

fragaconics.blogspot.com



# MINIATURA

Espada y Brujería

Revista de lo Breve y lo Fantástico



# PRIMERA CONVOCATORIA

## MINATURA EDICIONES

La **Revista Digital miNatura** entra en el mundo editorial con este pequeño proyecto que pretende aunar la difusión de la literatura fantástica y las microficciones con los certámenes literarios. De esta forma nace **miNatura Ediciones** para ofrecer a todos los autores interesados la posibilidad de publicar.

La larga trayectoria de la Revista Digital miNatura (*la revista nació en 1.999, con más de 100 números editados*), nos da ilusión y experiencia para proponer de esta manera la posibilidad de que todos aquellos escritores que lo deseen, tanto noveles como profesionales, presenten sus obras a nuestros certámenes y después de una clasificación por parte de nuestro equipo editor en la que se evaluarán los trabajos presentados, se seleccionarán los mejores para la edición en papel de una antología que reúna los trabajos más destacados de cada una de las propuestas.

### Bases:

1. Podrán presentarse todos los autores residentes en España cualesquiera que sea su nacionalidad con obras originales, inéditas o no, sin los derechos de autor comprometidos a terceros.

2. Las obras deberán encuadrarse dentro del género fantástico, la ciencia ficción o el terror.

3. Los trabajos deben estar presentados en castellano.

4. La longitud de los textos no podrá ser superior de 25 líneas (en Office de Word tamaño papel DIN A4 con 3 cm. de margen a cada lado). Los trabajos se presentarán en Tipografía Time New Roman puntaje 12.

5. Se aceptará una única obra por autor. Todos los participantes recibirán acuse de recibo.

6. Los trabajos deberán ir firmados. Dicha firma incluirá: nombre, nacionalidad, edad, dirección postal, e-mail y un breve currículum literario en caso de poseerlo. No se aceptan seudónimos. Se incluirá en la misma una declaración afirmando la autoría de la obra presentada que exima a la organización de posibles futuras querellas.

7. La participación deberá entregarse únicamente por vía e-mail a: [minaturacu@yahoo.com](mailto:minaturacu@yahoo.com) indicando en el asunto: "1ª Convocatoria 2011 Microcuento Fantástico" (no se abrirán los trabajos recibidos con otro asunto).

8. La participación y los datos exigidos, deberán ir integrados en el cuerpo del mensaje.

No se admiten adjuntos de ninguna clase.

9. El jurado estará integrado por miembros de nuestro equipo. El fallo del jurado será inapelable y se dará a conocer por correo electrónico a todos los participantes una vez haya sido publicado en nuestro blog y en diversas y distinguidas páginas web y blogs relacionados con el género.

10. Con todos los relatos seleccionados se editará un libro antología cuyos beneficios se destinarán a promover nuevos talentos literarios.

11. El jurado seleccionará un único microcuento ganador que tendrá como premio presidir la antología del certamen y de la que recibirá 10 ejemplares gratuitos. El resto de la edición lo conformarán todos aquellos textos que meritoriamente sean seleccionados por el jurado.

12. Los autores seleccionados ceden los derechos de autor a miNatura Ediciones.

13. Bajo ningún supuesto el primer premio quedará desierto

14. El plazo de admisión de las obras comenzará el 23 de abril y finalizará el 30 de junio a las 12 de la noche hora española de 2011. El fallo del jurado se dará a conocer el día 30 de septiembre del presente año.

