

DROIDS & DRUIDS

NÚMERO 3

ARTÍCULOS

EL VIAJE

¿QUIÉN NO QUIERE
VIAJAR EN EL TIEMPO?

ENTREVISTA

ZAHARA ORDOÑEZ

RESEÑAS

GIDEON LA NOVENA
CLICHÉ

POEMAS

ANA TAPIA

MIRTO TORRES

MICROS

HECTOR VIELVA

IRENE B. TRENAS

AITOR ARÁEZ

ISOURU

RELATOS

LAURA MACÍAS

MARLA HECTIC

LUIS GARCÍA

YOLANDA FERNÁNDEZ

BORJA ECHEVERRÍA

ALEJANDRO RODRÍGUEZ

GENARO CEDROSCURO

CÓMIC

LA REDENCIÓN II

ACERTIJOS





Revista Droids & Druids

Copyright 2021

Editoras: Inés Galiano y María Dolores Martínez

ISSN 2696-5135

Edición Núm. 3 - Julio 2021

Portada ilustrada por Coté

Maquetación: Mariado e Inés



CARTA DE LAS EDITORAS

Como bien apuntaba uno de nuestros queridos revisores y redactores, parece que con este número queríamos echar un poquito de sal a la herida del confinamiento y de los “no-viajes” que nos hemos marcado en el último año. Aún así queríamos invitar a todos a **viajar**: con una peli, con un libro, con Netflix, mirando a la nada con la mascarilla puesta en transporte público, trabajando desde casa con el ventilador preparado para un verano infernal...elige la opción que más gustes.

Y parece ser que a todos nos apetecía porque ¡el núm.3 de Droids&Druids viene más cargado que nunca!

Os invitamos a leer y viajar con nosotros en 3, 2, 1... 🚀

Mariado e Inés



Contenido

EQUIPO	5
EL PODCAST	6
ANTOLOGÍA FANTACIENCIA	7
MICRORRELATOS #FLO2021	8
Encargo en Ítaca 2.	10
Microrrelato de Hector Vielva	10
Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo.	12
Microrrelato de Irene B. Trenas.	12
¿Qué te llevarías a una isla desierta?	14
Microrrelato de Aitor Aráez Pérez.....	14
No hay que viajar al reino de las hadas.	16
Microrrelato de Alejandro Rodríguez Tárraga	16
ARTÍCULOS	18
El Viaje	19
Artículo por Genís Blanco.....	19
¿Quién no quiere viajar en el tiempo?	21
Artículo por Mariado Martínez.....	21
Comunidad literaria con Zahara C. Ordóñez.	24
Artículo por Inés Galiano	24
POEMAS	28
Caravansaria II: La Niña	29
Poema de Ana Tapia	29
Duerme mi niño	32
Poema de Mirto Torres	32
RELATOS	34
Extraño en el Paraíso.	35
Relato de Yolanda Fernández Benito.....	35
Ruina Selena.	40
Relato de Alejandro Rodríguez Tárraga.	40
El elegido	45
Relato de Borja Echevarría	45
Mundo Neón.	51



Relato de Laura Macías Pérez.....	51
<i>Platinum</i>	59
Relato de Genaro Cedroscuro.	59
<i>Los niños verán</i>	66
Relato de Marla Hectic.....	66
<i>Amser Crima</i>	74
Relato de Luis García.....	74
RESEÑAS	82
<i>Cliché de Ander Mombiola</i>	83
Reseña por Pau Fita.....	83
<i>Gideon la novena de Tamsyn Muir</i>	86
Reseña por Toni Abellán.....	86
VIÑETAS E ILUSTRACIONES	88
<i>Capricornio</i>	89
Microrrelato e ilustración por iSouru.....	89
LA REDENCIÓN II	91
Cómic ilustrado por José Fco. Zaragoza y Germán Tortosa.....	91
ACERTIJOS	96
Los acertijos de Elena Torró.....	97
A. Relaciona cada obra con cada una de sus autoras.....	97
B. Verificación de tarjetas de teletransporte.....	98
Respuestas a los acertijos anteriores.....	99



EQUIPO

Inés Galiano

Editora y redactora.

Entusiasta, creativa y básicamente workaholic. Necesita un giratiempo para todos los proyectos. Fundar una revista era lo único que le faltaba. También locutora del podcast D&D.

Toni Abellán

Vice editor ejecutivo y redactor.

Su mayor logro vital fue ganar una apuesta a los 13 años recitando el guión de La comunidad del anillo (el otro apostante casualmente también participa en esta revista, y se cansó antes de que los Hobbits llegaran a Bree).

Vanessa Cornago

Redactora.

Adoradora de hipérboles y de la épica más exacerbada. Enemiga eterna de Atenea, es del Troya Team hasta la muerte y se le caen las bragas cuando Héctor rompe la puerta de la muralla aquea en la Iliada. Ha leído otras cosas, pero normalmente no las recuerda.

Cree que lo único bueno que escribió Tolkien fue Silmarillion. Empieza cuentos que nunca acaba.

Silvia Rodríguez

Revisora y redactora.

Se inició en la fantasía en Fantasía, y todavía recuerda el berrinche al terminarse la Historia Interminable.

María D. Martínez (Mariado)

Editora y redactora.

Olisqueadora de libros nuevos. Coleccionar revistas en papel le acabará arruinando. Le encantaría tener aparcado el Delorean delante de casa. Lástima que no sepa conducir.

Amanda Iniesta

Revisora y redactora.

Forma parte de nuestro trío del podcast. Se metió en esto por su pasión por las historias que exploran nuevos mundos.

Genís Robles

Revisor y redactor.

Le gustó el final de Lost y exige ser pagado en gemas para MTG Arena.

Elena Torró

Revisora y creadora de acertijos.

El tercio del podcast de Droids and Druids que suele hablar de conexiones aleatorias. Ha tenido que montar un podcast para poder justificar la cantidad de contenido que consume.

Coté

Ilustradora de la portada.

Confundiendo los límites entre la fantasía y la realidad desde 1993.



EL PODCAST



¿Aún no has escuchado nuestro podcast? ¡Hemos cumplido un año!

Podéis escuchar el **especial Aniversario** y además, os traemos muchas cosas para esta segunda temporada:

En los **episodios temáticos**, seguiremos hablando de literatura, series, películas y cómics en las tres secciones *remozadas* **Héroes 2.0** (Inés Galiano), **Random Connections** (Elena Torró) e **Intensidad Gráfica** (Amanda Iniesta).

En el **club de lectura**, seguiremos trayendo autoras interesantísimas de ciencia ficción, fantasía y cómic, y además, a partir de ahora incluiremos VIDEOJUEGOS. Comenzamos con **Call of the Sea**.

En la sección independiente **#DDMAG**, Mariado e Inés abren las puertas de la sala de redacción con esta sección independiente donde podrás encontrar al equipo de la revista haciendo entrevistas, leyendo relatos, resolviendo acertijos o simplemente pasando el rato.

En la sección **Historias de Droids & Druids** estamos radioficcionalando algunos relatos de la revista. Si quieres escucharlos, están en un subprograma por separado.

Por último, tenemos unos cuantos especiales preparados, como el especial veraniego **El trastero de Droids & Druids**, donde nuestros compañeros traen algo muy divertido.

Síguenos en @droidsanddruids y escúchanos en Ivoox, Apple Podcasts o Spotify.

ANTOLOGÍA FANTACIENCIA

¡Abrimos convocatoria para una antología en colaboración con Ediciones Medina!



**Cubierta provisional*

¡Empezamos el verano por todo lo alto! Nos hemos aliado con Ediciones Medina para tramitar nuestro próximo proyecto: una antología de fantaciencia con lo mejorcito de vuestros teclados.

Ayúdanos a crear la primera antología en papel de Droids&Druids y envíanos tu relato, poema o viñeta.

Abrimos la convocatoria el 10 de Julio y tendrás hasta el 10 de Septiembre para participar. Si lo haces con los pies a remojo en la piscina o el mojito bajo la sombrilla, es cosa tuya :P

¡No olvides etiquetarnos en la foto de postureo pertinente!

Consulta las bases en droidsanddruids.com



MICRORRELATOS #FLO2021



En abril tuvimos la suerte de tener como invitadas a la sección #DDMAG a María Leiva y Marta Sebastián, organizadoras de la Feria del Libro Online, evento con el que colaboramos con un concurso de microrrelatos.

En este episodio del podcast, María y Marta nos cuentan lo que hay detrás de organizar un evento como este. En la segunda parte, podéis escuchar los cuatro microrrelatos seleccionados.

Y en esta sección de la revista podéis leer a los cuatro ganadores de la convocatoria extra de microrrelatos que presentamos junto a la FLO 2021 (Feria del Libro Online de @HablandoDeLibr1) bajo el título de «Viajes Fantásticos».

¡Esperamos que los disfrutéis!



Encargo en Ítaca 2.

Microrrelato de Hector Vielva.

Ganador del certamen Microrrelatos #FLO2021

—Aquí está su encargo, en tiempo y forma.

El mecántropo de nueva generación posó un estuche sobre la mesa. Contenía tres pequeñas cápsulas. Augusto Mode las observó con cierta incredulidad, quería asegurarse:

—Dime, Gael, ¿has ido más allá de las Llanuras Pedregosas para rescatar una brizna de hierba?

—Ajá, así es.

—¿Has recorrido el Gran Desierto hasta encontrar un trozo de cuarzo?

—Y lo suyo me costó, sí.

—¿Te has aventurado en los Cenagales Interminables para conseguir una muestra de agua?

—La parte más difícil, sin duda.

Como cabía esperar de una simbiosis perfecta entre máquina y humano, las respuestas de Gael eran precisas y sinceras, pero no robóticas. El diseño de los mecántropos era como una esfera de agua templada en perfecto equilibrio; nunca demasiado fría, nunca demasiado caliente.

—Es, sin duda, admirable... sólo los nuevos modelos podríais soportar la atmósfera del viejo planeta —dijo el

tecnomagnate mientras tomaba las muestras.

Todo en A. Mode, desde su tonillo afectado hasta sus gafas de carey, denotaba arrogancia y falsa modestia. Al fin y al cabo, era el primero en combinar con éxito lo mejor de lo artificial y de lo humano en un solo ser. Un nuevo triunfo, en definitiva, para el emporio Mode. Y precisamente por ello jamás habría anticipado la pregunta de Gael:

—¿Cuándo recibiré mi pago?

—Perdón... ¿cómo dices?

—Mi pago por cumplir con el encargo.

Algo muy humano, y perfectamente lógico, resonaba en el fondo de aquella voz semimetálica.

—A ver, Gael, creo que ha habido un malentendido— comenzó Mode, condescendiente—. Ya hemos hablado de que tu contrato es de prácticas, es decir, *no remunerado*.

Aquellas dos palabras golpearon la esfera de agua templada en su interior. O sea, había ido más allá de las malditas Llanuras para nada, *gratis*.

—Pero no te preocupes, Gael. Como decía un poeta terrestre, lo importante



es el viaje, no llegar al destino: “Pide que el camino sea largo”... —siguió el dueño del emporio, cómodo en su pedantería—. ¿Estás familiarizado con la poesía?

Así que había recorrido todo el Gran Desierto para nada.

—Además has estirado las prótesis, has visto universo, y nosotros aquí muertos de asco en Ítaca 2... —insistía Mode.

Se había metido en los Cenagales Interminables para nada.

—Bueno, y qué decir de los *hard skills* que se adquieren en este tipo de encargos...

Y, por fin, algo se calentó demasiado en algún lugar del equilibrio simbiótico de Gael:

—QUE SUELTES LA PASTA,
MAMARRACHO.

Primero incrédulo, después un poco asustado, Augusto Mode se dio cuenta de que tal vez la simbiosis de los nuevos modelos no era tan perfecta como creía, y mandó llamar rápidamente a su tesorero.

Héctor Vielva

@mitopoetico

Un arroyo de montaña que aprendió a leer (... ¡+1 en Profundidad!).

Cuando le deja la vida coordina la Cátedra de Lit. Fantástica y Mitopoesis y reseña en la revista Tártarus.



Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo.

Microrrelato de Irene B. Trenas.

Seleccionado en el certamen Microrrelatos #FLO2021

Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo.

Pagar un peaje.

“No tengo dinero”.

Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo.

Paga la vida, paga el lamento.

Pagan la culpa y el desconsuelo.

Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo.

No más quebranto.

No más anhelo.

Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo.

En la calle Letanías, en un piso que huele a polvo y naftalina, Celia la Chata no busca dinero. Sólo contentar a los espíritus que se arrastran por su suelo. Sólo calmar la agonía de las almas que ya no encuentran consuelo.

Haz el último viaje, al otro lado pesa menos. En un espejo con los bordes descascarillados, de un salón con más años que el cielo, Celia coge de la mano a todos los viajeros. *Existe un mundo en*

otra parte donde se puede empezar de cero. Olvidar tu nombre, olvidar a los muertos, y todo lo que uno ha perdido en esta imitación del infierno.

Así que Martina llama, *toc, toc, toc*, la segunda puerta de un noveno. *Vengo para irme, que yo ya no tengo remedio.*

Celia la deja pasar, con más pena que miedo. *Niña, piénsalo bien, que billetes de vuelta no tengo.* Pero Martina lo ha pensado, en cada sueño, en cada paso. *Madre, perdóname, que me duele lo que añoro, lo que ya no merezco. Que se me fue mi niño y me queda el pensamiento.*

A las cuatro de la tarde, Martina mira el espejo. Celia la acompaña, hablando bajito, acariciando su pelo. *Para pasar el espejo, hay que invocar un recuerdo.*

Los ojos aguados, la mantita en el suelo. *Éste es mi peaje y esto ya no lo quiero.*

Se pregunta, *¿de verdad que al otro lado sólo se vive de sueños? Y de nubes rosas, cariño, y de oxígeno del bueno. El olvido te está esperando, no tengas miedo.*



Así que Martina cruza, tiene por conocer un mundo entero. Y, lo que perdemos, ¿a dónde va? No sé si saberlo quiero. *Para pasar el espejo hay que invocar un recuerdo.*

Irene B. Trenas

@andraster

Aunque se licenció en filología inglesa, trabaja en el campo de la educación social con menores en riesgo de exclusión. Publicó un microrrelato en una antología On the Road con la antigua editorial Argerust y podéis leer algunos de sus relatos en Lektu.

Ama el terror sobre todos los géneros y por eso tiene un podcast, Señoras del leño, en el que lo analiza con perspectiva de género y social.



¿Qué te llevarías a una isla desierta?

Microrrelato de Aitor Aráez Pérez.

Seleccionado en el certamen Microrrelatos #FLO2021

Aviso de contenido sensible: *Suicidio*

Desperté tumbado en la arena. Abrí los ojos casi de golpe cuando el agua me salpicó los pies desnudos. El sol me cegó: no había nubes. Me incorporé en una extensión de arena blanquecina e inmaculada, rodeada de agua. Sin árboles, ni maleza, ni animales. Sólo agua y arena. Una isla desierta.

La noche anterior dormía con mi pareja. Hacía frío y nos abrazábamos debajo del edredón. Desperté desnudo y solo. Luego grité y lloré y volví a gritar con fuerza. Recorrí toda la extensión de tierra: calculé quinientos metros de punta a punta. Hacía calor y no tuve miedo en meterme al agua. Descubrí arena mojada y nada más. Sin conchas, ni algas, ni animales. Solo arena blanquecina y mojada. Un mar desierto. Pero pronto descubrí su secreto. Me vino a la mente como un chispazo, como una voz ajena que me preguntaba directamente: *¿qué te llevarías a una isla desierta?* Y como me rugían las tripas pensé en un bocadillo de lomo. Bajé la mirada y tenía un bocadillo de

lomo en las manos. Lo devoré en pocos minutos. No volví a escuchar aquella voz hasta pasadas unas horas. El tiempo es difícil de medir aquí: siempre hace sol y no parece existir la noche. En cuanto vuelve la voz, pienso en algo y se materializa.

A pesar de ello, parece haber reglas: no se ha materializado la ayuda en barco que pedí, ni una casa completa, ni una vuelta a mi antigua vida. Sólo cosas sencillas que pueda llevar encima, con mayor o menor dificultad. Ahora tengo unas cuantas garrafas de agua potable, algunos sacos con comida, una pequeña tienda de campaña, un par de libros, cerillas y leña. Hasta un reloj: así descubrí que la voz venía cada tres horas. Desperdicié algunos deseos pidiendo un móvil, una red para pescar, una lanza, una linterna, pilas, repelente de insectos y hasta ropa, pensando que podría llegar el frío y la lluvia en algún momento.

Pensando que, quizá, los peligros pudieran acechar. Pero nada llega aquí.



Son más peligrosas la nada y la incertidumbre. He pensado en pedir madera y libros de supervivencia para construir embarcaciones, pero observé que la voz nunca llega estando en el agua. No puedo arriesgarme a dejar la isla y no estar preparado. No puedo arriesgarme a no poder pedir nada en mitad del océano. No puedo arriesgarme a morir así: hambriento, sediento y sin ningún tipo de dignidad.

He pedido lápiz y papel. No escribo para nadie. No es una llamada de auxilio. He pedido mapas de la isla, pero solo me trae papeles en blanco. No existo. Soy un desierto en un desierto. Escribo para convencerme de que sigo vivo y puedo acabar con esto.

Cuando la voz vuelva, dentro de veintidós minutos, pediré una pistola con una sola bala.

Aitor Aráez Pérez

@KreosPattio

Nunca se le dio bien describirse, ni tampoco escribir bíos en tercera persona, pero lo intenta. Es feliz viendo películas de terror y sonríe mientras lee novelas con mucha sangre, pero también cree en las hadas y fotografía flores. Estudió Filología Hispánica. Ahora está cursando un Máster en Estudios Literarios. Quiere vivir entre letras. Ha ganado un par de premios en certámenes literarios, es máster de rol desde hace años, tiene una gata llamada Blancanieves y sufre parálisis del sueño desde los dieciséis años. Poco más.



No hay que viajar al reino de las hadas.

Microrrelato de Alejandro Rodríguez Tárraga
Seleccionado en el certamen Microrrelatos #FLO2021

*Escuchad, pequeños, pues os quiero advertir,
del peligro que conlleva vuestro nombre verdadero compartir.
Existe un reino lejano, muy lejano,
donde los niños y las hadas van de la mano.
Donde existen la magia y la fantasía,
dragones y monstruos les hacen compañía.
Allí no se envejece, ni el tiempo pasa,
pero hay un peligro peor, y es que el aburrimiento mata.
Para todos los niños, viajar hasta allí es una tentación.
Por eso mismo hay que pensar siempre ¿qué precio busca el tentador?
Y es que allí la ilusión es combustible, la imaginación energía,
y mientras ésta fluya, su mundo vivirá otro día.
Pero el día que los jóvenes dejan de soñar,
la pila se agota, y a otros niños salen a buscar.*

*Mientras que a los que ya no sirven, a los monstruos entregan,
y éstos sólo quieren una cosa: se los cenan.
Si un hada sabe tu nombre, a su reino te puede llevar.
Por eso no se lo digáis nunca, que como me entere, os voy a zurrar.
Yo una vez estuve en su mundo, y solo por suerte pude escapar.
Gracias a mi ingenio, a un hada pude engañar.
Ahora vive en una botella, escondida en algún lugar.
A salvo de niños como vosotros, que solo la querrían para jugar.
Es un hada muy lista, y os puede camelar.
Por eso, tengo que saberlo, no me voy a cabrear.
¿Quién ha escondido al hada?
¿Y dónde está vuestro hermano Juan?*



Alejandro Rodríguez Tárraga

@Shonen_TheGreat

Alejandro Rodríguez Tárraga, conocido en el mundillo friki como *Shonen*. Máster de rol y escritor por vocación, acaba de terminar su primera novela y ya lleva parte de una segunda terminada, ambas todavía pendientes de publicación. El resto de horas que no dedica a escribir relatos o novelas las gasta haciendo tramas para los roles en vivo de Azarkia. donde es conocido por sus historias retorcidas, alocadas e inspiradas (muy levemente) por los Mitos de Cthulhu.



ARTÍCULOS



El Viaje.

Artículo por Genís Blanco.

Así que este es el número dedicado a los viajes. Tras año y pico de pandemia, de confinamiento. Las editoras de la revista siempre dispuestas a echar sal a nuestras heridas. ¡Gracias, amigas!

De todas formas, no es mala idea leer sobre viajes cuando no podemos movernos de casa. Al fin y al cabo, como demuestran algunos de los relatos de este número, no todos los viajes tienen lugar en el plano físico. Están los viajes astrales, los psicodélicos, los que realizamos al entrar en una obra de ficción... Quizá por haber escuchado demasiado a Inés en el podcast de Droids & Druids, enseguida pienso también en "el viaje del héroe", que tanto nos gusta. El propio concepto se resiste a quedar atrapado en un solo significado.

La llamada a la aventura saca al personaje de su hogar y lo lanza al mundo. Viajar, entonces, implica aventura. Es más que ir de un lado a otro; es también pasar hambre y frío *mientras* vas de un lado a otro, durmiendo al raso (o con almohada ajena, que sinceramente viene a ser lo mismo) en vez de en tu mullido lecho de plumas de ganso. No es una actividad cómoda ni *decente*, cualquier hobbit os

lo diría. Y a pesar de ello seguimos saliendo de nuestra zona de confort para enfrentarnos a esos lamentables fastidios: nos apuntamos a cursos de repostería creativa, cambiamos de pareja, tenemos hijos y mascotas, salimos de fiesta. Incluso, si esa noche sentimos arder nuestro lado Tuk, echamos piña a la pizza. Probamos cosas nuevas constantemente. Puede que no todas ellas vayan a protagonizar seis temporadas y una peli, pero *son* aventuras. Son viajes.

Ahora bien, ¿sigue siendo un viaje si no volvemos a casa? Bilbo Bolsón titula el relato de sus aventuras con esa idea en mente. Poder contar la historia de una ida y una vuelta nos transmite seguridad y convierte el viaje en unas vacaciones. En realidad el retorno ni siquiera tiene por qué materializarse. Será viaje mientras exista la esperanza de volver a casa, incluso aunque nunca llegue a producirse ese retorno. En *fantascy* disfrutamos de una versión idealizada de esta especie de turismo de aventuras: pienso en *Star Trek*, *La Tierra Larga*, *La Materia Oscura...* relatos en que la maravilla del descubrimiento se roba la escena, a menudo pasando por encima de la



trama. Sólo cuando la seguridad de los personajes se ve seriamente amenazada recordamos que nunca hay garantía de vuelta. El equilibrio entre ambas percepciones tiñe de emoción el viaje; si ese equilibrio se rompe la experiencia quizá siga llamándose viaje, pero hay palabras más adecuadas para nombrarla.

