

Los secretos de Krat

Más allá de Lies of P



ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO

ILUSTRADO POR ADRIÁN PRADO | PRÓLOGO DE PINO PINÍSIMO

LUNWERRG

Los secretos de Heat

Más allá de Lies of P



ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO

ILUSTRADO POR ADRIÁN PRADO
PRÓLOGO DE PINO PINÍSIMO

LUNWERGG

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.
La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar, escanear, distribuir o poner a disposición algún fragmento de esta obra (www.cedro.org; 91 702 19 70 / 93 272 04 45).

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

© Adrián Suárez Mouriño, 2026

© de las ilustraciones, Adrián Prado, 2026

© del prólogo, Pino Pinísimo, 2026

© Editorial Planeta, S.A., 2026

Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S.A.

Avenida Diagonal, 662-664 – 08034 Barcelona

Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 – 28027 Madrid

lunweg@lunweg.com

www.lunweg.com

www.instagram.com/lunweg

www.x.com/Lunweglibros

www.facebook.com/lunweg

Diseño y maquetación: Lunweg, 2026

Primera edición: marzo de 2026

Depósito legal: B. 22.413-2025

ISBN: 979-13-87761-67-7

Printed in Spain – Impreso en España



ÍNDICE

Prólogo, por Pino Pinísimo... 13

Introducción... 17

I. Los secretos de Krat... 31

Una cuestión de fe 23

La marioneta de Carlo Collodi 39

El retrato con la nariz de madera 50

El monstruo de Geppetto 66

La marioneta y el mar 79

II. Una historia de Lies of P... 87

Érase una vez... 89

Hace seiscientos años 94

El País de la Mañana 98

El nacimiento del alquimista legendario 100

La princesa del Este 105

Una nueva era 124

El hijo pródigo 141

La muerte se viste de azul 154

Obertura 182

El plan de Geppetto 188

Mentiras 198

III. Los secretos de Lies of P... 207

Todo está conectado 209

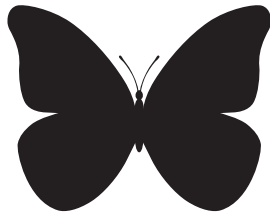
El paso del tiempo 219

Contra los Souls 222

Una despedida... 229

I

**LOS SECRETOS
DE KRAT**



UNA CUESTIÓN DE FE

Solo los humanos se complacerían en algo tan... inútil.

ARLECCHINO

La religión nos atraviesa a todos, seamos creyentes o ateos, eso no importa. La religión que aprendemos en el colegio, que nos llega mezclada con la ficción a través del cine y la televisión, mediante las tradiciones, o por nuestros padres o abuelas, configura nuestra manera de ser de manera inconsciente. Y lo cierto es que acabamos permitiendo, de una forma u otra, que la religión llegue a nuestra vida. Podemos negarnos a ir a misa con toda la fuerza del mundo, pero ¿quién no acepta con una sonrisa los regalos de Navidad?

Es por ello por lo que a los escritores occidentales les resulta difícil escribir fantasía sin pensar en dioses y demonios, en cielos e infiernos, en culpa y en redención. La razón es obvia: porque la religión lleva con nosotros desde el colegio, e incluso antes. Lo hemos comprobado al analizar *Elden Ring* y su DLC *Shadow of the Erdtree*. Yui Tanimura e Hidetaka Miyazaki son japoneses. Japón es un país en el que conviven el taoísmo, el sintoísmo, el budismo y el cristianismo, y esa misma convivencia cultural está en sus videojuegos. Pero ¿lo están a propósito? No. Ellos jamás han declarado que hayan querido hablar de esto en sus juegos. Simplemente, son ideas, conceptos y estéticas que forman parte de ellos mismos, y que emergen sin avisar ni pedir permiso cuando crean.

Hace mucho tiempo, y muy interesado por este tema, pude entrevistar al equipo de desarrollo de *NEO: The World Ends With You*. Les pregunté por esta cuestión. El director, Tatsuya Kando, me respondió que no es que ellos desearan a propósito hablar sobre la transmigración del alma o la trascendencia budista del ser, sino que son cuestiones que forman parte de ellos como japoneses y que se desplazan de manera natural a los temas de sus videojuegos.

Ahondando en los motivos de por qué la religión penetra con tanta virulencia en nuestra cultura y en nuestra forma de ser, empecé a reflexionar también sobre su relación con el arte. A todos nos gusta el arte en alguna de sus formas. El arte es la manera en la que los artistas comunican lo que sienten. Es por eso por lo que analizamos y estudiamos el arte que se creó hace siglos, para entender mejor a las sociedades del pasado. El arte posee la capacidad de conmovernos y de elevarnos, de cambiarnos y de revolvernarnos por dentro, porque el arte es capaz de transmitir ideas profundas a un nivel emocional y no solo racional.