15. La participación en el concurso supone la total aceptación de sus bases.

Ricardo Acevedo Esplugas

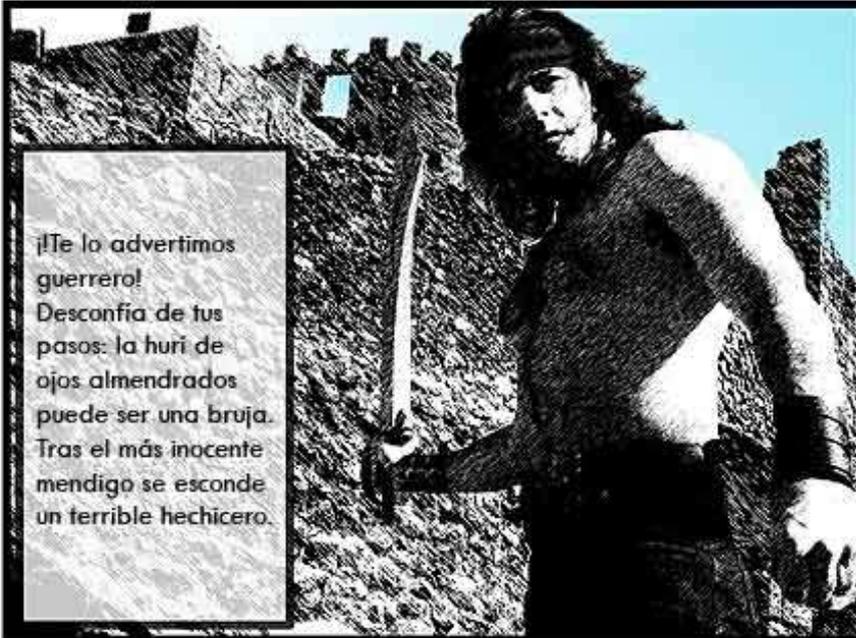
Carmen Rosa Signes Urrea

*Directores de la Revista Digital miNatura*

<http://www.servercronos.net/blog/gc/index.php/minatura/>

# Dossier: Espada y Brujería

## Editorial:



**Sumario:**

- 1/ Portada:** s/t / *Fraga (México)*
- 2/ I° Convocatoria**  
miNatura Ediciones
- 3/ Editorial**
- 4/ Sumario**
- 5/ Miedo, Mentiras**  
**y Tinta China:**  
Caballeros al rescate/  
*Rubert (Brasil)*
- 6/ Miedo, Mentiras**  
**y Tinta China:**  
Dragones/ *Rubert*  
*(Brasil)*
- 7/ Entrevista:**  
Daína Chaviano,  
entrevista a una  
escritora extraterrestre
- 11/ El Último**  
Unicornio/ *Daína*  
*Chaviano (Cuba)*
- 12/ Sir Gawain y El**  
Caballero Verde/  
*Anónimo*
- 12/ El que acecha/ Ana María Shua**  
*(Argentina)*
- 12/ Espadas y Demonios/ Fritz Leiber**  
*(USA)*
- 13/ Cazadores de Tendencias/ David**  
*Reche (España)*
- 14/ El Hobbit/ J. R.R. Tolkien**  
*(Sudáfrica)*
- 15/ La pulga andante/ Carlos Enrique**  
*Saldívar (Perú)*
- 15/ La Torre del Elefante/ Robert Ervin**

*Howard (USA)*

**16/ Vicisitudes de un acero/ Adam Gai**  
*(Israel)*

**16/ Los Nueve**  
Príncipes de Ámbar/  
*Roger Zelazny (USA)*

**17/ Cómo sobrevivir**  
a los demás/ *Juan*  
*Pablo Noroña Lamas*  
*(Cuba)*

**18/ Juego de Tronos/**  
*George R. R. Martin*  
*(USA)*

**19/ Cinco pasos para**  
un sacrificio/ *Sara Lew*  
*(Argentina)*

**19/ Camioneros/**  
*Terry Pratchett*  
*(Inglaterra)*

**20/ La Isla de Los**  
Guerreros Muertos/  
*Francisco José Segovia*  
*Ramos (España)*

**20/ La Espada Rota/ Poul Anderson**  
*(USA)*

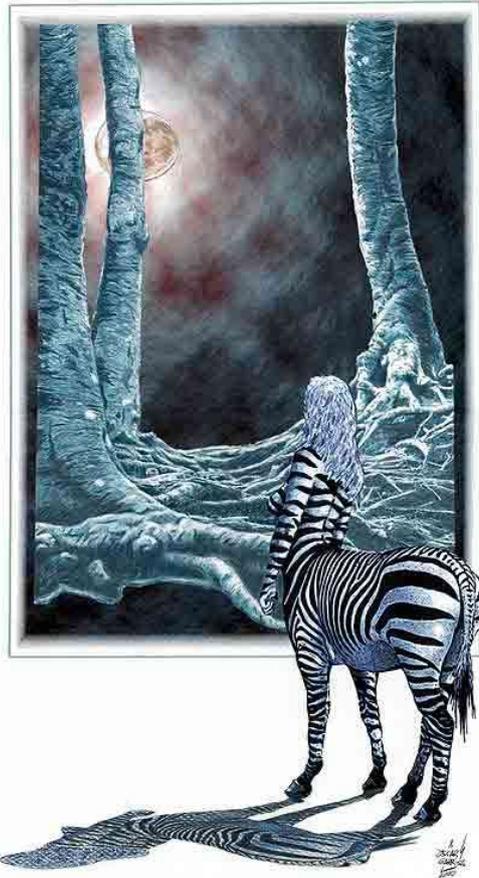
**21/ Adivino/ Claudio G. del Castillo**  
*(Cuba)*

**21/ La fortaleza Invencible salvo que**  
Sacnoth la ataque/ *Lord Dunsany*  
*(Inglaterra)*

**22/ El Collar de Gram/ Pablo Martínez**  
*Burkett (Argentina)*

**23/ Esperanza del venado/ Orson Scott**  
*Card (USA)*

**23/ Aonar/ Carmen Rosa Signes Urrea**  
*(España)*



**Directores:** Ricardo Acevedo E. y Carmen R. Signes Urrea

**Portada:** "s/t" por Fraga (México)

**Logo:** José Gabriel Espinosa (España)

**Diseño de portada:** Carmen R. Signes Urrea

**Colaboraciones:** [minaturacu@yahoo.es](mailto:minaturacu@yahoo.es)

**Descargarla en:** <http://www.servercronos.net/bloglgc/index.php/minatura/>

24/ Los Espadachines de Varnis/ *Clive Jackson (Irlanda)*

25/ Bruja en invierno/ *Daína Chaviano (Cuba)*

26/ Revelaciones/ *M<sup>a</sup> del Socorro Candelaria Zárate (México)*

26/ Filo inverso/ *Juan Guinot (Argentina)*

27/ Bar Excalibur/ *Rubén Gozalo (España)*

27/ Rudeza/ *Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)*

27/ Alas al viento/ *Juan Manuel Valitutti (Argentina)*

28/ El error de las sirenas/ *Miguel Ángel Guerrero Ramos (Colombia)*

28/ A campo abierto sobre mi cabeza/ *Jorge Zarco Rodríguez (España)*

29/ Ensayo exitoso/ *Victoria Isabel Pérez Plana (Cuba)*

29/ Forjadores de leyenda/ *J. Javier Arnau (España)*

30/ Ideas fijas/ *Leonardo Gala Echemendía (Cuba)*

31/ I'm so sorry Mr. Howard/ *Ariel Carlos Delgado (Colombia)*

32/ Kurrang, el Exterminador/ *Pedro López Manzano (España)*

32/ Otra llamada/ *Omar Martínez (Cuba)*

33/ La mujer que busca el vórtice de Dios/ *Majo López Taviani (Argentina)*

33/ Cabalgan hacia su destino Los hijos de Mimir/ *Salomé Guadalupe Ingelmo (España)*