Sin esperanza de volver a casa hablamos de exilio, migración, incluso huida¹... Históricamente esas han sido las formas de desplazamiento más comunes, provocadas por motivos de fuerza mayor. La trilogía de Jemisin de *La Tierra Fragmentada* o *La Carretera* de McCarthy son buenos ejemplos de estos viajes desesperanzados. Y entonces, «¿cómo continúas, cuando en tu corazón empiezas a entender que no hay regreso posible?».

Por supuesto, en nuestra línea temporal una minoría (el mismo 1% de siempre) gozaba del viaje como actividad lúdica, estimulante, pero esto no se extendía al común de los mortales. Sólo donde el capitalismo de consumo se consolida se vuelve popular el turismo, que en muchos aspectos se ha convertido en la forma de viaje que tenemos más interiorizada. Ir a un sitio exótico, contemplar el lugar de interés emblemático de turno, hacernos una

foto y colgarla en nuestras redes con un hashtag ocurrente. Una vez cumplido el ritual, ya podemos ir a comer. Preguntad a Byung-Chul Han, o a Dosflores, si este entretenimiento turístico sigue siendo un viaje, porque no lo tengo claro.

En fin. Terminemos planteando si los viajes necesitan una conclusión, como este párrafo, o pueden siquiera tenerla. Después de todo, podría haber una secuela a esa historia que creíamos cerrada. Pensadlo; no es fácil establecer el inicio de un viaje. ¿Fue cuando despegó el avión o cuando aterrizó?, ¿o antes, cuando vimos en el sofá de casa aquel documental sobre los pueblos abandonados del Pirineo aragonés?, ¿cuándo nos dimos el primer beso o cuando nos conocimos en Praga, tú volviendo a Buenos Aires y yo de camino a Camelot? Qué difícil empezar. Y qué difícil acabar. Cómo echaremos de menos cada paso, cada página, todas las patatas fritas o las caricias (¡pueden combinarse!) que disfrutamos antes de decir adiós a la persona, la comida, el libro, el camino... y vuelta a empezar. Viaje antes que destino. No queda otra.

Genis Robles

Le gustó el final de *Lost* y exige ser pagado en gemas para MTG Arena.

¹Y ya nos explicó cierto *Echicero* que en tal caso lo importante no es el hacia dónde, sino el *de que*.



¿Quién no quiere viajar en el tiempo?

El género del time travel y los patrones del viaje en el cine.

Artículo por Mariado Martínez

Ya sea para intentar comprender la historia que nos precede, por esa nostalgia de “cualquier tiempo pasado fue mejor” o por pura intriga de lo que realmente está por venir; todos hemos jugado a viajar en el tiempo. Y el cine nos ha servido esa curiosidad en bandeja con bobina de 35mm.

El *time travel* o los viajes en el tiempo, más que una temática, creo que ya podría ser considerado un género en sí mismo que abarca y se alimenta de la ciencia ficción, la fantasía, la historia, el misterio, el terror, la paranoia, el drama y hasta lo cómico.

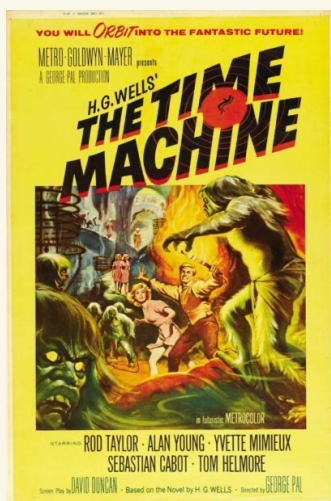
En serio, ¿quién da más?

Para traquear de algún modo el origen, se suele citar a la novela de 1895 de H.G Wells “La máquina del tiempo” (*The Time Machine*), o incluso a su versión anterior de 1888 “Los Argonautas Crónicos” (*The Chronic Argonauts*). Entre medias, en 1889, la sátira “Un Yanki en la corte del Rey Arturo” (*A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*) de Mark Twain. Y con estos ingredientes, la receta del género: el

toque de ciencia ficción y el esfuerzo para con lo propiamente científico de Wells, unidos al análisis del comportamiento del viajero, el momento histórico y la comicidad del viaje en sí mismo de Twain.

Con eso, es interesante comprobar los patrones del viaje que el cine ha ido ofreciendo a lo largo de las décadas. El ver cómo en cada era nos hemos movido entre la nostalgia y curiosidad por el pasado, o nos hemos inclinado por la intriga y el miedo hacia el futuro.

Pre-década de los 60s, se puede encontrar un curiosísimo catálogo de películas con temática *time travelling*, con la húngara *Szírius* (1942) siendo la primera que incluía una máquina del tiempo. Sin embargo, no terminó de soltarse de la mano de la ciencia ficción y despuntar como género independiente hasta la adaptación en 1960, con premio Oscar por mejores efectos especiales incluido, de “La máquina del tiempo” (bastante mejor “conservada” que la versión de 2002).



Carteles The Time Machine, EEUU y España, 1960.

Durante los 60s y 70s, décadas de la *Space Age*, la visión de un posible futuro lideraba el tipo de *time travelling* que la industria transformaba en películas. Seguramente para alimentar la curiosidad de una sociedad que prefería mirar a la modernidad futurista, incluso aceptando el toque apocalíptico. De ahí títulos como “Más allá de la barrera del tiempo” (*Beyond the Time*

Barrier, 1960, Edgar G. Ulmer), donde el piloto estadounidense Bill Allison viaja hasta un 2024 que sufre una plaga esterilizadora de humanos (bastante inquietante pensarlo en nuestro 2021), o los astronautas Taylor, Landon y Dodge despertando en “El Planeta de los Simios” (1968).

Es ya en los 80 donde los viajes en el tiempo llegan a una audiencia *mainstream* convirtiéndose en clásicos de la cultura popular con “Regreso al Futuro” o “Peggy Sue se casa” de Francis Ford Coppola. Y esta vez, se viaja al pasado para comprender el presente.

En los 90 y 2000s, volvemos al futuro con virus, metralletas y mucha carga psicológica: “Terminator”, “Doce Monos”, “Donnie Darko”, “The Jacket”. Y de ahí, a que el género juegue en la liga de mejores películas en los Oscar recientes con una historia de viaje al pasado por nostalgia creativa como “Midnight in Paris” (2011).

A partir de ahí, una vez que el género ya ha calado, la industria del entretenimiento lo ha explotado en creaciones de toda clase donde se viaja hasta de manera circular (véase la serie alemana de Netflix *Dark*).

El caso es que a todos nos cuesta un poco vivir solo en el presente. El fantasear con el futuro o el romantizar el pasado es algo intrínseco al carácter curioso del ser humano y solo contamos



con estos contenidos audiovisuales
para teletransportarnos.

Por ahora.....

María D. Martínez (Mariado)

@mariado.m | @mariadomrtzn

anuncios por palabras Traductora
con alma periodística trabaja en
márketing para start-ups tech y vuelca
su pasión por los datos y las historias
random en el blog somedayoneday.com



Comunidad literaria con Zahara C. Ordóñez.

Entrevistamos a la autora en #DDMAG. Puedes escuchar la entrevista completa en el episodio del podcast.

Artículo por Inés Galiano

Abrimos las puertas de la sala de redacción de D&D por segunda vez para recibir a nuestra invitada Zahara C. Ordóñez, autora de Málakor, novela de fantasía publicada con la editorial Titanium, Negro sobre Azul, novela romántica del sello Selecta, y numerosos relatos en diferentes revistas y antologías. Además, anda metida en muchísimos eventos e iniciativas literarias como la Sociedad Tolkien, la Horda Podcast, La Hermandad de la Noche, La ciudad nuestra, y Juglares de Fantasía.

P: Eres muy activa en las redes literarias. De hecho, cuando yo descubrí la comunidad literaria en Twitter fuiste de las primeras personas que encontré. Cuéntanos, ¿qué crees que te aporta *LiterTwitter* y cómo puede ayudar a los escritores?

R: Twitter tiene una comunidad literaria preciosa en la que he conocido a muchos amigos, gente que comparte

tus mismos miedos, inquietudes, consejos, etc. Tiene su lado malo porque está formado por personas y todos tenemos días malos, pero prefiero quedarme con lo bueno. Es una red social que a pesar de ser algo fría te permite conocer a muchos escritores y conectar con las personas, que es de lo que más me gusta en la vida. En *LiterTwitter* puedes encontrar mucho apoyo, pero también tienes que dar apoyo: escuchar, hablar con gente. Le recomiendo a la gente que no tenga miedo, es verdad que a veces parece que hay grupos cerrados en los que no te puedes meter, pero no es así. Quien me encuentre en Twitter me puede hablar. Me he llevado muchos grupos de amigos en Twitter: las supernenas, mi Gremio de Ardacia... Twitter es como una segunda vida.

P: ¿Cómo fueron esos inicios en el mundo literario?



R: Mis primeros recuerdos los tengo de las clases de lengua y literatura, cuando el profesor nos pedía escribir algo en clase, pero la primera rutina sería fue con un grupo de amigas con las que organicé un fanfic de los Back Street Boys. Nos íbamos turnando y a partir de ahí comencé a escribir relatos. La primera novela la comencé en 2001, y recuerdo que imprimía lo que había escrito y me lo llevaba a la playa para leérmelo. En aquel momento no había tanto movimiento como ahora, tantas revistas como la nuestra, tantas editoriales independientes... Solo estaban las grandes como Minotauro, pero era muy difícil. Fue en 2018 cuando decidí que quería vivir de la escritura, entré en la universidad y aquí estoy.

P: Estás estudiando historia y te quieres especializar en el XIX. ¿Qué te fascina tanto de ese periodo?

R: Siempre he sido una apasionada de la historia y he leído mucho sobre ella. Del XIX me apasionan los ideales del romanticismo, los cambios políticos, la lucha por sus derechos, la conciencia social de clase, la burguesía emergente. Es un siglo muy interesante desde el punto de vista histórico y literario. Surgen muchas autoras que me encantan como Mary Wollstonecraft o Emilia Pardo Bazán, que es para mí un

gran referente. Creo que además el XIX es un antes y después en la historia de España.

P: Escribes novela histórica, romántica, fantasía... ¿Qué género te gusta o te cuesta más?

R: No puedo elegir un favorito, porque me encantan todos. A mí no me cuesta ninguno, aunque sí que es más cansada la documentación histórica, sobre todo porque sabes que por mucho que investigues acabarás metiendo la pata (aunque estés horas y horas en Dialnet). Me pasó con una novela que saldrá con Selecta, que después de muchas revisiones no me di cuenta de que tenía una fecha incorrecta y tuve gabinete de crisis. Es más agotador porque es más probable meter la pata, y al mismo tiempo saber donde detener la documentación, porque al final la historia es más importante. Necesitas encontrar un equilibrio. En la fantasía el cielo es el límite. También me gusta mucho la fantasía histórica que combina ambos mundos: puedes introducir un elemento sobrenatural en un hecho histórico.

P: Hemos visto que tienes anunciadas muchas publicaciones para este año y el siguiente. Cuéntanos lo que se pueda contar.



R: Te pasas tanto tiempo queriendo publicar y luego te llegan las oportunidades todas juntas. Quiero recomendar antes de nada a otros escritores que no todo vale y hay que investigar muy bien quién te va a publicar. Yo ahora estoy contenta con Málakor y Negro sobre azul. Además, a final de año publico las tres primeras novelas de Destinos en la Tormenta, que saldrá también en Selecta. Son romance histórico que me gusta mucho, porque te permite explorar las relaciones sociales de la época: lo de «oh, te enseño un tobillo», me parece muy divertido. Y por último, estoy contentísima porque he firmado con Imsomnia Ediciones para la novela de Cuervos y Lobos, que sucede en el mismo universo que Málakor; y dos novelas más en 2022 con Selecta.

P: Escribes a la velocidad del rayo, ¿tienes algún truco o rutina?

R: Me dicen que escribo mucho pero no es magia, es que me paso ocho horas delante del teclado. Lo más importante es que la escritura sea una prioridad para ti. Si lo es, es que sale solo. También es verdad que me distraigo fácilmente, por lo que escribo de noche, cuando la casa está en silencio y todo el mundo durmiendo. Mi consejo para alguien que se atasca es que escriba la novelas por escenas, que ayuda mucho

a desbloquear. Aunque creo que cada uno debe escribir como quiera, y no dejarse llevar por todas las indicaciones que nos dicen que no debemos hacer a la hora de escribir. No hay que obsesionarse tanto. Hay que tener en cuenta que el lector medio no es filólogo. Aunque eso no quiere decir que no haya que cuidar el texto, todo lo contrario, pero no hasta el punto de bloquearse.

P: ¿Estás orgullosa de tus novelas? Málakor se nota muy cuidado.

R: Yo tenía un gran síndrome del impostor, pero ahora empiezo a estar muy orgullosa de las historias que creo. Con Málakor llevo diez años, y la saga veinte años. No puedo elegir porque llevo mucho tiempo con las historias y las quiero mucho. Las he escrito con el alma y con mucho cariño y tienen una parte de mí. Málakor lo leímos y lo revisamos muchísimas veces. Está muy trabajado y me ha quitado muchas horas de sueño.

P: Está lleno de detalles. Se nos hacía la boca agua con el bocadillo de panceta.

R: Yo soy vegetariana, pero la panceta es algo que le encantaba a mi madre y es un homenaje a ella. Hay muchos guiños en el libro a cosas personales. Málakor es un mundo que se ha construido a lo largo de mucho tiempo y su universo no



es solo mío, lo comparto con Aitor, mi marido, y entre los dos hemos construido estos mundos en juegos de rol. Tengo la suerte de que cuando estoy escribiendo puedo preguntarle a Aitor y pedirle ayuda con el *brainstorming*. Además Málakor es un personaje que hemos jugado en partidas de rol y tenemos campañas que formarán parte de la saga. Entonces escribir este personaje se me hace más fácil porque he visto al personaje cobrar vida. Recomiendo mucho a los escritores que hagan partidas de rol con sus personajes para ver cómo se enfrentarían a diferentes situaciones.

P: ¿Qué se siente al ver a otras personas leer tu novela?

R: Es extraño y un sueño. Tanto tiempo esperando y luego ves que la gente lo lee. Es una situación terrible y muy bonita al mismo tiempo.

Ines Galiano

@InesGalianoT

Entre sus muchos proyectos, uno es ser autora de ciencia ficción y fantasía. Se declara fan absoluta de los retellings y de las versiones alternativas. Ah, sí, y es de Ravenclaw



POEMAS



Caravansaria II: La Niña

Poema de Ana Tapia

Yo sí que sé su verdadero nombre
y aún sé
más cosas.
Sé por ejemplo que tenía un ángel
un ángel custodio
sólo que ella lo llamaba
Malakum
y me contó que una vez vino a verla
en mitad de unas fiebres
y le habló con la lengua de los elfos
pensarán que me contó esta historia porque soy una niña
pero es verdad y lo juro
ese día había llovido y Samuel me empujó
en uno de los charcos de la Twelve Avenue
y me había dicho con toda su rabia: *fuck you*
no recuerdo por qué
tal vez por algo que ocurrió en el chalet
esa tarde
y entonces yo estaba embarrada y llorosa
y entré a aquel bar
entré a pesar de que olía a iglesia y a serrín
y allí estaba ella
me quitó el vestido y me limpió la cara
y me dijo que no tuviera miedo
-yo sólo tenía odio hacia mi hermano-
entonces vi su pierna y me acordé de Pinoccio.
Le dije: dónde está tu verdadera pierna



y ella: *se la llevó el Malakum*
pues a mi ya no me servía
pero a veces viene y me habla sobre ella
al parecer me espera allá en el Paraíso
me servirá para echarle carreras a los ángeles
yo respondí si no sería mejor tenerla ahora
porque las camareras suelen tener dos piernas
y ella sonrió y señaló hacia el cielo
y dijo algo muy raro
como que los custodios conocen la ubicación
exacta de las minas
pero no tienen voz para decirlo.
Para entonces yo ya estaba casi seca
y ella miró el reloj
y me empujó
vete ya, o será tarde
así que le di las gracias y salí
con el puño cerrado para golpear a Sam
pero él no estaba
ni estaba la Twelve Avenue
muerta de miedo me volví hacia el bar
y tampoco estaba
comparado con el barro aquello era algo atroz
anochecía
y a mi lado la gente hablaba una lengua extrañísima
gente pobre y oscura al final de un mercado
esto es verdad y lo juro
allí enfrente el mismo Himalaya de mi atlas geográfico
así que estaba tan lejos de casa y lloré
pero entonces mi custodio me encontró
vestía una larga túnica naranja y juntaba
sus manos sobre el pecho
y ya nunca jamás me dejó sola.

**Ana Tapia**

@AnaTapia74

Licenciada en Psicología y en Antropología Cultural. Es profesora de relato histórico en la Escuela de Escritores de Madrid. Ha publicado *Túnel de espejos deformantes* (Andrómina, 2006, Premio Leonor de Córdoba de poesía), *El polizón desnudo* (El Gaviero, 2009), obra híbrida inspirada en su experiencia como antropóloga, *Kiriwina* (Fin de Viaje, 2012), fruto de sus estancias en Suecia, país con el que tiene un fuerte lazo emocional. Ha publicado también el relato de terror *Vértigo* y el poemario de Ciencia Ficción *Las ovejas radiactivas de Kolimá* (Cazador, 2018). Coordinó la antología de poesía especulativa *Versos desde la Exosfera* (Cazador, 2019) y participó en el libro *Climbing Lightly Through Forest*, homenaje a Ursula K. Le Guin, editado en Washington (Aqueduct Press). En 2020 la editorial Cazador publicó su novela *Khorsabad*.



Duerme mi niño

Poema de Mirto Torres

Duerme mi niño mientras cae la lluvia
suave y ligera
no tengas miedo porque el sol saldrá de nuevo
y calentará tus mejillas
mientras la risa te llena.

Son ya cincuenta los días
que llora el cielo
sobre el valle de Vyrna.

Duerme mi niño que tu madre te vela
tejiendo una manta
que tus sueños proteja.

Duerme mi niño en tu cuna de esparto
las voces amigas corean un salmo:
que pare esta lluvia que todo lo quema.

Relinchos se acompañan
los caballos se unen al canto,
y las ranas, y hasta los sapos.

Duerme mi niño de atribulados tiempos
tu sino será despejar esta bruma
tu alegría será nuestra fuerza.

Dulce Artai
no olvides nunca
los sabios consejos de las bruxas.



Cálidos vientos del oeste barrerán las nubes
y tus juegos serán en las calles
como sucedía en tiempos antiguos
ya casi olvidados.

Conservarás tu manta en la alforja
y el sol volverá a brillar
sobre la roca negra de Karani.

Duerme mi niño, crece fuerte y sano
tu madre te vela.

Mirto Torres

Mi infancia son perfumes de naranjo y autovía, Monopoly los jueves por la tarde y bicicletas en verano, y lecturas, miles de lecturas en el rincón de pasar desapercibida, silenciosa y abstraída del mundo, fantasía de estar en otro lugar sin renegar del mío. Y mis sueños, tantos sueños desperdiciados, si hay algo de lo que me arrepiento es de no haberlos escrito jamás, pero al intentarlo, el relato se escurría entre los dedos y perdía su magia, así que decidí atesorarlos en la mente, el rincón secreto, y ahí siguen, hasta ahora, que empiezan a salir por las rendijas del recuerdo, sienten ganas de escapar y quizá les eche una mano, se lo merecen.



RELATOS



Extraño en el Paraíso.

Relato de Yolanda Fernández Benito

Todavía no sé por qué no me creyeron. Vale, acepto que en ocasiones pude pasarme con las bromas perdiendo un poquito de credibilidad, pero de ahí a no hacer caso a mis predicciones sobre la llegada de «El Gran Caos»... ¡En fin, de lo suyo gastan!

La verdad es que me dan un poquito de pena. Con lo monos que eran, tan blancos, tan pulcros. Esos seres tan luminosos, con sus grandes alas y esa manera tan elegante de volar. Pobrecitos, están perdiendo esa aura tan especial y hacinados en las jaulas se les atrofiarán las alas. Aunque pensándolo bien, les está bien empleado. Ahora serán ellos los que se sientan como bichos raros observados por esas caras mezcla de asombro, asco y pena. Si se portan bien tal vez me apiade y comparta con ellos algún que otro secretillo que haga más llevadera su nueva vida.

Ya estamos llegando a la gran ciudad. Si mis nuevos amigos cumplen su promesa y no acabo en el foso con los celestes caídos, pronto tendré una vida normal, anónima, pasaré hambre y penurias como cualquier otro avernio. ¡Qué ganas tengo de probar todos los

sinsabores de la vida! Creo que empezaré por los placeres del dolor físico y cuando me canse pediré que me castiguen el alma.

Nadie supo explicarme por qué era distinto a todos aquellos seres de luz que revoloteaban felices entre las cúpulas de la ciudad de Celestia. Mi aspecto nada tenía que ver con el de ellos. Mi piel rojiza, mi corta estatura y mis largos brazos me recordaban a diario que yo no pertenecía a aquel idílico mundo. He de reconocer que desde mi aparición los sabios me trataron como a un hijo, intentando que fuese uno de ellos. ¡Qué almas más puras y nobles! Pronto se dieron cuenta de que no solo era diferente físicamente y no tardaron en separarme de los demás celestes ya que según ellos empezaba a ser una mala influencia. Por más que lo intentaba no podía alejar de mi cabeza ciertos pensamientos que no eran acordes a la atmósfera de gracia en la que vivíamos. A mis compañeros de escuela aún no les habían salido las alas cuando se decidió que, por mi bien, debía vivir con los sabios para lograr reencauzar aquellos extraños comportamientos.



