

Revista editorial de fantasía, terror y ciencia ficción

VALINOR

02 / MAYO DE 2014



STEAMPUNK

Noticias • Relatos • Artículos • Entrevistas • Fotografía

Valinor. Revista Editorial.

Jessica Tornos: Redacción, prensa.

Myriam Crespo: Redacción, ilustración.

Violeta Moreno: Redacción, corrección.

Diego Bober: Redacción, ilustración de portada, maquetación, diseño gráfico.

Contacto:

Correo de la revista: revista@editorialvalinor.com

Correo de la editorial: info@editorialvalinor.com

www.editorialvalinor.com



Revista Valinor by Editorial Valinor is licensed under a Creative Commons International License.

No se permite el uso comercial de la revista.

Queda prohibida la modificación de la revista y su contenido.

Todos los derechos de los textos e imágenes pertenecen a sus autores, en caso de ser citados deberá ser mencionada siempre su autoría.

VALINOR

Editorial

Bienvenidos al segundo número de la revista Valinor! Ante todo, queremos daros las gracias por la gran acogida que habéis dado tanto a la revista como a la editorial. Hemos recibido una avalancha de relatos, historias, cuentos y sagas que esperamos poder ofreceros en breve tanto en forma de publicaciones editoriales como aquí, entre estas páginas. También se han puesto en contacto con nosotros un buen número de ilustradores, correctores, reseñistas... así que, de corazón, muchas gracias a todos. A los lectores, por leernos. A los colaboradores, por querer colaborar. Y a los profesionales que desean trabajar con nosotros, por su atención e interés.

En este número de mayo os traemos un relato de fantasía al más puro estilo clásico de la mano de Federico Garrido y una angustiada alegoría de terror, obra de Miriam Sánchez Espejo. También disfrutaremos de una nueva tira de Otto, el perro que sobrevive alegremente en pleno apocalipsis zombi, un nuevo capítulo de Christall y las noticias más interesantes sobre nuestros géneros favoritos, además de la entrevista a Sergio Plaza, autor de "*Sueños en la oscuridad*".

El resto del contenido lo hemos centrado en una corriente que los más observadores ya habréis intuido al ver la portada: el *steampunk*. Este subgénero de la ciencia ficción especulativa ha ido creciendo en popularidad en los últimos años. Bebiendo de clásicos como Julio Verne y H.G. Wells el *steampunk* nos transporta a un pasado alternativo, a una ucronía retrofuturista donde

la evolución tecnológica se ha desarrollado en una dirección totalmente distinta a la que conocemos. Estilos victorianos, materiales como el cobre o el hierro, zeppelines, engranajes, ingenios de vapor, gas y energía Tesla y mucha fantasía son los elementos comunes de este género que seduce por su cuidada estética y la equilibrada mezcla entre pasado y futuro.

Para ilustrar este tema contamos con un interesante artículo de Lord Taosuro, quien nos comparte sus reflexiones sobre este mundo alternativo; las increíbles fotografías de Manuel L. Salvador, y por último el fantástico relato de Álvaro Gutiérrez, que nos ofrece en "El jardín de relojería" una muestra más que representativa de lo que es la literatura *steampunk*.

Si ya conocéis este apasionante subgénero, sin duda disfrutaréis de este número. Y si no lo conocéis, seguro que también. Sujetaos las chisteras, aflojad vuestros corsés, tomad aire y sumergíos con nosotros entre el vapor de las calderas y las hélices de los zeppelines.

Bon voyage!

El equipo de Editorial Valinor

¿Quieres ser publicado en nuestra revista?

Envíanos tus relatos cortos, noticias, anuncios, poemas, microrrelatos, fotografías o ilustraciones a: revista@editorialvalinor.com

COLABORACIONES

Para este viaje hemos contado con la ayuda de:

Lord Taoscuro, artículo principal.

Álvaro Gutiérrez, escritor.

Manuel L. Salvador, fotógrafo.

Sergio Plaza, escritor.

Federico Garrido, escritor.

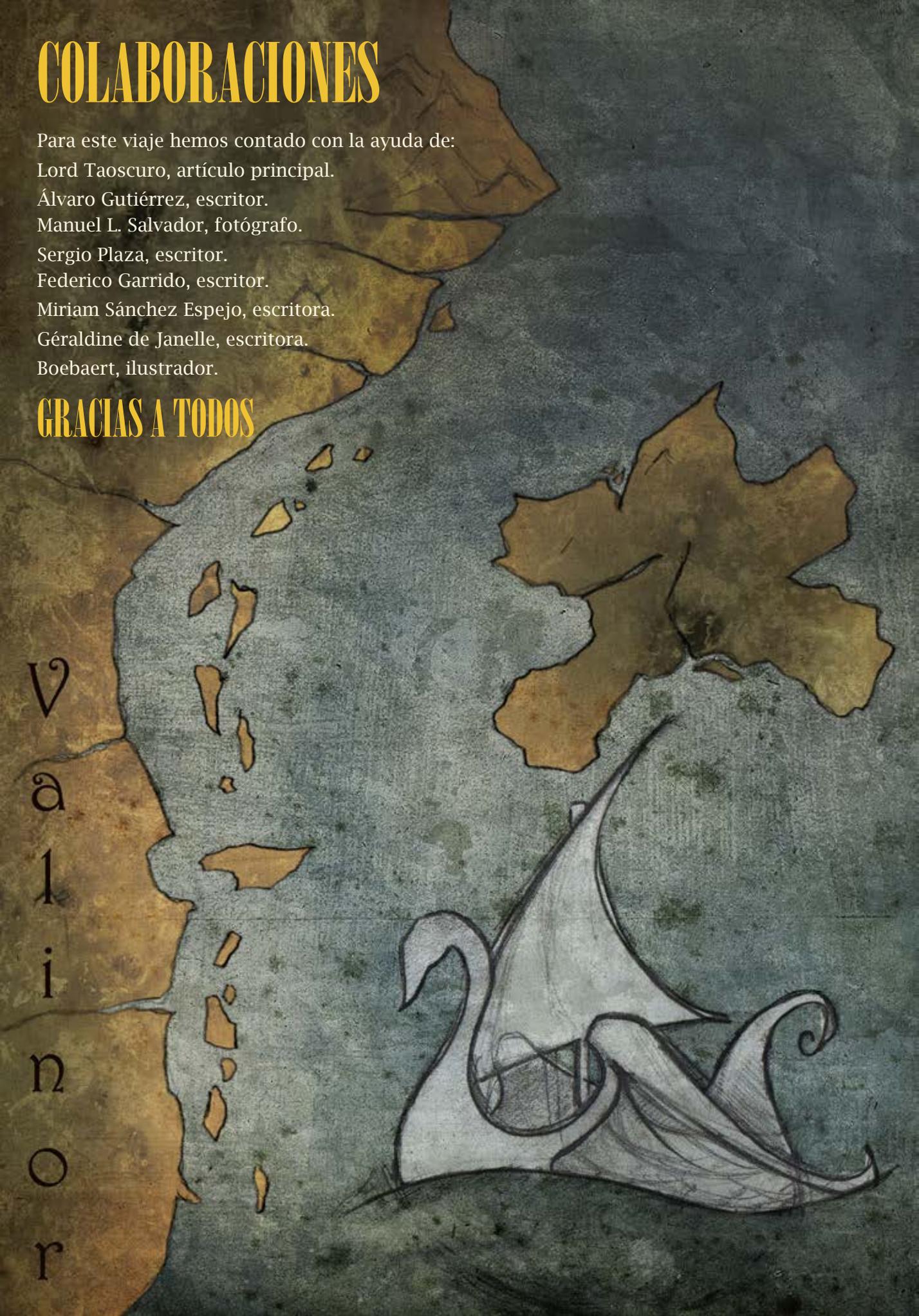
Miriam Sánchez Espejo, escritora.

Géraldine de Janelle, escritora.

Boebaert, ilustrador.

GRACIAS A TODOS

V
a
l
i
n
o
r



SUMARIO



Noticias

Breve repaso a la actualidad que nos interesa.

PAG. 6



Steampunk:

La posibilidad pasada, por Lord Taoscuro.

PAG. 7



El jardín de relojería

Relato *steampunk* por Álvaro Gutiérrez.

PAG. 9



Imaginarium

Manuel L. Salvador, fotografía.

PAG. 19



Entrevista a Sergio Plaza

Autor de la novela "*Sueños en la oscuridad*".

PAG. 24



El mar acecha

Relato de fantasía por Federico Garrido.

PAG. 29



La maldición de Sophie

Relato de terror por Miriam Sánchez Espejo.

PAG. 32



Christall

Serie de relatos de terror y aventuras por Géraldine de Janelle.

PAG. 34



Otto

Tira cómica de Boebaert.

PAG. 37

Noticias

Geralt de Rivia ahora también en cómic de mano de Dark Horse

Geralt de Rivia, el brujo protagonista de la serie de libros de fantasía épica creada por el escritor polaco [Andrzej Sapkowski](#), ya tiene su lugar en el mundo del cómic gracias a la editorial estadounidense Dark Horse. La obra, cuyo título es "*The Witcher*", arrancó con un primer número el pasado mes de marzo y estará compuesta en un principio por cuatro entregas mensuales que cuentan con Paul Tobin (ganador un premio Eisner por "*Bandette*") como guionista y Joe Querio (artista del tercer cómic protagonizado por Bogavante Johnson) como dibujante y portadista, excepto la primera portada, que es de Dan Panosian y Dave Johnson. Cada entrega constará de 32 páginas y estará ambientada en la saga de videojuegos "*The Witcher*" que acontece de forma totalmente independiente a las novelas.



Encuentro con Neil Gaiman en Barcelona el próximo 30 de mayo

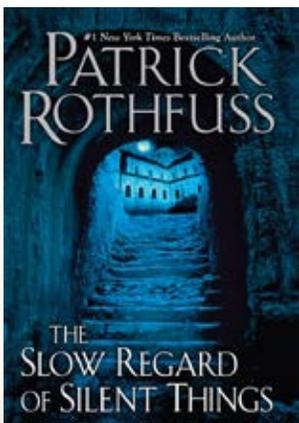
El próximo día 30 de mayo a las 11 de la mañana, Neil Gaiman estará en la librería Gigamesh de la ciudad condal hablando y firmando libros.

El autor de la popular novela gráfica "*Sandman*", la cual conmemora este año su 25º aniversario estará en la calle Bailén número 8 entre las 11 y las 12.30 horas presentando su nueva novela "*El Océano al Final del Camino*" (Roca Editorial, 2013) la cual supone el regreso del escritor al mundo de la novela adulta tras cinco años alejado de este campo con una historia sobre la validez de los recuerdos, la magia y el poder de la imaginación. Eso sí, Gaiman ha advertido que **firmará como máximo "El Océano al Final del Camino" más otro libro por persona.**



Portada y fecha para "*The slow regard of silent things*", la novela corta de Rothfuss sobre el personaje de Auri

El escritor Patrick Rothfuss, autor de la afamada saga de novelas sobre el personaje de Kvothe "*El nombre del viento*" y "*El temor de un hombre sabio*", ha publicado recientemente una nueva [entrada en su blog](#) sobre la novela corta protagonizada por el personaje de Auri y el relato centrado en Bast. En su blog, Rothfuss revela la portada de la novela sobre la pequeña Auri, titulada "*The slow regard of silent things*", la cual verá la luz en noviembre de 2014 de mano de DAW Books.





Steampunk:

La posibilidad pasada

Saludos, damas y caballeros. Mi nombre es Lord Taoscuro y he sido invitado amablemente por la editorial de esta revista a colaborar en sus páginas hablando acerca del *steampunk*. Permítanme pues en primera instancia saludarles adecuadamente, es un verdadero honor.

Hechas las presentaciones, entremos en materia: Podría dedicarme, de buen principio, a explicarles con profundo detalle (y no les quepa duda, con mucho gusto) todo lo que podría ser de por sí la definición de *steampunk*, incluyendo sus vertientes y subgéneros. Pero seamos realistas: para eso ya tenemos vídeos de youtube, juegos, libros, la misma biblia del *steampunk* e incluso Wikipedia. Por eso estoy aquí para otra cosa, que creo más útil, entrañable e interesante de leer que una simple explicación. Pues también cabe la posibilidad de que algunos lectores ya lo sepan y para aquellos que se acerquen por primera vez al término hay diversas fuentes de información. Así que lo que haré será hablar sobre la posibilidad de que el *steampunk* existiera realmente. Una posibilidad que ya ha pasado y que seguramente será irrecuperable.

UNA OPORTUNIDAD PERDIDA

Podríamos haber llegado a un futuro muy diferente si aspectos clave durante ciertos acontecimientos históricos del siglo XIX hubieran cambiado a favor de esta realidad alternativa. Hechos como el descubrimiento del petróleo o la electricidad de Edison evitaron esa misma posibilidad. Si lo primero no se hubiera descubierto, el carbón hubiera sido la pieza clave en el avance energético y tecnológico. Sin el triunfo de Edison, puede que el científico Tesla hubiera salido de esa marginación provocada, y ahora las cosas fueran muy diferentes. Solo hace falta documentarse un poco sobre los proyectos que tenía en mente el genio austrohúngaro, tan ab-

surdos como brillantes, tan inciertos como fascinantes.