Todo esto es cierto, pero también que el arte es propaganda. La religión cristiana ha usado el arte para vendernos a su Dios, como de igual forma lo ha hecho el budismo, el sintoísmo y todas las religiones del mundo.

Las catedrales son publicidad, el arte pictórico tan lleno de vacío del budismo zen es publicidad, y los preciosos templos en medio del bosque del sintoísmo también. Son elementos artísticos preparados para sobrecogernos y hacernos entender de un modo potente y muy emocional la complejidad de la fe. De esa forma penetra hasta lo más hondo de nuestro corazón y, si somos artistas, lo que hemos visto se quedará con nosotros y emergerá en futuras creaciones propias.

El arte es la publicidad perfecta, porque supera en algo a los anuncios convencionales. Los anuncios son efímeros. Nacen, tienen una corta vida y desaparecen, pero el arte es eterno. El arte sobrevive al paso del tiempo en museos, se convierte en iconografía de la cultura pop, viaja a los videojuegos en forma de estatuas reconfiguradas para responder a las necesidades de su lore... Y las catedrales están hechas para durar. Aunque ardan, se reconstruirán porque son arte, algo que forma parte de nuestra cultura, seamos ateos o creyentes.

Así que, si la religión llega al pueblo a través del arte, la religión cuenta con la publicidad perfecta. Es tan potente que hasta el más grande de los ateos no podrá evitar sentir algo en presencia de sus símbolos. Por lo tanto, ¿cómo no va a servir de inspiración inconsciente para los creadores de videojuegos? ¿Cómo no va a cambiar

la forma de pensar concreta de un pueblo u otro? ¿Y cómo no va a acaparar las formas que adoptan los mensajes que se esconden en el lore de los videojuegos?

En esta colección de libros, hasta ahora, hemos hablado de Occidente y de Japón, pero la sociedad de Corea del Sur también cuenta con sus propias tradiciones, ritos, creencias y religiones. Teniendo claro lo que hemos explicado hasta ahora, es obvio que no podemos abordar el análisis del mensaje o del simbolismo de los elementos estéticos y narrativos que aparecen en *Lies of P* sin entender en qué creen las personas que forman parte de su equipo de desarrollo, porque Round8 Studio es surcoreano. Además, *Lies of P* es un videojuego con un discurso muy marcado por la religión, pues el objetivo de sus principales antagonistas es encontrar a Dios. Su equipo de desarrollo ha introducido en su juego su propia versión de los templos cristianos con la catedral de San Frangelico, y hasta se ha atrevido a adaptar a placer la escultura de *La Piedad* del Vaticano de Miguel Ángel.

La gran obsesión del villano de *Lies of P*, Simon Manus, no es otra que su mano toque la de Dios, en un evidente homenaje al cuadro de Miguel Ángel *La creación de Adán*. Somos capaces de identificar estas referencias por haber sido educados en la religión cristiana, pero ¿comprendemos por qué los coreanos las han modificado de la manera exacta en la que vemos en el videojuego y no de otra? ¿Y conocemos cuáles son sus propias creencias para identificarlas al jugar a *Lies of P*? Hacerlo es importante, porque afectan a cómo están escritos sus personajes y nos los quieren contar.

En una entrevista para la página oficial de Unreal Engine, «Lies of P takes inspiration from Pinocchio, French history, and marries them with Soulslike combat», el portavoz de Round8 Studios reconoció que tuvieron en cuenta la situación en Corea para lanzar su videojuego: «Considerando la situación de la industria del videojuego en Corea, la decisión de lanzar un Souls-like para consola no fue fácil de tomar, ni para nuestro equipo ni tampoco para la empresa. De todos modos, nuestra prioridad era la de crear un juego que nos gustase y que apeteciese jugar». Por eso nosotros también hemos de conocer cómo es su sociedad.

En el libro *Los mitos coreanos. Una guía de sus dioses, héroes y leyendas* leemos lo siguiente: «Corea tiene una rica historia de tradición religiosa indígena y también ha abrazado una serie de religiones que llegaron a la península a través del intercambio cultural y de los misioneros. Corea destaca por el sincretismo de su religión y de sus mitos». Decir que existe sincretismo quiere decir que distintas religiones conviven en una misma sociedad. Por su sincretismo, en Corea del Sur o Japón, a veces cuesta diferenciar taoísmo de budismo, porque los ritos e incluso los dioses de uno se mezclan con los del otro. Lo mismo sucede con el sintoísmo. Y es común que un japonés sea budista, taoísta y celebre también la Navidad. Esto explica la facilidad que tiene *Dark Souls III* a la hora de introducir en su universo una catedral de estilo gótico y al rato tenernos en un estado de meditación propio del budismo zen para vaciarnos de humanidad y convertirnos en dragones. Tener el sincretismo tan asentado en una cultura facilita que los autores hagan esto de manera natural. Facilita la reflexión, la mezcla y la generación de valores simbólicos y estéticos que fusionen este y oeste para conseguir unos propios.