Siempre fantaseé con unas majestuosas alas rojas a juego con mi piel y cabello. Pero tuve que conformarme con dos grandes bultos en mi deformada espalda. Al principio me desesperaba estar rodeado de tan bellísimos seres, tan amables y buenos como aburridos. Intenté nadar a contracorriente, pero pronto me di cuenta de que si no quería pasarme la existencia recluido en una torre llena de carcamales alados debía seguirles el juego. Logré inventarme un personaje lo suficientemente atractivo a sus ojos como para poder volver a mezclarme con el resto de habitantes de Celestia. No es que fuese la juega eterna, pero mejor que la torre de los sabios cualquier cosa, ya me encargaría yo de buscar diversión. Y la verdad es que no fue difícil, solo tuve que encauzar mis malas ideas hacia un fin más próximo al de mis semejantes de adopción.

La mayor diferencia entre celestes y avernios no radica en su físico, si no que está en la forma de ver la vida, de interpretar la existencia en sí. Los celestes son seres de luz, solo ven bondad en todos y cada uno de los actos de sus semejantes y del entorno que los rodea. Sin embargo, los avernios captan la maldad en su estado más puro, disfrutaban de ella y no solo la ejercen sobre el prójimo. Un avernio llega al culmen de su esencia cuando logra proyectar en su propio ser toda la

maldad que puede producir, es un acto supremo y egoísta que le eleva a las castas más altas de Avernia.

Pero claro, en aquella época nadie en Celestia era consciente de la existencia de los otros. Con mi facilidad para ver el lado negativo de la vida me convertí en una especie de oráculo. Todo comenzó con inocentes comentarios sobre situaciones cuyo desenlace según mi percepción era el lógico. Si una nube estaba oscura lo más normal era pensar que traía lluvia, pero sorprendentemente los celestes no se daban cuenta hasta que el agua les caía encima mojando sus alas e inutilizándolas momentáneamente. Si un grupo de recién alados decidía volar todos a la vez el desenlace más probable era que en mayor o menor medida acabasen con algún que otro chichón... Sorprendidos por mis augurios los sabios decidieron que todos los celestes debían beneficiarse de mis poderes premonitorios. Así logré volver a vivir en la ciudad.

Al carecer de alas no necesitaba mucho espacio, así que se limitaron a excavar un nicho de reducidas dimensiones en la parte baja de la ladera del Monte Blanco. Agradecí el escaso tamaño ya que los alados apenas cabían en mi cueva. La incomodidad que les generaba hacía que evitasen pasar más tiempo de la cuenta en mi santuario. Tal era mi éxito que los muy inocentes me



consultaban hasta la más mínima decisión de sus bondadosas vidas. La entrada de mi nicho siempre estaba llena de celestes que esperaban su turno. Aunque su bondadosa esencia no les dejase verbalizarlo, yo leía en sus caras la repulsión que mi aspecto les provocaba.

Durante un tiempo estuve muy centrado en mi nueva misión, pero el tedio volvió a sacar a flote mi otra naturaleza. Me divertía gastándoles pequeñas bromas. ¡Es que se lo merecían! ¡Si es que me preguntaban hasta cuando debían desalojar sus fluidos residuales! En una ocasión tuve a un joven sin evacuar más de siete ciclos, al pobre se le deformó el abdomen y apenas podía volar con el peso extra que cargaba. En ningún momento achacaron aquellos consejos a mi naturaleza maligna, simplemente pensaron que mi intuición estaba fallando. El que perdiesen la fe en mí me liberó hasta tal punto que empecé a tener tiempo libre.

Ya no disfrutaba con las bromitas y necesitaba otra motivación para seguir existiendo. Daba largos paseos por la ciudad, pero no encontraba nada que me llenase. Es más, al ver a los celestes en sus quehaceres diarios, tomé conciencia de la gran diferencia entre ellos y yo. Aunque parezca mentira hasta ese momento no fui totalmente consciente de ello.

No me costó obtener permiso para alejarme de la ciudad, ya que hasta los sabios sintieron alivio al saberse privados de mi presencia por poco tiempo que fuera. Según me alejaba de Celestia noté que el suelo se curvaba y que la superficie tenía una cierta inclinación. Cuando pregunté a mi maestro, este lo negó achacándolo a mi desbordante imaginación. Mi inquietamente se puso en marcha al detectar aquella mentira o, mejor dicho, ocultación de la verdad. Volví a la carga preguntándole por qué yo era diferente y el sabio volvió a negarme una respuesta. Aquel venerable alado imaginaba que la verdad me causaría tanto dolor que decidió que era mejor ocultarla.

Lejos de disuadirme decidí investigar por mí mismo. Cada vez me alejaba más de la ciudad. Aprovechaba aquellas horas de soledad para reflexionar sobre nuestra naturaleza y origen. Entre paseo y paseo descubrí lo poco que sabía sobre el mundo que me rodeaba. Pero la suerte o la desgracia hicieron que encontrase la grieta de entrada a la Gran Sima. Por casualidad tropecé con una piedra dañándome el pie. Como me sabía solo, descargué mi rabia con una maldición y una patada al suelo que dejó a la vista una pequeña grieta. El polvo y el hedor a humedad que de ella salieron captaron mi atención. Gracias a mis potentes brazos logré agrandar la grieta



lo suficiente como para poder echar un vistazo. Inicialmente me frustré, ya que estaba en la más absoluta oscuridad, pero decidí que volvería con todo lo necesario para internarme en aquel agujero. Por supuesto no le conté nada a ninguno de aquellos angelicales seres.

Con ayuda de una cuerda y de una lámpara de luz eterna logré, no sin esfuerzo, descender por aquella estrecha gruta que me llevó hasta el secreto mejor guardado no solo de los celestes sino de todo nuestro desconocido mundo. Aquella sima era un espacio enorme. Las paredes estaban adornadas con lo que a primera vista parecían pinturas sin sentido. Una vez repuesto de la sorpresa inspeccioné aquellos toscos dibujos y no pude dar crédito a lo que revelaban.

Nuestro mundo no era otra cosa que una superficie, en un principio plana, que acabó combándose por los extremos. En la parte superior, la cóncava, que recibía toda la luz y donde el aire era puro, vivían los celestes, mientras que en la parte convexa, oscura y recalentada, vivían los avernios. Al Gran Hacedor le pareció interesante crear y ver crecer dos mundos distintos, antagónicos y regidos por dos morales opuestas. Contaban las pinturas que el Gran Hacedor no tardó en aburrirse y decidió mezclar los dos mundos. Su perversamente tuvo la ocurrencia de infiltrar a

un individuo de distinta raza en cada mundo. Creó dos seres mixtos. En cada uno predominaría un rasgo de cada raza. Dos hermanos gemelos, pero con distinto físico y desigual moral. En el siguiente mural vi como el Gran Hacedor depositaba un pequeño alado en Avernia y un diminuto demonio rojo en Celestia. Contemplé los primeros momentos de los gemelos, a mí mismo viviendo cómodamente entre celestes y la corta y cruel vida que tuvo mi gemelo alado entre avernios.

En ese momento tuve la seguridad que de ser mi hermano el que contemplase mi sufrimiento habría llorado. Pero yo era el que más parte de avernio tenía y apenas sufrí por él. En la última pintura me vi contemplando el muro. El resto de la pared estaba immaculada. Me costó algún tiempo asimilar lo que allí descubrí: la creación del mundo, las curiosas decisiones del Gran Hacedor y la macabra broma que nos había gastado a mi hermano y a mí. No supe cuánto tiempo permanecí en la sima mirando la pared en busca de una pista que me guiase. Quería que el Gran Hacedor me iluminase para alcanzar mi destino. Pero nada sucedió y opté por tomar mi propia decisión.

En el suelo de la sima alineada con la gruta por la que había bajado encontré el acceso a Avernia. Al llegar a aquella lúgubre ciudad, por primera vez en mi vida, me sentí como en casa. El resto fue



pan comido. Los avernios me observaban con recelo. No sabían qué había de raro en mí, pero algo detectaban. No me costó acceder a los Guardianes del Sufrimiento, pero sí convencerles de que existía otra raza y que sabía cómo llegar a ellos. El destino estaba en marcha.

Mi reducida parte de luz me obligó a volver a Celestia para advertirles de la llegada de «El Gran Caos», pero no me hicieron caso. Yo les quería dar la oportunidad de huir y volver a comenzar en el campo. Necesitaban un entorno más agresivo que les curtiese y crease en ellos un poco de maldad con la que más adelante poder enfrentarse a los avernios. Pero no supieron reaccionar al ver como las hordas de avernios invadían, destrozaban y arrasaban aquel idílico paraíso. La única condición que puse al Gran Guardián fue que no extinguiere la raza por completo.

De momento me ha hecho caso y un buen número de celestes van camino de Avernia. Con un poco de suerte y si mis cálculos no fallan las dos razas se mezclarán, la maldad se suavizará y la bondad se enturbiará.

La pared de la sima aún no muestra el desenlace. El Gran Hacedor es caprichoso y no creo que permita que una aberración como yo sea quien dirija su creación. No creo que le haya gustado que elija a los avernios. Pero si decide

destruirnos sé que al menos moriremos disfrutando del castigo. El sufrimiento es parte de nuestra naturaleza.

Yolanda Fernández Benito

@yolanda58209721

Me gusta observar el anodino mundo en el que vivo.

Siempre encuentro un detalle, una cara, una imagen, un sonido que me sirven de inspiración para crear mis realidades paralelas. Aunque me gusta experimentar con distintos géneros, personajes y extensiones, he de reconocer que siempre en mayor o menor medida acaban teniendo un toque siniestro y oscuro.



Ruina Selena.

Relato de Alejandro Rodríguez Tárraga.

Podéis escuchar este relato radioficcionalizado en la sección del podcast *Historias de Droids & Druids*.

Aviso de contenido sensible: Claustrofobia.

No recuerdo el camino. No recuerdo el camino y estoy cada vez más nerviosa. Las reservas de oxígeno se acaban más rápido de lo que esperaba. O quizás lleve aquí dentro más tiempo del que creía.

Vale, Elena, tranquila. Repasa mentalmente el camino.

Vengo de la galería larga y estrecha, sin dibujos. Antes de ella estaba la habitación de los grabados extraños. Sí, lo recuerdo porque aquel grabado de la criatura saltando hacia el agujero que parecía una boca me resultó demasiado perturbador y me hizo sentir un vacío en el estómago.

¿Cómo llegué hasta allí? Salí de un pasillo largo, a la izquierda del mural, eso seguro, y abandoné la habitación por la puerta que tenía enfrente. Me incomodó dar la espalda al mural en aquella oscuridad casi total, pero lo hice igualmente. Vale, entonces, una vez llegue al mural, tengo que girar a la izquierda. Bien. Recuérdalo, Elena. Allí había varios giros, pero solo había un camino, eso es fácil. Bien, Elena, bien. Y

entonces ¿estaban allí los huesos? No estoy segura.

Haz memoria, tú puedes, joder, que aprobaste microgravedad estudiando solo la noche de antes.

No. Los huesos venían antes, bastante antes. Estaban en la sala con el mural de la raza extraña. Sí. Había dibujado algo que parecía un ojo, y me sentí observaba. Pensé que ese ojo llevaría siglos mirando aquellos restos, y que el dueño de aquellos huesos, fuese lo que fuese, había muerto sin que otra cosa más que aquel ojo terrible lo mirase.

Cuando yo me quede sin oxígeno en el tanque y me muera, no será en esa sala. Lo tengo decidido.

¡No, joder, Elena! ¡No! Esos pensamientos no. Vas a salir de aquí, solo tienes que recordar el camino.

Entonces, en el mural de la boca por la derecha, pasillo largo que gira varias veces, y entonces... ¡Claro! Los escalones. La habitación con los escalones que medían casi un metro. ¿Por qué subí por ellos? No, no los subí,



los bajé. No, espera, a ver...

Nada más entrar, cuando bajé con el cable del astromóvil Rover y llegué a la habitación con el techo hundido, una de las puertas llevaba a la habitación de los escalones que bajaban. Por eso los subí luego, porque pensaba que eran los mismos. Aunque, claramente, no lo eran. No te culpes, Elena, apenas tienes una mísera luz, ¡como para distinguir una sala en ruinas de otra!

Mierda. Me he vuelto a perder. Comenzaré, pero esta vez desde el principio.

Llegué con el Rover al lugar del impacto, y bajo el cráter encontré la grieta. Tenía un 85% de oxígeno. Lancé las luces y vi los primeros indicios de arquitectura detectados jamás en el satélite. Aparqué el Rover y descendí usando el cable. Grabé las columnas y me asomé por las tres salidas que tenía la habitación. Tres salas casi idénticas. Tomé el camino del medio, porque parecía descender un poco, y eso llamó mi atención. Aún me quedaba un 80% en el tanque.

Tuve miedo, pero me pudieron la curiosidad y los nervios. La primera persona en la historia en encontrar arquitectura no humana en la Luna. En aquella segunda habitación, me agaché y escribí con el dedo sobre el polvo *Ruina Selenia*, para no olvidar ese nombre que se me acababa de ocurrir. Si hubiera marcado también el camino

por dónde había entrado y salido cada vez...

Céntrate Elena. Bajé por aquella sala inclinada y vi el primer mural. Aquellos dibujos que, pensé, podían ser un alfabeto lunar. Allí me quedaba un 70% de oxígeno.

Ahora me viene a la cabeza otra vez el dibujo que parecía un ojo, y los huesos gigantes, pero sé que no los vi entonces, porque para ese momento tenía solo el 40%.

Tendría que haber investigado bien los huesos. Eran muy grandes. Eso explica los escalones tan altos, creo. Pero ¡joder! De no haber estado tan asustada, podría haberme fijado mejor, y sabría qué forma tenía aquella cosa al estar viva. Ahora, sin embargo, dudo siquiera de si eran huesos. Podrían ser piedras.

¡Elena! ¡Para! ¡Piensa en cómo salir de aquí de una puta vez!

¿En qué sala me fijé en que me quedaba el 65%? En el pasillo largo. Espera ¿Sería el mismo que tengo delante? No, este lleva al mural de la boca. Creo. Había otro pasillo estrecho, y por eso me metí por este, pensando que era el mismo, intentando volver. Era un pasillo tan largo que miré cuánto aire había gastado en recorrerlo, y entonces vi que me quedaba un 66%. Fue solo durante un momento, pero me acordé del número de la Bestia y me incomodé. El pasillo llevaba a un mural. Pero no sé



a cuál. Y luego había otros dos murales, en otras dos salas, cada una a su vez con varias puertas. Fue allí donde me perdí, porque había muchas entradas, y lo único que tenía para diferenciarlas eran las marcas en el suelo, que no entendí, y los grabados de la pared. Al principio pensé que eran más garabatos en esa lengua lunar, pero luego comencé a pensar en ellos como jeroglíficos, porque cada forma parecía más un dibujo que una letra. Vistos de lejos, casi parecían más un cuadro que palabras en otra lengua.

El primer mural que entendí fue en... una de esas salas. La tercera, creo. Distinguí una forma que tomé por una criatura vagamente humanoide. Había varias figuras similares y cada una parecía moverse en una dirección distinta sobre, lo que deduje, era un fondo común y no símbolos aislados. Pensé que el fondo era la *Ruina Selena*, y quizás se tratase de un mapa. Pero entonces vi el dibujo del ojo, no como un símbolo aparte, sino como parte del propio laberinto, y, al final del mismo, algo que semejaba una gran boca. Retrocedí asustada y vi los huesos, largos y enormes, como de un gigante, y...

Espera, eso no tiene sentido. No pudo ser entonces. Antes de llegar hasta los huesos, vi en el suelo el pozo que vibraba y del que escapaba un viento de color azulado. Tiré dentro la última de

mis luces, pero tardaba demasiado en caer y el aire se me acababa, así que tras diez minutos de caída sin fin lo dejé y me decidí a volver al Rover.

¿Subí entonces las escaleras? No. Pero tampoco vi entonces los murales. Después del pozo yo estaba muy nerviosa, no me habría parado a mirar el puto muro. Para entonces lo único que quería era salir de allí.

Me queda un 30% de oxígeno. Tengo que moverme ya. Pero, si no tengo claro hacia donde, me perderé más. Además, me siento muy incómoda aquí, junto al dibujo del ojo.

Qué raro, ya no lo veo. Ah, claro, Elenita, el ojo estaba en la sala del pozo. ¡Idiota! Vas a perderte como no recuerdes mejor.

Un último repaso antes de salir. El pasillo largo. Si voy rápida, quizás llegue al otro lado todavía con un 27%. Entonces, el mural con la boca, ¿no? Un pasillo después, con muchos giros, que... ¡es verdad! Llevaba a la sala con un cuadrado enorme en el suelo. Ese cuadrado lo había visto antes, por eso lo reconocí. Estaba en uno de los murales que vi antes de encontrar los huesos. Debajo del cuadrado estaba tallada la enorme boc...

No. No puede ser. El dibujo de la boca lo he visto justo antes de entrar en esta sala. ¿Cómo podía saberlo entonces, cuando llegué a la sala del cuadrado?

Me habré equivocado. El orden debió



ser: grabado de la boca, pasillo con muchos giros, sala del cuadrado en el suelo, pasillo largo y estrecho y ya la habitación en la que estoy ahora. Y antes del grabado, las escaleras que suben ¿no? Y antes... ¿la habitación con un ojo en el techo, el pozo y el mural con los huesos? Algo así. Y antes de eso, escalera que sube, pasillo estrecho, la sala con columnas en las que escribí *Ruina Selena* y el cable del Rover. ¡Sí! ¡Eso es! Tranquila Elena, ya casi estás fuera. Todavía te queda un 35%, puedes con esto. En marcha.

El pasillo es más corto de lo que recordaba. Eso me inquieta. ¿Me habré equivocado? No. Será que antes estaba nerviosa y se me hizo más largo, y ahora que sé cómo salir se hace más ameno.

Vale. Esto es nuevo. Un enorme cuadrado en el suelo, como tapando algo. Me pregunto el qué. ¿Quizás esto fuera una especie de templo o algo así? O puede que no sea más que un contenedor de basura, o un ascensor. Debería seguir avanzando un poco más. Mientras me quede oxígeno suficiente para deshacer el camino, no habrá problema. Cuando baje al 50% doy la vuelta.

Otra vez el ojo. Ya he pasado esta sala. ¿Acaso cada tres salas colocaron un ojo como este? Es terrible. Los grabados son tan viejos que ni se entienden, pero los ojos parecen incluso reales.

He acabado volviendo al pozo. 18% de oxígeno. Tengo seis posibles salidas. 18%... Uno y ocho nueve, que es tres por tres. Tercera salida pues.

Joder. ¿Eso del suelo son huesos? Me cago en Zeus, yo me marchó de aquí a la de ya.

¡Columnas! ¡Jodidas columnas! ¡Arquitectura selenita! Voy a grabar esto. ¡Putra historia en directo!

Me queda un 5% de oxígeno. Acabo de recordar que comencé grabando el paseo por el laberinto. En el video estará la clave para salir. ¿Cómo no he caído antes? Vamos, a cámara rápida. Columnas... pasillo estrecho... escalones que suben... espera ¿es eso un altar? ¡Ahí se ha movido algo! ¡No recuerdo esa parte! ¿Dónde era eso? ¿Y por qué faltan partes? Me grabé escribiendo el nombre de este sitio en el suelo. Y... mierda ya no lo recuerdo siquiera.

3%. No me voy a quedar a morir en esta sala, con el ojo y los huesos. Quizás me tire al pozo, si lo encuentro. Así, si muero, al menos sabré qué hay al fondo. Todavía noto en mis dedos la sensación de la piedra al vibrar.

Es una pena que nadie vaya a saber nunca todo lo que he descubierto hoy. Seguro que el día de mañana viene algún gilipollas y se lleva el mérito. Y le pone su nombre. *Laberinto Elroy* o algo así. Que te jodan, Elroy. Si me muero al menos que le pongan mi nombre a este sitio cuando lo encuentren. Lo escribiré



aquí, al lado de mi cuerpo, para cuando lo encuentren.

Laberinto Elena no suena muy bien, ahora que lo pienso. Me gusta más...

Ruina Selena. No sé por qué. Tiene gancho.

Ya está. Quede constancia por escrito que yo, Elena, he bautizado estas ruinas. El ojo de la pared es testigo.

Solo pido que alguien encuentre mis restos antes de que me convierta en una pila de huesos más.

Alejandro Rodríguez Tárraga

@Shonen_TheGreat

Alejandro Rodríguez Tárraga, conocido en el mundillo friki como *Shonen*. Máster de rol y escritor por vocación, acaba de terminar su primera novela y ya lleva parte de una segunda terminada, ambas todavía pendientes de publicación. El resto de horas que no dedica a escribir relatos o novelas las gasta haciendo tramas para los roles en vivo de Azarkia. donde es conocido por sus historias retorcidas, alocadas e inspiradas (muy levemente) por los Mitos de Cthulhu.



El elegido

Relato de Borja Echevarría

El Rargim sobrevoló el desierto a toda velocidad. Cada vez que la criatura agitaba una de sus siete alas, hacía temblar las dunas que la rodeaban, provocando grandes tormentas de arena. Para evitar ser cegado por la gravilla, su jinete se ajustó las gafas de aviador que había estado llevando sobre la frente. Lo hizo como una mera formalidad, ya que, aunque era la primera vez que cabalgaba sobre el monstruo, podría hacerlo con los ojos cerrados. Como si fuese consciente de la arrogancia de su maestro, el Rargim se rebeló y detuvo su avance, posándose en mitad del páramo. El jinete intentó que el animal volviese a alzar el vuelo, pero este no le obedeció. Eso solo podía significar una cosa: ya habían llegado.

Ardal volvió a quitarse las gafas para apreciar mejor su lugar de destino. Tenía que haber algún error, lo único que veía era más y más montañas de arena. Salvo por una excepción. El aleteo del Rargim había dejado expuesta una pequeña piedra, lisa y blanca, que se alzaba entre los millones de partículas de tierra. Ardal bajó de su corcel y se inclinó frente a la roca para

acariciarla con la punta de los dedos. El desierto rugió. La diminuta piedra blanca ascendió a los cielos, mostrando lo que realmente era: el pico de una gigantesca torre, tallada completamente en marfil. A la impresionante construcción le siguieron otros edificios, también níveos, que surgieron de debajo de la tierra. Al cabo de unos segundos, la majestuosa ciudad de Stonegate se había desplegado por completo ante el aventurero, pero estaba totalmente desolada, igual que el desierto que la custodiaba.

De repente, se oyó un nuevo estruendo. Cientos de personas brotaron del interior de las casas de la urbe fantasma y tomaron sus calles.