Muchos podrían confundir esa posible prolongación de la época victoriana y el avance de la electricidad magnética con las seductoras fantasías que nos muestra la irrealidad novelada del *steampunk*. En realidad, si el desarrollo tecnológico hubiera seguido esa trayectoria, ni mucho menos podríamos encontrarnos con aspectos tan fantásticos como zeppelines cazando rayos en plena tormenta o ciudades voladoras... Aún así, la utilización del vapor y el electromagnetismo habría propiciado que los avances y los inventos hubieran sido muy diferentes, además de dotar al mundo entero de un carismático aspecto retrofuturista. Estoy hablando de cosas que ni siquiera podríamos imaginar, no por ello estaríamos tecnológicamente más avanzados, pero sí cabría la posibilidad de que nuestro mundo hubiera seguido un camino muy distinto y puede que no tan funesto.

UNA FANTASÍA PERFECTA

Ahora bien, aunque el mundo se hubiera desarrollado en esta dirección y estuviéramos viviendo en una realidad de vapor y lámparas de gas, esta realidad no podría cumplir todas las promesas que el género recrea en la literatura, el arte y el cine. Los autómatas, los inventos alocados, los retrocohetes espaciales y todo lo demás probablemente son más dignos de las novelas y las películas, productos de nuestra imaginación, de la necesidad de experimentar con nuestra fantasía. No por ello no deja de ser más maravilloso, pues gracias a esta forma de pensar, de imaginar el mundo, se ha logrado crear universos llenos de magia, tanto en la prosa como en la pantalla, para que nuestros sentidos se deleiten en lo que podría haber sido, engañándonos con la ilusión y la posibilidad y

combinando la nostalgia con la fantasía de un futuro diferente.

Porque así es, los mundos fantásticos creados a partir de la esencia del género *steampunk* nos seducen de una forma absoluta con su decadencia obrera, su estética industrial, victoriana, de esa época dorada donde la invención, el vapor y la tecnomagia aún podían cogerse de la mano. Mundos donde las ciudades podrían caminar por tierra, como grandes hongos nómadas, o incluso por el aire, donde los piratas viajarían con sus armados y peligrosos zeppelines, donde la electricidad de Tesla sería la energía principal tanto para la paz como la guerra... y solo estoy tocando la punta del iceberg. Se trata de un lugar donde la estética y las formas del siglo XIX perdurarían durante siglos, con un avance tecnológico y cultural más lento pero también más saludable, menos convulso, más humano. Una evolución tecnológica que se enfocaría en combinar la practicidad, el desarrollo y el descubrimiento con la belleza estética y ese *savoir faire* que distingue a los grandes artesanos. Un mundo en el que incluso la magia podría existir más allá de los meros trucos de ilusionismo.

FUENTE DE CREATIVIDAD

El *steampunk* ha sido desde hace años fuente pura de invención y creatividad. No es que se crease el género y a partir de ahí se explotase por completo. Eso nunca sucede, pues más bien es al contrario: ciertos autores empiezan a crear contenido parecido, manteniendo algunos puntos en común, y así surge el género, como resultado de este proceso de alimentación, inspiración e influencia de unos sobre otros. Podemos ver pruebas sobre ello ya bien al principio del cine mudo, con el viaje a la luna, o los libros de la guerra de los mundos, hasta llegar al día de hoy, cuando el género ya consolidado se explota más en profundidad con música, animación, videojuegos y arte.

El *steampunk*, a día de hoy, es mucho más que un género, pues también es un deseo e, incluso para algunos que pueden llegar a permitirselo, su propio estilo de vida, una vida anacrónica pero que muchos envidiamos y deseamos poder disfrutar. El mundo que hoy llamamos

steampunk fue una oportunidad que tuvo la humanidad en un momento de la historia, uno de los muchos caminos no tomados, pero de ser realidad no habría llegado a plasmarse del mismo modo en que hoy lo vemos dentro del campo de la fantasía o la ciencia ficción. Visto así, puede que el hecho de no realizarse fuera bueno para todos, ya que su imposibilidad de existir como real ha permitido esta inmensa y maravillosa fantasía, el desarrollo de las creaciones que nos traen artistas, poetas y visionarios. Así nos deleitamos en la magia de la fantasía *steampunk*, en esta mentira piadosa, tan elegante y decimonónica, vestida de cobre y vapor, con la que tanto nos gusta soñar.

Y si por ventura se atreven ustedes a asomar la nariz a este universo, antes o después también se dejarán seducir por su embrujo. Es inevitable. Y créanme, no se arrepentirán.

Atentamente:

Lord Taoscuro



El Jardín de Relojería

Un relato Steampunk de Álvaro Gutiérrez

¿Qué es lo que quieres, Ellanor? Pídelo, y tu padre lo conseguirá. Si no existe, lo construiré. Y si no es posible... Bueno, nada es imposible para tu padre.

Se niega a vestir de luto. No ha sabido darle una razón, y Allward Copper, su guardaespaldas, no ha querido forzarla a responder. Es su decisión, y la familia Molette nunca ha sido conocida por el apego a la tradición. ¿De qué sirve uno u otro color para expresar la pérdida?

No quedan ya sirvientes en la cavernosa mansión, que ha perdido todo lustre con la partida de su amo. No hay movimiento en la cocina, ni les invade el olor a pan recién horneado que acostumbra a aparecer a tempranas horas de la mañana. No hay colada de fresco olor e impoluto blanco agitándose al viento de otoño en las cuerdas. No hay mayordomos limpiando la hojarasca reseca que ensucia el jardín.

Un jardín único, como el fallecido Gérard Molette, el infame genio conocido como "le Fou Chevalier". Alrededor de los dos presentes se desarrolla una pantomima de vida: libélulas y escarabajos vuelan, posándose en flores que giran lentamente sobre su eje. Hay rosas y azaleas de vivas tonalidades, hechas ambas de colorido cristal, que relucen al sol. El apagado tono que las empaña ahora no es sino un reflejo de la mansión que decoran, que también ha perdido su brillo. Filigranas de oro y cobre rodean los tallos en una burda imitación de naturaleza, que acaban uniéndose a grandes árboles de latón pulido y brillante como un espejo.

Un jardín de relojería, al que la muchacha ha decidido no volver a dar cuerda.

Poco a poco los mecanismos de escape terminan su recorrido, y con el fin de la cuerda llega el final de la actividad y la energía de cada autómeta.

Uno de los peculiares juguetes, con la forma de un gato juguetón de aspecto travieso, se acerca y se estira muy lentamente, hasta que queda completamente inmóvil. No es el único: la jirafa parece estar olisqueando las flores, y el cocodrilo que paseaba a sus anchas da la impresión de haberse detenido a tomar el sol. Uno a uno se paralizan, mientras ella aprieta la llave que les saca de su letargo contra su pecho.

Y es probable que rondan vuestra cabeza preguntas sobre qué ocurre aquí. Así pues, presentaré lo sucedido sin cortapisas: la muchacha de hermosos bucles castaños que observa el espectáculo de marionetas mecánicas por última vez es Ellanor Molette, la única hija del mencionado científico e ilustre figura. Si una de vuestras dudas cuestiona la razón por la que silenciosas lágrimas se deslizan a través de sus rasgos afilados y peculiarmente hermosos (peculiar siempre es la palabra para definir a cualquier Molette), sabed que la respuesta es que la muchacha llora por la reciente pérdida de su padre, pues no hace más que unas horas que ha descubierto su cadáver colgando de una viga en su despacho.

Aciago camino decidió tomar el inventor, y la joven, ahora cabeza de noble familia, no logra comprender a qué se debe. En verdad la vida de su padre distaba de ser sencilla, teniendo que satisfacer demanda tras demanda del ejército o de la iglesia (ambas instituciones indis-

tinguibles la una de la otra en el Gran Imperio de Europa), pero nunca pensó que él fuera tan desdichado como para quitarse la vida.

—¿Por qué, Allward? ¿Por qué lo hizo? —Escuchar su voz rota y quejumbrosa, tan diferente de la muchacha altanera e impertinente que tan bien conoce, rompe el corazón del hombre que permanece junto a ella, apenas unos pasos por detrás. Se quita el bombín que trata de esconder inútilmente el salvaje cabello pajizo que se resiste a cualquier intento de ser sometido mediante aceite de masacar o cualquier gomina conocida. Los castaños ojos del hombre observan la espalda de la joven, incapaz de encontrar una respuesta a la pregunta. Cuando ella se gira y le atraviesa con esos ojos de verdoso jade, Allward mueve la boca, incapaz de pronunciar palabra. No tarda en desistir y desviar su mirada de Ellanor, que encara de nuevo el montículo de arena que marca la tumba improvisada que han excavado.

—Adiós, papá. —Las únicas exequias que recibe Gérard Molette son las palabras de su hija. Nunca le gustó la pompa y las formalidades, y su hija cree que estas dos palabras son suficientes.

El hombre decide darle unos instantes de intimidad, y rodea el jardín de la mansión que construyó el abuelo de la muchacha cuando la polución sobre París amenazaba la salud de todos los que allí vivían. Los desdichados trabajadores de casta baja se vieron obligados a encontrar forma de convivir con la sucia atmósfera que llenaba las casas de polvo y hollín y les ennegrecía los pulmones.

Mientras, los nobles de la época se establecían en parajes más limpios a las afueras de la ciudad. Y aun así, todavía al abrigo del cielo ocre nacido de la industria. Ellanor, y Gérard antes que ella, tuvieron la dicha de nacer en una familia poderosa, con recursos. Pese a todo, al que se le juzgaba como el hombre más poderoso del Gran Imperio se quitó la vida. ¿Por qué? Sentándose en uno de los escalones de la entrada, el hombre cavila sobre lo ocurrido durante los últimos años, tratando de resolver un puzle del que parece haber perdido piezas.

Allward, por su procedencia, debería haber sido enemigo de la nación, y lo fue al principio. Pero por motivos que no vienen al caso se vio

obligado a trabajar para Gérard Molette, y por razones que no comentará acabó contrayendo una deuda del tipo que no puede saldarse fácilmente: una deuda de honor. Dice mucho sobre él que crea que todavía tiene que equilibrar la balanza protegiendo a la hija del infame inventor.

Ese pensamiento le resulta desconcertante. ¿Protegerla de qué? Perdido en sus reflexiones, Allward saca un cigarro de su pitillera y lo enciende con aire ausente mientras continúa discutiendo.

La muerte del “Fou Chevalier” no puede ser achacada a una depresión psicótica. No por juzgarle cuerdo (uno no recibe en balde un seudónimo como “el loco caballero”, después de todo), sino por la obsesión compulsiva que le carcomía: con experimentos y ensayos a medias, con tanta ciencia por hacer y tantas leyes de la física que romper, con tantas aberraciones de la naturaleza que crear y criar todavía, que se matara es impensable. Sí, Gérard estaba completamente loco, pero había método en su enajenación. Tampoco le importunaban problemas económicos. Su vida era sencilla, dentro de los estándares hedonistas y excesivos de la nobleza imperial. Los terrenos de la “Maison Molette” se limitaban al parque que rodeaba la mansión, incluyendo unas caballerizas reconvertidas en garaje y poco más. Y la residencia en sí no resultaba ostentosamente opulenta: alguna estatua en la entrada, cuadros de autores desconocidos decorando sus paredes. Nada que consumiera unas riquezas que hacían poco más que descansar en distintas cuentas de distintos bancos, bajo la propiedad de distintas identidades.

* * *

Con una exhalación que vacía sus pulmones del humo de la última calada, Allward lanza su cigarro a los lejos, tras cerciorarse de apagarlo arrugándolo contra el escalón que usa de asiento.

—Has sido un bastardo hasta el final. —No ve causas para que Gérard se ahorcara, y le maldice en un gruñido apagado por dejarle un enigma por resolver, y la responsabilidad de cuidar de su hija.

Se gira hacia Ellanor cuando el sonido de sus pisadas aplastando la broza que se extiende como una alfombra de bienvenida anuncia su llegada. No hay prisa alguna en su caminar, ni manchas de barro en su vestido ámbar con decoraciones florales en tonos terrosos o en sus zapatos, como cada vez que trabajaba en el invernadero. Ella siempre fue la “pequeña flor” de su padre, y el vestido es un guiño al cariñoso mote.

Allward supone que el duelo es distinto para cada persona.

—¿Tú qué harás? El resto del servicio se ha marchado ya. —Hay dolor en la voz de la joven dama cuando le pregunta sobre el futuro.

—Seguir a vuestro servicio, Molette. —Le gustaría pensar que es una decisión nacida de la lealtad, pero el guardaespaldas sabe bien que está atado a esta familia para bien o para mal.

—Trae el coche, entonces.

* * *

Una interminable peregrinación de gente anuncia su llegada a la ciudad, en tanto los “afortunados” que malviven en los suburbios necesitan fichar en la fábrica que el estado les haya asignado. Resulta casi imposible diferenciar a uno de otro, estando todos ellos vestidos con harapos manchados de un tono indefinido entre el polvo, la grasa y el aceite de motor. Se acumulan a ambos lados de la carretera, y caminan con aire desganado y miradas vacías. Todo por dos napoleones al día para comprar un poco de pan de ayer y un bistec tan gris como sus ropas. Dos míseras monedas hoy para poder sobrevivir y ganar otras dos míseras monedas mañana.

Y aun así, peor lo tienen aquellos cuya vivienda comparte vecindario con la industria. El incessante martillar de maquinaria y el aullido de las sirenas que anuncian el cambio de turno hacen el reposo imposible. El veneno que vierten las factorías al aire ennegrece piel y pulmones, dándole un nuevo rostro a la industria: demacrado, cetrino y enfermo.