La religión o sistema de fe autóctono de Japón es el sintoísmo. De India, y pasando por China, llegó el budismo y el taoísmo, y de Occidente el cristianismo. A Corea del Sur también llegó el budismo, el taoísmo y el cristianismo, y la sociedad coreana interpretó los tres en sus propios términos. Porque el budismo en Japón, India o China es sensiblemente diferente al de Corea, como nos recuerda el libro *Budismo coreano: tradición y transformación*: «No fue hasta la aparición del maestro Chinul (1158-1210) que el budismo coreano adquirió su propia identidad [...]. Chinul estableció la armonización de la progresión gradual en el sendero budista y la visión de la iluminación súbita del propio chan chino». Se mezcla todo y luego se interpreta.

Si los japoneses eran originalmente sintoístas, los coreanos eran animistas y chamanistas. «La primera religión autóctona de Corea fue la animista, caracterizada por la idea de que todos los seres vivos y no vivos tienen espíritu, y que estos espíritus son accesibles a todos [...]. Los mitos de origen cosmológico de Corea

reflejan esta creencia al hacer referencia a los seres humanos creados a partir de animales, a los animales que hablan, a los fantasmas que caminan por la tierra y a la antropomorfización de los fenómenos naturales.»

Conocer el animismo, tal y como nos lo explica el libro *Los mitos coreanos. Una guía de sus dioses, héroes y leyendas*, nos ayuda a comprender mejor uno de los conceptos más interesantes de *Lies of P*: el ergo. *A priori*, podemos creer que el ergo no es más que un amasijo de almas que los vivos dejan atrás al morir, y que nuestro personaje recoge para fortalecerse, pero es más que eso.

En realidad, el ergo se parece más a ese espíritu del animismo que está tanto en los seres vivos como en los que son inertes. Tanto en *Lies of P* como según el animismo, el ergo iguala a los humanos y las cosas. Todo tiene espíritu, y este es accesible como también lo es el ergo. *Lies of P* no se refiere al ergo como espíritu o ánima, sino como energía. El fragmento de ergo resplandeciente se describe como «tanto una fuente de energía como una moneda de cambio en Krat; incluso las piezas pequeñas tienen un uso en la ciudad». Siempre que alguien muere, tanto su tiempo, sus recuerdos y su misma esencia salen de su cuerpo y fluyen por el mundo en forma de ergo; la propia descripción lo dice, es espíritu y cosa, fuerza vital y moneda.

Es precisamente por el peso del animismo en Corea del Sur por lo que *Lies of P* insiste tanto en preguntarnos si son tan diferentes los hombres y las marionetas, porque tanto las cosas como los humanos tienen ergo, tienen espíritu según el animismo. El animismo también trata el intercambio de espíritus para que fluya de un ente a otro, también de las personas a los animales, «humanos creados a partir de animales». Por eso Round8 Studio no ha incluido un perro para interpretar a Alidoro o a la Zorra o al Gato Negro, como sí ocurre en el libro *Las aventuras de Pinocho* de Carlo Colloidi. Ha optado por humanos con caretas de bestias. Así mantiene esa particular tensión entre ser humano, animal o cosa a través de la existencia del ergo. ¿Qué somos en realidad? Nada más que un espíritu en un cascarón cualquiera.

En la misma entrevista antes mencionada, el portavoz de Round8 Studio nos pide que estemos muy pendientes de estos

detalles para comprender de verdad de qué habla *Lies of P*. Añade: «Para lograr la atención y la curiosidad de los jugadores, nuestro plan fue inspirarnos en una historia que fuera reconocible por todos, *Las aventuras de Pinocho*, y darle un toque fresco y único. Creemos que el mensaje de nuestro juego tiene que resonar con los jugadores, dejando un impacto imborrable, apelar a las audiencias adultas y contar con una narrativa que vaya más allá de la interpretación básica de la historia».

Muy vinculado con el animismo está el chamanismo. «Si bien está estrechamente relacionado con el animismo, el chamanismo [...] se basa en la creencia fundamental de que todas las personas pueden comunicarse con los espíritus que las rodean [...]. Por tradición, los chamanes coreanos nacen mujeres. Son elegidos por *shynbyeong*, es decir, por su enfermedad del espíritu o posesión espiritual, en nuestro idioma. Los signos de *shynbyeong* varían, pero incluyen síntomas tanto físicos como psicológicos, como alucinaciones, insomnio, desnutrición o disforia corporal, la sensación de estar en otro cuerpo.» Esta descripción de lo que es ser un chamán es muy distinta al chamán del sintoísmo de la que hablamos en *Los secretos del Reino de las Sombras: Más allá de «Elden Ring: Shadow of the Erdtree»*. Coincide en que en ambos casos se habla de chamanes mujeres y de su capacidad de hablar o con los espíritus o con los kami. En *Lies of P* esta descripción nos traslada a Sophia Monad, nuestra consejera y salvadora en el Hotel Krat.

