pesas más de 100kg

Glamour + Quinto número de tu teléfono móvil

Continúa en [80](#).