Sacerdotes emplazados cada pocas farolas escupen el sermón matutino para quien quiera oír la habitual sarta de rezos y mensajes de ánimo

para la casta trabajadora. “Pilares”, los llama el clero. Dicen que el Gran Imperio de Europa, fundado por Napoleón el Conquistador, se sustenta en su trabajo y se nutre del esfuerzo de estas pobres almas. A ojos de Allward Copper, es una monstruosa maquinaria que devora el cuerpo y la vida de aquellos que no tienen más opción que entregarse al sucio abrazo de la cadena de montaje.

De ser posible, evitaría entrar a París por este camino, pero implicaría tomar un desvío de más de 10 kilómetros, y Ellanor no parece dispuesta a perder media hora para disfrutar de vistas menos deprimentes. Así, toman la Vía Reims hacia el distrito del templo, que contiene el barrio de los nobles y su comercio.

No hay conversación durante el viaje, dejando al guardaespaldas a solas con sus pensamientos. No puede evitar sentirse disgustado con su nación adoptiva al ver las desigualdades que separan a trabajadores de inventores (llamados “Capiteles”) y sus familias. Tras nueve años —nueve años sin un *fish'n'chips* decente, maldita sea— todavía le sorprende el rencor que repta por sus entrañas al desfilar ante sus ojos tanta desdicha e infortunio. Su parte más cínica le dice siempre que esto se debe al adoctrinamiento de su tierra madre: le educaron para odiar al Gran Imperio y todo lo que supone. Pero, ¿qué hay en este orden que no se pueda despreciar? Una vez que cruzan los grandes muros del distrito, todo cambia, reemplazando los oscuros ladrillos y los solares vallados por la hermosa arquitectura gótica radiante que caracteriza la ciudad. No, no todo: el cielo es el mismo, sucio de hollín y polvo, y tiznado de carbón. Ocasionalmente se puede ver algún que otro zepelín que desciende de entre negras nubes dirigiéndose al aeropuerto “Comandante de Gaulle”. Las carreteras de la ciudad, frenéticas en su bullicio, hierven con carricoches. Pueden ver desde los lujosos DeDion—Bouton, con su característico chasis clásico de carro de caballos, hasta los nuevos Renault y su techo cerrado. Ellanor y Allward montan un diseño exclusivo creado por el propio Gérard, que toma prestado elementos de ambos, y destaca sobre estos tanto por su forma como por su estridente combinación de colores salmón y negro.

No tardan en llegar a la plaza que ejerce de acceso al banco, alojado éste en el interior de una catedral. No hay rótulos ni indicadores para anunciar su emplazamiento, o para diferenciar el edificio de cualquier lugar de culto: sólo hay un banco en París, y sólo presta servicio a muy pocos. La dama baja del vehículo tan pronto como su compañero y chófer lo aparca, sin esperar a que él le abra la puerta como es costumbre.

—No puedo pasar la noche en la mansión... Hoy no. —Para cuando Allward alcanza a Ellanor, que ha cruzado la glorieta decorada con una estatua del “gran conquistador” con zancas muy poco femeninas y dignas, ella ya está buscando un mostrador vacío en la descomunal sede de la banca. Al verse incapaz de encontrar un agente que la atienda, opta por atajar a uno de los empleados en su trayecto a otro lugar— Soy Molette...

El peso de su apellido parece ser suficiente influencia, haciendo que el funcionario cambie de rumbo e intención tras una breve reverencia sin necesidad de más explicación. Ellanor sonríe levemente ante el despliegue de atención, pero la forma en cómo acelera el paso hacia la única entrada del edificio dispara el pulido instinto de supervivencia de su guardaespaldas.

—Problemas. —Siguiendo al hombre con la mirada, Allward observa como le susurra algo a uno de los soldados imperiales apostados en la entrada del banco. Tomando a su protegida del brazo, empieza a caminar hacia el fondo del edificio, en dirección contraria a los militares, tratando de mantener su rostro imperturbable.

—¿Qué haces, Copper? —Ellanor, distraída en sus pensamientos, permanece ajena al recelo que demuestra su acompañante. Confiando en su criterio, la dama se deja guiar entre los cubículos.

—*Here comes the filth...*¹ —El británico murmura al ver que sus sospechas quedan confirmadas cuando el mismo oficial al que el empleado se dirigió empieza a seguirlos—. Ya me discutirás luego. Camina.

El soldado trata de mantener el paso rápido pero aparentemente tranquilo que mantiene la pareja, mientras esquivan a la multitud de escribas y oficinistas que van de aquí para allá realizando su labor. Al mismo tiempo, Allward baraja sus opciones, tratando de evitar una trifulca que no podrían ganar. De seguir en esta dirección no tardarán en llegar a la puerta de inspección, que no podrán cruzar sin haber entregado antes la pistola semiautomática que lleva en el chaleco...

El arma. Ese pensamiento dispara una idea en la cabeza del guardaespaldas.

—Estate atenta. Reúnete conmigo en el coche —murmura al oído de la muchacha, antes de soltarla y enzarzarse en un forcejeo con un trabajador cualquiera que tenía la desdicha de pasar a su lado—. ¡Cuidado! ¡Tiene un arma!

El estampido de un disparo al aire detona una carrera histórica de todos los presentes hacia la única salida existente. Allward libera al desdichado empleado y trata de ignorar el remordimiento que le produce dejar al pobre bastardo en una situación tan desagradable, con un revólver aún caliente apuntando hacia el techo y una expresión de absoluta incredulidad en el rostro. El infeliz no tarda en acabar rodeado por múltiples soldados que encañonan sus bayonetas hacia él, boqueando de forma patética mientras trata de encontrar palabras para explicar el malentendido.

El guardaespaldas de Ellanor aprovecha la rugiente aglomeración de personas para escapar del banco. Para cuando llega al vehículo, encuentra a la joven con brazos en jarras y un adorable mohín en su boca.

—Espero que tengas una explicación satisfactoria, Copper.

—Viene detrás de mí. Sube al coche. —Como invocado por las palabras del hombre, un estridente pitido de silbato irrumpe en la plaza, mientras varios guardias salen apresuradamente del edificio bancario en busca de nuestros protagonistas—. Parece que vuestro padre os ha legado alguna incómoda responsabilidad, Molette.

Ignorando el resto de protestas de la mucha-

1 Aquí viene la pasma...

cha, Allward arranca el motor y pone tanta distancia entre los soldados y su protegida como le es posible.

* * *

Con un suspiro de alivio, Ellanor se deja abrazar por la muchacha que acaba de entrar en la salita de espera. No podían ser más distintas: de piel de porcelana y cabello dorado que mantiene trenzado, y ataviada con un largo vestido de encaje completamente negro —cuya falda es de una longitud escandalosamente corta—, contrasta con el atuendo amarillo de Ellanor y el aspecto maduro que le otorgan sus bucles castaños. A pesar de todo, ambas comparten edad y amistad desde hace ya años.

“Villa de Poignard”, rezaba el cartel de entrada a la gigantesca mansión, y la chica que expresa cariño tan efusivamente es Anaé, la hija de uno de los colaboradores de Gérard. El nombre del mencionado ayudante elude a Allward, que no consigue recordar más que el aspecto ratonil y el peinado en cortinilla que lucía, tratando de ocultar en vano su carencia de pelo.

—¡Qué dicha me produce verte, Ellanor! Tendrías que haber avisado que venías... ¡No tengo ningún pastelillo que ofrecerte! —La actitud de Anaé es empalagosa, tomando con ambas manos la palma de la joven Molette.

—Déjalo... —Ellanor está cada vez más taciturna, y el enredo que ha vivido en el banco no ha serenado su ánimo—. Anaé, mi padre ha muerto, y necesito tu ayuda.

La joven Poignard se cubre la boca con ambas manos, congelado su semblante en algún punto entre el terror, la tristeza y la sorpresa. Cogiendo por los hombros a su amiga, la fuerza a sentarse en uno de los sillones orejeros de tapizado rojo que decoran la estancia, y la vuelve a abrazar a continuación.

—Oh... Lo siento, Elle. Lo siento tanto... —Ambas damas se enzarzan en una conversación en voz baja, dando a entender que buscan algo de intimidad. Allward realiza una leve reverencia, dejándolas a solas para puedan ponerse al día. Supone también que Ellanor necesita hablar de sus sentimientos con una amiga, algo que no

puede hacer con un sirviente, por mucha confianza que puedan compartir.

La puerta de la pequeña sala le devuelve a la ostentosa entrada de la casa, decorada con estatuas de blanco mármol y grandes tapices colgando de aún más grandes paredes. El mayordomo que anunció su llegada (y que dirigió una muy recriminatoria mirada al sencillo atuendo del hombre) se ha retirado a algún lugar del cavernoso palacio, al no requerir sus servicios. Probablemente haya una campanilla en algún lugar para llamar su atención y que le sirvan aunque sea un puñetero vaso de agua.

El silbido de una caldera llama la atención del guardaespaldas, que se gira justo a tiempo para ver una extraña construcción a medio camino entre un teleférico y un tren de vapor cruzando el elevado techo de la estancia con un gran saco colgando.

—Capiteles... —La palabra surge de sus labios como un noble pronunciaría “canarios”: con desprecio sin contener. En sus labores como escolta de Gérard ha conocido a muchos de ellos, y todos estaban cortados con el mismo patrón: arrogantes, geniales e incapaces de mantener una conversación coherente. Parece que ser científico y padecer demencia son dos rasgos inseparables en esta nación.

Como otras tantas veces, pensar en las diferencias entre el Gran Imperio y su Camelot natal le sume en un estado melancólico. Camelot, la vieja Albión, el Reino Británico... Su hogar. Así como el Gran Imperio es una máquina industrial, Camelot lo es militar, invencible en su superioridad aérea. La tierra donde hasta el soldado de menor rango es respetado y venerado. La nación destinada a...

—¿Quién es usted? ¿Qué hace aquí? —Una voz nasal arranca a Allward de sus ensoñaciones, viéndose frente a frente con el patrón de la familia, cuyo nombre sigue eludiéndolo, ataviado con una bata que sería blanca de no estar cubierta por innumerables manchas de aceite y unos gruesos guantes protectores enfundados, sosteniendo una máscara de soldar.

—Saludos, Monsieur Poignard. Acompaño a la señorita Ellanor Molette. En estos momentos está con su hija.

—¡Uh! ¡Camelotaino! —Los años al servicio

de Gérard y sus demencias no han borrado el acento inglés que empaña cualquier frase en alto imperial que pronuncia, y lo inesperado de encontrar un hijo de Albión en su hogar hace retroceder un par de pasos al inventor.

—Ya no. —Pronunciar esas dos palabras resulta tan doloroso ahora como cuando lo hizo por primera vez—. Estoy al servicio de los Molette, como le he dicho.

El hombre no parece muy convencido, observando a Allward con suma desconfianza, enarbolando su casco protector para usarlo como arma contundente de juzgarlo necesario.

—¡Anaé! ¡Hay un extraño en casa! —El taconeo de las dos muchachas, atraídas por el timbre de ansiedad en los gritos del investigador, resuenan en el vestíbulo cuando abandonan las alfombras de la salita.

—No es un extraño, padre. Es el criado de Ellanor. —La descripción que la joven Poignard hace de él le resulta ligeramente ofensiva, pero el guardaespaldas decide no quejarse por una vez—. Gérard Molette ha fallecido.— Resulta chocante el júbilo que tuerce la boca del inventor al conocer la noticia. Aunque no tanto como la siguiente frase de Anaé—. Déjale sin sentido, y átale. Es nuestra oportunidad de ganarnos el favor del Engranaje.

Para cuando el británico analiza el contenido de la orden, pronunciada con tal levedad y falta de amenaza, ya es muy tarde. Apenas sí tiene tiempo de girarse hacia el hombre y ver el casco de hierro a punto de golpearle en la cara.

* * *

Las voces levantan el velo que entumescen sus sentidos y entorpece sus músculos, solo para encontrarse atado a una silla. Allward parpadea con dificultad, tratando de descifrar la imagen borrosa que empieza a perfilarse ante él.

—...creer que hagas esto después de toda la ayuda que mi padre le dio a tu familia. —Hiel y desprecio tiñen la voz de Ellanor, inmovilizada

a su lado de forma similar. Destaca una marca enrojecida alrededor de la comisura de sus labios, al parecer causada por un pañuelo que ahora lleva anudado al cuello, pero aparte de esto no parece que le hayan hecho daño.

—¡Bah! No hizo más que aprovecharse de nosotros, obligando a papá a ceder todas sus ideas a su antojo. Nos convirtió en sus esclavos. ¡A nosotros! ¡"Le Fou Chevalier" era un tirano! —La ira que retuerce los rasgos de Anaé hace difícil reconocer a la muchacha de aspecto dulce e inocente que tantas veces había jugado con Ellanor. A unos pasos por detrás, Perig Poignard (en buena hora recuerda el nombre del científico) manipula matraces y viales con líquidos desconocidos.

—Encuentro difícil de creer que Gérard necesitara robarle ideas a un segundón. —Como si se hubiera despertado con resaca, Allward nota la lengua pastosa, y pronuncia lentamente y con dificultad. Vaya, hasta el dolor de cabeza es propio del día después de una borrachera—. El muy bastardo cagaba ingenio.

—Tu sirviente tiene la lengua muy larga y muy sucia, Molette. ¿Debería cortársela? —La actitud prepotente y malcriada de Anaé, que blande un gran cuchillo de cocina, enturbia cualquier rastro de belleza que mostrara antes la muchacha. Su voz ha perdido también el candor y el afecto que mostró durante los primeros minutos de la visita, resonando como un látigo en el pequeño laboratorio en el que Allward y Ellanor están cautivos.