Como ocurre con el ergo de *Lies of P* y las almas de *Dark Souls*, también Sophia desempeña un papel fácil de localizar en la trilogía de FromSoftware. Ella es nuestra guardiana del fuego, aunque su personalidad recuerda más a la muñeca que nos consuela cada vez que regresamos al Sueño del Cazador de *Bloodborne*. Sin embargo, esta comparativa simplona nos impide ir «más allá de la interpretación básica de la historia» que nos pedía Round8 Studio. Veremos que Sophia está más vinculada al chamanismo y al animismo que a la muñeca de *Bloodborne* o a la guardiana de fuego de *Dark Souls*.

Como los chamanes, Sophia es una mujer con la capacidad de escuchar el ergo, es decir, a los espíritus. Es una oyente. En el

documento «Garabato del bautista estropeado» leemos lo siguiente: «Los corazones de ergo conectan mentes con longitudes de onda». En el documento «Primer descubrimiento, Camille», se dice: «El ergo no es una simple piedra de poder, pues confiere vida. A través de él, se puede abrir la puerta a la vida eterna». Y en «Carta de reprimenda de la Orden»: «[...] no estaban autorizados a intentar crear vínculos entre los oyentes y las reliquias del Grandioso». Es decir, escucha a los espíritus a través del ergo, y gracias a él también puede comunicarse con Dios. Se comunica con los espíritus, es una chamana.

La condición de chamán se hereda, según explica el chamanismo. Sophia Monad la obtiene de su madre, Isabelle Monad. Sophia puede escuchar el ergo que se encuentra en las marionetas y comunicarse de esa manera con ellas a un nivel muy profundo. Es por esta razón por la que puede hablar con la marioneta de Gepetto aunque esté lejos. Sophia también sufre de *shynbyeong*. En *Lies of P*, este mal característico de los chamanes se representa con la disforia corporal. Una vez que la aventura ha avanzado lo suficiente, Sophia nos revela que quien nos asiste en el Hotel Krat no es ella misma, sino una proyección. El insomnio y la desnutrición que se le atribuye a su papel se manifiesta en el juego a modo de sufrimiento. Simon Manus la tiene presa para aprovechar su poder. Sufre tanto que nos pide que la matemos y le demos paz. Nos dice: «Duele mucho. Quiero ser libre. Llevaba mucho tiempo atrapada. Cuánto tormento y cuánto dolor».

Hablando de Simon Manus, el cual luego se conocerá también por su nombre completo, Simon Pistris Manus, también posee un poder similar al de Sophia. Él puede escuchar los pensamientos de las personas. Es decir, Simon Manus también se presenta como un tipo de chamán, lo que puede parecer imposible, ya que él es un hombre y no una mujer, pero el libro *Los mitos coreanos. Una guía de sus dioses, héroes y leyendas* aclara que «en la isla de Jeju pueden ser hombres», por eso no nos extraña que Simon Pistris Manus se encuentre en una isla a la que debemos viajar para derrotarlo.

La relación de opuestos entre Simon Pistris Manus y Sophia no termina aquí, y también está muy vinculada con la religión.

Los poderes de Sophia reciben el calificativo de «poder del diablo» en el juego, mientras que lo que pretende Simon Manus es conseguir el poder de Dios.

Pero antes de abordar el tratamiento de la religión cristiana en *Lies of P*, hay que hablar del confucianismo y de la piedad filial. Hacerlo nos ayudará a comprender por qué el carácter de Sophia es tan servil, por qué la marioneta que controlamos siempre obedece a su padre, o por qué Geppetto se ofende tantísimo cuando su supuesto hijo no le hace caso al final del juego y se niega a entregarle su corazón. «Menuda decepción», dice.

En el artículo académico «Confucio y la piedad filial», escrito por Blas Sierra de la Calle, se recogen las palabras de Confucio: «No hay nada más grande en el mundo que el hombre, y no hay nada más grande en el hombre que la piedad filial. El primer deber de un hijo es venerar a sus padres, y con el fin de mostrar reverencia hacia los padres difuntos, él tiene que ofrecer sacrificios cuando ofrece sacrificios al cielo», pero la marioneta de Geppetto se niega a sacrificarse por su padre.

Confucio fue el filósofo más importante e influyente de toda la historia de China, y su manera de pensar es la base de pensamiento tanto de China como de los pueblos de los alrededores, Corea del Sur incluida. Esto parece increíble, ya que sus ideas datan del siglo V a. C., pero así es. Lo más reconocido de su filosofía, y que sigue poniéndose en práctica en Corea del Sur, es la piedad filial, un pacto tácito de servidumbre y sacrificio entre un hijo y su padre. Esto explica por qué la marioneta de Geppetto cumple sin protestar todo lo que le pide Geppetto durante la aventura, aunque como jugadores tengamos claro que lo está utilizando solo para cumplir con sus fines.