—¡Es el elegido! —coreó la multitud.

El gentío rodeó a Ardal y empezó a vitorearle. Los magos más poderosos de la ciudad se asomaron desde lo alto de la torre y apuntaron sus báculos al cielo, desatando una tempestad de fuegos artificiales. Al cesar la pirotecnia, la guardia real entonó una salva de trompetas con la intención de honrar al elegido y, de paso, anunciar la llegada



de su señor.

—Por fin has venido —dijo el rey, aproximándose al héroe—. Ya no será necesario que nos sigamos escondiendo. Cuando derrotes al Señor Oscuro y cumplas la profecía...

—Ya, sobre eso... —interrumpió Ardal—. Lo siento, pero no puedo ser vuestro elegido.

El monarca soltó una sonora carcajada que se contagió entre los plebeyos. Al ver que su invitado ni siquiera esbozaba una sonrisa, comenzó a preocuparse.

—¿Hablas en serio?

—Creo que deberíamos ser solo amigos. Ardal no siempre había sido un famoso aventurero, ni un domador de bestias. Hacía unas semanas, trabajaba como contable para una conocida agencia de seguros. Un día cualquiera, estaba guardando su colección de corbatas en el guardarropa que heredó de su abuela y, repentinamente, fue succionado al interior del mueble. Cuando salió de ahí ya no se encontraba en su cuarto, acababa de ser transportado a un frondoso bosque. Sin darle tiempo a digerir la situación, un armadillo parlante le comentó que, según la profecía, él era el elegido y tenía que ayudar a los habitantes de Stonegate. Para conseguirlo, debía amaestrar a una criatura mitológica y enfrentarse al Señor Oscuro Zelgius.

Al principio, el contable pensó que estaba soñando, así que se limitó a

seguir al armadillo sin poner demasiadas pegadas. Después de expulsar a los ladrones de ovejas que atormentaban a una pequeña aldea, empezó a sospechar que su gesta era real, pero se dejó llevar por la sed de aventuras y decidió continuar con ella un poco más. Antes de que se diese cuenta, estaba volando sobre una especie de dragón, en busca de una ciudad perdida.

Ardal era consciente de que tendría que haberse detenido varias hazañas atrás, pero no pudo controlarse. Si no frenaba esto ahora, las cosas seguirían complicándose cada vez más.

—Ya lo entiendo, has conocido a otra —le acusó el rey.

—¿Qué?

—Vas a salvar a una ciudad más joven, ¿o es que te va lo exótico? Seguro que antes de venir aquí has pasado por Shaoyuan.

Desde que comenzó su epopeya, esta era la primera vez que un grupo de campesinos miraba a Ardal con desengaño en lugar de admiración. Él ya no recordaba cómo se debía actuar en dichas circunstancias.

—Ha sido muy divertido, pero tengo una vida en mi mundo, ¿sabéis? No puedo dejarlo todo sin más para estar con vosotros.

—¿Eso es lo que somos para ti? ¿Una aventura? —gritó el monarca—. Las cosas empiezan a ponerse serias y te



acobardas. ¡Menudo héroe!

El rey se acercó a Ardal con lágrimas de rabia en los ojos. Él empezó a retroceder, mirando al Rargim de soslayo. La criatura parecía haberse puesto de parte de los lugareños, tumbándose en el suelo para anunciar que no pensaba moverse. Ante la actitud de su compañero, el ex elegido deslizó la mano dentro de su bolsa de encantamientos y dio con una runa de teletransporte, que guardaba para este tipo de emergencias.

—Tengo que irme. Ya nos veremos por ahí.

—¡Espera!

El rey se abalanzó sobre Ardal, pero no encontró nada a lo que aferrarse. Su héroe se había desvanecido. Los súbditos miraron al gobernante, que ahora yacía en el suelo, esperando una explicación. Él no la tenía. Aun así se levantó y, después de sacudirse el polvo, dijo lo que se suele decir en estos casos.

—Tranquilos, todo va a ir bien.

Pero nada fue bien. Desde que su elegido les abandonó, los habitantes de Stonegate estaban desorientados. Mientras Zelgius adquiría cada vez más poder, ellos seguían ocultos bajo tierra, sin dar señales de vida. Pasaron los días y nadie tenía noticias de la legendaria urbe, ni siquiera las ciudades vecinas, con las que guardaba una estrecha relación. Finalmente, el embajador de

Nibelin, una población que siempre había apoyado a Stonegate, decidió pasarse por allí y ver cómo iba todo. Tras un largo viaje a caballo, el visitante descendió de su grupa y se plantó frente al yermo en el que se ocultaba la civilización.

—¡Soy Najrob, embajador de Nibelin!
¡Vengo en visita de cortesía!

—¡Vete! ¡Queremos estar solos! —chilló alguien bajo la arena.

El enviado inspiró hondo, estaba claro que la diplomacia no iba a funcionar.

—¡Traigo helado, se va a derretir!

La ciudad reaccionó, asomándose levemente y dejando al descubierto el tejado de una de sus torres.

—¿De qué sabor?

—Triple chocolate.

El torreón permaneció inmóvil durante unos segundos, valorando la propuesta del embajador.

—¡Vale, pasa!

La ciudad volvió a alzarse en medio del desierto. Esta vez no lo hizo de forma majestuosa, ascendió a trompicones y dejando algunos edificios a medio descubrir, como si ya no le importase su aspecto. Najrob se adentró en las desoladas calles de Stonegate y puso rumbo a palacio. El único establecimiento algo concurrido era la taberna, que estaba en completo silencio, ya que sus clientes solo abrían la boca para ahogar las penas en alcohol. Ni siquiera la guardia real vino



a recibir al diplomático con una salva de trompetas. Lo más parecido que vio fueron los bardos que rondaban la plaza del mercado, pero su repertorio se limitaba a baladas sobre amores perdidos.

Cuando Najrob por fin llegó a la sala del trono, se encontró al rey repantingado en su asiento. Tenía los ojos llorosos y estaba rodeado de pañuelos de seda usados.

—¿Has traído el helado? —preguntó el gobernante, sonándose la nariz.

—Sí, su alteza.

El embajador hurgó en su alforja y sacó un recipiente que contenía los restos del postre. El calor del desierto había convertido el helado en una especie de puré marrón oscuro, pero al rey no pareció importarle. Hizo un gesto para que su invitado se acercase al trono.

—Majestad, os noto... desmejorado. ¿Qué os ha sucedido?

—Se ha ido, Najrob. Nuestro elegido no quiere saber nada de nosotros.

—Ya veo, eso explica todo.

El monarca le arrebató la papilla al embajador y bebió con ganas.

—No se desanime, su alteza —dijo Najrob, intentando que el rey soltase el mejunje—. Seguro que aparecerá otro elegido y os valorará como merecéis.

—¡No tienes ni idea! ¡Él era perfecto! Guapo, valiente, de orígenes humildes... ¡Se suponía que estábamos predestinados!

El rey empujó al emisario y recuperó su preciado elixir. Vacío el recipiente con un segundo trago y se deshizo de él, arrojándolo a una esquina de la sala.

—¿Cómo vamos a ser felices ahora? —siguió lamentándose—. ¿Quién derrotará al Señor Oscuro?

A pesar de su tremenda paciencia, y sus exquisitos modales, Najrob no pudo mantener la calma. Odiaba ver al monarca en ese estado, casi tanto como odiaba ver su nueva camisa salpicada por tres tipos distintos de chocolate.

—¡Podéis derrotarlo vosotros! ¡No necesitáis a ningún elegido!

El rey no se había reído en días, pero en esta ocasión estuvo a punto de hacerlo.

—¿Cuándo se ha vencido a un Señor Oscuro sin la ayuda de un elegido? Solos no podremos con Zelgius.

—¡Tenéis guardias reales, magos que lanzan bolas de fuego y una ciudad fortificada capaz de desvanecerse!

—Supongo que no estamos mal del todo, pero sigue sin ser suficiente.

Najrob hizo memoria, empezaba a quedarse sin argumentos.

—¿No me dijisteis hace poco que os iban a traer un dragón o algo así?

—Ah, el Rargim —respondió el rey, sin demasiada ilusión—. Está en las cuadras, pero no debería usarlo. Ardal podría volver a por él en cualquier momento.

El embajador se acercó al trono, agarró a su amigo de los hombros y le miró a los



ojos.

—Majestad, ese cabronazo no va a volver. Así que poneos vuestra mejor armadura y mandad que ensillen al monstruo. Esta noche se sale.

Najrob necesitó algunos cumplidos más, y varias copas de vino, para despertar el espíritu guerrero del rey. Una vez preparados, ambos se subieron a lomos del Rargim y guiaron al ejército de la ciudad hacia los dominios del Señor Oscuro. Tan pronto como vieron las columnas de piedra de su fortaleza, que parecían mucho más pequeñas desde las alturas, dieron la orden de atacar. El monstruo descendió de forma vertiginosa y arremetió contra los pilares, haciéndolos volar por los aires con la misma facilidad con la que había dispersado la arena del desierto.

Los esbirros de Zelgius abandonaron lo que quedaba del fuerte y, con la ayuda de sus túnicas negras, buscaron cobijo en la oscuridad. Por desgracia para ellos, un grupo de magos, bastante resentidos por algún motivo, les obligó a salir de su escondite invocando una lluvia de fuego. Totalmente desbordados por las fuerzas de Stonegate, los secuaces corrieron a apagar sus túnicas en un arroyo cercano y se entregaron a la guardia real, sin ofrecer ningún tipo de resistencia.

—¡Te lo dije, Najrob! ¡No necesitábamos al elegido para nada! —gritó el rey,

eufórico.

El gobernante descendió torpemente de su montura y se acercó a uno de los prisioneros dando tumbos.

—Me pregunto qué clase de seres son capaces de servir a Zelgius —dijo, despojando al cautivo de la capucha que le cubría el rostro—. Es hora de que deis la cara, asquerosos...

—Druidas —le cortó Najrob—. Hemos atacado a unos pobres druidas.

Aunque la visión del rey estaba algo distorsionada por el alcohol, también se dio cuenta de que el prisionero no era una criatura maligna. Su larga melena, adornada con hojas de laurel, y su gesto de terror confirmaban la hipótesis de Najrob.

Las columnas de piedra que habían divisado desde el cielo tampoco resultaron serlo. El Rargim acababa de derribar un conjunto de dólmenes que se había mantenido en pie durante millones de años. En contra de lo esperado, los druidas no se tomaron demasiado a pecho la pérdida de su lugar de culto. Demostrando una gran empatía hacia todos los seres vivos, escucharon atentamente la historia de sus captores y comprendieron la importancia de saber mirar hacia delante, olvidando el pasado. La compensación económica que les prometieron, suficiente como para construir una aldea y dejar de vivir entre ruinas, también les influyó



ligeramente.

Tanto el rey como Najrob coincidieron en que su incursión nocturna fue catastrófica, fue lamentable, fue humillante... pero también fue un comienzo. De vuelta en palacio, y una vez superada la resaca, el monarca decidió que necesitaba pasar una temporada alejado del campo de batalla. Así que declaró unos días de descanso en la ciudad y tanto él como sus súbditos dejaron de seguir las profecías y empezaron a hacer lo que les venía en gana. Tras varias semanas de terapia, clases de yoga y flirteos con algún que otro aventurero (nada serio), los ciudadanos de Stonegate recuperaron la confianza y lograron derrotar a Zelgius. Desde entonces, ningún otro héroe o villano ha vuelto a decidir sobre su destino.

En cuanto al elegido, consiguió regresar al mundo del que provenía y retomar su vida. A día de hoy, siempre que el trabajo se le hace demasiado pesado, se siente solo o simplemente se aburre, vuelve a entrar en el guardarropa con la esperanza de continuar su aventura. Por mucho que insista, nunca lo conseguirá. Ya no queda nada de magia ahí dentro.

Borja Echevarría

@BorjaEcheve

Borja Echeverría se introdujo en el mundo de la escritura trabajando como redactor para todo tipo de webs: desde páginas de restaurantes hasta blogs de psicología. Cuando fue contratado por un portal de horóscopos descubrió que lo suyo era la ficción. A partir de entonces, comenzó a escribir sus propias obras de teatro, *Miedo al Compromiso* y *Problemas de Conexión*, que han sido representadas en distintas salas de Madrid. También ha participado en antologías de relatos como *Visiones 2020* y *Orgullo Zombi 2*, y ha publicado sus historias en las revistas literarias *Opportunity* y *Altavoz Cultural*.



Mundo Neón.

Relato de Laura Macías Pérez.

Casie D37 se levantó de la silla, dejando que la calificación 2,5 quedara flotando sobre la pantalla de la tablet en color rojo.

—¿Te vas, cariño?

—Sí, necesito coger unos documentos en la *ciberteca*. Además, así podré estudiar —respondió a su madre, que acababa de entrar.

La mujer suspiró. Casie la abrazó y se colocó las gafas de realidad virtual en la cara. Las gomas estaban fijadas según el tamaño de su cabeza. Aquel año las habían ampliado unos milímetros, Casie había crecido.

La niña salió a la calle.

Las gafas se encendieron de manera automática y proyectaron las formas de los edificios y las calles en escasos segundos. Cuando era pequeña Casie siempre se quedaba parada, observando cómo las calles se construían antes de empezar a caminar.

Era un día luminoso. Los coches fosforitos recorrían la calle (les bajó el volumen) y además corría brisa. Sacó un paquete de galletas de su mochila y fue merendando por el camino, mientras pensaba qué había podido

salir mal en su examen de historia. Caminó bajo las sombras (sintéticas) de los árboles (sintéticos) de aquel mundo neón. Había puesto todos los datos más importantes.

Un holograma surgió en la acera, saltando como un payaso fuera de una caja sorpresa. Casie frenó en seco.

—¡*Hotty Donkey!* ¡Los mejores burritos del planeta! —Canturreó un burrito violeta con un gorro— Calle Carpe Diem 348, ¡pilla tu burrito, Casie! Menú oferta...

Casie pasó una mano por delante de sus gafas, barriendo el holograma. La voz de *Hotty Donkey* se desvaneció como si atravesara un túnel, hasta desaparecer. Pocos metros después saltó una *alarma de paso*. Casie comenzó a ver el mundo de color rojo intermitentemente, como si un camión de bomberos se hubiera colado en sus gafas. Ya sabía qué aparecía después: una señal de peligro.

Obstáculo encontrado. Sigue las flechas y estarás de nuevo en zona segura.

La mujer que hablaba en su cabeza estaba siempre tranquila. Unas flechas verdes marcaron la senda correcta a la niña para rodear el obstáculo, aunque ella ya tenía memorizado aquel camino.



El mundo volvió a ser como antes, con sus árboles, su tráfico y sus carteles luminosos anunciando la próxima película, con los personajes saliendo de la pantalla y saludando.

De repente, su paquete de galletas cayó al suelo, cerca de la zona peligrosa. Miró hacia abajo, sintiendo el peso de las gafas caer. Una mota de luminosidad se coló por una rendija creada entre las gafas y su cara. Una mota de una luminosidad extraña, no artificial, no de neón.

Casie levantó la mirada de manera repentina. Sus manos temblaban ¿Habían estirado las gomas de más?

El paquete estaba allí, a sus pies.

Sus padres y profesores siempre eran muy claros: no tocar nada del *mundo en ruinas* con las manos. Todo se hacía a través de una aplicación en las gafas, como comprar en el supermercado, coger documentos prestados de la *ciberteca* y pagar el transporte.

Casie se mordió la mejilla. Decidió caminar, abandonando su merienda en el suelo. Cuando llevaba varios pasos, escuchó el piar de unos pájaros. Se giró y vio cuatro polluelos picoteando el suelo.

«¿Serán de verdad? ¿Estarán ahí?».

¿Serían también azules los pájaros del mundo en ruinas?

Un aviso la sacó de su ensimismamiento: *Emma A48 por*

Avenida Europa. ¿Saludar o buscar camino alternativo?

Casie eligió la segunda opción.

Nadie sabía qué aspecto tenía el mundo. No podían quitarse las gafas. Sin las gafas no se podía vivir. No se podía comprar ni entrar a un autobús. No se podían ver los hologramas ni los avisos. Pero, ¿y los animales? ¿Estarían allí de verdad o serían otra invención de las gafas?

Casie sintió un escalofrío recorrer su espalda. Llegó a la *ciberteca*. Entró por la puerta principal: cuatro columnas de neón rosadas y parpadeantes. Estaba vacía. Aquello era normal, considerando que eran tan solo las cuatro de la tarde y la gente descansaba después del trabajo o las clases en sus hogares, lugar donde podían quitarse el peso de las gafas.

Se acercó a una pantalla de servicio y pidió información sobre el *mundo en ruinas*. Encontró un documento.

¿Para prestar o consultar en sala?

Consultar en sala.

Se sentó en una mesa y sacó la tablet de su mochila. Nada más encenderla vio el documento ya recibido. Sin embargo, después de leerlo de arriba abajo, no sacó nada en claro. Nadie se había preocupado, al parecer, por investigar el mundo exterior. No había rumores, no había leyendas. Solo una serie de instrucciones para actuar en caso de ruptura de las gafas. Si se desactivaban,



el aparato emitía señales a la Sociedad de Protección de Daños Visuales.

—¿Cómo voy a aprobar un examen sobre un mundo que no conozco? —se preguntó en alto, recordando el suave rayo de luz, el piar de los pájaros y su paquete de galletas.

Salió de la *ciberteca*.

Dejó la mochila en el suelo.

Se llevó las temblorosas manos a la máscara que cubría sus ojos y allí las mantuvo durante unos minutos. Vio su mundo temblar también, como si un pequeño terremoto estuviera teniendo lugar.

Un pajarito azul gorjeó al lado de una de los grandes pilares rosados de la entrada, como animándole a desvelar el secreto.

Intentó controlar los latidos de su corazón, intentó acallarlos. Intentó cerrar los ojos, por miedo. La sociedad entera estaba diseñada de aquella manera para evitar un *shock* en las personas, ¿no era así?

Con los ojos cerrados, sintió su cabello corto despeinarse a medida que se retiraba aquel armatoste de encima. Sintió el frescor de la brisa recorrer la zona de sus ojos, zona que nunca había recorrido.

Se sintió desnuda. Sintió la necesidad de volver a ponerse las gafas.

Agarró las gomas y las pasó de nuevo por encima de su cabeza, escuchando solo el sonido de su respiración

entrecortada y acelerada. Abrió los ojos y volvió a ver su mundo de neón.

—He estado en el mundo en ruinas —se dijo, como si acabara de robar un banco entero. El pájaro la miraba extrañado, girando su cabecita azulada. Casie dejó escapar una exhalación.

—Está bien —respondió.

Volvió a llevarse las manos a la cabeza. Sin embargo, algo interrumpió en aquel momento decisivo: un holograma.

—¡*Hotty Donkey!* ¡Los mejores burritos calientes del planeta! Casie, te has saltado la Calle Carpe Diem...

—¡Déjame en paz!

Se quitó las gafas de un tirón.

Y cuando abrió los ojos, gritó.

Donde segundos antes aparecía un burro violeta, ahora había una persona con la mirada perdida.

Casie se alejó, pero no fue capaz de esquivar un pequeño cráter en la carretera y cayó sentada contra el suelo. Sus manos entraron en contacto con la gravilla, llenándose de tierra. Miró hacia arriba y parpadeó muchas veces, ¿qué era aquel foco de luz cegador? Quemaba. ¿La protegerían las gafas de aquello?

Casie temió quedarse ciega. Se llevó una mano a la sien, pero se sintió tonta al recordar que ya no podía bajar la luminosidad. No llevaba las gafas. En su lugar, puso la mano contra el foco de luz que aparecía en el cielo.



Así logró distinguir el edificio: delante de ella se levantaba un edificio grande, pero no era rosa. La calle sobre la que estaba sentada tampoco estaba hecha a base de líneas de neón azul. Era gris. Y el edificio era blancuzco. Las cuatro columnas gigantes eran grisáceas y porosas. Dos de ellas estaban partidas y yacían a los lados de la entrada, desfallecidas, olvidadas. El frontón tampoco estaba entero, pero Casie supo reconocer lo que ponía: *biblioteca*.

—¿*Biblio*? —preguntó ella, aun intentando controlar su respiración.

Pegados a cada columna, como si estuvieran castigados, distinguió figuras humanas: dos hombres y dos mujeres, cada uno con un objeto. Aquellos rostros blanquecinos que miraban al horizonte eran los que le habían asustado. Personas convertidas en piedra. ¿Qué les habría sucedido? No quería ni pensarlo.

Se levantó y vio más edificios con aquella misma textura rugosa y fría alrededor de la biblioteca; vio el verdor de las malas hierbas brotando entre las grietas de la carretera y un gran árbol que caía encima del tejado de la biblioteca, creciendo de una manera más horizontal que vertical.

Casie se miró las manos. Ardían. Tenían varios rasguños de color rosado, algunos con sangre. Después se fijó en un pedazo de columna partido en mitad de la acera.

—Así que tú eres el peligro mortal que me amenaza cada mañana —dijo en alto, más para tranquilizarse ella misma. Casie alargó la mano libre, sin llegar a tocar. Sus manos solo habían palpado objetos en la seguridad de casa. Nada de la calle. Aquella textura parecía lisa, pero no como un edificio de neón. Si una se acercaba podía ver las pequeñas rugosidades que conformaban la superficie. Casie posó la mano abierta sobre el trozo de piedra y sonrió al ver que nada ocurría. Palpó la rugosidad con los dedos. La piedra estaba caliente por el sol, pero Casie no lo relacionó. En su mundo la luz no era calurosa. Era solo luz.

El piar del pájaro volvió a llamar su atención. Casie recogió el paquete de galletas del suelo y corrió de nuevo hacia la entrada de la *biblioteca*. Se sentía ligera al correr sin las gafas, sentía la certeza de poder pisar allá donde sus ojos le decían que podía.

El pajarito gorjeó sobre la cabeza de una de aquellas personas petrificadas.

El gorrión se coló dentro del edificio en ruinas, como si fuera un mensajero destinado a enseñar a la niña el mundo real. El eco de su cantar guio a Casie al interior, cruzando la ancha puerta que tantas veces había cruzado en su mundo virtual.

A su espalda, sus gafas yacían tiradas en el suelo, al lado de su mochila, y una luz roja parpadeaba.