—¡Ah, ah! ¡Esto ya está, ya está, Anaé! —El científico se gira, perdida su mirada en el ojo de la larga jeringuilla de la que gotea una sustancia ambarina, y que enarbola con reverencia—. No tardaremos en robarle a la hija todos los secretos del padre...

—¡Espera! Recuerda lo que pasó la última vez, papaito. No nos podemos arriesgar a perderla. —Se gira hacia Allward con un rictus cruel en el rostro—. Pruébalo antes en el canario.

Perig se acerca hasta Allward, que intenta alejarse en vano arrastrando su asiento por el suelo. Las muñecas le hacen daño cuando intenta deshacer un nudo que se resiste a sus esfuerzos

por romperlo, y finalmente deja caer los hombros, abatido.

—*Queen's Bristols...*² Esto me pasa por abrir la boca...—Una pátina de sudor frío le empieza a cubrir el cuerpo, invadiéndole el pánico ahora que acepta que no tiene escapatoria.

—Oh, no hay de qué preocuparse... No es más que tiopentato de sodio y alguna cosita más para que tu cuerpo la absorba rápidamente y no desaparezcan los efectos en unas horas... —El inventor utiliza la jeringa con mano experta, introduciendo la aguja a través de la piel y derramando su contenido en el torrente sanguíneo del británico.

—*Sod off!*³ —Allward no deja de pelear aunque nota el fluido ajeno entrando en su cuerpo, forcejeando salvajemente a medida que nota que su mente se aletarga de forma antinaturalmente rápida.— *Oi! What did you do to me, bastard!?*⁴

Perig parpadea confuso a medida que su rehén continúa blasfemando y maldiciendo, a juzgar por su actitud y tono, porque pronuncia toda palabra en su inglés natal y no tiene forma de entenderle.

—¡Habla imperial, mastuerzo! —Anaé acompaña el insulto empujando su dedo índice contra el pecho del guardaespaldas, ganándose una mirada fulminante y llena de rencor.

—*The fuck does that mean? Ain't no compliment, that for sure.*⁵—A pesar de la rabia que deja entrever con cada palabra, un velo empieza a teñir de confusión los ojos de Allward a causa de los efectos de la droga entorpeciendo sus pensamientos.

—Necio, mentecato. —Ellanor, habiendo estudiado varios idiomas bajo la tutela de su padre, se ofrece a explicarle a Allward la palabra que no ha entendido.

—*Really? Do you think this is time for petty insults? Also, it's totally uncalled for!*⁶

—¡Te explico que significa “mastuerzo”, bruto sin clase! —La joven Molette, incapaz de controlar su frustración por más tiempo, arremete contra su compañero. Su intercambio no tarda en degenerar en lo que pasaría por una trifulca de barrio o una discusión de mercado, tratando de conseguir ventaja sobre el otro a base de hablar más y más alto.

—¡Basta! ¡Basta! —Anaé se interpone entre ambos, buscando atraer su atención para poner punto final a la infantil riña—. ¿Sabes dónde guardaba Gérard Molette sus secretos, o no?

—*Yes, of course I do!*⁷ —Sólo cuando la frase escapa de la garganta de Allward, incapaz de contenerse, se da cuenta el hombre que ha dado a la cruel Anaé una herramienta que pone a ambos en una situación aún más desesperada. Por un segundo espera que la chica no le haya entendido, pero al verla sonreír tras dejar escapar una carcajada llena de amargura y desprecio, el británico sólo puede mirar al suelo avergonzado ante su debilidad.

Haciendo una seña a su padre para que la acompañe fuera de la habitación, Anaé deja a ambos presos a solas con sus pensamientos, temiendo el destino que los Poignard les deparan.

* * *

Es noche entrada cuando dos brutos de aspecto descuidado les empujan sin miramientos, maniatados y amordazados, en la parte trasera de una furgoneta y les conducen de vuelta a la “Maison Molette”. Anaé y Perig les siguen en un vehículo con más clase, un carrito untuoso con decoraciones plateadas que suena con el característico trotar y el ocasional silbido de un motor a vapor.

No hay nadie para contemplar este secuestro. Y si lo hay, nadie se atreve a alzar la voz. Este Gran Imperio es uno de sombras y conspiracio-

2 Por las domingos de la reina...

3 “Déjame en paz”, dicho vulgarmente.

4 ¿Qué es lo que me has hecho, bastardo?

5 ¿Qué coño significa eso? No es un cumplido, eso seguro.

6 ¿En serio? ¿Crees que es el momento para dedicarme insultos mezquinos? ¡Además, no viene a cuento!

7 ¡Sí, por supuesto que lo sé!

nes, y la larga mano de la inquisición nunca está demasiado lejos para condenar a los enemigos de la nación.

A la luz de la luna, la "Maison Molette" resulta tan tétrica como su reputación... Dicen las malas lenguas que habitan monstruos entre sus muros. Esto no son exageraciones, ni metáforas del despiadado carácter del que Gérard hacía gala... Son muchas las creaciones del fallecido inventor, y las visiones de aberraciones y deformadas bestias han creado leyenda en estos terrenos, alejando a cualquier posible vecino o potencial comprador.

Sabiéndose amparados por la oscuridad y el solaz, los matones de los Poignard bajan a Ellanor y Allward de malas maneras, empujándolos hacia el caserón ahora abandonado, tras liberarles de los trapos improvisados a modo de bozal y esposas. Uno de ellos les encañona con una pistola, mientras el otro se cruje los nudillos en lo que intenta ser un despliegue de amenaza. Anaé parlotea de forma incesante, caminando detrás de los presentes, presumiendo de sus sueños como si ya se hubieran cumplido, mientras Perig ilumina el camino con una linterna de gas.

—Los Poignard ya no seremos segundones, seremos el nuevo liderazgo del imperio. Se hablará de nosotros en los sermones matutinos, para inspirar a otros inventores... ¡Padre, usted será la inspiración de todos los demás capiteles!

—Quizá durante una semana, o un mes... —Cuando cruzan las puertas de la mansión, Ellanor se gira para observar directamente a los ojos a quien llamaba amiga—. ¿Qué harás cuando se acaben las ideas de mi padre, y empiecen las exigencias de la iglesia?

—Cumplirlas, por supuesto. Mi padre es una de las mejores mentes del Gran Imperio.

—No tienes ni idea de lo que es... De la vida que os obligarán a llevar. Día tras día tendrás que cumplir demandas imposibles.. No encontrará descanso, no podrá dormir, y se pasará horas y horas buscando una solución imposible a cada problema. Eso le harás a tu padre, todo para satisfacer tu vanidad, para obtener un estatus social más elevado. —Ellanor firma su desprecio alzando el mentón de forma orgullosa—. Hasta que otra "amiga" te haga lo

mismo que tú me has hecho a mí, traicionándote cuando la necesites.

—Sí, cariño. Soy mala malísima. —Anaé sonríe, juguetona, y abofetea a la joven dama que se atreve a replicarle—. Es la ley de la jungla, Ellanor. Y tú has sido devorada. —Sacando un pequeño revólver de mano del bolso que cuelga de su antebrazo, le apunta a la cabeza, y mira a Allward con altanería—. Vale, canario. Dinos dónde guarda Gérard todos sus documentos.

—Arriba. En su despacho. —Allward parece mareado, su caminar ligeramente errático. Aunque la mayor parte de la droga ya ha desaparecido de su cuerpo, los efectos parecen persistir, haciéndole imposible negarse a dar respuesta a cualquier pregunta.

Respondiendo a un gesto de su hija, Perig empieza a subir la escalera que lleva al segundo piso de la mansión, agarrándose al pasamanos de hierro con ornamentos florales. Espoleados por los silenciosos gorilas, Ellanor y Allward se ven obligados a seguirle.

Y es gracias a la complacencia que parece haberse apoderado de los Poignard y sus secuaces que el guardaespaldas británico logra empujar a uno de los matones contra Anaé.

—¡Ellanor, corre! —Nauseabundo y lento de reflejos, Allward no logra esquivar el puñetazo que el segundo esbirro le propina en plena boca del estómago, poniendo fin a su rebeldía mientras se dobla de dolor. Temiendo haberse quedado corto, el matón sin nombre decide darle varios golpes más de propina, aplacando así cualquier desafío que tuviera guardado. Es vagamente consciente de un forcejeo a su lado, y para cuando es capaz de sostenerse de pie por sí mismo, su protegida ha desaparecido. En su lugar ve una Anaé de rostro histérico, sosteniendo un trozo de tejido amarillo que no hace mucho formaba parte de la falda de Ellanor.

—Da igual que huya, de poco me sirve su cara bonita. —Su sonrisa es peligrosa, desprovista de felicidad. Enseña los dientes como lo haría una depredadora, mientras coloca un dedo índice en la frente del guardaespaldas—. Lo que necesito está aquí... ¡Vamos!

Llegan al despacho del fallecido "chevalier" sin más incidentes, y sin ánimo de causar más.

Dócil y sumiso, Allward retira varios tomos que contienen papeles arrugados y guardados sin concierto en su interior, depositándolos sobre la mesa.

—Aquí están. Toda la librería contiene sus investigaciones.

Perig se apresura a abrir los diversos tomos tras empujar al camelotaino fuera de su camino sin ambages, devorando su contenido. La expresión de alegría en la cara del científico no tarda en agriarse, lanzando el libro que sostiene contra la pared en un acceso de rabia.

—¡Esto es inútil! ¡Está todo cifrado!

—¿Y qué te esperabas? —Allward deja escapar una risilla, sentándose en el suelo tras haber aterrizado de forma incómoda tras el atropello de Perig. Con toda la calma del mundo, abre su pitillera y deposita uno de los cigarros en sus labios, tratando de encontrar el mechero entre sus bolsillos—. ¿Acaso dudabas que alguien llamado “le Fou Chevalier” sería menos que paranoico con quién pudiera leer sus investigaciones?

—¡Silencio, canario!

—¿Alguien más oye eso? —Sorprendiendo a los presentes al demostrar suficiente inteligencia para hablar, uno de los matones revela un extraño ruido de fondo que aumenta de intensidad poco a poco. Los Poignard y sus secueles miran alrededor desorientados, intentando encontrar el origen de tan peculiar sonido, mientras Allward se esfuerza en no reírse.

—No sé qué demonios te divierte, escoria... —Anaé se acerca al guardaespaldas con grandes zancadas y apoya su zapato de tacón en el pecho del hombre, haciéndole caer al suelo de nuevo—. ¿Qué es eso que suena?

—El arma definitiva de Gérard Molette, por supuesto. —Las palabras de Allward roban el color del rostro de la joven, que se gira hacia sus esbirros.

—¡Encontrad a Ellanor! ¡Ahora! —Los gorilas se apresuran a cumplir las órdenes de la hermosa déspota, quedando en la habitación padre, hija, y rehén, compartiendo un silencio que se hace eterno.

Prestando atención a ese extraño sonido, Anaé apunta su pistola directamente al británico, des-

alentando cualquier intento de escapar que pudiera pasar por su cabeza—. No nos dijiste nada de un “arma definitiva”...

—Da igual cuánto me hayas drogado, no soy uno de tus juguetes, niña. —La joven abofetea al británico, que aun así se las arregla para componer una sonrisa desdeñosa. Perig, ajeno a la trifulca, investiga las libretas y carpetas del despacho, con la esperanza de encontrar alguna pista que le ayude a romper la clave de los documentos de Gérard. Durante largos minutos nada ocurre, invadida la estancia únicamente por el pasar de páginas, y el incesante ruido a medio camino entre un ejército de insectos y el gemir de cañerías oxidadas.

Rasga el aire el grito de un hombre, una expresión de terror puro, seguido de varios disparos. Los Poignard se miran entre ellos, mostrando el miedo en sus rostros sin cortapisas.

—No pue... —La frase de Perig queda interrumpida por un segundo alarido, teñido este de dolor, seguido por el estampido de varios disparos. Anaé encañona su arma hacia la única puerta de la habitación, temblando su pulso mientras alterna su atención entre el pasillo a oscuras y el demente Allward, que pelea por contener sus carcajadas todavía bajo el efecto del extraño narcótico.

La situación no tarda en repetirse, un nuevo berrido de dolor y agonía rompiendo la tensa atmósfera de los presentes, esta vez del otro músculo a sueldo a juzgar por la diferencia de timbre.

—Se acabó. No pienso quedarme aquí sentada. Nos vamos, papá. — No importa cuánto intente Anaé mantener su compostura: el sudor frío en su frente, el tic de morderse el labio nerviosamente y su mirada inquieta revelan que está muerta de miedo. Perig se afana a recoger varios cuadernos de los que juzga más importantes y, tomando a Allward del brazo, se apresura a bajar las escaleras del edificio, seguido de cerca por su hija. Tan pronto como pisan el recibidor de la mansión se paran en seco, viendo a través de la entrada el cadáver boca abajo de uno de los sicarios, tumbado sobre un charco hecho de su propia sangre que crece poco a poco.

—Oh, mierda, mierda... ¡Mierda! —Anaé, histérica en su hablar, coge al británico por la pe-

chera—. ¡Otra salida, tiene que haber otra salida! ¿Dónde?

—Por la cocina, sale al jardín... —Zarandeado como un muñeco, los Perig empujan a Allward a modo de escudo humano. A medida que se acercan a la salida de servicio el extraño zumbido aumenta, pero en su pánico no parecen darse cuenta hasta que cruzan el umbral. Se revela ante ellos una visión de fantasía, más digna de una feria que de un hogar noble. Decenas de pequeños autómatas de relojería funcionan de forma ensordecedora, habiendo cobrado vida el jardín de relojería de Gérard. Animales de latón y cobre caminan ante los recién llegados, resonando sus patitas contra el suelo, e inundando el aire con el sonar de sus mecanismos en tal cacofonía que se confunden unos con otros, creando el extraño zumbido que oían.