Lies of P da por hecho que somos conscientes de la existencia de la piedad filial, pues es algo natural en la sociedad surcoreana. Por eso deja tan claro casi desde el principio que Geppetto no es de fiar. No es que el personaje esté mal escrito o que sea muy obvio que es malo, es que lo que le interesa a la historia es mostrar a un padre malo y a un hijo que va contra la piedad filial. A medida que jugamos, la historia nos muestra más y más evidencias de que no

fue un buen padre para Carlo, que participó en las maquinaciones de los alquimistas y que fue un egoísta. Durante el DLC *Lies of P: Overture*, Antonia se lo recrimina en una carta: «Es un muchacho maravilloso. Si estuvo resentido contigo una vez, ahora lo entiende. Quiere estar con su padre», pero la respuesta de Geppetto es que se ocupe de Carlo, que él se encargará de pagar todas sus facturas.

Por la actitud de Geppetto, al jugador cristiano y occidental le resultará fácil negarle el corazón de la marioneta al final del juego cuando este se lo pida, porque creemos en el castigo y en la existencia del pecado. Geppetto ha pecado, así que no se merece un premio, sino un castigo. Gálatas 6, 1 nos dice: «Hermanos, si alguien es sorprendido en pecado, ustedes que son espirituales deben restaurarlo con una actitud humilde. Pero cuídese cada uno, porque también puede ser tentado». No nos dejamos tentar, y nos negamos.

A nosotros hasta nos parecerá una decisión sin peso ni importancia la del final del juego porque está claro que Geppetto es malo. Sin embargo, eso cambia en el contexto de la piedad filial. Un hijo debe sacrificarse siempre por su padre para ser considerado un hombre digno, haga lo que haga su padre. Por eso Geppetto es tan duro cuando le damos la espalda.

Para un occidental, lo esperado por su padre habría sido un acto final de redención como el que vivimos en la película occidental *La guerra de las galaxias: Una nueva esperanza* cuando Darth Vader es derrotado por su hijo. Anakin, ya sin la máscara, le pide perdón a su hijo y reconoce sus muchos errores, pero en el videojuego coreano no hay redención. La piedad filial es sagrada. Como hijo, hemos sido una decepción. Si buscamos algún tipo de arrepentimiento por su parte, tenemos que conformarnos con una carta en *Lies of P: Overture* que intenta justificar sus actos.

Precisamente por esto, el Carlo que Geppetto reconstruye si aceptamos entregarle nuestro corazón es el hijo perfecto que la piedad filial señala. Es servil, atento y solo sabe sonreír y obedecer ante cualquier petición de su padre... Y entonces escuchamos la voz de Sophia Monad preguntándonos si ese es el final que verdaderamente queremos.

La piedad filial no solo establece cómo ha de ser la relación entre un hijo y su padre. Seguimos leyendo en el texto de Blas Sierra de la Calle: «La ética confuciana, que ha servido de base de las sociedades del Asia Oriental durante más de dos mil años, está orientada a la creación de una sociedad armónica y a un estado virtuoso y benevolente. Un papel clave lo tienen las llamadas Cinco Relaciones: entre padres e hijo, entre hermano mayor y hermano menor, entre marido y esposa, entre amigo y amigo, y entre gobernante y súbdito [...]. La esposa debe ser obediente y atender la casa [...]. Entre las tres mil ofensas o crímenes, ninguna es mayor que el incumplimiento de la piedad filial». Leemos esto a sabiendas de que lo que nos está pidiendo *Lies of P* es que vayamos en contra de la piedad filial al negarle el corazón a Geppetto. Si no lo hacemos, Sophia nos lo recrimina. Nos pregunta si ese es el final que deseamos.

La piedad filial condiciona el carácter de la oyente. Se presenta interpretando un papel maternal para la marioneta de Geppetto, cumpliendo así con los preceptos de Confucio. Se entrega totalmente a su nuevo hijo. En su condición de mujer con relación a su captor, Simon Pistris Manus, Sophia también sufre la piedad filial. Por culpa de sus preceptos le es imposible rebelarse contra él. Ella cumple con su papel de hermana menor con respecto a su hermano mayor, vinculados ambos no por la sangre sino por sus habilidades comunes, y también con el de esposa en relación con su marido. Eso explica por qué no planta cara, y por qué ella misma recurre a la piedad filial pidiéndole ayuda a lo más parecido que encuentra a un descendiente, a la marioneta. Con él establece un vínculo de madre e hijo, lo que le obliga a ella a ayudarlo y a su hijo a estar a su lado. Así de dura es la piedad filial. Este tipo de relaciones también aparecen entre marionetas y amos.