Casie observó su reflejo en la pantalla negra de información. Una franja blanca cubría sus ojos y contrastaba con el resto de su piel morena. También se dio cuenta de que su pelo era castaño, no azul. En el mundo virtual podía elegir cómo la veían sus amigos. Se le hizo extraño estar en otro lugar y ser ella misma, como era en casa, con sus padres. Aunque no hubiera nadie más en aquel mundo.

La pantalla no funcionaba sin las gafas, por tanto, solo actuaba de espejo; un anacronismo en aquel lugar lleno de polvo y roca, lleno de estanterías que en su Mundo Neón no aparecían. Las estanterías se levantaban pegadas a las paredes de la biblioteca, dejando grandes pasillos entre éstas y las mesas que sí podían utilizar. Al principio Casie observó las paredes con recelo. Según se acercó se dio cuenta de que había comenzado a frenar, pues en su cabeza sabía que surgiría la señal de advertencia: *¡Peligro! Pared. Retroceda o se chocará.*

Casie se decidió a avanzar y atravesar aquella barrera mental, mientras posaba su mano en la madera llena de polvo. Donde en su mundo virtual había dibujada una pared, en el *mundo en ruinas* había libros, escondidos a plena vista.

Casie frunció el ceño mientras desencajaba un libro, sin saber muy

bien de qué se trataba. Lo puso entre sus manos y lo observó: a primera vista parecía una especie de cajita de papel.

—Fahrenheit 451 —leyó despacio. La portada era verde con letras rojas. El material era extraño. Sólido pero ligero. Le dio la vuelta y leyó.

—¿Bomberos que queman *libros*? Los libros no se pueden quemar —Sacudió su cabeza, pensando en sus libros electrónicos. Abrió el libro casi por mera casualidad y comenzó a leer la primera página, solo quería ver un poco. Sin embargo, se dio cuenta de que había avanzado catorce páginas cuando se sentó en una silla. Sin querer, había dejado de pensar en su descubrimiento. Había dejado de pensar en el polvo de sus manos o en el 2,5 en historia. Se había transportado a otro mundo solo siguiendo aquel curso de palabras. Una sonrisa brotó en su rostro. Cerró aquella *caja de palabras*, como decidió bautizarla, y se abrazó a ella sin querer soltarla. Observó otras cajas de la estantería. Algunas no parecían cajas, pues eran muy pequeñas. Otras pesaban y debía apoyarlas en la mesa si quería abrirlas y ver su contenido.

El pájaro pio y Casie sonrió.

—Gracias. Tú has hecho que descubra esto.

Casie dedicó un buen rato a palpar las diferentes texturas. Recorrió con un dedo el lomo del libro. Después pinchó sus dedos contra las esquinas de las



cubiertas. Pasó las páginas rápido, como si fuera un abanico y disfrutó del aroma que desprendían las cajitas.

Casie cerró una grande y se dirigió a otra estantería que le llamó la atención. Había pilas de páginas grises y gigantes. Cogió una y analizó su ligero peso. Casie terminó apoyándolo en la mesa después de pelear un rato con aquellas páginas finas y grandes.

Cuando vio su contenido, suspiró. Varias fotografías mostraban edificios grises, acristalados, con pantallas de colores y coches amarillos que iban y venían. También había personas — personas que no caminaban con gafas— por la calle.

Leyó el título: Nueva York, 2014.

—¿2014? —dijo maravillada— pero, ¡esto es antes de la guerra! Esto es el *mundo en ruinas*. Aunque no está en ruinas, es...

«Bonito. Hay muchas personas. Y se ven, se miran, se tocan».

Casie siguió pasando páginas, buscando fotos y más fotos que la mostraran cómo había sido el mundo anterior a la guerra. Aquellas páginas contaban cosas sobre el mundo y cómo evolucionaba.

Tuvo una idea.

Se escuchó un golpe, como si alguien hubiera dado un portazo. Casie miró hacia atrás, dándose cuenta por primera vez que aquel mundo seguía estando habitado por más personas. Y

ella no llevaba las gafas. ¿Dónde las había dejado?

—Mierda —susurró, al acordarse de su mochila abandonada en la puerta principal. De todas maneras, siguió con su plan: cogió el periódico con la fecha más reciente— 7 de febrero, 2045.

Leyó por encima con suma velocidad.

—Peligro de guerra: o todos o ninguno, la eterna lucha por el control de la carrera armamentística hace que cada vez los países acumulen más armas de destrucción masiva. ¿A dónde pretenden llegar?

Escuchó otro golpe y ruidos a sus espaldas: había alguien en la puerta. Siguió leyendo los distintos titulares.

—El gigante tecnológico *Highnology* desarrolla un mundo virtual. *Vivaspace* comienza a ofertar plazas hacia las nuevas estaciones espaciales. La presidenta de la compañía declara: «Este planeta ya no es un lugar seguro». Acuerdo empresarial entre las dos grandes tecnológicas *Highnology* y *Vivaspace*.

Casie lanzó el periódico sobre la mesa.

Su padre tenía una única fotografía con su abuelo, una en la que le cogía en brazos mientras subían en una nave. El logo de la nave era aquel: *Vivaspace*. Su padre volvió cuando el gigante *Highnology* aseguró que, con sus gafas virtuales, podrían habitar de nuevo el planeta Tierra.



Casie cerró el periódico para afrontar la última noticia en el último periódico impreso jamás en la tierra.

—Última hora: se detonan tres cuartas partes de la carga explosiva nuclear del mundo. ¿Accidente? Se ruega desalojar la tierra hasta nuevo aviso.

Casie se giró cuando notó la presencia. El pájaro había dejado de piar, había salido volando. Casie sintió una especie de dolor en el pecho, como si aquel pajarito le hubiera traicionado.

Una multitud de personas había aparecido en la biblioteca. Llevaban trajes grises e inflados, como los que solían vestir en las estaciones espaciales. La rodearon, apuntándole con mangueras que producían un ruido parecido al de un aspirador, Casie se sintió pequeña, como una pieza de lego abandonada bajo un sofá. Llevaban todos gafas gigantes sobre los rostros. Casie se horrorizó ante la imagen, a pesar de haber vivido toda su vida portándolas ella también. En las gafas estaba grabado el logo *Hignology*. Las siglas en sus trajes eran SPDV. Sociedad de Protección de Daños Visuales.

Y entonces todo cobró sentido. El mundo neón había sido un plan de dos compañías, no un accidente. Por fin entendía la verdadera historia.

Pero era tarde.

Cogieron a la niña entre todos, enchufando varias vías a su piel, haciéndola dormir. Arrancaron de sus

manos apretadas un libro, *Fahrenheit 451*, que había cogido en un último acto involuntario.

—Sujeto D37-3 —informó una de aquellas voces metálicas al radiotransmisor de su muñeca.

Los ojos tras las gafas virtuales observaron cómo cubrían a la niña del cabello azul con una tela y la transportaban en camilla. Siguió informando.

—Cogió los periódicos. Sabe que fue la compañía quien lo hizo.

Se hizo un silencio.

—Quemad las estanterías de las bibliotecas. Tenemos que borrar la historia —dijo una voz de ultratumba, saliendo de la pulsera de aquel soldado de protección.

—Sí. Sujeto: Casie D37-3; familia: Maura D37-1, David D37-2; edad: 14, hora de muerte: cuatro cero tres de la tarde; motivo: daño visual.

El libro de tapas verdes, *Fahrenheit 451*, yacía tirado en el suelo, abandonado al lado de una pantalla de información, donde permanecería tirado como el único superviviente a las llamas.

**Laura Macías Pérez**

@artllelujah

Aunque Mundo Neón es muy droide, la verdad es que yo soy 100% druida. Soy una Bruja de la Luz. De esas que estudian libros antiguos y botánica bajo las ramas de un roble y sueñan con historias de amor mientras están desconcentradas. De ese tipo de brujillas que hablan con su gato (el mío se llama Kaos).

Escribo relatos y reseñas en mi blog, *Relatos y Bosques*, además de colaborar con la revista *Epicuro*. ¡Este año tendré el placer de presentar al mundo mi primera novela de fantasía: *Los Astros de Áurea*!



Platinum.

Relato de Genaro Cedroscuro.

En el país de Urein, en medio de las ruinas de la que fue su capital, existe una cámara sellada en piedra. En sus paredes exteriores todavía son visibles unos grabados, que explican la historia del Pozo Sin Fondo. Poco más o menos, esto es lo que cuentan.

Hace muchos años, cuando el país de Urein vivía su máximo esplendor, su reina Supriluliuma decidió construir una nueva ciudad, más grande que cualquier otra, para instalarse en ella y convertirla en la capital del reino. Buscó un lugar llano, con buena tierra y bien provisto de agua, que fuera propicio para la edificación. No era tarea fácil, pues el reino era próspero y los ureinitas ya habían construido por doquier casas y torres y urbanizaciones privadas con piscina comunitaria.

Por tanto, la reina mandó talar el Bosque Sagrado. En esta antigua arboleda vivían desde tiempos inmemoriales los custodios de las reliquias más asombrosas del mundo, tesoros y ruinas olvidadas hacía ya mucho. Supriluliuma había disfrutado de una educación moderna, así que tenía el mismo respeto por los mitos del bosque como por sus mayores, que

entre los ureinitas ejercían de consejeros. Estos venerables sabios intentaron disuadir a la reina de sus planes, pero ella tenía las ideas muy claras:

«No debéis preocuparos por esos custodios que llamáis mágicos. Cuando arranquemos los árboles que impiden a Mis obreros levantar Mi ciudad, ofreceré a los vecinos del bosque un lugar donde vivir en Mi futura capital. Puede incluso que les ofrezca una rebaja sustancial del arrendamiento. Me ocuparé de ellos con la misma clemencia y generosidad con que trato a Mis demás súbditos, y ellos me lo agradecerán».

De modo que el proyecto de construcción continuó. No es éste el momento de hablar de los portentos que ocurrieron durante la tala del Bosque Sagrado, pues fueron muchos y variados, y no habría tiempo de contarlos todos. Sólo hablaré de la mayor de estas maravillas, la que tuvo lugar cuando al fin el último árbol del bosque fue convertido en mondadientes.

El que había sido un frondoso bosque se había transformado, según los deseos



de la reina, en un descampado idóneo para cimentar la ciudad que habría de llevar su nombre. Acompañada de sus consejeros y un séquito de criados, atentos a los deseos de sus nobles amos, la ufana monarca inspeccionaba el terreno en su carruaje de oro. Se regocijaba en la promesa de grandeza y gloria eternas cuando de repente advirtió que, cerca de allí, la planicie veía mancillada su lisa superficie por un agujero enorme. Irritada, preguntó el porqué de aquella mancha en los cimientos de su ciudad. El capataz explicó muy nervioso que habían descubierto aquel extraño pozo tras quemar la maleza del viejo bosque.

Aquello disgustó a la reina. «Escucha bien, bobalicón; dispón con tus hombres una carreta de arena del mismo color y textura que la que hay en esta zona y cubre ese obscuro agujero para que no dañe a la vista de los que deseamos pasear por este lugar. Hazlo así para que mañana a esta hora, cuando vuelva por aquí, no pueda diferenciarse lo que ahora es agujero de lo que no lo es, excepto para los ojos más avisados».

El capataz aseguró que así lo haría y se retiró con profusión de reverencias. No obstante, al día siguiente, cuando la reina volvió, el agujero seguía en el mismo sitio. Furiosa, la monarca mandó castigar al capataz con diez mil azotes. El pobre hombre aguantó los primeros dos mil golpes, pero luego la muerte le

impidió cumplir el resto del castigo. Ante esta nueva muestra de insubordinación, la reina hizo que su carnicero despedazara el cadáver y repartiera los trozos entre los pobres. Así era la justicia en aquellos tiempos de gloria del reino de Urein.

Supriluliuma exigió saber entonces porqué no se habían cumplido sus órdenes. El segundo capataz, aterrizado, explicó que habían hecho tal y como se les había mandado. Primero habían lanzado al pozo una carreta llena hasta los topes con arena escogida por su color y textura. Pero como vieron que el agujero no se llenaba, fueron a buscar otra carreta. La arena de esta carreta no era tan perfecta como la anterior, pero era bastante buena, y también la lanzaron al pozo. Pero como vieron que no se llenaba, fueron a buscar otra carreta. Esta vez entre la arena había piedras y abundantes excrementos de los leales perros de palacio, y la lanzaron por el agujero. Pero como vieron que no se llenaba, fueron a buscar otra carreta. Habían estado trabajando así durante todo el día, pero el pozo seguía tan vacío como al principio. El nuevo capataz afirmaba que habían llegado a lanzar noventa y nueve carretadas de arena antes de que los obreros sucumbieran a la locura. Unos niños habían contribuido a su enajenación con una canción extremadamente repetitiva.



Esa tonadilla ha llegado hasta nuestros días con algunos cambios menores, y durante los viajes aburridos los niños siguen utilizándola para tensar la cordura de los adultos.

La reina convocó a sus más sabios consejeros. Les expuso el problema y acto seguido anunció la solución: «Lanzaremos al pozo a ese trabajador vago y maleante. Así mostraré a todos la falsedad de sus pretextos y daré ejemplo a los demás obreros de Mi ciudad».

Así se hizo, y los niños cantaron su tonada mientras los gritos del segundo capataz se desvanecían en las profundidades del oscuro boquete. Los sabios y la reina aguardaron a escuchar el sonido del golpe que había de producirse cuando el cuerpo del rebelde tocara tierra, pero tras largo rato de espera no oyeron nada. «Es un pozo sin fondo», dictaminaron aquellos hombres de ciencia.

Aquella noticia entusiasmó a Supriluliuma. Si bien el agujero impedía construir nada sobre él, la llanura era suficientemente amplia para que Su ciudad se levantara alrededor. Y muy pocos tiranos de aquel entonces podían presumir de poseer una maravilla como la de *Su* pozo sin fondo.

Y ciertamente la fama del Pozo sin Fondo creció y creció. Los abuelos hablaban de él a sus nietos para hacer que les prestaran un poco de atención.

Noticias de aquel fenómeno extraordinario alcanzaron los oídos de un apuesto príncipe de las estepas. De cabellos negros y largos, piel cobriza y ojos de plata dulce, era hijo del jefe de clan más poderoso de aquella tierra. Un día fue a hablar con su padre. «Padre, he oído que en la lejana tierra de Urein, donde las cabras crecen en los árboles y el vino mana de la tierra, existe un agujero que no puede ser colmado. Pido permiso para ir allí y comprobar por mí mismo qué hay de cierto en este rumor». El jefe le concedió el permiso, pues el príncipe no era su único hijo y por tanto no le importaba demasiado que se marchara o muriera.

El príncipe cogió su bolsa de viaje, montó un caballo fiable y se dirigió hacia el lejano reino de Urein. Ésta es la historia del Pozo de Aire, por lo que no hablaré de las aventuras que acontecieron al príncipe en los tres largos años que duró su viaje. Sólo diré que pasó por momentos felices y tristes, que luchó y amó, y que la narración completa de su periplo podéis encontrarla en los mercados por sólo cuatro bronces. Los pergaminos los dicté yo en persona y os garantizo que vale la pena.

Finalmente, el príncipe de ojos de plata llegó al reino de Urein. Durante esos años la reina había hecho apostar junto al agujero guardias vigilando la entrada día y noche. Una pieza de cobre por



cabeza era el coste para todo aquel que deseara observar de cerca el Pozo, más una de plata si se quería lanzar por ella cualquier objeto o persona. Los niños menores de siete años entraban gratis y, en otra muestra de generosidad, la monarca decretó tarifas especiales para grupos.

El príncipe fue a presentar sus respetos a la reina. Aunque Supriluliuma no solía recibir a nadie que no fuera como mínimo hijo de un jefe de jefes de clanes, cuando supo que el forastero tenía los ojos plateados lo invitó a entrar en el recinto guardado del Pozo sin pagar la entrada. De este modo le mostraba la especial deferencia con que era tratado. En los alrededores del pozo se levantaban ya muchas casas y monumentos, pues las monedas recogidas por la atracción que ejercía el Pozo Sin Fondo entre los curiosos habían permitido avanzar con rapidez en la edificación. Impresionado ante la magnificencia de los trabajos, el príncipe de las estepas quiso saber el nombre de la que, según su parecer, sería la más bella y gloriosa urbe de las que había construido el ser humano en la tierra. Complacida, la reina no tuvo reparo en contestarle: «Llevará mi nombre. Ésta será la ciudad de Supriluliuma Primera, la mayor ciudad del reino de Urein: Supriluliupolis». El príncipe calló, aunque no le pareció que fuera un nombre con gancho.

Las profundidades insondables del Pozo causaron honda impresión en el príncipe, que en el fondo era un sentimental. El príncipe disfrutó de unos días envuelto en el lujo de la corte y conoció a muchos hombres y mujeres que alabaron sus ojos de plata. Pero cada mañana, antes de que llegaran los primeros curiosos, se acercaba al agujero y clavaba su mirada en el abismo. El espíritu inquieto de las estepas se removía en su interior, impulsándole con ideas que, tras unas horas degustando los vinos de la corte, se le antojaban excelentes. A raíz de una de esas ideas, un día se presentó ante la reina y solicitó su ayuda para emprender una gran aventura, nunca vista antes y que nunca volvería a intentarse. «Me lanzaré por el pozo y llegaré hasta el final del mismo», proclamó con orgullo. Un consejero, preocupado, contestó así: «Pero señor, si el Pozo no tiene fin, moriréis de viejo. Y si lo tiene, moriréis cuando lleguéis a él, golpeándoos vuestro principesco cráneo contra el suelo».

También Supriluliuma intentó disuadir al príncipe de sus planes, porque le había cogido afecto y lamentaba perder su compañía. Pero ningún argumento convenció al príncipe, que ya pensaba en los detalles de su temerario viaje: «Lo primero que haré es acumular gran cantidad de nubes en un tarro, que me servirán de colchón cuando quiera



dormir y me proveerán de agua durante la larga caída. También he de pensar en la comida; necesitaré provisiones para un par de semanas, al menos. Ése es el tiempo, calculo, que tardará la vaca en acostumbrarse a la caída continua y empezar a dar leche. Además de la vaca, me llevaré una piara de cerdos, para hacer chorizos; unas cuantas gallinas y un gallo, para tener huevos cada día. Y así con todo».

Los consejeros estudiaron el plan del príncipe y, ya que no podían convencerlo para que renunciara a él, ayudaron con la logística. Para el cultivo de trigo, legumbres y forraje mandaron traer de un reino vecino muy mágico un equipo entero de macetas mágicas, que aceleraban el crecimiento de los vegetales. Se plantearon entonces una cuestión importante: si el Pozo no tenía fondo, entonces llegar al fondo podía implicar bastantes años de caída. Había que prever que la vejez impidiera al príncipe pisar tierra de nuevo, haciendo inútiles todos los esfuerzos para llevar a buen término la Caída. Los consejeros propusieron que con él bajaran un nutrido grupo de acompañantes, jóvenes y fértiles, para garantizar el nacimiento de nuevas generaciones de principitos de ojos plateados hasta llegar al fondo del Pozo. Asimismo, la reina encomendó a un grupo de sirvientes, diez de su más completa confianza, que acompañaran

al príncipe en su caída y lo asistieran en todo lo necesario. Les permitió llevar con ellos sus familias, pues aquél sería un viaje sólo de ida.

Finalmente llegó el momento. Era un día importante y el reina decretó fiesta nacional, aunque por supuesto permitió que en el mercado abrieran los comercios mayores. Los pequeños comerciantes protestaron, pero los soldados acallaron sus protestas con el mismo vigor con que forzaban a los esclavos a levantar los monumentos de la reina.

El príncipe se presentó sonriente con su séquito. Supriluliuma pronunció un discurso muy emotivo, tanto que ella misma se interrumpía constantemente para sollozar. No fue un gran discurso. Una vez cumplido el protocolo, el príncipe no quiso esperar más. Sonrió, saludó por última vez a la reina y el resto de la corte y se lanzó a la oscuridad. Tras él se precipitaron sus acompañantes, tanto humanos como animales.

El príncipe cayó a gran velocidad, exultante por empezar un nuevo viaje. Cerca los animales bramaban y los sirvientes chillaban, aterrorizados. Hubo desmayos, algún insulto. Pero la gente se aburre hasta de las emociones más intensas; pronto sus cuerpos se acostumbraron al descenso y vieron que, de hecho, la sensación era más parecida a flotar que a caer. Era una



experiencia chocante, porque no era posible saber dónde estaba arriba y donde abajo, pero al príncipe se le ocurrió que lo chocante de veras probablemente les esperara abajo del todo. Comentó su ocurrencia a los demás, risueño; volvieron los lamentos, hubo más desmayos, arreciaron los insultos.

Pasó el tiempo. Alguien dijo algo gracioso (o, al menos, no tan horrible como el comentario del príncipe). Encendieron antorchas, la luz ayudó a calmar los ánimos. Les vino hambre, así que comieron. Luego algunos se durmieron, agotados. Alguien descubrió que podía dirigir la dirección de su caída moviendo los brazos así, luego asá, y enseñó al resto. Al poco incluso las gallinas danzaban de aquí para allá. Empezaron a repartirse las tareas, pues había mucho que hacer.

Así dio inicio la Caída. Desconocemos qué les ocurrió al príncipe y sus acompañantes. Hay quien afirma que llegaron al centro de la tierra, donde fueron calcinados por los fuegos que animan el corazón de nuestro mundo. Otras creen que atravesaron el planeta entero y salieron por el otro lado, donde sus descendientes viven todavía. Algunos preferimos pensar que aún hoy siguen cayendo, y que sus leyendas más antiguas hablan de un tiempo y un lugar lejanos en que la gente vivía atada a la tierra como plantas.

Mientras tanto, en la superficie, la historia siguió su curso, tal y como tiene por costumbre. Cuando inauguró su espléndida ciudad, Supriluliuma Primera sorprendió a todos renunciando a ponerle su nombre. Quiso honrar en cambio a su amigo, el príncipe de ojos plateados, a quien añoraba mucho; pero entonces cayeron en la cuenta de que nadie le había preguntado su nombre. Para enmendar aquél despiste, la reina decidió llamar a la ciudad Platinum.