—¿Qué demo..? ¡Tú! —Anaé observa apabullada el despliegue de ingeniería, hasta que repara en Ellanor sentada en las ramas de uno de los árboles metálicos con las piernas colgando. En sus dedos sostiene la peculiar llave que ha dado vida a los juguetes mecánicos, vistiendo su boca una mueca burlona e insolente. La joven Poignard levanta su arma hacia ella, torcido su hermoso rostro en una máscara vengativa y fría—. Deberías haber usado ese “arma definitiva” antes de que pudiera verte, Molette.

—Mi perrito quiere jugar contigo. —Señalando con un dedo hacia un lateral, Ellanor no parece tener miedo a la pequeña pistola de la que fue su amiga. Miedo, sin embargo, es lo que deforma la expresión de Anaé cuando una bestia de pesadilla, a medio camino entre un pitbull y un gorila se abalanza sobre ella.

El patio se llena de alaridos y otros horribles sonidos fruto del forcejeo de la joven con la aberración alquímica, tratando de aplazar su inevitable conclusión. Perig corre al auxilio de su hija, en un encomiable acto de valor que de poco sirve a la larga. Decían las malas lenguas que monstruos habitaban la Maison Molette, y estos rumores no eran fruto de una imaginación desbocada, pues para Gérard Molette la madre naturaleza sólo era otro juguete. No encontraba perros guardianes que tuvieran la ferocidad y despiadada inteligencia que deseaba, así que los creó él mismo.

Allward, conocedor de lo que son capaces estas bestias, no pierde el tiempo: recoge del suelo el revólver que Anaé ha dejado caer, y corre al árbol en el que Ellanor se refugia, escalando y poniéndose a salvo de la hambrienta rabia del horrible mastín. La muchacha trata de mantenerse digna, alejando su mirada del cruento espectáculo que se desarrolla tan cerca, pero temblando visiblemente. Afortunadamente, la agonía de Anaé no se prolonga demasiado, y su padre cae bajo las fauces del guardián sin apenas resistencia, dócil ante este destino. Alzando la cabeza hacia el cielo y aullando como lo haría un lobo, el cazador se aleja, sangrando visiblemente por varias heridas en el pecho: parece que los matones presentaron más resistencia que los Poignard.

—Parece que ha quedado saciado... Aunque se le indigestará la comida. ¿Estás bien? — Allward le dirige una mirada preocupada a su protegida, sabiendo que la muchacha tiene verdadero pánico a los perros depredadores que creó su padre.

—Lo estaré. ¿Qué era eso de un “arma definitiva”? —La entereza que demuestra la última Molette ante la pesadilla que han vivido habla del férreo carácter de la joven.

—Ah, está claro que eres la invención definitiva de “le Fou Chevalier”, Ellanor. Desde luego, eres el logro del que estaba más orgulloso. — La joven sonríe ante las palabras de su guardaespaldas—. Creo que, en el fondo, echaré de menos al viejo bastardo.

Sonriendo ligeramente, la joven golpea sin ambages el hombro del británico ante tal falta de respeto. En silencio, observan el caserón bajo la tenue iluminación que precede al amanecer.

FIN

Si te ha gustado el relato puedes seguir la obra de Álvaro Gutiérrez en su [web](#).

Imaginarium

Manuel L. Salvador, fotografía



Imaginad un mundo en el que los zeppelines surcan los cielos, la tecnología del vapor se ha desarrollado hasta límites imposibles casi rozando la magia, y los usos y costumbres, así como la estética han quedado estancados en la época victoriana. Extraños artilugios, personajes cargados de carisma y fuerza: genios y locos, científicos y mercenarios, piratas del aire y damiselas que no tienen nada de desvalidas.

A este mundo nos asoma el siguiente reportaje fotográfico, obra de Manuel L. Salvador, fotógrafo y diseñador gráfico de origen sevillano. Con una cámara, maquillaje, muchísima imaginación, y los maravillosos complementos

hechos a mano del taller de Nithael Arcángel, el artista consigue atraparnos en el ambiente steampunk más auténtico. La atmósfera brumosa nos recuerda al vapor, a los misterios que se forjan en los laboratorios de las mentes preclaras de este mundo lleno de ingenios y que gira en torno a un progreso tecnológico alternativo al de nuestra propia realidad.

Manuel comenzó hace diez años en el mundo de la fotografía, de manera totalmente autodidacta, hasta que decidió comenzar a formarse en el año 2007 en la escuela Cobeturaphoto de Sevilla, continuando después su formación con los masters de Diseño Gráfico y Edición

de Video. Su obra se enfoca esencialmente en la fotografía fantástica, gótica y erótica, y ahora está iniciándose en la temática steampunk. Muchas de las fotos que os ofrecemos en este número son exclusivas y forman parte de su debut en el género, pero si queréis conocer su obra en profundidad, os recomendamos que visitéis su página [web](#)



Fotografía: [Manuel L. Salvador](#)

Modelos : Marilyn Morbo , Alexander Fonseca Ruiz y Carmen Larrea.

Maquillaje : [Ebony'D Makeup](#)

Complementos steampunk : [Taller de Nithael Arcangel](#)







Manuel L. Salvador

Entrevista a Sergio Plaza

escritor

Sergio Plaza Vallejo es un escritor novel que comenzó su andadura en 2012 con *Sueños en la oscuridad*, una obra trepidante que nos lleva a la Torre Madison, un lugar donde los alérgicos al sol pueden tener lo más parecido a una vida normal. Sin embargo, las vivencias de Lucy, la protagonista, no serán del todo normales. Hoy hablamos con Sergio sobre sus inicios en el mundo literario y sus proyectos futuros.

Hola, Sergio. Muchas gracias por atendernos. ¿Qué tal todo?

Sergio Plaza: Muy bien, gracias.

Nos gustaría empezar preguntándote sobre la novela que tienes ahora mismo en el mercado, *Sueños en la oscuridad*. Si tuvieras que etiquetarla, ¿cómo la definirías? ¿En qué género la englobarías o qué etiqueta le pondrías?

Sergio Plaza: Pues la definiría como un thriller paranormal, esa fue mi intención en un principio. Pero tengo la mala (o buena) costumbre de incluir varios géneros diferentes en mis historias. En *Sueños en la oscuridad* hay suspense, pero también romance, algo de comedia... incluso terror.

La verdad es que a veces el tema de la definición por géneros es un poco confuso, sobre todo con obras complejas o que se salen un poco de las formas habituales. Y *Sueños en la oscuridad* es uno de esos casos. Con esta novela exploras una temática muy curiosa y llamativa. ¿Cómo se te ocurrió la idea? ¿Qué fue lo que te inspiró?

Sergio Plaza: Bueno, fue todo simplemente porque no tenía la menor idea de qué regalarle a mi mujer para su cumpleaños (*risas*). Ya se sabe que uno tiene que temer la ira de las mujeres, por lo que estuve una semana pensando sin parar. De repente, por pura casualidad, la descubrí viendo un *dorama* (serie japonesa) sobre una muchacha que tenía alergia a la luz solar. Y de ahí empecé a pensar en una historia sobre el tema casi de manera natural. Sin darme cuenta estaba desarrollándola y escribiéndola para regalársela



el día de su cumpleaños. Lo demás vino solo. Le gustó tanto que me animó a que lo enviara a editoriales y... bueno, el resto es historia. O algo así.

¿Habías escrito alguna cosa antes o era tu primera vez?

Sergio Plaza: Siempre me ha gustado inventarme historias, pero siempre lo hice creando videojuegos a nivel *amateur* o guiones de cortos y obras de teatro, en plan cutre, con los amigos. Nunca escribí de verdad hasta que me puse con *Sueños en la oscuridad*. En parte me echaba un poco para atrás mi nivel académico. No he sido

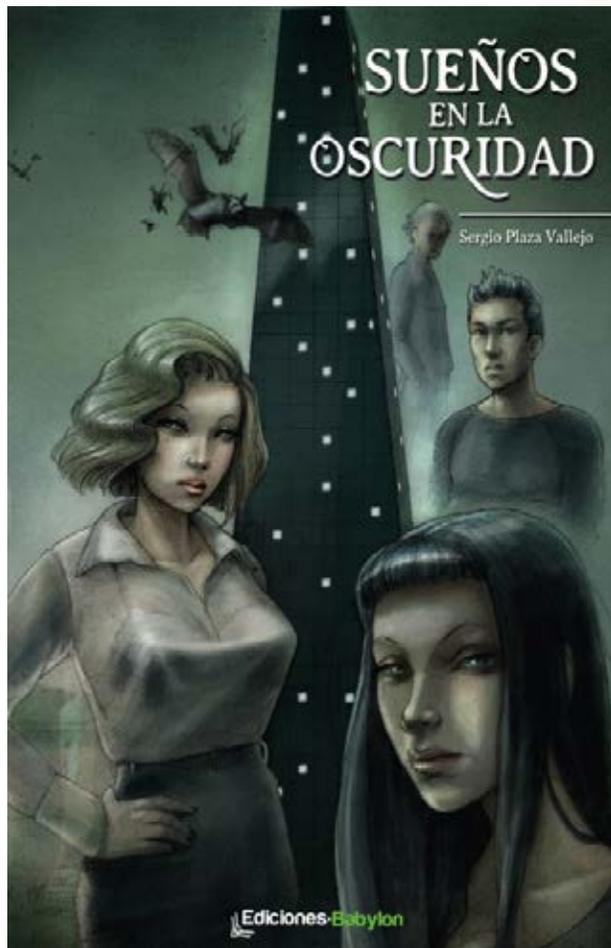
muy buen lector en mi juventud e intelectualmente soy un bloque de hormigón (*risas*), pero siempre hay una primera vez para todo. Y después de probar, no será la última. Me alegro mucho de haberme atrevido a pesar de mis miedos.

Vaya, ¿has creado videojuegos?

Sergio Plaza: En realidad fueron intentos. No sé si conocerás el Rpgmaker, pero hubo una época, cuando la Playstation 2 acababa de asomar la patita, en la que ese programa se hizo el programa muy famoso entre los jugadores y usuarios de PC. Con él podías crear RPGs al estilo *Final Fantasy* (una serie de videojuegos con gran carga argumental) y bueno, pensé que podía intentar trasladar mis ideas a un juego de ese estilo. Creé uno llamado *FALLEN* que se hizo muy famosete en la comunidad Rpgmaker española pero... al final quedó en una demo que no pasó de ahí; aunque me siento muy orgulloso del trabajo realizado.

Así que aunque no hubieras escrito novelas nunca antes, sí que tenías rodaje creando tus propias historias. ¿Y cómo fue la experiencia con *Sueños en la oscuridad* como tu primera obra literaria? ¿Qué obstáculos tuviste que salvar? ¿Fue difícil enfrentarte a la tarea?

Sergio Plaza: La experiencia fue terriblemente agotadora. Empecé a escribirla en febrero y tenía que acabarla para finales de verano, por lo que tuve que dedicarme al doscientos por cien a ello. Y para colmo era autodidacta, por lo que tuve que aprender sobre la marcha: editar mucho, corregir más todavía y crear una historia que se amoldara a los gustos de mi mujer a la vez que me sorprendía a mí mismo. Porque aunque se pueda pensar lo contrario, uno no puede escribir y ya está. No es tan fácil como contar algo, tienes que sorprenderte y hacer que tú mismo tengas emoción por escribir lo siguiente. De lo contrario, uno pierde fuelle y acaba dejando su novela en un cajón; o al menos eso es lo que me ocurre a mí. Los obstáculos fueron sobre todo propios. Mi falta de experiencia fue determinante y la verdad es que el primer borrador quedó mejor de lo que cabría esperar. Hubo que consultar mucho pero las nuevas tecnologías ayudan a resolver dudas constantemente. Aunque resulta inquietante escribir algo sin saber si estás dando en la tecla.



Portada, obra de Daniel Alarcón

¿Qué ocurre si cuentas una historia y luego es un ladrillo insoportable? Hay mucha presión pero si te centras en simplemente disfrutar y escribir lo que te gustaría leer, no puedes fallar.

¿No se lo enseñaste a nadie? ¿No tenías betas ni amigos que te aconsejaran?

Sergio Plaza: No, entonces no. Ahora sí que lo hago, ayuda mucho a la hora de crear y moldear una historia la opinión de terceros. Eso hace que veas fallos que no descubres por ti mismo. Pero en esta ocasión no podía enseñárselo a nadie. Iba con el tiempo justo y era una sorpresa. Tampoco estaba metido en el mundillo, por lo que no sabía de otros escritores que pudieran aconsejarme. Como he dicho, ahora sí que conozco a unos cuantos. A veces les muestro algún borrador y me despedazan, jajaja. Los amigos y familiares por lo general suelen querer hacerte sentir bien, tienen miedo a decirte la verdad. Pero los compañeros de profesión son monstruos sedientos de sangre (*risas*).

Y supongo que a tu mujer le encantó su regalo, ¿no?

Sergio Plaza: Está mal que lo diga, a fin y al cabo es mi mujer... pero es que no la conocéis. Es tremendamente crítica, lo suficiente como para que sea mi principal *betareader* o consejera. Si ella no da el visto bueno no pasa al borrador para que lo lea mi segunda *beta* (otra escritora). En pocas palabras, si dijo que le encantaba y que tenía que enviarlo a una editorial es porque... le encantaba y tenía que enviarlo a una editorial.