Comprender las estrictas enseñanzas de Confucio le otorga una nueva profundidad a *Lies of P*. Desde nuestro prisma, la actitud de Sophia puede tacharse de inexplicable y machista, y la de la marioneta de Geppetto de cobarde. Pero si entendemos la actitud de ambos en relación con las enseñanzas de Confucio, y cómo terminan sus historias desde el contexto de la cultura surcoreana, no tanto. *Lies of P* parece querer poner de manifiesto que hay que

acabar con la piedad filial para ser verdaderamente libres. No es por eso casualidad que en uno de los finales aparezcan ambos abrazados imitando la composición de la piedad vaticana de Miguel Ángel, otro tipo de piedad.

Pero ¿quiere esto decir que *Lies of P* entiende la religión cristiana como una salvación? Es decir, ¿sufrir durante el juego la piedad filial para encontrar consuelo en la piedad cristiana es algún tipo de respuesta que pone al cristianismo por encima del confucianismo? En realidad no.

La característica más peculiar de la religión cristiana, en comparación con el sintoísmo, el budismo, el taoísmo, el chamanismo o el animismo es que el cristianismo es monoteísta. A diferencia de los ricos y pintorescos panteones divinos del budismo y taoísmo que conocimos en *Black Myth: Wukong*, o de los numerosos kami del sintoísmo, el cristianismo tan solo tiene un Dios. Por eso *Lies of P* presenta al Dios que persigue Simon Manus como una criatura todopoderosa; tiene que ser tan fuerte al menos como para poder enfrentarse a todas las deidades chinas e indias y ganar.

Hay otra cuestión que diferencia categóricamente a la religión cristiana de las otras, y es la fe. Explicado de forma simplista, budismo y taoísmo se basan en el aprendizaje y en el cultivo del cuerpo y el alma, persiguiendo la idea de la iluminación o del vacío, y entendiendo que existe un dios dentro de cada individuo. Aunque cuenten con conceptos más ambiguos como la transmigración del alma, en estas filosofías-religiones no se habla de la fe en los términos cristianos, es decir, no se trata de desarrollar una creencia ciega hacia algo que no admite discusión o debate, más bien todo lo contrario. Leemos en el libro *Budismo coreano: tradición y transformación*: «Tenemos que citar el acercamiento característico del maestro budista Chinul al budismo Son que ha permitido el desarrollo posterior del Son coreano. Chinul insistió en que una persona debe tener, primero, una clara comprensión intelectual de la verdad final sobre la base de las enseñanzas legítimas de las escrituras, y, más tarde, debe borrar la enfermedad intelectual por medio del ejercicio del hwadu». Es decir, estudiamos, leemos y luego buscamos el vacío.

Entre 1970 y 1980, tras la división de las dos Coreas en 1945, se inició un movimiento para erradicar el animismo y el chamanismo (poder del diablo de Sophia) promovido por el budismo y que también favoreció al cristianismo (poder de Dios de Simon Pistris Manus). Entre 1980 y 1990 se originó un conflicto entre protestantes y budistas, con los primeros destrozando templos de los segundos. Debido a estos eventos, y según un informe de datos-macro.com, en Corea del Sur el 28,59 por ciento de la población se convirtió al cristianismo. La segunda religión oficial por número de adeptos era el budismo. En el año 2018, una revuelta popular exigió la libertad de culto. Según datos de learnacademy.cl, en el año 2023, un 19,7 por ciento de los coreanos se declararon protestantes y un 7,9 por ciento católicos. Es decir, la irrupción del cristianismo en Corea del Sur está marcada por la violencia.

Por eso es también tan violenta la llegada de la marioneta de Geppetto a la catedral de San Frangelico, y aunque el lore del juego nos asegure que el edificio sirvió como refugio para los necesitados y peregrinos, también nos recuerda que hay un monstruo en su interior hambriento de poder. La «Guía de Villaluna» dice: «Desde que San Frangelico conoció al ángel de una sola ala y fundó la iglesia, a Villaluna se la conoce como el lugar donde se sube a los peregrinos», pero la «Partitura del coro manchada» nos recuerda que «la catedral asusta. Quiero irme a casa. Todas las noches, una monstruo llora en el sótano». El Dios cristiano es el Dios único con el poder de acabar con los demás, y ese es el poder de Simon Pistris Manus. En este capítulo nos centraremos en los aspectos cristianos de este Dios. Cuando tratemos a los alquimistas, lo matizaremos con lo aportado por el *Corpus Hermeticum*.