Pero los imperios nacen y afortunadamente mueren, y el reino de Urein no perduró. Después de Supriluliuma Primera gobernó su hija, a quien sucedió su hijo, Supriluliuma Tercero. A éste lo asesinaron el quinto año de su reinado sin que hubiera tenido tiempo de dejar descendencia. Los asesinos subieron al poder y, pasados unos años, fueron derrocados por otra facción igual de ambiciosa. La debilidad de sus gobernantes espoleó al pueblo a rebelarse y, tras una breve pero sangrienta revuelta, se liberaron de las cadenas de la opresión. Como el perro que al salir del agua se sacude y salpica alegremente a su amo, los ureinitas quemaron el palacio y derribaron las puertas de las prisiones, para luego abandonar la ciudad y escapar para siempre de la tiranía.

De este modo, Platinum quedó desierta ciento treinta y cuatro años después de



su fundación. La hierba volvió a crecer entre sus ruinosos muros y, con los años, un nuevo bosque cubrió la otrora pomposa urbe.

El mundo olvidó la existencia del Pozo Sin Fondo. Sólo aquellos que se adentraron en el bosque y leyeron las inscripciones de las ruinas de Platinum conocieron algo de su historia.

Genaro Cedroscuro

Genaro Cedroscuro se licenció en Historia hace años, también hace años que trabaja con adolescentes y tiene sueño (desde hace casi más años aún). Su barba de tres días se insinúa al brillo de una vela en el rincón más recóndito de la taberna mientras, embozado en su capa oscura y raída, refunfuña sobre el injusto olvido en que ha caído la palabra paparrucha.



Los niños verán.

Relato de Marla Hectic.

Podéis escuchar este relato radioficcional en la sección del podcast *Historias de Droids & Druids*.

Tener trece años y vivir en una ciudad lo bastante grande como para que no resulte aburrida pero lo bastante pequeña como para que tus padres se sientan cómodos dándote total libertad para deambular por ella es un privilegio que, evidentemente, la mayoría de personas que acaban de entrar, como quien dice, en la adolescencia, no saben valorar.

Por supuesto, la culpa no es sólo suya. Después de todo, no hay nada peor que puedas hacer para tratar de conseguir que una criatura de esa edad acepte tu punto de vista que recordarle lo afortunada que es.

Algo así le pasaba al muchacho que respondía al nombre de Steve Santiago, cuya mayor afición era encontrar dónde estaban los límites de aquella supuesta permisividad dada por sus dos madres mientras se dedicaba a buscar gatos callejeros y asegurarse de que no estaban heridos por alguno de los vándalos con los que, por desgracia, compartía especie.

Aquel día en particular, Steve había llegado a la Casa Roja. No es que la casa

fuera carmesí ni mucho menos; de hecho, era una aburrida casa prefabricada que hacía años había servido de hogar a un grupo de refugiados cuyo pasado nadie sabía, pero por el que tampoco habían preguntado, guiados por los más básicos modales.

Sin embargo, muchas cosas habían pasado desde entonces. Entre ellas, el propio Steve; aunque él no era importante en la historia de la Casa Roja (o, al menos, no todavía).

No, los eventos relevantes con respecto a la improvisada y poco agraciada edificación a las afueras de la ciudad eran lo suficientemente oscuros a la par que conocidos como para que estuviera en boca de toda su población.

Deformándose y contorsionándose más y más conforme el tiempo y las generaciones cada vez más lejanas a la que había sido contemporánea de la mutada historia tomaban el relevo.

De hecho, los únicos detalles en los que todos coincidían (y, por desgracia, al menos dos veces cada lustro eran recordados) eran en que, si tenías tan



poco amor propio como para atravesar su puerta habiendo aún Sol en el cielo (lo cual, en realidad, es en cualquier momento; esté o no visible en ese momento desde la localización de la Casa Roja), jamás saldrías; dejando tras de ti un único reguero de sangre que bañaría las aceras cercanas llenándolo todo con su olor metálico.

O, peor, saldrías; y ni tú serías consciente de si sigues siendo... *tú*.

Para mal o peor, Steve estaba en ese momento de su vida en el que el panorama de perder su *tú* actual tampoco parecía algo tan negativo. Además, el chico era un curioso terminal.

Era una mala combinación; lo sabía y estaba orgulloso de ello.

Por ello, aquella tarde, mientras el Sol seguía siendo visible gracias a la rotación de la Tierra, Steve acarició por última vez a Azi (uno de sus gatos callejeros favoritos, que solía seguirle como el fiel compañero que no había encontrado entre humanos de su edad) y entró en la Casa Roja; tan temeroso como temerario.

—¿Pero qué...?— a Steve le encantaba hacerse preguntas a sí mismo en voz alta. A veces, pensaba que las podría grabar en el móvil pero... ¿y si se las mandaba sin querer a cualquiera de sus madres? El mero pensamiento hacía que una cantidad excesiva de sangre que debería tener a bien quedarse en

puntos de su anatomía donde era más útil fluyera hasta su cara.

—¿Pero qué...?— repitió, casi decepcionado por no haber hallado respuesta en aquellos meros treinta segundos a su propio interrogante.

En vez de una habitación, se encontraba en la entrada de un parque infantil. Tobogán, columpios, parqué a prueba de actos kamikazes infantiles contra sus propias rodillas y codos...

Tardó unos segundos en reconocerlo.

Era el parque que había antes tras el bloque de apartamentos en el que vivía.

—Pero...tenía tres años, ¿cómo es posible?

Y había algo más que no cuadraba.

Incluso a los tres años de edad y bajo el abrazo protector de progenitoras que le querían y defenderían hasta el fin de los tiempos (o, de sus tiempos particulares, lo que llegara antes), había notado que algo no estaba bien en aquel parque.

Algo que tenía que ver con el tobogán y la razón de que casi nunca nadie lo usara casi por acuerdo colectivo (y, si lo hacían, siempre iban en parejas).

Sin embargo, aquel tobogán era... normal.

Es más, incluso parecía acogedor, haciendo a Steve desear no estar cerca del metro sesenta y cinco (a pesar de todavía quedarle algo de tiempo para dar el famoso *estirón* que tan entusiasmados tenía a sus médicos) para poder usarlo con comodidad.



—Espera un segundo. ¡Eso es!

Una primera infancia devorando libros de *Elige Tu Propia Aventura*, evolucionando posteriormente a una fase de videojuegos de dinámicas similares que todavía se mantenía, había hecho a Steve especialmente perspicaz cuando se trataba de ver y resolver puzzles donde éstos ni siquiera le eran planteados directamente.

—¡Esto *sí* que es una habitación! Y la puerta es...— el auto-denominado casi adulto dio saltitos de ilusión mientras se contenía para no aplaudir (en su cabeza, aquel era el sonido que marcaría la diferencia entre no ser silencioso como una sombra y llamar la atención de verdad).

Se dirigió al tobogán y, sin la menor sombra de duda, subió las escaleras y se dejó caer... para aterrizar de pie. Otra localización conocida y, esta vez, todavía existente.

El hall del zoológico local no tenía nada que envidiar a ninguno de los que se podían encontrar en sus análogos más populares y bien localizados. No tanto por la sofisticación del local (a fin de cuentas, no eran un negocio muy grande y preferían invertir el dinero en lograr que sus animales tuvieran los mínimos derechos que en otros zoos de mucho mayor tamaño y prestigio eran denegados), sino por su contenido.

Después de todo, ¿cuántos zoológicos del mundo podían presumir de seguir

teniendo dinosaurios vivos (sólo herbívoros; habían visto las películas y sabían lo que pasaba) entre sus muros? Steve miró alrededor, fijándose en que todos los elementos en su lugar correspondiente fueran de la Casa Roja...

Sólo había una cosa que no cuadraba.

Un maniquí de una niña de cola de caballo negra y piel de un marrón claro salpicado de costras blanquecinas que parecían corresponder a las habituales trastadas de los niños más inquietos.

El chico se acercó, fue a tocar la inmóvil figura y...

—¡Hola! Lo de los dinosaurios es una broma, ¿verdad?

Sorprendido como nunca antes en su vida, Steve dio una voltereta hacia atrás (para algo estaba en el equipo de animadores) y abrió sus ojos oscuros todo lo que sus párpados se lo permitieron.

Su interlocutora se había dado la vuelta, desvelando que no era una niña *niña*, sino otra *treceañera* algo bajita para su edad en un uniforme escolar que infantilizaba entre uno y tres años a quién quiera que fuera el desafortunado que lo llevara.

—Hablas raro— fue todo lo que fue capaz de decir. Ella se rio.

—Soy galesa, de Cardiff. Supongo que no es acento al que estás acostumbrado...

—No, yo soy canadiense, de...— notó cómo su garganta se cerraba. Era lo



mínimo que podía hacer una ciudad que acogía a todo aquello que fuera no podría sobrevivir para asegurarse de seguir cumpliendo su misión: ser imposible de pronunciar, literalmente.

—Fascinante —replicó ella, como si hubiera entendido a la perfección lo que le estaba diciendo—. Supongo que esto es de tu ciudad, porque no es de la mía...

—¿Tú también?

Llegado aquel momento, Steve sabía que estaba siendo demasiado apresurado al confiar ciegamente en quien quiera que fuera realmente aquella chica, pero jamás había sido famoso por su coherencia y sentido común y aquel día no deseaba empezar a serlo.

—Ajá. Dos habitaciones ya. Supongo que ahora iremos intercalando...había una...

—se rio— No me creerías si te lo dijera.

—¿Una casa *especial*?

Ella abrió mucho los ojos, que eran de un azul turbio que hizo que el joven empezara a entender algunas de las cosas de las que los demás adolescentes solían hablar entre clase y clase.

—¡Exacto! No sé cuánto tiempo ha pasado, solo que...— parecía verdaderamente asustada, y pareció encogerse más sobre su ya de por sí pequeña figura.

—¿Qué?

—Que algo *más* está aquí. Y me da miedo lo que pueda pasar si...

—Si no escapamos. Ya —Steve se concentró y, entonces, lo notó. Algo entorno suyo, unas garras hechas de vacío y una risa muda que parecían cernirse sobre él.

Trató de evitar que la ansiedad se uniera a aquella presencia casi imperceptible en su ahínco de atraparlo y se concentró en el presente.

—Mira bien, Steve. Mira bien... ¿Qué no coincide...?

—Oh, ¿te llamas Steve? Creo que te llamaré Stephen, como Sondheim. Es un compositor musical muy bueno.

—No me gusta el teatro musical.

—Eso es porque no has... —no la dejó terminar, pues había encontrado el detalle que no cuadraba: ¿quién había dibujado un tiranosaurio sin plumas?

Y no sólo eso, cada vez que centraba más la vista en el panel que daba el contexto a todos los dinosaurios, juraría que la imagen iba variando, volviéndose cada vez menos correcta; más... *normal*, según los estándares de muchos.

Notó un escalofrío y con el egocentrismo que solo se puede esperar de alguien de tan corta edad, un nuevo pensamiento invadió su cabeza.

Esta vez sí que fue consciente cuando abandonó su boca.

—¿Y si los cambios aquí ocurren en nuestras ciudades y solo si nosotros abandonamos las habitaciones se previene su permanencia?



La chica pareció considerarlo un segundo, más sería por momentos.

—Tiene sentido. ¿Es el cartel? Lo estabas mirando muy fijamente...

—Lo es.

—Pues vamos —antes de encaminarse hacia el mismo, volvió a clavar su mirada en él—. Por cierto, soy Erica, *con C*.

—Guay.

Ella alzó una ceja.

—¿No me vas a poner un mote gracioso?

—No, Erica con “c” mola. Sobretudo el *con C*—la miró con picardía.

—Me gustas.

Las siguientes habitaciones siguieron un formato similar.

La biblioteca donde tan sólo podías sacar libros si éstos querían ser sacados; la clínica donde los animales mutados para experimentos genéticos de diversos gobiernos eran tratados hasta que conseguían sentirse algo más allá de las máquinas de matar que les habían inculcado que debían ser... una tras otra. La compañía de Erica *con C* era más que agradecida. Ninguno de los dos sabría decir cuánto tiempo llevaban vagando por aquellas versiones cuasi espejo de la realidad, pero sí que había sido el suficiente como para saber ya más que lo básico sobre los gustos del otro y verse en posición de contar verdades ocultas e incómodas si llegaba la situación.

Y, también, para comenzar a sentir algo que, si bien mucha gente suele sentir más de una vez a lo largo de su existencia en este o cualquier otro planeta, sólo vas a sentir por primera vez en una ocasión.

Se habían acostumbrado a aquella rutina. Entrar en la habitación; considerar como, desde su rareza y anormal silencio todo parecía en orden, y luego detectar el creciente fallo y atravesarlo (fuera lo que fuera) para ir a parar a otra localización de lo que habían decidido visualizar como un kilométrico laberinto.

Hasta aquel dormitorio. Era el dormitorio de un niño pequeño, no más de seis años. Ni un solo objeto en su sitio. ¿Lo único raro? Una gallina verde picoteando alpiste distraídamente.

— No es mío —replicó Steve, antes incluso de que Erica pudiera mirar bien alrededor.

— ¿Seguro? —una nota de agobio en su voz; tampoco era suyo— ¿*Seguro de verdad?*

— Sí. Pero, bueno, tampoco pasaría nada porque fuera tuyo...

— No, pero he visto esa cara en otra gente antes. Si no me lo quieres decir...

— Era mi hermano. Estaba, le quería y ya no está. Por favor, ¿podemos dejarlo en eso?

Ella se acercó y le dio la mano, más callosa de lo que él hubiera esperado, pero igualmente anticipada.



—Sangre, las mejillas no —dijo sin darse cuenta, arrancándole una carcajada a su acompañante—. Bien, busquemos.

Recordar los detalles de una habitación en la que hace más de un lustro no has puesto un pie es difícil. Recordarlos cuando has estado activamente suprimiendo todos los recuerdos en torno a la misma es misión imposible.

Por ello, Steve notó la ansiedad creciendo en su interior, esta vez incontrolable mientras miraba en torno suyo, buscando ese detalle exacto que no encajaba.

Gruñó. Estaba dispuesto a jurar que varios objetos habían empezado a distorsionarse para luego volver a su estado original en varias ocasiones, como si se dieran cuenta de la escasa impresión que habían causado en el joven.

Mientras, Erica parecía igualmente angustiada. Steve supuso que por la Presencia. No le había molestado desde que habían entrado en el cuarto, así que lo lógico era suponer que estuviera pagándola con su nueva amiga.

—No, eso no es del todo cierto.

Erica le miró, confusa y con la voz ligeramente quebrada.

—¿Qué pasa?

—No he dejado de notar la Presencia al entrar en la habitación. Ha sido al decir que no era de mi mundo... No, no ha sido ahí —el chico no tenía claro si se trataba de su habitual auto-verborrea o si de

verdad quería, si de verdad *debía* hablar de ello con Erica—. Oh, Dios, de perdidos al río. Ha sido cuando he empezado a hablar de cómo podría ser tuya... porque no hemos pasado ninguna tuya, ¿verdad? Yo... antes del zoo, en el parque, no sentí la Presencia. La tuviste que nombrar. Y tú... la Casa Roja, tú no...

La cara de Erica cambió; no porque cambiaran sus facciones, o sus ojos de turbio azul, ni siquiera variaron los mechones que, tras las últimas horas de frenesí, se habían revelado contra su cola de caballo. Cambió porque las comisuras de sus labios subieron irregularmente, componiendo una expresión a medio camino entre una sonrisa sardónica y una mueca de hastío.

—No, yo no —chasqueó los dedos y aparecieron en ninguna parte—. Mira, Stephen...

—*Steve.*

—*Stephen.* Como iba diciendo, me aburría y... hay sitios especiales. ¿Has leído Coraline?

—Por supuesto.

—Ya lo he dicho, pero me repito, me gustas.

—Yo ya no tengo tan claro que me gustes. Ojalá lo tuviera tan claro. ¡Mierda! Ojalá supiera estar callado.

La expresión de ella se suavizó.

—Adorable. Bueno, pues hay casas (no siempre, por eso tengo que asegurarme,



pero en general suelen serlo) a las que puedo acceder y, mientras haya alguien dentro puedo... sustituir a la casa.

—¿Qué?

—Nada que pudieras entender —se rio—. En realidad, ¡tengo trece años y me aburro mucho! ¡No es nada que *yo* pueda entender! La cosa es, en vez de dejar que un lugar maldito te consuma, me meto en tu mente y... te ayudo a proyectar sitios que conozcas.

—¿Por qué?

—¡Quiero viajar! Sin embargo, por mis...por ser *así*, mis padres creen que no es seguro así que esto es lo que me queda. No te preocupes, te devolveré a la entrada de la... ¿Casa Roja? Eso mismo. Ahora mismo, de hecho; me rompe el corazón verte sentirte traicionado.

Cualquier adulto (o, incluso, cualquier adolescente un par de años por encima de los allí presentes) se hubiera dado cuenta de que aquella actuación de semi-adulta de moral dudosa casi inafectada por la situación era nada más que eso, una actuación. Que, en realidad, Erica no era más que una niña asustada que quería conocer mundo y había sido dotada de las herramientas que se lo impedían y concedían simultáneamente.

Sin embargo, allí no había ninguno de aquellos adultos (o pseudo-adultos). Solo dos casi niños, ambos solitarios y heridos en distintas maneras.

—Al menos... ¿Eres de verdad de Cardiff?

—No se bromea con esas cosas.

—Ya, sólo con todo lo demás...

—Exacto. Vuelve a casa sano y salvo, Stephen.

Con un exageradamente teatral chasquido, Erica desapareció de la vida de Steve.

Los años pasaron y, por mucho que le doliera que fuera cierto, la recomendación de Erica *con C* (si es que ese era su nombre; por lo que a él respectaba, igual era Erika *con K*) caló en Steve. Ahora estaba listo para estudiar teatro en Londres tras atravesar el océano y jurar y perjurarse a sus madres que intentaría llamar todos los días, intentando que sólo la mitad de ellos estropearan su horario de su sueño; sabía lo mucho que ambas se preocupaban por sus estudios.

Una de sus compañeras de piso le sonrió con cara de circunstancias, sacándole de sus pensamientos. Tenía la piel blanca como la porcelana, haciendo que el color que acababa de aparecer en sus mejillas fuera extremadamente llamativo.

—¿Qué pasa?

—Ehm... mi hermana es un poco *especial*, no todo el mundo la aguanta y... está de camino. Espero que no te importe.

Steve sonrió con total sinceridad y una buena carga de entusiasmo.



—¡Por supuesto que no! —justo cuando iba a añadir que todo lo especial le fascinaba, incluso cuando le manipulaba en una casa encantada, el timbre sonó.

—Mi hermana.

—Tranquila, ¡voy!

Casi se desmayó.

Seguía siendo bajita; pero bajo estándares adultos, no infantiles. Su cola de caballo había sido sustituida por pelo corto lleno de mechones multicolor. Los rasgos habían madurado; las cicatrices de las trastadas infantiles habían desaparecido. Pero los ojos... los ojos eran idénticos.

—Hey, Stephen.

Marla Hectic

@20nainal2 | @marlahectic

(She/Her). Intento de escritora terminando la carrera de Biotecnología. Escribe desde antes de que su edad tuviera dos cifras, imaginando historias desde incluso antes. Vive obsesionada con todas las formas de ficción y las diversas oportunidades que éstas ofrecen, tanto creativamente como a la hora de transmitir mensajes que merecen ser escuchados.



Amser Crima.

Relato de Luis García.

Las sábanas estaban tan frescas como siempre. El olor a limpio impregnaba toda la sala, y la alarma despertó a todos a la vez. Asra hubiera preferido dormir un rato más, pero la hermana Cuatro nunca le dejaba.

—Vamos Asra, no me hagas lo de cada mañana. El desayuno hoy tenéis que prepararlo tú y Billy, que es martes.

Asra odiaba los martes.

—Pero hermana, Billy tiene que aprender aún y qué mejor manera que afrontando la problemática del desayuno...

—¡Asra!

Batalla perdida, como siempre. Se levantó de la cama, se puso las zapatillas y salió hacia la cocina, donde Billy ya le estaba esperando.

—Pensaba que no ibas a venir. Estoy preparando los platos, hoy tocan tortitas.

—Lo sé, lo sé... ahora me pongo.

Asra era de los mayores del orfanato y tenía que dar ejemplo a los pequeños, así que al final sabía que tenía que cumplir con sus obligaciones. Además, en unos días sería la última prueba de

color y tenía que ir acumulando todas las fuerzas posibles.

—Buenos días, niños.

Mamá entró por la puerta. Brillando como siempre. Era la encargada de cuidarlos a todos y siempre tenía una sonrisa en los labios. Les ayudaba con cualquier cosa a los cuarenta que vivían en el orfanato y siempre tenía respuestas a sus preguntas.

—Espero que en la cocina vaya todo bien, porque hoy me levanté con más hambre que nunca...

—¡Sí Mamá! —contestaron al unísono.

Los niños del orfanato eran una familia que se conocían desde bebés. Aunque no les ligaban lazos de sangre sabían que su vínculo era mucho más fuerte. Se organizaban entre ellos todas las tareas; limpiar, cocinar, poner lavadoras, cuidar el jardín, el huerto, los animales... solamente había una regla que estaba completamente prohibido saltarse. No podían cruzar las vallas que rodeaban el orfanato bajo ninguna circunstancia. Más allá estaba la salida al mundo exterior, que les



estaba vedada hasta el momento de la adopción.

Aún así la vida era totalmente idílica. Tenían la suerte de tener a Mamá con ellos siempre que pasaba cualquier cosa. Les cuidaba, alimentaba y enseñaba para que su color pudiera crecer y hacerse más fuerte.

Asra en dos semanas cumplía por fin los 15 años y podría salir del orfanato. A esa edad los huérfanos eran adoptados por una familia y era el momento de ver el mundo exterior y disfrutar de todas las cosas que habían aprendido y leído en la biblioteca. Los coches, los edificios, las montañas, el mar... pero tenían que despedirse de todos.

—Las peores tortitas que probé en mucho tiempo, se nota que tienes ganas de irte —dijo Lotsy.

—Si no te gustan no tienes porqué comerlas, igualmente no creo que las necesites... por mucho que reunas fuerzas volverás a quedarte en el 90.

—*Pir michi qui ...* —sé burló Lotsy.

Lotsy era otro de los mayores que cumplía años en unas semanas. Siempre se habían llevado bien y se impulsaban el uno al otro para poder mejorar sus calificaciones. Era muy fan de los libros y la lectura pero por encima de todo era un apasionado de la herbología. Coleccionaba todo tipo de plantas en su habitación y le encantaba catalogar la vegetación que encontraba

en los prados y zonas boscosas cercanas al orfanato.