Y a estas alturas está claro que hiciste bien en seguir su consejo. Sueños en la oscuridad está en el mercado de mano de Ediciones Babylon, ¿está disponible solo en ebook o también puede adquirirse en papel?

Sergio Plaza: También está en papel. De hecho la versión en papel es una maravilla por las preciosas ilustraciones interiores que tiene. Aunque, por supuesto, la edición en libro digital las incluye también.

¿Qué acogida ha tenido?

Sergio Plaza: La acogida en general ha sido buena. No ha sido masiva al venir de una editorial pequeña que únicamente vende por su tienda de internet o a través de Amazon, pero por lo general la propuesta ha gustado. Han visto que es una historia sobre un tema que en cierto modo está de moda, pero con un tratamiento muy diferente y que busca sorprender, y eso lo han valorado mucho. Como escritor novel, la verdad es que me he sentido muy afortunado. Es difícil conseguir que la gente le de una oportunidad a alguien que sale de la nada.

Por cierto, seguro que ahora muchos lectores estarán oyendo (leyendo) hablar por primera vez de tu novela en esta entrevista. ¿Quieres presentárnosla un poco? Cuéntanos a tu manera de qué va.

Sergio Plaza: Hablar de ella me cuesta incluso más que haberla escrito (*risas*). Es de esas historias en las que cuanto menos se destripe, mejor, pues tiene muchas sorpresas entre sus páginas; no por nada en la editorial le han añadido un eslogan: Nada es lo que parece. Digamos que es una novela que te hace pensar mucho, estar atento a los detalles y desconfiar de todo el mundo.

Lo poco que puedo contar del argumento...

Bueno, trata sobre Lucy, una joven de veintipocos años que ha vivido toda su vida encerrada en su casa debido a la alergia al sol que padece desde que tiene uso de razón. Sus padres están muy preocupados por ella, porque debido a su aislamiento se ha vuelto una persona muy intratable. Vamos, una completa borde caprichosa que no se relaciona con nadie. Al final, viendo que los años pasan y cada vez las cosas están más difíciles, deciden internarla en un complejo situado en Irlanda llamado la Torre Madison.

La Torre Madison es un enorme rascacielos provisto de la más moderna tecnología de protección solar donde viven toda clase de personas con su misma dolencia. La gracia de lugar es que allí puede estudiar, relacionarse, trabajar, crecer como persona e, incluso, olvidarse de su problema. Digamos que es como un mundo aparte. Tienen incluso un polideportivo, un centro comercial y un hospital. A grandes rasgos, de eso va la novela. Y eso mismo es lo que uno sabrá al leer las cuatro primeras páginas. El resto es Top secret.



Ilustración interior, obra de Daniel Alarcón

¿Y sobre los personajes? ¿No nos puedes desvelar un poco sobre ellos?

Sergio Plaza: Hay muchos personajes, y todos son importantes. Pero en concreto hay tres que mueven la historia. Salen en la portada y son: Lucy, de la que ya he hablado, Madison, que es la directora de la Torre Madison, y Jake. Jake es el hijo de la directora y se convertirá rápidamente en el interés de Lucy... Y hasta aquí puedo leer.

¿Interés romántico, o más bien el tipo de interés que podría sentir Hannibal Lecter por un paciente? Imagino que lo primero...

Sergio Plaza: Imaginas bien, aunque no del todo. He intentado mostrar en un principio una historia más... pero enseguida se desliza de lo típico en el género y acaba explotando todo por un camino bastante diferente.

Estás creando demasiado suspense, así que voy a tener que preguntarte por tu personaje favorito y tu escena preferida del libro.

Sergio Plaza: Mi personaje preferido es Lucy, la protagonista. Es borde, cabezota, orgullosa... Lo contrario a la típica chica mona, dulce y que necesita que todo el mundo la salve y la quiera. Mi escena preferida... la escena final. Y no, no voy a decir nada. Explicarla sería un poco idiota por mi parte (*risas*).

También hay un personaje del que no he hablado anteriormente que me gusta mucho. Se llama Lean y es el vecino de la protagonista. Viven en la misma planta y es el encargado de enseñar a Lucy cómo funciona todo allí. De todos modos, hay muchos otros personajes que me gustan y de todas clases. Todos tienen algo especial y una escena memorable escrita para ellos.

Osea, que los lectores tienen un buen elenco para poder identificarse sin problemas, ya sea con unos o con otros.

Sergio Plaza: No sé si identificarse, pues he leído ya varias veces en las reseñas que son todos bastante histriónicos; aunque yo no lo creo. A lo mejor es que yo mismo estoy como una cabra y ni lo sé, jajajaja. Pero sí. La historia se ve desde el punto de vista de muchos de ellos, principalmente de Lucy, eso sí. Si tuviera que contar diría

que hay cerca de ocho o nueve personajes importantes.

Y para cerrar un poco este tema, a modo de resumen, ¿cuáles dirías que son los puntos fuertes de *Sueños en la oscuridad*? ¿A que tipo de lectores se la recomiendas? Y si nos dices dónde se puede comprar, estupendo.

Sergio Plaza: Sin duda alguna, su punto más fuerte es el factor sorpresa. El final le ha encantado a todo el mundo. Es una historia atrayente que te hace dudar de todo el mundo y cuenta con un grupo de personajes muy variado. He intentado hacerla lo más fresca y diferente que he podido dentro de lo que uno puede encontrarse en el género. Además, aunque en la editorial digan que es juvenil, en realidad no lo es del todo. Si bien es una historia que puede gustar a los jóvenes, también tiene escenas fuertes y una historia que cada vez es más seria y tenebrosa.

Se puede comprar en papel tanto en Amazon como en la tienda online de Ediciones Babylon a un precio bastante ajustado. Sin mencionar que además, en la segunda opción, podéis leer casi la mitad del libro totalmente gratis. El ebook está disponible en las ya mencionadas y también en Casa del Libro.

Estupendo. Bueno, ¿y ahora en qué andas? ¿Tienes nuevos proyectos en marcha, algo en mente? ¿Qué te gustaría hacer, ahora que ya te has estrenado?

Sergio Plaza: Pues... cometí la barbaridad de empezar a escribir tres novelas a la vez. Al final, al ver lo lento que estaba avanzando decidí ocuparme tan solo de una. Y en eso mismo estoy. Me he decidido por una novela que mezcla el steampunk con la ciencia ficción más futurista y la fantasía más mágica. La verdad es que estoy muy orgulloso de cómo me está quedando. Es algo totalmente diferente a mi novela anterior, pero antes de decantarme por un tipo de género concreto quiero explorar varias rutas a ver cuál me hace sentir más cómodo.

¿Nos puedes contar algo de esa novela nueva o es todo *top secret*?

Sergio Plaza: La novela en cuestión se llama *La vendedora de deseos* y es muy especial para mí

porque, entre otras cosas, son dos historias en una. Cada capítulo cuenta una historia que se va intercalando, con dos protagonistas distintas, dos ambientaciones diferentes y dos objetivos diferentes. Va así hasta que, llegado un punto intermedio, ambos relatos se unirán y formarán algo mucho más grande. Una curiosidad de esta obra es que varios de los personajes de ambas historias son personas reales. En concreto, escritoras que conozco.

¿Para cuándo calculas tenerla? ¿Está muy avanzada?

Sergio Plaza: Pues llevo exactamente 197 páginas y acabo de llegar al nudo. Espero que como mínimo ocupe en torno a 400, por lo que diría que para Navidad si todo va bien.

¿Y ya sabes qué vas a hacer después? ¿Tienes alguna otra idea para desarrollar más adelante?

Sergio Plaza: Seguiré con mi proyecto a largo plazo, mi primera saga. Fue lo primero que estaba escribiendo y me gustaría darle salida. Tiene un potencial tremendo y tengo muchísimas esperanzas en lo que quiero contar. Pero no voy a entrar en detalles, sería un rollo a estas alturas cuando apenas llevo nada.

Perfecto, como quieras. Y por último, antes de dejarte ir... ¿quieres hacernos algunas recomendaciones? ¿Cuáles son tus títulos favoritos de fantasía, terror y ciencia ficción?

Sergio Plaza: Antes leía poco, como te he comentado, pero me estoy poniendo al día. Empecé por una saga que se habrá leído casi todo el mundo: *Harry Potter*. Y pasé a otras como Geralt de Rivia, que me encanta. De cine y videojuegos soy un obseso. *Final Fantasy*, la película *Origen*, *Fallen*, *Regreso al futuro*... si empiezo a nombrar, podría no parar nunca (*risas*). Una de mis obras preferidas es *La princesa prometida*. Tanto la película como la novela me parecen maravillosas. *El último deseo*, de la saga de Geralt de Rivia, me parece especialmente original e interesante.

Muy bien, vas por buen camino, jejeje. Pues nada más... solo nos queda agradecerte tu tiempo y tu participación con nosotros. Si quieres decir algo más a modo de despedida épica y dramática, el micrófono es tuyo.

Sergio Plaza: Gracias a vosotros por poneros

en contacto conmigo, por darme la oportunidad de que más gente conozca mi trabajo y, sobre todo, por la maravillosa idea que habéis tenido al montar la editorial y editar esta revista gratuita. Os deseo muchos éxitos. Y a la gente que nos está leyendo (hola), gracias por estar ahí y por apoyar a los nuevos escritores que intentan abrirse camino. Leer solamente a los grandes autores sería un rollo, y a nadie le gustan los rollos. Así que, de nuevo, muchas gracias. ¡Sed muy felices!

Violeta Moreno Triviño

Sueños en la oscuridad, de Sergio Plaza Vallejo, puede conseguirse en la página web de [Ediciones Babylon](#), también en [Amazon](#) y en [Casa del Libro](#)

Si queréis estar al día sobre sus novedades, podéis seguirle en [Facebook](#), en [Twitter](#) o en su [blog](#).

El mar acecha

Un relato de fantasía épica de Federico Garrido

Los marineros regresaban al puerto en sus lanchas acompañados por centenares de gaviotas. Los niños de la aldea de Done corrieron hacia la playa, donde ya estaban atracando las primeras embarcaciones. Alto y fuerte, con una cerrada barba, ataviado con un jubón de lino, calzas cortas y botas de cuero, Branos sonrió al ver llegar a su hijo, de doce años de edad. Dio un salto, ayudó a sus compañeros a amarrar la barca y cogió una cesta con la pesca del día.

—¡Padre!

Antos, espigado, sonriente y con el rubio cabello alborotado, se arrojó a los brazos de su padre, quien lo levantó como si se tratara de un muñeco de paja.

—¿Habéis tenido buena pesca?

—Excelente —respondió Branos, mostrándole la cesta—. Toma, cógela y vete a casa. Tenemos que hacer la ofrenda a Sauma.

Antos cogió la cesta y se quedó mirando el mar. Era una mañana apacible y el sol brillaba en un firmamento sin nubes. Olía a pescado, a brea, a sal y a hierba húmeda. Frente a la suave medialuna de la playa y el sencillo espigón del puerto, se alzaban las humildes casas de Done, y más allá, tras una densa línea de árboles, se erguía el torreón del conde Olter, el dueño de la aldea pesquera y de otras similares que se desparramaban por la costa. Como todos los días, los hombres de Done partían a faenar en alta mar, y una vez que conseguían la suficiente cantidad de pescado, regresaban a casa. Allí, en la playa, debían ofrecer un sacrificio a Sauma, la deidad que regía los vientos y la mar, y luego entregar varios cestos de pescado y marisco al Conde como tributo. Branos detestaba tanto a Olter como la obligación que tenían todos ellos

como sus vasallos de pagar un impuesto anual en forma de pescado. Algún día, pensaba, todo eso acabaría.

—¿Ha sido bueno Sauma, padre?

—Como siempre, hijo. Ahora vete. Tu madre te espera.

Los compañeros de Branos, dirigidos por el viejo Camor *Mano de Madera*, apilaron haces de leña frente a un tosco altar de piedra, y trajeron un ternero. Cuando Branos se unió a sus amigos, que entonaban una breve plegaria con voz queda, Camor tomó un cuchillo y degolló al animal frente al altar.

—¡Que Sauma nos libre de tormentas y de naufragios!

—¡Que así sea! —repitieron los marineros, a coro.

Camor recogió en un cuenco la sangre del ternero, se arrodilló frente al montón de leña, que ardía ya con feroces llamas, y arrojó el líquido caliente al fuego. Branos cerró los ojos y pensó en su familia. “Sé benévolo conmigo y con mi esposa e hijo, Sauma. El invierno llegará pronto y necesitaré tu ayuda.” No se consideraba una persona devota, y si se encomendaba al dios Sauma era por no despertar recelo entre sus compañeros, pero sabía que se acercaban tiempos duros, y precisaría aferrarse a una creencia para salir adelante y proteger a su familia. Había escuchado hablar, en la taberna de Dagon, acerca de un rumor que corría por el mar Sereno: entre los piratas de Rocasal, renombrados por su crueldad, había surgido un hechicero que, en poco tiempo, se había hecho con el control de las islas. Allí, en Asmanar, su tierra, el rey Olia había reforzado la flota y guarnecido los puertos principales para prevenir los ataques de los

corsarios, pero Branos temía que tales medidas no fueran suficientes. “Los piratas de Rocasal, dirigidos por un mago. Habrá guerra. Pronto.”

Se encaminó hacia su casa, mientras un grupo de pescadores preparaba las cestas de peces que llevarían al torreón del conde Olter. Encontró a su esposa, Tasifa, esbelta, de piel morena y cabellos negros, preparando la comida en la cocina y a su hijo observando el mar a través de una ventana. Abrazó a su esposa y la besó, y señaló a Antos.