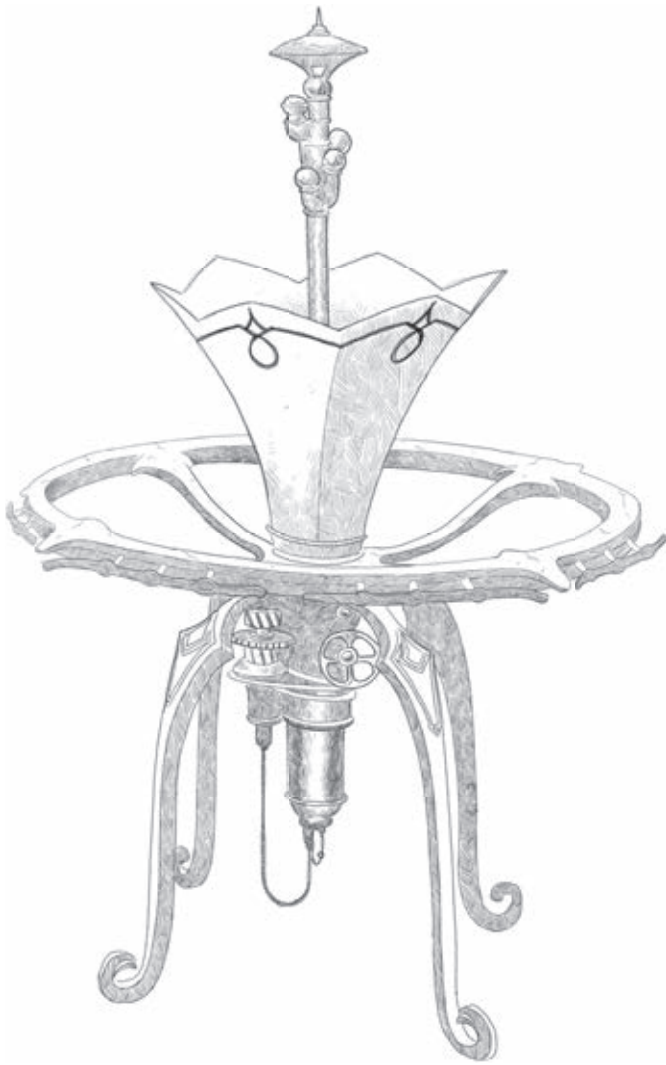
En las cartas escritas por Adriana recogiendo las palabras de Pistris, es decir, de Simon Manus, el alquimista no se presenta como un devoto, sino como alguien que será capaz de engullir a Dios. En «Así habló Pistris» no se refieren al dios como alguien que creara a los hombres a su imagen y semejanza, sino que se refieren a él como una estrella que sintió curiosidad por los humanos y deseó convertirse ella en uno. Los humanos lo amaban porque les daría la inmortalidad y lo confundieron con un ángel.

En el tercero de los libros dedicados a Pistris se narra la tragedia. El hombre se manifiesta como indigno e impuro para el regalo del ángel, eso lo mató. Le destrozó su cuerpo y solo quedó su esencia, a lo que ahora se llama «el dios que murió despedazado». Así que es estrella, ángel y dios. De todas formas, Pistris dice que el ángel sí les dio la inmortalidad a unos cuantos que desean que su Dios regrese en su forma original. Se dice que el ángel tenía aliento de metal. «Hoy, sin embargo, hay algunos que sobrevivieron con la bendición. Los inmortales siguen vagando y ansían la resurrección de Dios.»

De estas lecturas, extraemos la idea de que *Lies of P* entiende que los fieles se aprovechan del poder de Dios para sus propios fines, bien sea para enterrar a los cultos tradicionales o para ocupar el poder. Es decir, que la religión cristiana jamás va a cumplir sus deseos por mucho que se tenga fe. Solo les va a otorgar su don a unos pocos, a los poderosos, pero no al pueblo. También que los hombres fueron los que construyeron a su Dios como más les convenía, y no al revés. Lo deformaron hasta transformarlo en el Dios despedazado, algo parecido a lo que ocurrió con Cristo en la cruz. Mientras era crucificado y asesinado, él también mostró piedad y dijo: «Padre, perdónalos, porque no saben lo que hacen» (Lucas 23, 34).

Lies of P lleva su manera de entender la fe en Cristo a la arquitectura de la catedral de San Frangelico. *A priori*, parece una catedral gótica. Este tipo constructivo se caracteriza por sus altísimas torres y sus puntiagudos pináculos en un intento de acercarse lo más posible al cielo y a Dios. Sin embargo, si observamos la catedral de San Frangelico desde el puente de su entrada, veremos como sus torres aparecen recortadas en su parte más elevada, negándose a tocar a Dios. Es tal y como ocurre con el dedo de Adán en el cuadro *La creación de Adán* de Miguel Ángel. Esto es interesante. Ya hemos hablado de cómo *Lies of P* conecta la piedad filial con *La Piedad* vaticana de Miguel Ángel, y ahora conecta su interpretación de la arquitectura gótica con otra obra del pintor. Veremos que el arte tiene mucha importancia en varios de los mensajes que nos lanza el juego, por lo que esto que comentamos no es casualidad.