34/ Sword &.../ *Alex Gary (España)*

35/ Huída/ *Esteban Moscarda (Argentina)*

35/ Afrenta/ *Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)*

35/ Artistas del trapecio/ *Ana María Shua (Argentina)*

35/ El truco del Dragón Negro/ *Carlos Enrique Saldivar (Perú)*

36/ La Guerra Divina/ *Sarko Medina Hinojosa (Perú)*

37/ El Eslabón/ *Carlos Díez (España)*

37/ Sal gruesa/ *José María Marcos (Argentina)*

38/ Perder un combate/ *Patricia Nasello (Argentina)*

39/ ¿No era por la derecha?/ *Joseba Iturrate Gil (España)*

39/ Catulo: Plegarias atendidas/ *Ana María Shua (Argentina)*

39/ Más allá de Las Montañas del Este/ *Francisco José Segovia Ramos (España)*

40/ Conjuro inútil/ *Sarko Medina H. (Perú)*

40/ Los brujos han muerto/ *Esteban Moscarda (Argentina)*

41/ Kenia niña, Reina vieja/ *José Luis Campos Bosh (España)*

## Miedo, Mentiras y Tinta China: Caballeros al rescate por Rubert (Brasil)



41/ Los Cadáveres/ *Ana María Shua*  
(Argentina)

42/ La Espada mágica/ *Déborah F. Muñoz* (España)

42/ La Bestia/ *Sebastian Chilano*  
(Argentina)

42/ Moon/ *M<sup>a</sup> José Domínguez García*  
(España)

43/ La Gitana/ *Ana María Shua*  
(Argentina)

43/ La Ceremonia/ *Esteban Moscarda*  
(Argentina)

44/ Épica/ *Santiago Exímene* (España)

44/ Arturo y Ginebra y Lancelot/  
*Colectivo juan de madre* (España)

44/ La Espada/ *Sebastian Chilano*  
(Argentina)

45/ El camino de la redención/ *Ernesto Parrilla* (Argentina)

46/ El precio del triunfo/ *Manuel Jesús Alfonso Laiño* (España)

46/ Lord Bython/ *Rodríguez Vázquez –seud.-* (España)

46/ El oro en las entrañas/ *Sebastián Chilano* (Argentina)

48/ **Concurso:** Concurso de Relatos de Todos Los Santos de H-Horror

49/ **Artículo:** Robert Ervin Howard: el origen y evolución de la espada y brujería / *Sergio Mars* (España)

57/ **Artículo:** Espadas del Mundo

Fantástico/ *Pablo Martínez Burkett*  
(Argentina)

61/ **Artículo:** Espada y brujería.../ *Leonardo Gala Echemendía* (Cuba)

63/ **Artículo:** El trono de un genio impulsivo/ *Sergio R. Alarte* (España)

68/ **La Biblioteca del Nostromo:** *Forjador de penumbras; Helados Cibernéticos; La guerra por el norte; Las graves planicies; El aroma del paraíso; Imaginarios; Carne Muerta; Micronopia.*

73/ Sobre los autores e ilustradores

¿Cómo colaborar en la Revista Digital miNatura?

Para colaborar con nosotros sólo tiene que enviar un cuento (hasta 25 líneas), poema (hasta 50 versos) o artículo (entre 3 y 6 páginas)

Los trabajos deben responder a los monográficos (terror, fantasía o ciencia ficción)

Enviar un breve Cv literario (en caso de poseerlo)

Los trabajos deben ser enviados a:  
[minatura@yahoo.es](mailto:minatura@yahoo.es)

Pueden seguir nuestra publicación a través:  
<http://www.servercronos.net/bloglgc/index.php/minatura/>

## Miedo, Mentiras y Tinta China: Dragones por Rubert (Brasil)



## **Daína Chaviano, entrevista a una escritora extraterrestre**

### ***1.- ¿Cómo era Daína Chaviano de niña?***

Más fantasiosa que hoy. No me gustaba mucho salir a la calle a jugar con otros niños. Prefería quedarme en un rincón, leyendo de la mañana a la noche. Mis juegos eran hacer ofrendas a los dioses griegos, mirar las estrellas, y tratar de comunicarme con los duendes y las hadas...



### ***2.- ¿Cómo descubriste el universo fantástico?***

Fue algo que siempre estuvo conmigo desde que tengo memoria y uso de razón. Antes de aprender a leer, ya inventaba cuentos. Dice mi padre que mis primeras narraciones orales las hice a los 2 años, con el escaso vocabulario que tenía en ese momento. Siempre eran historias donde algún animal caminaba y caminaba y caminaba, nadie sabía nunca hacia dónde ni buscando qué. Todavía mis novelas siguen siendo historias de búsquedas.

### ***3.- Aún recuerdo tu prologo para El Hobbit y muchos leímos por primera vez El Señor de Los Anillos gracias a ti ¿tienes alguna deuda con Tolkien?***

Muchas. Entre ellas, la certeza de que un universo fantástico puede ser mucho más real que uno sacado de la cotidianeidad inmediata, si está bien construido. Le debo también la obsesión por los detalles que pueden dar verosimilitud y vida a la criatura o al mundo más improbable.