—¿Podrá alguno superarme? Porque es la última prueba antes de irnos, estaría bien tener rivales por una vez.

Lotsy y Asra se la quedaron mirando. Ryla en ocasiones era bastante engreída pero sin discusión era el color más poderoso que habían visto en su vida por lo que... se lo podía permitir.

—Ryla, ¡es injusto! No tiene ningún sentido que nos ganes siempre. La cabina se nos estropea...

—Exacto, si no fuera por eso alguna vez hubiéramos quedado por encima tuyo, ¡seguro!

—A ver, primero de todo: que yo sea Azul y no usemos la misma cabina de contaje no quiere decir que esté estropeada, porque a los demás Azules sí que los superáis. De hecho tampoco os gano de tanto.... pero cuando queráis ya sabéis que os doy algunos consejos— les dijo mientras les guiñaba el ojo.

—NO NOS HACE FALTA—dijeron ambos rápidamente.

Pero esa era la realidad. Ryla era la mejor azul de todo el orfanato con diferencia, su mayor marca era de 94, mientras que las de Lotsy y Asra por norma general se quedaban siempre entre el 90 y el 91. Podía parecer una diferencia pequeña, pero en el mundo de los colores cualquier punto era relevante. Lotsy, por ejemplo, era el mejor de los mayores Verdes y Asra el



mejor de los mayores Rojos, pero no podían acercarse a la capacidad de Ryla por mucho que lo intentaran.

—Muy bien niños, tenéis toda la tarde libre. No olvideis practicar para las pruebas de color. Tened cuidado y no lleguéis tarde en cuanto suene la alarma de la cena.

—¡Sí Mamá! —dijeron todos.

El jardín del orfanato era realmente enorme, rodeaba todo el edificio y había cientos de árboles y zonas boscosas muy profundas. Asra adoraba salir a correr por el enorme campo con sus hermanos, sentir el aire fresco, descubrir páramos nuevos cada vez que investigaba y disfrutar de la vida en el orfanato. Era feliz. Eran felices. Tanto él como todos los niños y niñas que tenían la suerte de crecer allí.

—Nos quedan pocos días rodeados de todo esto —dijo Asra mirando a su alrededor.

—Tengo curiosidad por saber que nos encontraremos fuera —dijo Ryla.

—Aún así, creo que aún podemos descubrir cosas aquí —añadió Asra mientras miraba y sonreía a sus dos amigos.

—¿En qué estás pensando? —dijo Lotsy.

—¿Y si miramos un poco más allá de la valla antes de irnos de aquí?

Los dos se quedaron petrificados y clavaron sus ojos en Asra.

—¿No hablarás en serio? —dijo Lotsy.

Asra sonrió.

A los cinco minutos se estaban dirigiendo a la parte más alejada del jardín, hasta encontrarse la valla que les recordaba que no debían avanzar más. Nunca se habían aventurado tanto dentro del bosque y la sensación de frío y humedad era enorme. La vegetación era mucho más frondosa en esa parte y no se podía apenas ver que había en la profundidad del bosque, por lo que aún parecía más y más tentador pensar en qué podrían encontrar ahí.

Avanzaron lentamente en línea recta intentando no perderse en esa espesura. El silencio sólo se rompía con sus pasos y la vegetación era cada vez más salvaje. Hacía mucho tiempo que ninguna persona había pasado por allí, si es que alguna vez había pasado alguien.

—¿Qué ha sido ese ruido? —dijo Lotsy.

Ryla iba delante y se paró en seco. Levantó la mano hacia arriba como intentando tocar algo.

—¿Qué pasa, Ryla? —dijo Lotsy, desconcertado.

—No se puede avanzar más. Aquí hay algo que nos corta el camino. Aunque no se vea. Está aquí.

Instintivamente los tres miraron a ambos lados de la espesura y del bosque donde se encontraban. Sin pensarlo dos veces Ryla infundió su mano con algo de color y una especie de latido recorrió todo lo que tenían delante, dejando entrever una estructura traslúcida



que se levantaba muy arriba. Un muro transparente que hacía un efecto espejo y llegaba a más de 25 metros de altura.

—Es un muro. Un muro invisible.

Y entonces, sonó la alarma. Los tres se asustaron por lo repentino que fue el sonido.

—¡Rápido o llegaremos tarde! —gritó Ryla.

Corrieron de vuelta al orfanato. Hicieron el mismo camino para evitar perderse; no querían arriesgarse a llegar tarde y levantar sospechas... Pero Asra no dejaba de pensar continuamente en el muro, en el mundo que habría detrás, en cómo nadie a su alrededor lo sabía. Durante la cena los tres estuvieron algo callados pensando en lo que acababan de ver. A medida que asumían las implicaciones que traía consigo el gigantesco muro, en su mente empezaba a tomar forma una nueva percepción de su realidad. Todo tenía un poco más de sentido. Después, en las habitaciones y en el silencio de la noche, podrían hablar.

—Shhh Lotsy vamos, Ryla nos estará esperando en los baños.

Lotsy alzó la vista rápidamente y se levantó. Al llegar allí estaba Ryla.

—Vale, antes de decir nada, creo que no podemos sacar conclusiones precipitadas.

—¡Pero Asra! es obvio que nos tienen encerrados aquí y que no quieren que salgamos. Por eso Mamá nunca deja a

nadie que la acompañe a la puerta. ¿Por qué estamos aquí? —dijo Ryla, agitada.

—Solo hay una manera de que salgamos de dudas. Tenemos que mirar encima de ese muro y ver más allá. Es el viaje que necesitamos hacer para encontrar las respuestas a nuestras dudas.

—Claro, porque subir 25 metros debe de ser fácil... —replicó Lotsy.

—De eso me encargo yo, tengo una idea —dijo mientras sonreía—. Hay una cosa que os quería enseñar. Así que mañana nos vemos en la valla, después de comer. Iremos separados para que Mamá no sospeche nada.

Lotsy y Ryla no parecían muy convencidos, El miedo los detenía, su mundo acababa de cambiar. Pero la curiosidad les empujaba a confiar en Asra.

—Vale —dijeron casi a la vez.

Al día siguiente todo transcurrió con normalidad y cada uno de ellos estuvo haciendo sus labores asignadas. No se vieron hasta después de comer, cuando Asra se fue del comedor en cuanto pudo. Tramaba algo. Al rato los tres se encontraron en el mismo punto de la valla donde habían saltado el día anterior y empezaron a andar siguiendo a Ryla, que decía recordar el camino.

—Entonces ¿qué llevas ahí Asra?

Asra tenía a sus espaldas una maleta bastante grande cerrada casi al límite de capacidad.

—Ahora cuando lleguemos lo sabréis.



Al rato volvieron a toparse con el muro invisible, Asra se sentó y abrió la maleta para vaciar el contenido en la hierba. Eran sábanas. Montones de sábanas atadas entre sí que formaban una especie de cuerda rudimentaria.

—¿Esperas que subamos por el muro con eso?

—Sí, claro.

—¿Y no has pensado, tal vez, en el pequeño inconveniente de los 25 metros de altura?

Asra sonrió.

—Bueno, como os dije hay algo que os quería enseñar hace tiempo, y creo que esta es la mejor oportunidad.

Asra empezó a brillar. El rojo comenzó a inundar los colores de todo el espacio a medida que se concentraba. Cerró los ojos para intentar mantener la luz en un punto de su cuerpo y poco a poco ese haz ganaba profundidad y peso. Al tiempo que se concentraba, la luz parecía escapar del cuerpo de Asra formando una especie de brazo muy elástico y largo. Asra abrió los ojos para mirarles.

Los colores podían manifestarse de muchas formas, pero siempre eran distintos o, al menos, tenían características muy concretas. Mamá decía que hasta la mayoría de edad esas habilidades no se desarrollaban y que tampoco podían saber exactamente cómo serían en cada persona. Pero

también les repetía siempre que se podían entrenar y mejorar.

—Formas cosas con tu color Asra... ¡No nos lo habías dicho! —dijo Lotsy rápidamente.

—No se dio la ocasión, no te enfades conmigo.

Al instante Asra agarró con sus manos las sábanas y se acercó al muro. En ese momento el brazo que había creado se dividió en dos y empezó a escalar por el muro de piedra. El muro parecía latir al recibir contacto directo con los colores y se iba haciendo cada vez más visible. Apoyaba la punta de sus manos rojas en las pequeñas hendiduras que encontraba y poco a poco fue subiendo con algún susto que otro hasta llegar arriba. Y entonces tiró la sábana hacia abajo.

Asra sujetaba fuertemente con sus manos rojas y normales la cuerda e instó a que sus dos compañeros agarraran fuerte la sábana. Y los subió, poco a poco, tirón a tirón, hasta llegar arriba.

Tal había sido la emoción por llegar que Asra aún no había mirado lo que tenían al otro lado. Y entonces, agotado por el esfuerzo desvaneció su color y cayó rendido al suelo, mirando lo que tenían justo delante.

Tenían un acantilado que rodeaba totalmente el recinto del orfanato, más de 80 metros de caída a una especie de río con mucho caudal que alejaba la



pared de hormigón de la orilla delante de ellos, un bosque que llegaba hasta donde alcanzaban sus vistas.

—Estamos encerrados en un muro invisible y rodeados por un acantilado enorme que nos aleja de la otra orilla unos 40 metros más —dijo Ryla, tensa.

—¡Mirad eso de allí!

Al fondo, a su derecha, se veía un edificio enorme, muy alto, que al recibir la luz del sol brillaba con cientos de colores cambiantes como el arcoiris. Mamá enseñaba que el arcoiris era la fuente de los poderes de los colores y que gracias a él podían llegar a hacer cosas increíbles. Aquel edificio irradiaba constantemente luz y poder a kilómetros de distancia.

—Tenemos poco tiempo. ¿Y si buscamos un sitio avanzado por el muro? Así podremos ver algo más —añadió Lotsy.

—¡La puerta! No debe estar muy lejos de aquí hacia esa dirección, y no tiene pérdida. Sabremos volver —dijo Asra.

Empezaron a correr. Asra iba más lento por su cansancio acumulado y el color de su piel parecía perder brillo a la luz del sol que los golpeaba, pero aún se mantenía bastante entero. Se notaban las ganas y la emoción por descubrir a dónde les llevaría este improvisado viaje por encima del muro, y cuántas respuestas podrían encontrar.

Veían la puerta a lo lejos, una especie de construcción que sobresalía del muro hasta juntarse con algo que no

alcanzaban a ver con la vegetación y que cada vez estaba más cerca.

De repente Ryla se detuvo:

—¡Agachaos!

Se lanzaron de inmediato al suelo, donde se quedaron tumbados.

—Hay alguien llegando a la puerta. Estaba a punto de entrar y llevaba una capucha.

—Mamá. Es la única que puede acercarse —dedujo Lotsy.

—Pero ¿por qué viene ahora a la puerta? No tiene ningún sentido. Sólo son las cuatro de la tarde.

Avanzaron poco a poco. Tenían que saber qué ocurría ahí.

Siguieron a Ryla en todo momento, pisaron donde ella pisaba y consiguieron llegar totalmente agachados a la parte justo de arriba del portón. Vieron que el túnel se perdía dentro del bosque y seguía un camino entre los árboles. Poco a poco fueron asomándose al borde para ver la puerta. Vieron a Mamá salir de ella, dirigirse al camino de vuelta al orfanato. Pero entonces, de golpe, se detuvo. Instintivamente los tres se agazaparon tras el muro y esperaron. Se miraron. Con cautela y al unísono volvieron a asomarse.

Vieron dos figuras que estaban con Mamá, pero no eran humanas. Eran el doble de altas que una persona normal y su piel parecía un mar de colores que no paraban de cambiar y moverse



alrededor de sus cuerpos. Tenían un solo ojo enorme de color liláceo muy oscuro y dos brazos a cada lado. Los tres ahogaron un grito. Entonces una de esas criaturas pareció decirle algo a Mamá, que sacó algo del bolsillo. Era su espejo de maquillaje, que siempre llevaba encima. Lo abrió.

Al instante la cabeza de mamá y de las dos bestias miraron fijamente hacia arriba. Se encontraron con los ojos estupefactos de Asra, Lotsy y Ryla. Se escondieron por acto reflejo, pero ya era tarde. Los habían visto. Segundos después las dos figuras saltaron desde abajo sin apenas esfuerzo a la parte más alta del muro y se quedaron mirándolos fijamente mientras sonreían y sus cuerpos se agitaban.

Ryla gritó y se precipitó de un salto muro abajo. Presas del pánico, Asra y Lotsy vieron como justo antes de llegar abajo Ryla se encendió; su azul generó una onda expansiva que detuvo el golpe de más de 25 metros. Entonces salió corriendo en dirección al bosque. Al instante dos criaturas más salieron del portón y corrieron a perseguirla en un haz súbito de colores.

En ese momento Asra empezó a concentrar su color para girarse e intentar no sabía muy bien qué. Pero vio que una de las bestias ya había agarrado a Lotsy con uno de sus largos brazos y el otro hacía lo propio con él. Lo asfixiaba de forma que agotaba sus

fuerzas. La luz se iba apagando y todo se tornaba oscuro. Sus ojos se cerraron mientras veía desvanecerse el haz verde de Lotsy.

Los ojos de Asra dolían. Abrirlos era cada vez una tortura. Notaba el cuerpo cansado y pesado. Los ruidos de una puerta al abrirse lo despertaron de golpe. Al apoyar su mano en la pared para incorporarse vio que llevaba una especie de artilugio con una piedra roja brillante y que sus ropas eran rojas. Poco a poco Asra fue acercándose a la puerta para salir, a pesar de la luz cegadora. Oía un rumor de fondo, como el zumbido de un enjambre.

A medida que avanzaba y su vista se tornaba más nítida vio un campo de tierra triangular gigante, rodeado de gradas con miles de monstruos similares a los que les habían capturado, que aplaudían y rugían. En las otras esquinas vio una figura verde y otra figura azul.

—¡Sean bienvenidos! Estamos en la Arena Kolmio para disfrutar de una nueva batalla de novatos. Hoy tenemos con nosotros, algo antes de lo esperado, ¡a los tres portentos de la granja Cuatro! ¡Lotsy, Asra y Ryla!

Los vítores y el ruido se hizo ensordecedor, el clamor de todo el público era increíble.

Y todo se tornó caos.



Luis García

@minokia

Raro, absurdo y principitesco (que no principesco). Juego a cartas Magic, leo libros, escribo a ratos y llevo tatuajes de cuentos y anime. Ah, y soy un eterno segundón.



RESEÑAS



Cliché de Ander Mombiela.

Reseña por Pau Fita.

¿Qué tienen en común las investigaciones arqueológicas usurpadas por misteriosos encapuchados, los héroes de aventuras que no pueden ser heridos en tiroteos y los aterrizajes forzosos? Pues que todos son clichés de las historias de aventuras, y además elementos relevantes de la trama de *Cliché*, una maravillosa novela corta que juega con estos y otros muchos tropos de una forma tan original como descacharrante.



Cubierta del libro.

La estrella del show es Aldous Cliché: héroe, guapo, protagonista y consciente (*my* consciente) de todos estas características de su personaje. El elemento central de la historia es, precisamente, que Aldous forma parte de una larga línea de Herederos del

Cliché, los cuales son *de facto* los protagonistas de cualquiera de sus aventuras, hecho que conocen y aprovechan a su favor. ¿Cómo tener miedo de un tiroteo si al otro lado sabes que están los famosos mercenarios de mala puntería de cualquier película de domingo por la tarde? ¿Cómo preocuparse por posibles emboscadas si sabes que vas a acabar saliéndote con la tuya igualmente?

Es por esto que cuando la investigación que llevan a cabo Arqueólogos Vivaz en las ruinas mayas de Calakmul se va al traste debido al secuestro del villano de turno, Celia Vivaz, arqueóloga intrépida y que no cree en estas memeces de los clichés, se ve obligada por la petición de sus padres a recurrir al famoso aventurero.

Con esta premisa ya nos encontramos con uno de los elementos más destacables del libro. El contrapunto que generan las interacciones entre Aldous y Celia es una de las grandes fuentes de chanza y un generador de momentos de carcajada. La heredera de Arqueólogos Vivaz está ahí para representar a los lectores racionales y para servir como avatar para todo



aquél quién no pueda tragar al, a veces, un poco cretino Aldous.

El resto de secundarios también dignos de mención. Secun (Secundus Secundorum) es el típico personaje destinado a vivir a la sombra del héroe de turno y Phoenix es la clásica piloto de pocas palabras con gafas de aviador como marca personal. Personajes con mucho que decir pese a sus supuestas limitaciones y que también acaban teniendo su razón de ser y su evolución.



Ander Mombiela: héroe, guapo y protagonista.

Otra de las grandes bazas de esta aventura es la habilidad del autor a la hora de escribir diálogos. Estos son rápidos, divertidos, llenos de gags y referencias y con buenos remates. Imprimen mucha personalidad a todos sus personajes a la vez que agilizan el avance de la trama de una forma natural y muy cinematográfica (cosa que digo al 100% como una alabanza). Si algo se le puede criticar, es que en esta nueva edición se nota más que originalmente era un bolsilibro, ya que

la aventura se hace muy corta y te deja con ganas de mucho más.

En resumen y para ir cerrando ya la reseña, si queréis leer una aventura en la que os será imposible borraros una sonrisa permanente de la cara, con personajes interesantes que pese a las pocas páginas tienen tiempo de sentirse reales y evolucionar, a disfrutar de los clichés así de como se les puede dar la vuelta, tenéis que leer este libro de Ander Mombiela.

—Eh, ¡un momento! ¿No te olvidas de algo?

¿Quié...? ¿¡Aldous!?

—El único e inimitable. Y te digo que te estás olvidando de algo importante, clichés.

¿PERO QUIÉN TE HA DADO VELA EN ESTE ENTIERRO?

—Esto es una reseña, y no un entierro. Céntrate, autor, que tienes que reflejar bien mi grandeza o esta gente no va a leer mis apasionantes aventuras llenas de romance, pasión, acción-

¡ALDOUS! ¿Cómo te has metido en mi texto?

—Pero si lo has dicho tú, autor. Me convierto automáticamente en el protagonista de todas mis aventuras, y esta no iba a ser menos.



En fin, vale, ¡vale! Ya sé a qué te refieres, de verdad que no sé cómo te aguanta Ander. Eres lo peor.

—Gracias, lo sé.

Ehem. Esta nueva edición de Cliché es, en efecto, una verdadera *reedición*, con lo que además de traer una revisión del texto original, añade un relato extra que sirve a modo de precuela de la primera publicación. *Nublado con posibilidades de Ragnarök* es prácticamente un experimento del autor de “a ver hasta dónde puedo llegar” con las premisas de Cliché. Si en la primera parte las roturas de la cuarta pared van ocurriendo de forma puntual, en este relato Ander coge el martillo y la pulveriza. Creo que no hay forma romper la cuarta pared que no haya aprovechado para meter. ¡Y funciona! Se integra perfectamente en la historia, sirviendo de vehículo narrativo a la vez que una forma original de hacer avanzar la trama. Oh, y chistes malos, no podían faltar con este estilo de humor con tendencia a la mamarrachez.

En esta ocasión, Aldous y Secun se verán inmersos en pleno seno de la mitología nórdica, en una serie de peripecias que les llevarán tras el rastro del mismísimo Fenrir, el lobo encadenado cuya liberación se dice que desatará el fin del mundo. Con alguien

tan encantador como Aldous, nada podría salir mal, ¿verdad?

Y ahora sí, fin de la reseña.

—Meh, podría haber estado mejor, pero por lo menos parece que lo has intentado.

Sigh.

Pau Fita

@Digi_Pau

Aficionado al género desde pequeño, normalmente prefiero leer a reseñar, pero un día es un día. Comparto piso con Roqui y Brie, mis gatas.

Gideon la novena de Tamsyn Muir.

Reseña por Toni Abellán.

En el primer número de la revista reseñamos *Las estrellas son legión* de Kameron Hurley, novela con un protagonismo importante de naves carnositas. En este número seguimos con reseñas espaciales, pero nos hemos quedado en los huesos (este chiste se entiende luego). Os traemos unas cuantas líneas de desvergonzados elogios para la primera novela de Tamsyn Muir, *Gideon la Novena*.



Cubierta del libro.

La autora nos coloca en un planeta² desconocido (o no) y decadente, en el que una joven rebelde ha pasado su corta y desgraciada vida rodeada de esqueletos y de gente cada vez más decrepita y más cerca de convertirse en

esqueleto (aquí es cuándo te ríes del chiste de los huesos del párrafo anterior). En este universo, la humanidad ha doblegado en cierta manera a la muerte a través de la ciencia, concretamente de la nigromancia. Debo reconocer que nunca he sido un gran fan de la Nigromancia, hasta que conocí a Gideon, Harrow y compañía. Muir ha construido un sistema mágico-científico maravilloso, de los que dan gusto leer. La nigromancia sostiene su mundo, y cuenta con tantas formas y colores que, lejos de lo que pensaba al empezar a leer, lo hace muy rico e irónicamente más vivo. Además, los combates son una gozada.

No obstante, como diría alguien en esta revista, te quedas por los personajes. La estructura social que ha construido Muir consta de nueve casas, la Primera corresponde al Emperador y a partir de ahí vamos bajando hasta encontrar a nuestra protagonista en la Novena. Cada casa habita un planeta distinto en este sistema tan ajeno (o no) a nosotros. Y es que esta es, en mi opinión, otra de

² O no.



las virtudes de la novela. El libro es fantástico, pero ¿es de fantasía? ¿O pinta un futuro distópico? Ahí lo dejo, tanto yo como la autora, ya que se lo ha hecho venir tan bien que no podemos estar seguros de nada por el momento y, personalmente, este tipo de cosas me encantan.