—¿Qué tal se ha portado?

—Es tu hijo —respondió Tasifa, sonriendo—. ¿Tú qué crees?

—Creo que será como yo, y no me gusta —repuso Branos, mesándose la barba—. Aquí, en este sitio, no tiene futuro. Dejándose la piel en el mar y sirviendo a estúpidos y crueles señores que tratan a sus vasallos como a perros.

—No digas esas cosas —le reprendió Tasifa, en voz baja—. Si alguien te escuchara...

—¿Ves, cariño? Ése es el problema. El miedo. Todos callan, agachan la cabeza y obedecen por miedo.

—¿Y qué ganaría siendo un valiente? Acabaría colgado de una horca.

—Mejor muerto que ser un esclavo —masculló Branos. Su esposa lo abrazó con ternura y miró a su hijo.

—Yo tampoco quiero que pase el resto de su vida aquí, expuesto a los peligros del mar, Branos. Nuestro hijo es diferente. Lo veo en sus ojos.

—Lo sé —murmuró Branos—. Créeme que lo sé.

En ese preciso instante, sonó un cuerno con un bramido grave. Branos sabía muy bien qué era: la alarma instalada en lo alto del torreón del Conde. Allí había siempre un vigía que oteaba el mar en busca de peligros inesperados, como un repentino temporal o un fuerte oleaje. O piratas.

Branos corrió junto a su hijo y miró por la ventana. Tardó un rato en cerciorarse de lo que ocurría: más allá de la playa, sobre el mar en calma, se extendía una espesa mancha de bruma.

—No puede ser —gruñó, sacudiendo la cabeza—. ¿Niebla en un día soleado?

El cuerno retumbó de nuevo de un extremo a otro de la aldea. Branos cogió una espada y abrazó a su esposa.

—Quedaos aquí y no salgáis, ¿de acuerdo? Volveré enseñuida.

—Pero, cariño... —protestó Tasifa, aferrando las manos de su esposo.

—Cierra la puerta y no abras a nadie que no sea yo.

Cuando Branos salió de su casa, la bruma que cubría el mar se acercaba de forma inexorable a la costa, arañando con sus dedos la playa y el espigón donde se encontraban amarradas las barcas de los pescadores. Varios de sus amigos se hallaban junto al altar de piedra, observando fascinados la misteriosa bruma.

—Nunca había visto nada igual —comentó Gabin, un marinero bajo y tripudo.

—Esta bruma no es obra de Sauma —dijo Camor, con el ceño fruncido—. Hay algo maligno en ella. No me gusta.

Branos guardó silencio y se limitó a aferrar la espada. Quizás no le hiciera falta, pero en caso necesario, la usaría con destreza. No sería la primera vez que entrara en combate.

—¡Mirad! —exclamó un pescador llamado Umas—. ¡Un barco!

Frente a ellos, sobre las aguas, abriéndose paso a través de la niebla, surgió una silueta de grandes proporciones, y la suave brisa marina arrasó voces ásperas y el rumor de las olas. Branos dio un paso atrás de manera instintiva.

—No es un barco —dijo, con voz grave—. Es una isla.

La bruma se despejó en torno a un navío que no era tal, sino un islote pedregoso que surcaba las aguas mientras sobre su superficie, entre las rocas y los matojos, se erguían centenares de guerreros barbados, armados con hachas, vestidos con cotas de malla y yelmos de bronce, que gritaban en una lengua bárbara. La proa del extraño barco era un promontorio de afilados riscos, coronado por varios cuervos, donde crecían juncos marchitos y árboles retorcidos,

negros como la pez. El resto de la nave estaba plagado de arbustos enmarañados, columnas de humo gris y fuego verde que brotaban del suelo, y numerosos cuervos que volaban siguiendo su estela. Branos percibió una figura alta y enjuta, de pie en lo alto de la proa, rodeada de la niebla como un halo de maldad, y no pudo evitar apartar la vista, lleno de terror. De algún modo que no alcanzaba a comprender, supo que aquella hierática figura era el brujo de Rocasal, y que mediante un desconocido hechizo manejaba aquella ínsula como si se tratara de un navío hecho de piedras, tierra y plantas, sin necesidad de velas ni de aparejos. Durante un segundo, Branos rezó para que Sauma les protegiera, a él, a su familia y a sus amigos.

Como un poderoso barco de guerra, la isla se acercaba a la playa atravesando la misteriosa cortina de niebla aferrada al mar.

—¡Piratas! —aulló un marinero joven y barbilampiño—. ¡Son piratas!

—Piratas de Rocasal —masculló Branos, y alzó su espada. A su alrededor, los hombres de Done huyeron despavoridos, al tiempo que el cuerno del vigía del torreón rasgaba el aire con su potente rugido.

Branos miró hacia atrás, en dirección al poblado, y creyó ver a su hijo, de pie ante la puerta de su casa. Quiso gritar, pero la voz se le ahogó en la garganta. Una violenta ráfaga de viento azotó la playa y le empujó contra el suelo. Perdió la espada y escuchó gritos y órdenes cada vez más cercanas. Levantó la cabeza y vio una figura vestida de negro acercándose desde el mar. Trató de incorporarse, pero no pudo. El hombre de negro, alto, delgado, con la cabeza oculta bajo una capucha, se detuvo a su lado. “El brujo. Es el brujo de Rocasal.”

—Apártate de mi camino. —La voz era fría, sibilante, y a Branos le recordó de inmediato a una serpiente. Cuando se apoyó en los codos y enderezó la espalda, vio a alguien por el rabillo del ojo.

—Padre, no temas. —Antos estaba allí de pie, mirando fijamente al brujo. Había fuego en sus ojos—. No dejaré que te haga daño.

—Vete de aquí —ordenó Branos, mientras tanteaba la arena en busca de su espada—. ¡Vete!

El hechicero alzó una mano y la niebla cubrió la playa como un etéreo sudario. Branos abrió la boca para gritar y entonces un fogonazo de luz le deslumbró. Oyó un inquietante zumbido y una voz que no era humana retumbó en sus oídos. Sintió un súbito calor y se cubrió el rostro con los brazos. Cuando el silencio reinó a su alrededor, se irguió y abrió los ojos. La playa estaba vacía, a excepción de algunos pedazos de árboles y despojos, y el mar en absoluta calma: no había ni rastro del islote, ni de los piratas ni del hechicero. Ante sus pies, solo vio un montón de cenizas que humeaban y algunos restos desperdigados a su alrededor.

Antos se acercó con la frente sudorosa y abrazó a su padre.

—Ya está. El brujo ha muerto. Ya no nos puede hacer nada.

—Pero... ¿dónde está? ¿Y la isla? ¿Qué ha pasado?

Antos sonrió y señaló la lejana línea del mar.

—Es bonito, ¿verdad?

Branos sacudió la cabeza, con aire confuso, y acarició los cabellos de su hijo.

—Sí, tienes razón —musitó, todavía azorado—. Es muy hermoso.

Con una amplia sonrisa dibujada en el rostro, Antos se sentó sobre la arena, apoyó la cabeza en el hombro de su padre y perdió la mirada en el infinito mar azul.

FIN

Si te ha gustado el relato puedes seguir a Federico Garrido en su [blog](#).

La maldición de Sophie

Una relato de terror de Miriam Sánchez Espejo

Y sentada bajo la fuente, supo que moriría allí mismo.

Que sus entrañas se deshicieron, que cada órgano de su cuerpo se licuará y sentirá su carcasa líquida como un ente que se evapora de su ser. Sabía que se acurrucaba allí mientras se deshacía de lo que le quedaba de vida, en posición fetal amargamente estrecha y asfixiando su cara contra su pecho.

“¡Por qué! Mundo cruel, con mi ya putrefacto destino, se burla de mí, se mofa de mis ilusiones y esperanzas, puestas, como cada año, en el suspiro de vida que a veces anhelo. Me humilla con su cara burlona solo porque posee el hecho de existir, me empuja contra el abismo de mi propia alma desolada y me consume por dentro como unas larvas nacidas de mi vientre.

Yo, por mi parte, sumisa de mi destino y de su dicha, me veo obligada a arremeter contra mi voluntad mis esperanzas, y dejar a su disposición mi alma, sabiendo que así solo sufriré. Que mi destino ya estaba escrito y mi única forma de vivir, cada año, el mismo día, y a la misma hora. Vagaré vagamente por el círculo dibujado mientras me miran, se ríen de mi tormento, saben que me hacen daño y ese es el único alimento de sus almas condenadas al infierno más caluroso y putrefacto.

Conmemoran mi muerte, humillándome, levantando una carpa del circo en el que se va convirtiendo mi desesperanza tras mi despertar anual, en el que no hay diversión por mi parte, pero sí risas por las suyas.

En ese círculo, que se ha convertido para mí en el infierno, cada segundo que paso en él, una agonía penetrante que debería hacer vomitar sus vísceras a los que me vigilan y se ríen, pero que solo consigue un entretenimiento gratuito

como el de ahorcar al malhechor en la plaza del pueblo.

Siempre dibujando un círculo bajo la fuente en la que años atrás morí en sus manos, y en el que la culpabilidad de estos seres debería haberles hecho plantearse el suicidio más cruel existido.

Y en cambio, es todo lo contrario, cada año vienen a recordar los hechos que les llenan sus almas malditas. Que me carcome cada decibelio de sus gargantas hasta mis oídos, el retumbamiento de sus manos y arqueado de sus espaldas tras las carcajadas dirigidas hacia mi persona.”

Se lamenta Sophie, antes de yacer muerta, en posición fetal, en el suelo, algo que sabía que iba a pasar, que cada año ocurre el mismo día, a la misma hora, en el mismo lugar donde falleció.

Los causantes de su sufrimiento la hacen revivir cada año para volver a verla sufrir, para ver como el pequeño soplo de vida que la hace renacer anualmente se vuelve para ella la tortura más absoluta. Para que nunca jamás, ni después de la muerte olvide el sufrimiento que es ser humillada y maltratada por todos solo por haber sido diferente, por haber pensado distinto y por sobresalir levemente de esa marea de borregos. Pero los borregos son así, van en grupo, solo en grupo, son crueles y disfrutan siéndolo, y nunca jamás dejarán a la pobre Sophie en paz, nunca podrá descansar incluso después de muerta, pues los borregos son así.

Su mente momentáneamente despierta será bombardeada hasta aplastarla como un repugnante insecto.

Nunca cambiará la forma de ver el mundo de Sophie, podría haber cambiado después de muerta, podría haber cambiado viva, si las personas hubiesen sido mejores, pero las personas

no eran mejores, solo ella, ese ser celestial de belleza casi sobrehumana, de inteligencia divina, despertó la ira de todos.

No se puede sobresalir entre borregos, solo mantenerte lamentablemente a su nivel y dejar tu inteligencia a un lado, dando lugar al atrofiaamiento de tu cerebro.

Eso aprendió Sophie por las malas, desde que era pequeña, cada minuto de su vida, pensando algo extraordinario y rebajado por los demás al instante, convirtiéndola en lo que era hoy, solo un alma agonizante que se ve cada año, a la que recuerdan con odio.

Ella sufrirá eternamente sin ninguna piedad, sin nadie que la haga libre de ese dolor, sin que

una pequeña chispa de bondad florezca en esos seres burlones, cada año morirá un poco de sus almas, dejando vivir a Sophie, solo para regocijarse en sus propias heces mientras sonrían satisfechos por ese suceso tan macabro.

Mientras Sophie sufre, mientras la humanidad va perdiendo su humanismo, el mundo sigue girando y a nadie parece importarle.

FIN

Si te ha gustado el relato puedes seguir a Miriam Sánchez Espejo en su [blog](#).

¿Quieres publicar TUS RELATOS en nuestra revista?



Los requisitos son muy **pocos y sencillos**:

1 Pertener a uno de estos tres géneros:
Fantasia, Ciencia Ficción o Terror.

2 Su extensión debe ser de **6 a 10** páginas de Word,
a tipo de letra Times o similar de 12 puntos.
[Si tu escrito tiene una extensión diferente, pregúntanos]

3 No exigimos exclusividad. Puedes publicarlo simultáneamente
aquí y dónde quieras. **Todos los derechos son tuyos.**

Fácil, ¿verdad?

¡No lo dudes! Si tienes alguna buena historia que contar, **envíanosla**.
Estaremos encantados de hablar contigo.

revista@editorialvalinor.com



Christall

Una serie de terror y aventuras de **Géraldine de Janelle**

«Christall» es una serie mensual de relatos ambientados en la llegada y exploración del Nuevo Mundo. Un lugar desconocido y misterioso para la mentalidad de los personajes de esta narración, que nos transporta a épocas antiguas a través episodios históricos mezclados con oscura fantasía.

La sombra del puerto

II

Quiero marcharme de esta isla —dijo.
—¿Lo has pensado bien?

—No quiero pensarlo, solo quiero estar lejos de aquí.

Los dos marineros hablaban en voz clandestina junto al embarcadero del puerto. Eran apenas dos sombras en la noche cerrada, no había antorchas que les iluminasen, ni calle cercana que les vigilara.

—Habla con el obispo, aún estamos reuniendo tripulación.

—¿Crees que podré enrolarme?

—Si no temes a los indios, sí —contestó el más veterano mostrando una sonrisa malvada en su rostro picado por el sol y el mar.

—Claro que les temo, pero no tanto como a ese espectro.

La sucia carcajada del pirata rompió en pedazos negros la discreción que mantenían hasta el momento, causando alarma en el joven marino.