### ***4.- ¿Cómo surgió la idea de Nova?***

Realmente no recuerdo. Fue hace tantos años... Solo sé que yo estuve a cargo del proyecto, pero he olvidado las circunstancias particulares en que se hizo. Me apena que solo pudiera hacerse un número.

### ***5.- Escritora, poeta, guionista para TV<sup>1</sup>, articulista, antologadora ¿alguna nueva faceta que desconozcamos?***

Actriz por diversión (en realidad, porque quería buscar un pretexto para disfrazarme con trajes de época); traductora literaria por vocación; presentadora radial (para poder hablar sobre ovnis y fantasmas en la radio cubana); voz cinematográfica (me encantó compartir con Andy García la narración de un documental sobre José Martí); obsesionada por lo paranormal, los ovnis y los misterios de todo tipo... pero creo que eso ya no es noticia.

---

<sup>1</sup> *Hoy es siempre todavía* (Premio Especial Pájaro de Fuego, en el Concurso Nacional Caracol de Cine y Televisión) en coautoría con Alberto Serret, Chely Lima y Antonio Orlando Rodríguez

**6.- No es fácil para una escritora abrirse camino en la literatura fantástica y de ciencia ficción ¿Has tenido que luchar contra ese tipo demonios? ¿Continúas luchando?**

Siempre me preguntan si me he sentido discriminada por esto o por aquello, en la vida o en la literatura, pero nunca ha sido así. Y tal vez si ha ocurrido, soy tan despistada que no me he dado cuenta... lo cual supongo que es una bendición.

**7.- ¿Cuánto de autobiografía se puede registrar en tu literatura?**

Muchas escenas “fantásticas” o “paranormales” de mis libros son autobiográficas. Por ejemplo, lo que se narra en el capítulo “Tú mi delirio”, de *La isla de los amores infinitos*, me ocurrió realmente. También los seis relatos de la serie “Jueves 12”, incluidos en *El abrevadero de los dinosaurios*, están basados casi textualmente en una experiencia que compartí con otros tres escritores amigos (Chely Lima, Alberto Serret y Antonio Orlando Rodríguez) en una casa embrujada donde nos hospedaron una vez en Cienfuegos, cuando nos invitaron a esa ciudad para dar un ciclo de conferencias literarias. A decir verdad, en ese libro hay unos cuantos relatos sacados de la vida real que nadie pensaría que lo son... Hay muchos otros ejemplos. Algún día tendré que hacer una lista.

**8.- ¿Erotismo incluido?**

Sí, también.

**9.- ¿Cuándo y por qué surgió el taller literario Oscar Hurtado? ¿y qué echas en falta de todo aquello?**

Cuando comencé a trabajar en el Municipio de Cultura, recién egresada de la universidad, me propusieron dirigir talleres. Como ya había ganado la primera convocatoria del concurso David de ciencia ficción, me preguntaron si quería hacer un taller dedicado al género. Dije que sí, con la condición de que se llamara Oscar Hurtado. Recuerdo el taller como una de las experiencias más hermosas que he tenido jamás. Eran encuentros que nos impulsaban a crear en medio de un ambiente que no siempre era el más propicio para ello. Sigo extrañando esas reuniones semanales en las que éramos libres para dar rienda suelta a nuestras fantasías y donde todos aprendíamos de todos. Por allí no solo pasaron escritores o aspirantes a escritores, sino psicólogos y científicos de toda índole que estimulaban la imaginación y las polémicas. Creo que quienes pertenecemos a ese taller atesoraremos siempre esos recuerdos.

**10.- Leí en una entrevista<sup>2</sup>: “Mi espíritu sigue hablando con el mismo lenguaje de las hadas y de los seres mitológicos. Eso siempre está conmigo y nunca lo abandonaré”. ¿Continuas fiel a esa premisa?**

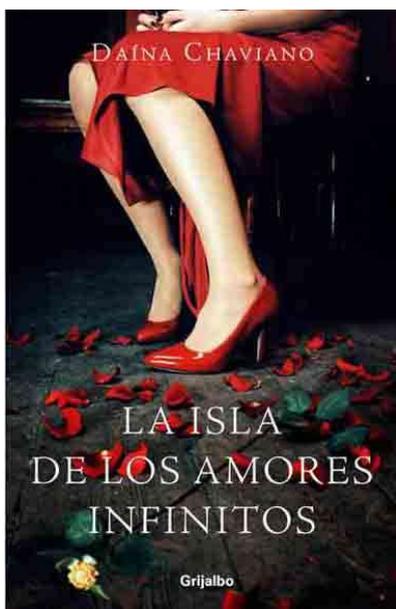
No he escrito un solo libro donde no se haya cumplido esa premisa. Las hadas, los duendes y el resto de los seres mitológicos forman parte de mi literatura. Son metáforas de los diversos aspectos biológicos, psicológicos y espirituales de nuestra naturaleza. Pedazos de la parte oscura o luminosa del alma, si se quiere. Mientras escriba, no podré dejar de acudir a ellos.

---

<sup>2</sup> Daina Chaviano: *Magia, luz y cubanía* por William Navarrete (El Nuevo Herald, 20/07/08)

**11.- ¿Crees en la posibilidad de vida en otros mundos? ¿Nos han visitado o visitan?**

Hablar sobre la posibilidad de vida en otros mundos es algo que no vale la pena ni discutir. Estoy segura de que nos han visitado y de que seguimos siendo visitados por entidades no terrestres. No hay más que darse un paseo por algunos sitios de este planeta para ver sus huellas... y no sólo las antiguas. Para quienes creen que existe una conexión extraterrestre con los ovnis, hay lugares muy bien localizados donde puede ir quien desee ver ese fenómeno, con la seguridad de que no se verá defraudado. Por ejemplo, el Cerro Uritorco, en Argentina.