Si entramos en la catedral, y miramos a nuestro alrededor desde el *stargazer* en el que nos encontramos con Giangio, veremos



unas vidrieras. El gótico, además de por su altura, se caracteriza por la forma en la que deja entrar la luz al interior. Lo hace con preciosas vidrieras compuestas con formas y colores muy sugerentes. Sin embargo, las de *Lies of P* están diseñadas con patrones deformes y sin gusto, como si esa luz fuera una enorme mentira. Por lo tanto, como jugadores podemos comprender que esta catedral sea refugio para peregrinos si solo nos quedamos con la apariencia, pero si nos fijamos en los detalles, veremos que oculta secretos, que no es un refugio seguro. No es lo que parece.

Hay una cuestión interesante en cómo *Lies of P* plantea al Dios que concede la vida eterna. El juego dice que su aliento es de metal y Giangio, que luego revela que en realidad es el alquimista legendario Paracelsus, explica que hay varios tipos de inmortalidad: «Creo que tenemos un nuevo hermanito. ¿Una nueva forma de humanidad, por así decir? Hay muchas formas de vida eterna».

Esto nos lleva de vuelta al sincretismo que comentamos al principio de este capítulo, a la mezcla y fusión de ideas provenientes de varias religiones que conviven. El metal alude a la filosofía china Wu Xing, relacionada con el taoísmo y el budismo, y simboliza un movimiento hacia dentro y la contracción, es decir, a introducir el ergo en el cuerpo, y a la vejez, que simboliza la pérdida de facultades y la petronecrosis.

Cuando realicé la serie de pódcast en Nuevebits sobre *Black Myth: Wukong*, «Los Diarios de Wukong», leí con vosotros las páginas del clásico chino *Viaje al Oeste. Las aventuras del Rey Mono*. En él se explican los muchos tipos de inmortalidad que se pueden obtener a través de la práctica del taoísmo y también del budismo. En las notas que acompañan al libro se apunta lo siguiente: «El patronímico Sun hace referencia a la doctrina del “embrión sagrado” (“shen-tai”), término del que se valían los practicantes de la alquimia interna para designar el último estadio del proceso que conduce a la inmortalidad. La expresión está íntimamente relacionada con el “chi”, que, además del sentido esbozado con anterioridad, hace referencia a la respiración interior de quien ha conseguido el equilibrio ideal entre los componentes básicos de su ser. Eso le capacita la recuperación del modo respiratorio que poseía en el seno materno, con lo que adquiere un estado de perenne regeneración y continuo inicio de la vida. Con ello se hace realidad la expresión, tantas veces repetida en el texto, de tomar el yin para alimentar el yang, “tsai-yin pu-yang”. Dada la conexión de esos dos principios con los grandes órganos internos, lo que en realidad se afirma es una profunda relación entre los procesos de la alquimia interna (“nei-dan”) y las fases lunares, interpretadas a la luz de los trigramas y hexagramas del *I Ching*». Mediante el entrenamiento se podía lograr la inmortalidad, lo que abre el campo

a muchos tipos de interpretación de esta cuestión. Fijaos también cómo *Viaje al Oeste* relaciona la alquimia con la inmortalidad y las fases lunares.

Este párrafo de *Viaje al Oeste* nos sirve para hermanar la inmortalidad ofrecida por el dios de raíces cristianas de *Lies of P* con el taoísmo, lo que nos lleva a la alquimia, a la luna y a las estrellas. Los asiáticos eran grandes alquimistas, no solo hemos de pensar en los occidentales para hablar de esta profesión. A Lao-Tse, filósofo taoísta, se le atribuye ser el pionero de la alquimia taoísta, que nos acercaba a la inmortalidad sin necesidad de entrenamiento, tan solo usando píldoras que fortalecían el cuerpo. En *Viaje al Oeste* leemos: «Cuando alguien adquiere el cuerpo de un inmortal, es capaz de abandonar su propio espíritu, convertirse en lo que desee y realizar todo tipo de portentos», un concepto de inmortalidad que se acerca al que persigue Simon Manus. El alquimista también se quiere librar de su cascarón mortal y evolucionar.

En *Viaje al Oeste* se recoge cómo mediante el ejercicio uno puede llegar a la inmortalidad, cómo existen distintos grupos de inmortales de mayor o menor rango y cómo son prácticamente una raza en sí misma a la que se puede acceder a través de distintos procedimientos, alquimia de Lao-Tse incluida.

Volveremos a esta cuestión cuando hablemos de los alquimistas. Baste este primer capítulo para comprender la profundidad del trabajo de Round8 Studio a la hora de presentar sus temas. Qué fácil es quedarnos en la superficie y creer que este juego no es más que una mera copia de *Bloodborne*, pero si nos sumergimos hasta el fondo de la madriguera del conejo, encontraremos un duro discurso sobre la sociedad coreana y la piedad filial, qué significa ser humano, el alma, la religión y la inmortalidad.