Volviendo a los personajes, y manteniéndome *spoiler free*, tenemos unos cuantos y la mayoría muy interesantes. Personalmente reconozco cierta debilidad por Harrow, aunque nadie le hace sombra a Gideon. Sin embargo, este es su libro (lo pone en la portada, eso era una pista), y Gideon se luce. De razonamiento simple y guantazo rápido, a primera vista nos podría parecer un personaje que cumpliría con el estereotipo del guerrero clásico de fantasía y, no nos engañemos, todo eso lo tiene, pero ni de lejos se queda ahí. Si hay algo que define a Gideon es su irreverencia, su brazo es rápido, pero su lengua lo es más, y gracias a eso tenemos un contrapunto constante a esa aura ominosa que acompaña a veces de forma inevitable a la nigromancia. Y es que la Novena es la casa más solemne y oscura, los devotos de la Tumba Sellada, los maestros de los esqueletos, y ahí está Gideon, la guerrera pelirroja con un mandoble al hombro y un buen número de revistas guarras escondidas en el arcón.

Sin duda, el mayor acierto de la novela es la maestría con la que juega con ese contrapunto que ofrece Gideon en relación con los demás personajes, principalmente con Harrow, y con el entorno. Te engancha sin darte cuenta y te mantiene en tensión hasta el final, que es lo importante, que aquí hemos venido a pasarlo bien. Leedlo, disfrutadlo y luego os venís conmigo a llorar a un rincón a esperar a que salga la segunda entrega. ¡Por suerte ya queda poco para hincarle el diente a *Harrow la Novena!*

Toni Abellán

Su mayor logro vital fue ganar una apuesta a los 13 años recitando el guión de La comunidad del anillo (el otro apostante casualmente también participa en esta revista, y se cansó antes de que los Hobbits llegaran a Bree)



VIÑETAS E ILUSTRACIONES



Capricornio.

Microrrelato e ilustración por iSouru

Estaba encerrado aunque no lo pareciese. Se sentía oprimido a pesar de la extensión de hierba y la abundancia de agua. Estaba perdido y en continuo peligro, debía salir de allí.

Ya hacía varias semanas del naufragio, los marineros habían logrado recuperar los alimentos en salazón, pero los animales habían escapado por la isla y ahora eran presas a la espera de ser cazadas de nuevo. Él no quería eso, había recuperado la tierra en aquella isla. A pesar de saber cuál iba a ser su destino cuando era un animal de

pastoreo, al menos su pastor le cuidaba, le dejaba ir a su aire y comer cuanto quisiera, pero en el barco todo aquello se había acabado, o más bien se acabó en el momento en que el fuego hizo acto de presencia en su granja y tanto él

como otras cabras fueron obligadas a abandonar su hogar en la oscura noche y estar a merced de unos desconocidos que las llevaron al navío.

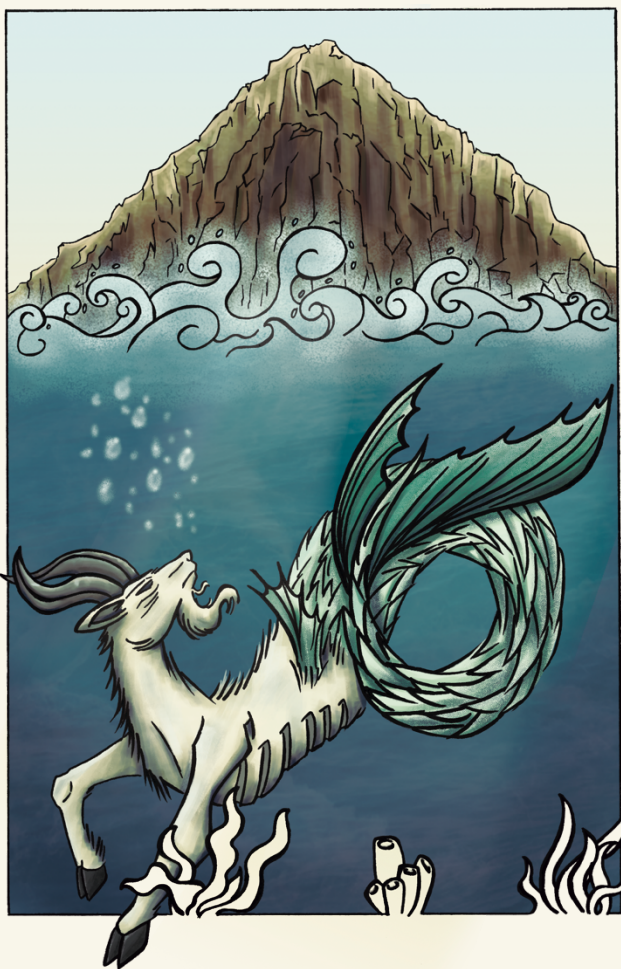
El cabrío corría por el espeso bosque con

la intención de librarse de sus cazadores, puede que ellos tuviesen armas, pero sus cuerpos no estaban preparados para ese terreno... Aunque ese día no contaba con la suerte de su lado; cuando quiso darse cuenta llegó al fin del bosque y frente a él se encontraba el final del precipicio, abajo solo había mar. ¡Le habían tendido una emboscada!

O saltaba y anteponía

su orgullo para no alimentar a aquellos seres inmundos que le secuestraron o se convertía en su comida y vivía —tal vez— un poco más.

Miró abajo, las olas rompían con fuerza en el fondo oscuro. Miró de nuevo a los





cazadores y tragó saliva. Antes muerto que alimento.

Saltó ante la atónita mirada de los humanos. Extrañado, empezó a sentir que algo estaba ocurriéndole, no sabía ni el qué ni el cómo. ¿Había sido por su acto de valentía? ¿Eran sus ganas de vivir? Era imposible saberlo, lo único que sí supo aquel cabrío fue que, al caer en el mar ni murió ni se ahogó, pudo respirar bajo el agua y su parte trasera había adquirido la forma de la cola de sirena. Ahora al fin era libre en una basta y real amplitud.

iSouru

@iSouru

Diseñadora gráfica, ilustradora y creadora del Mundo Sin Nombre. Caos creativo que tan pronto te saca una idea para una ilustración, un logo o un relato de cualquier elemento por más nimio que sea.

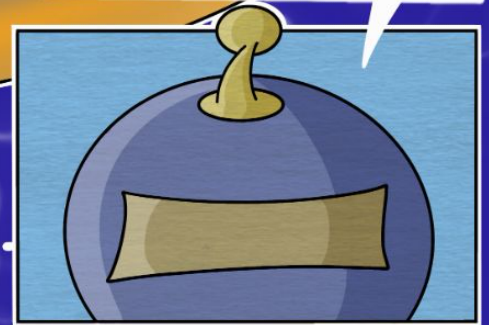
Y AHORA, DE VUELTA A CASA...



¿LA QUE SUCEDIÓ
A LA LEY DE NO
COLONIZACIÓN?

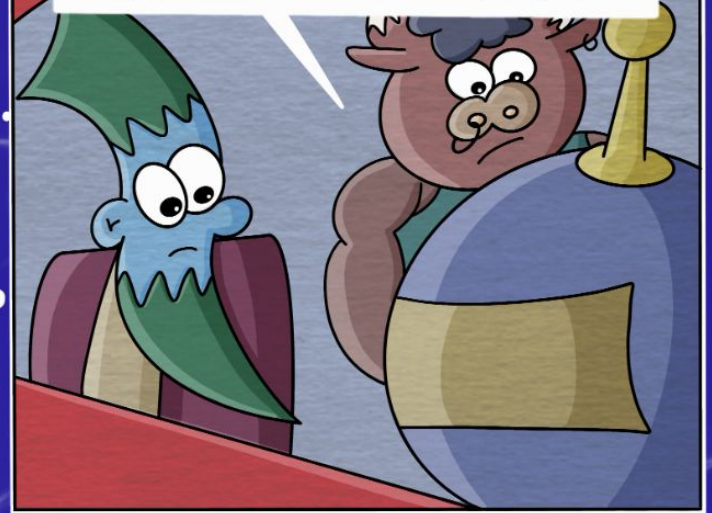
ESA
MISMA

LA COLONIA DE ESTE PLANETA
ESTABA DEMASIADO ALEJADA.
SIEMPRE SE MANTUVIERON MUY
AL MARGEN DE LO QUE OCURRÍA
EN ATLORION Y FUERON ALGO
MÁS LEJOS DE LO PERMITIDO



CREARON SERES MODIFICADOS. INCLUSO ESPECIES
NUEVAS, COMO LA QUE AHORA DOMINA EL PLANETA.
SE LLAMAN A SÍ MISMOS "HUMANOS", POR LO QUE SÉ.
LOS ATLORIANOS DE ESTA COLONIA LOS SOMETIERON
A SU ANTESO. FUERON COMO DIOS PARA ELLOS.

PERO NO ESTÁ CLARO HASTA DÓNDE LLEGA
EL CONOCIMIENTO QUE GUARDAN ESTOS
"HUMANOS" Y QUE CONSECUENCIAS PODRÍA
TENER. POR SER PELIGROSO... ALGÚN DÍA



PARA INVESTIGARLO, NECESITAMOS PERMISO.
PARA CONSEGUIRLO, NECESITAMOS
PRUEBAS. TODO UN SINSENTIDO,
PERO ASÍ ES LA BUROCRACIA

Y AHÍ ES DONDE ENTRA EN JUEGO NUESTRO "AMIGO"

NO SE TE ESCAPA UNA...





POR CIERTO, ¿POR DÓNDE VAMOS A VOLVER?

SEGÚN LA CARTA DE NAVEGACIÓN, AQUÍ CERCA HAY UN CAMPO DE ASTEROIDES, DONDE ANTES HUBO UN PLANETA QUE ESTALLÓ POR UNA ANOMALÍA GRAVITACIONAL. AHORA HAY UN AGUJERO DE GUSANO.



NOS VIENE DE PERLAS, PERO ¿"ESTÉ" LO SOPORTARA?



PUES NO LE VA A GUSTAR

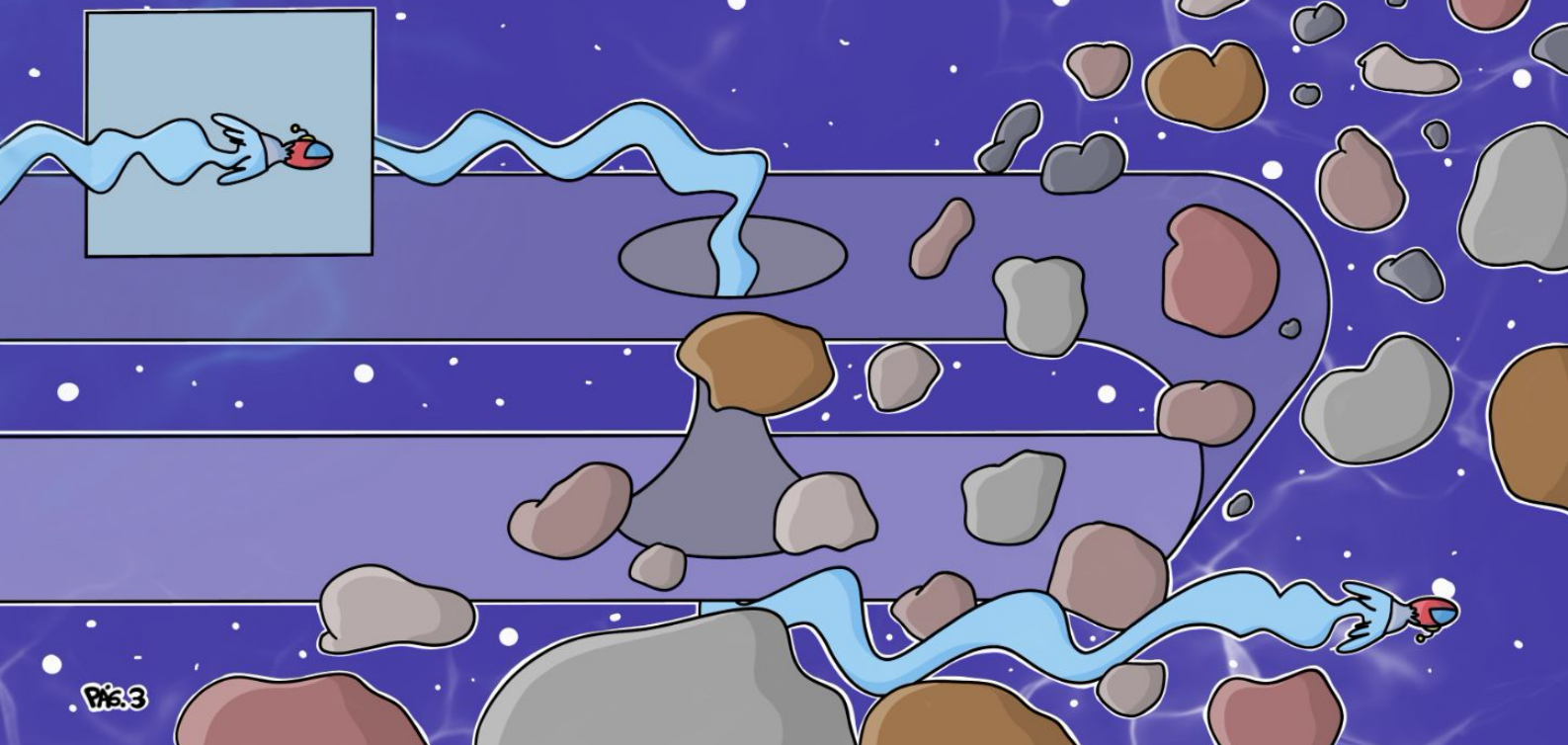
¡ALLÁ VAMOS!



¿CÓMO?, ¿QUÉ PASA AQUÍ?

¿A DÓNDE ME LLEVAÍS?

MÁS VALE QUE TE AGARRES...





¡OS VOY A MATAR!

VIJAR POR UN AGUJERO DE GUSANO NUNCA ES AGRADABLE LA PRIMERA VEZ

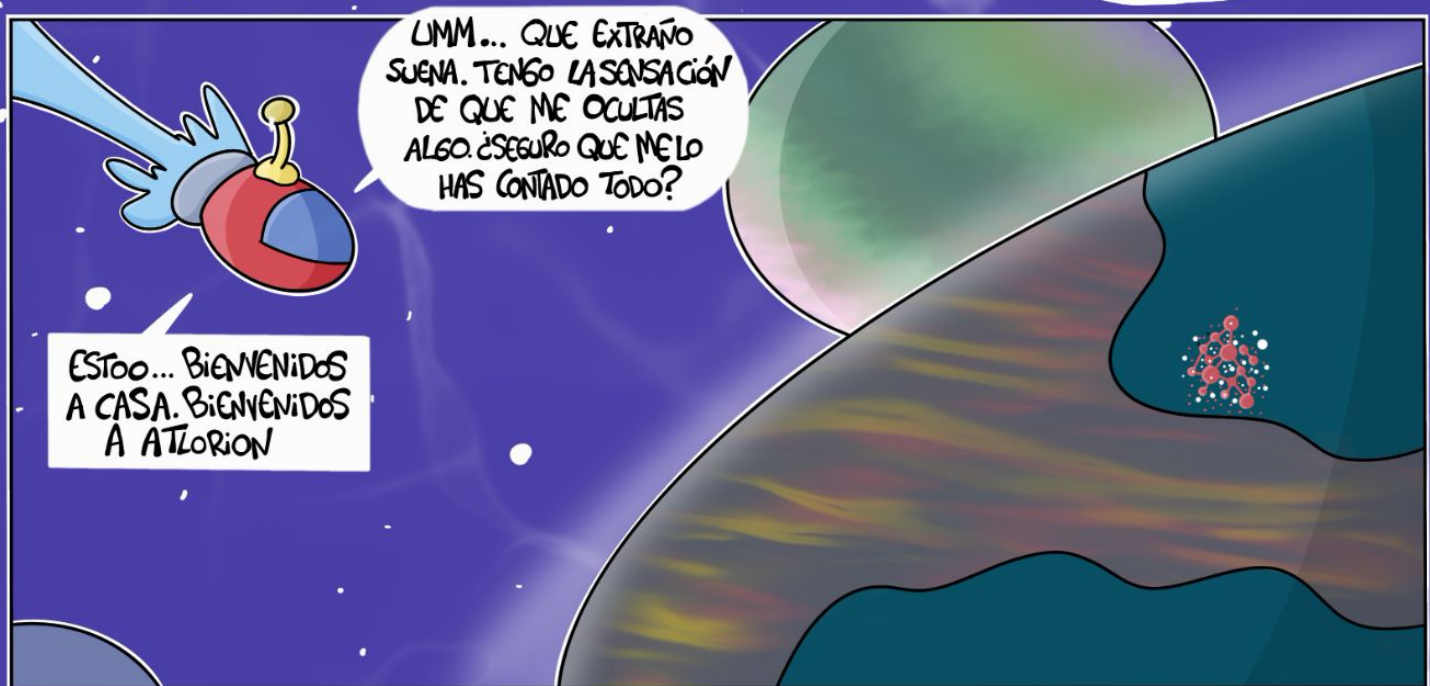


Bueno... ¿Y SI ACEPTAN "ESTA PRUEBA"?

SI LA ACEPTAN ES POSIBLE QUE TENGAMOS QUE VOLVER Y RECUPERAR ALGUNOS "VESTIGIOS" VIVOS MÁS

¿Y QUÉ VA A PASAR CON ESOS "SERES MEJORADOS"?

ESO LO DECIDIRÁ EL GRAN CONSEJO



LMM... QUE EXTRAÑO SUENA. TENGO LA SENSACIÓN DE QUE ME OCULTAS ALGO. ¿SEGURO QUE ME LO HAS CONTADO TODO?

ESTOO... BIENVENIDOS A CASA. BIENVENIDOS A ATLORION



Los autores de la viñeta La Redención II:

José Fco. Zaragoza nació en Murcia en 1978, a la edad de 0 años. Cursó tercamente estudios de Química y después, con bastante aprovechamiento, Filosofía de la Ciencia. Actualmente reside en Alemania donde trabaja como consultor de seguridad de productos médicos.

Germán Tortosa (@germatortosa) investiga cómo los microorganismos del suelo forman simbiosis con las plantas. En su tiempo libre fusiona sus dos pasiones, la divulgación científica y el cómic, con el proyecto Ciencia en Cómic (www.cienciaencomic.com). Es muy colega de José Fco. Zaragoza y siempre trata de liarlo en proyectos curiosos como este cómic.



ACERTIJOS



Los acertijos de Elena Torró

A. Relaciona cada obra con cada una de sus autoras.

1.



Ana Tapia

2.



Larissa Lai

3.



Nalo Hopkinson

4.



Xia Jia

5.



Carmen María Machado



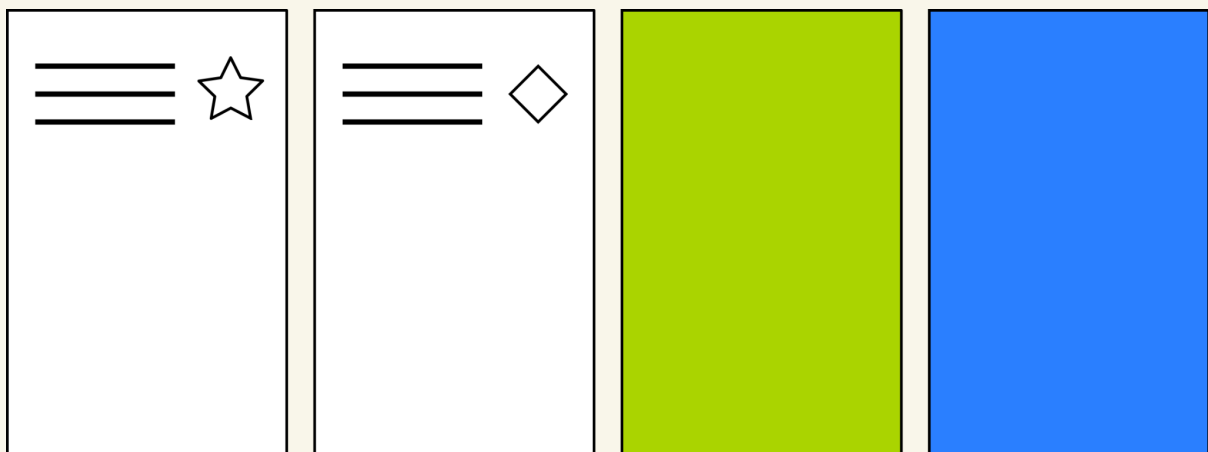
B. Verificación de tarjetas de teletransporte

Acabas de graduarte como Ingeniera de Teleportación, una carrera universitaria en auge desde la aparición de la tecnología de viajes por teletransporte. Te asignan al Telepuerto, y tu primera tarea consiste en gestionar un sistema de **verificación** de las tarjetas de transporte.

Todas las tarjetas tienen un **color en el reverso**, y en el otro, junto con la identificación del pasajero, hay un **símbolo clasificador**. Además de estas reglas de fabricación, se incluye la regla de que **si una tarjeta tiene un rombo como símbolo, entonces siempre tendrá el reverso de color azul**. Tu labor consiste en optimizar el sistema de validación de fabricación de tarjetas, haciendo que haga el **mínimo** número de comprobaciones posibles.

El primer test consiste en lo siguiente, tienes cuatro tarjetas:

- La primera tiene una **estrella** como **símbolo**
- La segunda tiene un **rombo** como **símbolo**
- La tercera está dada la vuelta y el reverso es de **color verde**
- La cuarta también está dada la vuelta, y el reverso es de **color azul**



¿A qué tarjeta o tarjetas necesitas darle la vuelta, para verificar que todas son tarjetas válidas?



Nuestros acertijos son creados por Elena Torró (@bytesandhumans)

Encontrarás las soluciones en el siguiente número de la revista Droids&Druids.

Respuestas a los acertijos anteriores

Y ahora, el momento que todos esperábamos, las respuestas a los acertijos anteriores.

¿Has conseguido acertarlos todos?

Adivina el título

1. **Charlie Jane Anders** - The City in the Middle of the Night
2. **Angela Carter** - La Cámara Sangrienta
3. **Sofía Rhei** - El Bosque Profundo
4. **Celia Añó** - Los muertos te están buscando
5. **Laura Esquivel** - La Ley Del Amor

El intruso

Si la mujer invisible no se ve reflejada, la vampiresa tampoco, y el Doctor Jekyll se ve como él mismo, y no como Mr. Hyde, quiere decir que el espejo es un **espejo normal**. Dorian Gray, al decir que se ve viejo y consumido, está mintiendo, porque no es Dorian Gray.



Síguenos en @droidsanddruids

Visita droidsanddruids.com

Escríbenos a droidsanddruids@gmail.com

Escucha el podcast en

Ivoox, Apple Podcasts, Spotify y algunos especiales en YouTube