**12.- ¿Planeas regresar al fantástico en un futuro cercano?**

En realidad, nunca he abandonado la fantasía. Aunque mis novelas más recientes, de la serie La Habana oculta<sup>3</sup>, se hayan relacionado un poco más con la situación cubana actual, en ninguna de ellas he dejado de manejar los elementos mágicos y mitológicos que son mi modo natural de expresión. Seguiré apelando a diferentes variantes de la fantasía, incluyendo la ciencia ficción. En algunos casos, es posible que me acerque más a la fantasía pura; en otros, continuaré desarrollando esa hibridación con la que siempre me he sentido tan cómoda porque me permite crear con mayor libertad, sin tener que ceñirme a las convenciones específicas de un género.

**13.- ¿Algún consejo para las jóvenes escritoras?**

Sean ustedes mismas. Busquen en su interior, exploren lo que son y lo que sienten. Hemos sido condicionadas para muchas cosas en un mundo que ha olvidado el equilibrio entre el yin y el yang, entre el Dios y la Diosa... Pero todo está cambiando. Ustedes son las verdaderas protagonistas de sus historias. No dejen que nadie les dicte lo que deben sentir, pensar o escribir.

**¿Señor de los Anillos o las Crónicas de Narnia?**

Señor de los Anillos.

**¿Omnívora o vegana extrema?**

Omnívora.

**¿Vampiros o zombies?**

Vampiros.

**¿e-book o papel?**

Papel... aunque si pienso en los bosques, me entra un gran complejo de culpa.

**¿Qué personaje de ficción te gustaría ser?**

En literatura: Lady Galadriel. En pantalla: Allie (la niña híbrida de la serie Taken, de Spielberg).

<sup>3</sup> Hasta ahora esta serie –según su orden cronológico- esta compuesta por las siguientes novelas: *Gata encerrada* (Editorial Planeta, Barcelona, España, 2001); *Casa de juegos* (Editorial Planeta, Barcelona, España, 1999); *El hombre, la hembra y el hambre* (Editorial Planeta, Barcelona, España, 1998); *La isla de los amores infinitos* (Editorial Grijalbo, España 2006).

**¿La peor novela que has leído?**

Hay unas cuantas que podrían ser “la peor”.

**¿La mejor?**

También hay muchas que podrían ser la “mejor”.

**¿Qué música escuchas?**

Celta, clásica, cubana, rock sinfónico.

**3D ¿si o no?**

Después de Avatar, ¡por supuesto que 3D!

**¿Superpoder?**

Lograr desactivar todas las armas del mundo, sin posibilidades de que el proceso pueda ser revertido.

**¿Un sueño que hayas tenido?**

Iba a contarte uno, pero está en una escena de mi próxima novela de ciencia ficción. Te respondo cuando se publique.

**¿Qué te llevarías a una isla desierta?**

¡Qué pregunta tan difícil! No sé si decidirme por Colin Firth o Sting.

**Ahora si (de verdad) terminamos. ¡Gracias Daína!**

**Sobre la Autora:** Daína Chaviano (La Habana, Cuba) Licenciada en Lengua y Literatura Inglesa, en la Universidad de La Habana. En 1979 ganó la primera convocatoria del Premio David de Ciencia Ficción con *Los mundos que amo* (1980). En 1982, fundó el primer taller literario de CF de América Latina: Oscar Hurtado. Posteriormente publicó *Amoroso planeta*. (1983, cuentos), *Historias de hadas para adultos* (1986, noveletas), *Fábulas de una abuela extraterrestre*, (1989, novela) y *El abrevadero de los dinosaurios* (1990, cuentos). Ese año, Chaviano obtuvo el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil *La Edad de Oro* por su colección de relatos fantásticos *País de dragones*. En 1991 viajó para irse a vivir fuera de Cuba. Desde entonces ha publicado *Confesiones eróticas y otros hechizos* (1994, poesía), *País de dragones* (Espasa Juvenil 2000, cuentos) y el ciclo de novelas «La Habana oculta», compuesto por *El hombre, la hembra y el hambre* (Planeta 1998) *Casa de juegos* (Planeta, 1999), *Gata encerrada* (Planeta 2001) y *La isla de los amores infinitos* (Grijalbo 2006), publicada en 25 idiomas y que se ha convertido en la novela cubana más traducida de todos los tiempos. Ha recibido numerosos reconocimientos internacionales:

Premio Anna Seghers (Academia de Artes de Berlín, Alemania, 1990); Premio Azorín de Novela (España, 1998); Premio Internacional de Fantasía Goliardos (México, 2003), por el conjunto de su obra de CF; fue la Invitada de Honor a la 25º Congreso Internacional del Arte Fantástico (Fort Lauderdale, USA, 2004); y recibió la Medalla de Oro al Mejor Libro en Lengua Española (Florida Book Awards 2006, USA) por *La isla de los amores infinitos*. En 2007 dejó su trabajo como profesora en la Universidad Internacional de la Florida (FIU) para dedicarse exclusivamente a escribir.