—Nos van a descubrir —susurró escudriñando temeroso cada rincón que les rodeaba.

—El “espectro” te estará escuchando aunque suspires —contestó divertido el pirata adoptando una voz misteriosa—. Ahora mismo está vagando por estos muelles, acariciando su cuchillo frío y mellado, acechando como una sombra furtiva que te rebanará el cuello para verte palidecer

poco a poco sin haberte aún enterado de lo que te ha sucedido.

—No me gusta esto.

La risa del pirata volvió a espantarlo. Los hombres de mar son supersticiosos al extremo y no quería tentar al diablo con tales burlas insensatas.

—¿Y tú, miserable ratón asustado, quieres embarcarte con el obispo? —la carcajada estalló de forma ya intolerable.

El chico dio media vuelta y se perdió entre los callejones, frustrado y temeroso por igual, mirando a su espalda a cada paso que daba. El viejo pirata aún aguantó riendo el tiempo necesario para terminar la botella que tenía en la mano. Una vez satisfecho de ambas cosas, se frotó el rostro y marchó también balbuceando una grosera canción.

* * *

En las sombras del embarcadero, oculto tras cajas de aparejos y redes de pesca, un rostro había palidecido.

A don Álvaro de Leonor no le gustaba ocultarse, pero menos aún le gustaban los piratas en las noches apartadas. Había regresado al puerto en busca de su propio navío cuando se topó con los dos tipos casi de frente. Su rapidez felina le permitió ocultarse en el último momento tras aque-

llos cajones, y allí decidió esperar a que se marcharan los dos truhanes.

Lo que allí escuchó había provocado que su sudor se enfriase. Comprendía aquellos temores porque él mismo había se había cruzado con las entidades sobrenaturales de la isla. Si había sido real o mero delirio no podía saberlo, pero las bur-las de aquel pirata le habían inquietado. Intentaba sacarse de la cabeza la imagen del cuchillo mellado para mantener la calma y pensar con cautela y frialdad, aunque las manos le temblaban. Aún recordaba la oscura pesadilla del callejón.

No podía quedarse allí en el puerto. Había regresado con la esperanza de encontrar el galeón de monseñor Alonso Manso, pero al llegar al muelle le informaron de que había partido. Don Álvaro sabía que aquello no era posible, no zarparían sin esperar al escriba de la Corona. Además, él mismo les había visto desaparecer ante sus ojos, entre las sombras, como fantasmas.

No tenía dónde ir, era un completo extraño en aquella incipiente ciudad colonial, las calles que había recorrido no le ofrecían garantía alguna para seguir con vida, y su cordura se tambaleaba. Pero algo tenía claro: ni por asomo se aventuraría a salir del puerto de San Juan, la jungla que le rodeaba respiraba como la madre de todos aquellos males. Así que decidió ir a buscar algún hostel donde los españoles del reino pudieran encontrar reposo y resguardo. Y con la idea de despertar de aquella pesadilla salió de su escondrijo.

El puerto estaba tranquilo y la noche despejada. Corría una leve brisa marina entre los barcos dormidos que se mecían sobre el mar negro y perlado de estrellas. Las antorchas de las torres de vigilancia ardían al frente de las casas agolpadas en callejones apresurados que se perdían en la oscuridad más absoluta de la noche caribeña. Parecían fundirse con la selva desconocida y tenebrosa, y aquella sensación le disuadía de acercarse demasiado.

Se adentró en la calle solitaria que le llevaría al hostel. Estaba alumbrada por la luna y a la vista del puerto y la torre, nada que temer. Mirando a ambos lados, y a su espalda, caminó con la mano aferrada a su largo cuchillo oculto bajo la capa de viaje.

La luz blanquecina derramaba sombras a ambos lados de la calle que creaban todo tipo de funestas siluetas amenazantes en cada rincón. Don Álvaro

no podía dejar de ver aquella terrible figura que se alzó ante él en las bodegas del galeón, formada de sombras y de rostro infame, y por eso cada vez que intuía cualquier sombra moverse tensaba sus nervios y se encomendaba a Dios maldiciendo su cobardía.

Sacudió la cabeza siguió adelante. Fijó la vista al frente e intentó distraer su imaginación repasando mentalmente los movimientos de esgrima que debió aprender mejor en su formación de Salamanca. Visualizaba cada posición, los ataques y las defensas, y aquello le otorgaba un falso valor. Y falso era, porque un mínimo ruido a su espalda le heló la sangre. Su imaginación volvió a segreggar el veneno cruel del miedo y le hizo temer que fuese algún indígena, el inquietante hechicero o... seguramente algo peor. El corazón comenzó entonces a retumbar como los tambores rituales de los esclavos. Giró despacio la cabeza y allí lo vio junto a él, mirándole con maldad y embriaguez.

—Igual pensabas —dijo el pirata— que podías ocultarte en las sombras sin ser visto por Leandro.

Don Álvaro nada dijo, se mantuvo inmóvil como la presa ante el depredador.

—No deberías estar aquí —continuó amenazándole con su hediondo aliento—, pero ya que estás vas a darme todo lo que tienes.

El escriba no reaccionó. El miedo le paralizaba y no hizo movimiento alguno. Quedó mirando al pirata y tal gesto fue interpretado por el malhechor como un desafío. Le lanzó un pesado puñetazo al estómago.

Don Álvaro se dobló sobre sí mismo y cayó de rodillas, con dificultad para respirar. No vio llegar la punta de la bota del pirata y la patada le acertó en pleno rostro, derribándole de espaldas sobre el barro. Creyó perder el conocimiento, las estrellas comenzaban a debilitarse sobre él, y la figura del pirata se acercó riendo de forma desagradable.

—Si estos son los hombres que manda España, buen negocio va a ser este del Nuevo Mundo.

Se agachó sobre él y le levantó bruscamente por las solapas, sacudiéndole con violencia. El escriba temió por entonces por su vida, pues no sabía cómo salir de esa encerrona. Mas el golpe de suerte que necesitan los desafortunados le llegó y cambió por completo su situación.

Una retorcida jugada del destino hizo que, cuando llevó la mano bajo la capa para buscar la bolsa donde guardaba las monedas, Álvaro moviese el cuchillo que llevaba oculto en el cinto a fin de apartarlo. Y justo entonces, el pirata se cernió sobre él con la intención de golpearle una vez más. El filo del cuchillo había quedado fortuitamente apuntando hacia afuera, y de este modo se deslizó dentro del estómago del pirata sin que apenas pudiera gritar. Los ojos del belloco se abrieron como dos lagos de hielo quebrado, y su boca comenzó a balbucear sin fuerzas para formar palabras.

Don Álvaro sacó el cuchillo del cuerpo del pirata y vio cómo se desplomaba, pálido y sangrando en abundancia. Por un instante le miró sorprendido, sin saber cómo reaccionar. La sangre era roja y brillante, fosforecía ante sus ojos como un reclamo primitivo... y así, con la visión de aquella sangre que él mismo había invocado, algo se quebró en su interior. Las experiencias vividas desde el desembarco en esa tierra hostil, plagada de brujerías y de desconocidos peligros para el alma, habían tensado su humanidad al límite hasta que el hilo se había roto al fin, en aquel preciso instante, liberándole del peso de la inocencia.

En lugar de salir corriendo como fue su primer instinto, se arrodilló junto al vencido y taponó su herida con su propia capa. El pirata le observó incrédulo, más por la expresión con la que el escriba le miraba que por la inesperada derrota. Apretó don Álvaro la herida de forma dolorosa para que dejara de sangrar, y le concediera así unos minutos más de vida al desgraciado.

—No deberías haber hecho eso —susurró al bucanero, y este temió el tono de voz que empleó—, pero ya que lo has hecho vas a contarme todo lo que sabes.

—No... no sé nada —respondió a duras penas el viejo, exhalando dolor cuando don Álvaro descubría la crueldad al apretarle de nuevo la herida—. Por favor... el obispo me matará.

—Ya estás muerto —se compadeció el escriba—, y de quien vas a hablarme es de ese espectro.

El miedo inundó los ojos del pirata. Se había burlado demasiadas veces de aquella superstición, pero ahora, cuando la muerte le acariciaba, sentía su presencia más cercana y su sonrisa se deshizo por completo.

—Es... una superstición de los marineros, una simple leyenda.

—Que sin embargo te aterra ahora.

El pirata se derrumbó. Mostraba ahora la apariencia inofensiva de un viejo decrepito, sucio y asustado.

—No quiero encontrarme con ella...

—¿Con quién? —preguntó el escriba.

—Con la muchacha ahogada.

Don Álvaro apartó entonces la mano de la herida y la sangre volvió a brotar.

—El tiempo se acaba, Leandro, cuéntamelo, no te lo lleves contigo al otro lado.

El pirata puso sus manos sobre el vientre, pero la sangre se le escapaba entre los dedos, y el temor le hizo hablar.

—Sucedió hace años, en uno de los viajes del capitán.

—¿El obispo? —preguntó don Álvaro y el viejo asintió.

—La tripulación descubrió que uno de los grumetes en realidad era un polizón, y que para más sorpresa... se trataba de una joven muchacha asustadiza. Los hombres de la tripulación quisieron divertirse con ella, habían pasado demasiadas semanas en alta mar, pero el revuelo llegó a oídos del obispo y tuvimos que entregarle nuestra presa.

»Todos pensaron que el capitán la quería para él y que se la llevaría a sus aposentos, pero para su sorpresa no lo hizo. Y es que el obispo mantiene un código de comportamiento muy férreo y pensó que aquello distraería en exceso a la tripulación. También —tosió sangre al intentar reír pese a su miedo, o debido a él—, tendría algo que ver que sigue siendo un sacerdote. Aunque en verdad todos pensábamos que sus votos quedaron en tierra al abandonar su congregación.

—Continúa —insistió el escriba, viendo que cada vez estaba más debilitado.

—Lejos de ponerla en libertad el capitán decidió que lo mejor sería olvidar lo sucedido. Y sin cargo alguno de conciencia lastró a la muchacha con pesos de cadenas y la lanzó por la borda.

Don Álvaro escuchaba con dolor aquella historia, y sentía como la furia iba creciendo en su

interior. No, no se compadecía del pirata, todos ellos merecían la muerte. Aquella confesión sería solo una entre tantas tropelías que llevarían sobre sus espaldas.

—Pasaron los días y llegaron los rumores... los tripulantes decían ver al espectro de la muchacha vagar por cubierta, empapada y silenciosa. Y cuando apareció el cadáver de Alfredo comenzó a extenderse el temor a su venganza. La han visto en el puerto, y también en la taberna... nadie se atreve siquiera a mirarla.

El silencio se extendió en la calle, la noche parecía haber ocultado la luna y una gran sombra comenzó a oscurecerlo todo poco a poco. No era la primera vez que don Álvaro sentía la sombra llegar, pero sí el viejo pirata. Apartando las manos de la herida y abandonándose a su destino, miró al escriba y le habló en su último suspiro.

—Ya está aquí, ya viene...

Entonces las tinieblas se hicieron más densas y frías a su alrededor, como una niebla negra. Al otro lado del callejón el escriba vio de nuevo la silueta de la muchacha. Pero en lugar de ir hacia ellos corrió hasta perderse por un callejón. Don Álvaro se puso en pie, sumergido de nuevo en un velo irreal. Miró el cuerpo del pirata y vio

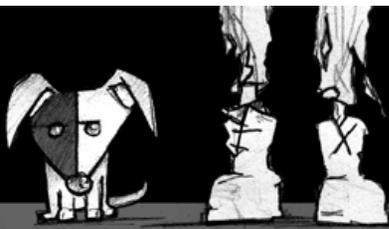
cómo comenzaba a surgir de él una luz fantasmagórica. Se separó en unos lentos pasos hacia su espalda y comenzó a sentir una vibración absorbente y profunda.

Jamás había sentido lo que entonces sintió. El temor tan profundo e irracional que punzó su alma le hizo correr igual que había visto correr a la muchacha, porque ahora también podía percibir que algo se acercaba... que ya estaba aquí. Y era algo más implacable que la muchacha, e incluso que la sombra del callejón. Cerró los ojos y corrió como alma que lleva el diablo.

Mientras escapaba supo, aun sin verla, que la muerte había llegado para llevarse al pirata. Una muerte terrible y oscura, alejada del folclore, sin forma ni descripción posible, que se presentó como una vorágine de fauces sin dientes para devorar el alma negra de aquel viejo criminal y desgraciado.

Continúa el próximo número.

Si te ha gustado el relato puedes seguir a Géraldine de Janelle en su [web](#).



Otto

Boebaert

¿Conocéis a Otto? Es un pequeño perro, ajeno al amanecer zombi, que descubre que su amo se encuentra "un poco raro". Contamos con sus extrañas tiras cómicas con nosotros cada mes. ¡No os lo perdáis!





CUC DE PI
1901



Violeta
Moreno
Triviño

Corrección profesional

Resultados profesionales



www.correccionprofesional.com

Q̄ERRÄ



Q̄EBRÄDÄ

¿Quieres
anunciarte
en nuestra revista?

Al ser una publicación

GRATUITA,

la **Revista Valinor**

**LLEGA A MUCHOS LECTORES
Y PASA POR MUCHAS MANOS.**

No lo dudes,
si quieres que te vean, contacta
con nosotros y pregúntanos.

revista@editorialvalinor.com

WWW.UNDERCINE.COM

UNDERCINE

CINE DE TERROR. CINE FANTÁSTICO Y MUCHO MÁS



EDITORIAL VALINOR
www.editorialvalinor.com