Su sitio Web: [www.dainachaviano.com](http://www.dainachaviano.com)



## El Último Unicornio<sup>4</sup>

Soy el último unicornio,  
 troto troto por las peñas  
 como un Cristo cabalgante  
 sobre la espuma del mar.  
 Soy el beso moribundo de la luna,  
 un incendio de plata en el monte.  
 Soy el último unicornio,  
 troto troto hasta el misterio.  
 La lluvia primigenia mojó mis crines  
 cuando huí galopando  
 sobre el silencio del mundo.  
 Sangre de oráculo hay en mis poros.  
 Busco un pasto de luz para mi hambre,  
 busco un amante gemelo,  
 íncubo excitante que me sulfure  
 y viole viole viole:  
 una cama cristalina  
 con siete columnas de labios  
 un torreón de girasoles  
 y un dosel encantado  
 Soy el último unicornio,  
 troto troto aplastando las fresas.  
 Frutas dulces salpican mi vientre.  
 Quiero ser alga en tus muslos,  
 pan y verbo quiero ser.  
 Ahora soy el enigma discreto,  
 la boca dorada que bebió un vino de  
 amor  
 y allí mismo murió loca  
 —boca ciega y muda,

<sup>4</sup> Confesiones eróticas y otros hechizos (Betania, Madrid 1994).

que aún no sabe  
 a qué sabe esa boca—.  
 Soy el último unicornio,  
 troto troto por los rincones  
 y mi aliento es la mariposa  
 que se duerme en tu mejilla.  
 No hay remedio.  
 No hay remedio.  
 Soy el último unicornio  
 y busco un duende perverso.

*Daína Chaviano (Cuba)*

## Sir Gawain y El caballero Verde<sup>5</sup>

(fragmento)

Así, pues, se quedó Arturo mirando a aquel prodigio que tenía delante del estrado; y dado que no era ningún cobarde, le dirigió este saludo:

— ¡Señor caballero, sé bienvenido a esta reunión! Yo soy el señor de esta corte; Arturo es mi nombre, y ruego te dignes desmontar y quedarte entre nosotros; después tendrás tiempo de exponer el objeto que te trae.

—No; bien sabe el que está sentado en las alturas —dijo el caballero— que no es mi propósito demorarme en este lugar. Sin embargo, tu fama, señor, es muy grande, y tu castillo y tus caballeros son considerados los mejores, los más fuertes de cuantos cabalgaron armados, los más esforzados y dignos del mundo, y los más valientes compitiendo en nobles juegos<sup>6</sup>; y

<sup>5</sup> Escrito a finales del siglo XIV.

<sup>6</sup> "Nobles juegos": es de suponer que se refiera a las justas, en las que sólo participaban dos caballeros, armados con lanza, empeñados en probar su fuerza, y no a los torneos en los que participaban muchos caballeros. Además, estos últimos fueron sometidos a un permiso especial y, a veces, del todo prohibidos en Inglaterra.

dado que hasta mí ha llegado que hacéis gala de las virtudes de la caballería, esto es lo que me trae aquí. Por este ramo puedes ver que vengo en son de paz y que no busco peligro. Si me moviesen ideas de lucha, traería la cota y el yelmo, mi escudo, mi lanza brillante y afilada, y otras armas que esgrimir; pero dado que no ansío combatir, mis ropas son suaves. No obstante, si eres tan valeroso como todos dicen, con gusto me concederás el reto que pido por derecho.

Aquí contestó Arturo, y dijo:

—Señor, noble caballero: si lo que deseas es luchar despojado de toda armadura, no quedarás decepcionado.

*Anónimo<sup>7</sup>*

## El que Acecha

Mi espada hiende el aire. La herida se cuaja de goterones sangrientos. ¿He acertado por fin en el cuerpo del que acecha, enorme, del otro lado de la realidad? ¿Es la música de su muerte este vago rugido estertoroso, esta respiración gigante? ¿O es el aire mismo el que, partido en dos, agoniza?

Asoma por el tajo la hoja de otra duda, de otra espada.

*Ana María Shua (Argentina)*

## Espadas y Demonios

### La Saga del Ratonero Gris y Fafhrd I<sup>8</sup>

(fragmento)

El Ratonero entró en la plaza por el extremo de la fuente tan silenciosamente como si hubiera acudido a cortar una

<sup>7</sup> John Ronald Reuel Tolkien y Eric Valentine Gordon publicaron una edición académica del texto de *Sir Gawain y el Caballero Verde* en 1925. Una segunda edición de este texto fue realizada por Norman Davis y publicada en 1967.

<sup>8</sup> *Fafhrd and the Gray Mouser: Swords and Deviltry* (1970)

garganta o espiar a los espías del Señor Supremo. Sus mocasines de piel de ratón no producían ningún ruido. Su espada «Escalpelo», en una vaina de piel de ratón, no emitía el menor sonido al rozar con la túnica o el manco, ambos de seda gris tejida de un modo curiosamente tosco. Las miradas que lanzaba a su alrededor por debajo de la capucha de seda gris medio echada hacia atrás estaban cargadas de amenaza y un paralizante sentimiento de superioridad.

Por dentro el Ratonero se sentía casi como un escolar..., un escolar temeroso de una reprimenda y una agobiante imposición de tareas para hacer en casa, pues en su bolsa de piel de rata, el Ratonero llevaba una nota garabateada en tinta de sepia marrón oscuro sobre una piel plateada de pez por Sheelba, el del Rostro Sin Ojos, invitando al Ratonero a presentarse en aquel lugar y a aquella hora.

Sheelba era el tutor sobrenatural del Ratonero y también, cuando Sheelba tenía ese antojo, era su guardián, y nunca servía de nada hacer caso omiso de sus invitaciones, pues Sheelba tenía ojos para localizar a quienes se atrevieran a burlarle, aunque no los tuviera en la cara.

Pero las tareas que Sheelba imponía al Ratonero en ocasiones como aquella eran especialmente pesadas e incluso ruidosas, como conseguir nueve gatos blancos sin un solo pelo negro entre todos ellos, o robar cinco ejemplares del mismo libro de caracteres rúnicos mágicos de cinco bibliotecas de brujería muy separadas unas de otras, u obtener especímenes de los excrementos de cuatro reyes vivos o muertos, y por ello el Ratonero había acudido pronto a la cita, para recibir la mala noticia lo antes posible, y había acudido solo, pues no quería que su camarada Fafhrd permaneciera a su lado

riendo disimuladamente mientras Sheelba dirigía sus homilias brujeriles a un obediente Ratonero..., y tal vez pensara en tareas adicionales.

*Fritz Leiber (Chicago, 24 de diciembre de 1910  
– 5 de septiembre de 1992)*

## Cazadoras de Tendencias

Nunca me pareció una buena idea. Incluso cuando recibí el programa de actividades y conferencias del LXXXVII Encuentro de Brujas y Sacerdotes y leí los títulos de las mismas, mis pócimas hirvieron indignadas en las marmitas. Y ellas jamás se equivocan.

Pero la fiebre por la modernidad y las tendencias se habían apropiado también de nuestro gremio, y eso no había sabañón de ciempiés que lo curara.

Así que, aunque se discutió mucho al respecto en la ponencia de la última jornada del congreso y hubo una corriente muy fuerte en contra de sus propuestas (incluso las delegadas babilónicas amenazaron con volver a sembrar el caos lingüístico), finalmente se llegó a un acuerdo de mínimos: Cada una de las demarcaciones geográficas de la Hermandad podría elegir el modo y la forma en la que transformar nuestra identidad en nuevos estereotipos que crearan tendencia y proselitismo. Se acabó la noble ocupación de secuestrar neonatos en noches de luna llena para aleccionarlos en nuestras artes, ya no más profanaciones de cementerios con las que atraer a los perturbados necrofilicos. No. Ahora dejábamos de ser brujas con nuestro nombre y nuestro carnet para pasar a ocupar la identidad de nuevos colectivos que igualmente atrajeran hacia nuestras casitas de caramelo (y por favor, tómenlo como una metáfora, que las brujas también padecemos de diabetes) a los crédulos incautos que siguieran

alimentando nuestras ansias de poder, siempre legítimas, ojo. Las hermanas de la demarcación romana, que siempre han sido unas casquivanas, decidieron crear la orden de las vestales. Vírgenes decían que eran... ¡Ja! Que lo pregunten en el Senado. A las de Oriente Medio les dio, con suerte desigual, por ser Profetas; pero a mi superiora, que es la más *fashion* de todas (para mi desgracia), le dio por las órdenes de caballería y el tema militar. Y sinceramente, yo prefería mi vieja escoba y no un caballo lleno de pulgas. Y el maldito traje de cruzado de la Orden de Malta es incomodísimo: Se me engancha la capa en la espada y ya me he cortado el miembro cuatro veces en lo que va de siglo.

David Reche (España)

## El Hobbit<sup>9</sup>

(fragmento)

— ¡Bien, ladrón! Te huelo y te siento. Oigo cómo respiras. ¡Vamos! ¡Sírvede de nuevo, hay mucho y de sobra!

Pero Bilbo no era tan ignorante en materia de dragones como para acercarse, y si Smaug esperaba conseguirlo con tanta facilidad, quedó decepcionado. —¡No gracias, oh Smaug el Tremendo! —replicó el hobbit— No vine a buscar presentes.

Sólo deseaba echarte un vistazo y ver si eras tan grande como en los cuentos. Yo no lo creía.

— ¿Lo crees ahora? — dijo el dragón un tanto halagado, pero escéptico.

—En verdad canciones y relatos quedan del todo

cortos frente a la realidad, ¡oh Smaug, la Más Importante, la Más Grande de las Calamidades! —replicó Bilbo.

—Tienes buenos modales para un ladrón y un mentiroso —dijo el dragón—.

Pareces familiarizado con mi nombre, pero no creo haberte oído antes. ¿Quién eres y de dónde vienes, si puedo preguntar?

— ¡Puedes, ya lo creo! Vengo de debajo de la colina, y por debajo de las colinas y sobre las colinas me condujeron los senderos. Y por el aire. Yo soy el que camina sin ser visto.

—Eso puedo creerlo —dijo Smaug—, pero no me parece que te llamen así comúnmente.

—Yo soy el descubridor—indicios, el corta—telarañas, la, mosca de agujijón. Fui elegido por el número de la suerte.

— ¡Hermosos títulos! —se mofó el dragón—, Pero los números de la suerte no siempre la traen.

—Yo soy el que entierra a sus amigos vivos, y los ahoga y los saca vivos otra vez de las aguas. Yo vengo de una bolsa cerrada, pero no he estado dentro de ninguna bolsa.

—Estos últimos ya no me suenan tan verosímiles —se burló Smaug.

—Yo soy el amigo de los osos y el invitado de las águilas. Yo soy el Ganador del Anillo y el Porta Fortuna; y yo soy el Jinete de Barril —prosiguió Bilbo comenzando a entusiasmarse con sus acertijos.



J. R. R. Tolkien (*Sudáfrica*, 3 de enero de 1892 – *Bournemouth, Dorset*; 2 de septiembre de 1973)

<sup>9</sup> The Hobbit (Ed George Allen & Unwin, 1937)

## La pulga andante

El caballero llegó al pueblo de Pachacán atraído por la noticia de una presencia maligna que atormentaba a los habitantes del lugar. Tenía un hermoso caballo blanco, una espada lustrosa y una armadura plateada. El alcalde le comentó el problema, una bruja se había instalado en un monte cercano hacía un mes y exigía como alimento tres niños por semana. «Qué horrible, yo la detendré. De seguro volveré pronto, aunque si tardo dos días en hacerlo es porque fallecí dando muerte a mi rival. Si fuera así, subirán por mi cadáver y me darán cristiana sepultura. Igual la hechicera morirá. Jamás he perdido una batalla». El héroe emprendió un viaje abrupto que duró algunas horas, se situó frente a una vivienda gris, hecha de madera, quebró la puerta de una patada y encontró a su enemiga sentada a la mesa, chupando unos huesos pequeños. Era horrenda, rostro rugoso y greñas por doquier. Vestía una túnica negra. «Lárgate, estúpido, soy demasiado poderosa para ti». El combate se inició. No duró más de tres segundos. El guerrero sólo alcanzó a desenvainar su espada. La canalla hizo un movimiento con la mano y dijo: «Por haber sido un bruto que a la deriva camina, te volverás al instante una pulga saltarina». Y así quedó convertido él. No obstante, estaba lejos de rendirse. Mientras ella se reía a carcajadas, la pulga, de un salto, se instaló en su oído izquierdo y le picó con fuerza. Luego le pinchó todo el cuerpo, la desgraciada no sabía como detener aquel trance. Para transformar a una víctima debía verla a la cara. Y no podía atisbar un solo milímetro de la pulga. El insecto se le introdujo por las fosas nasales y saltó veloz hasta llegar a la tráquea. La bruja se ahogó y cayó muerta. ¡Un nuevo triunfo para el caballero andante! Permaneció en aquel tenebroso lugar por miedo a perderse en el bosque.

Un día y medio después los pueblerinos arribaron al sitio. Encabezados por el alcalde y su mujer, penetraron en la casa y encontraron el cadáver de la bribona. «¿Dónde está el caballero?», preguntó el alcalde. No había rastros de él. Su corcel estaba afuera, inquieto y sediento. «¡Au!», chilló su esposa. «¿Qué pasa, mujer?». «Ay, esposo, una pulga me picó, pero conseguí cogerla y reventarla. Estaba muy dura ¡como un granito de plata!».

*Carlos Enrique Saldivar (Perú)*

## La Torre del elefante<sup>10</sup>

(fragmento)

«Viajamos por el espacio con poderosas alas que nos transportaron por el cosmos a mayor velocidad que la luz, porque habíamos luchado contra los reyes de Yag y fuimos derrotados y desterrados. Y jamás pudimos regresar, porque en la tierra nuestras alas se marchitaron. Aquí vivimos alejados de la vida terrenal, luchamos contra los extraños y terribles seres que en ese entonces poblaban la tierra, y por ello fuimos temidos y nadie nos molestó en las sombrías selvas del este, donde teníamos nuestra morada.

»Hemos visto cómo los monos se transformaban en hombres y los vimos construir las rutilantes ciudades de Valusia, Kamelia, Commoria y otras. Los hemos visto tambalearse ante los ataques de los paganos atlantes, pictos y lemurijs. Hemos visto cómo los océanos se levantaban y sumergían a Atlantis y Lemuria, las islas de los pictos y las brillantes ciudades de la civilización. También vimos cómo los sobrevivientes de los reinos pictos y los atlantes construían su imperio de la Edad de Piedra y luego cayeron en la ruina, enzarzados en sangrientas batallas. Hemos visto cómo

<sup>10</sup> The Tower of the Elephan (Weird Tales, 1933)

los pictos se hundían en los abismos del salvajismo y cómo los atlantes volvían a descender al nivel del mono. Hemos visto cómo los nuevos salvajes se dirigían hacia el sur desde el Círculo Ártico, en oleadas conquistadoras, para construir una nueva civilización con los nuevos reinos llamados Nemedía, Koth, Aquilonia y otros.

«Vimos cómo tu pueblo surgía con un nuevo nombre de las selvas de los monos que habían sido los atlantes. Hemos visto a los descendientes de los lemuriós que habían sobrevivido al Cataclismo levantarse una vez más superando el salvajismo y dirigirse hacia el oeste convertidos en hirkanios. Y hemos visto cómo esta raza de seres malignos, sobrevivientes de la antigua civilización que existía antes del hundimiento de Atlantis, volvía a tener cultura y poder: se trata de este maldito reino de Zamora. Hemos visto todo esto, sin ayudar ni entorpecer las inmutables leyes del cosmos, y nos fuimos muriendo uno tras otro; porque nosotros, los hombres de Yag, no somos inmortales, si bien nuestras vidas son como las vidas de los planetas y de las constelaciones. Finalmente quedo yo solo, soñando con los tiempos pasados entre los ruinosos templos perdidos en la selva de Khitai, venerado como un dios por una antigua raza de piel amarilla.

*Robert Ervin Howard (Peaster, Texas, 22 de enero de 1906 – Cross Plains, Texas, 11 de junio de 1936)*

### **Vicisitudes de un acero**

Antes de que lo mataran, Roldán quiso quebrar su espada contra una roca. Se rompió la roca, pero no el arma, que rebotando por el aire fue a caer al agua. Sorda del golpe y confundida por la actitud del amo, cruzó el océano y se instaló en los Andes. Un prócer volvió a esgrimirla y cavó los pechos de sus

adversarios. Fundada la república, la internaron en un museo. Guerrilleros la raptaron para convertirla en símbolo y hubo quien encargó réplicas para regalarla. Hastiada y sin el halo que otrora le diera fama, optó por regresar al punto de partida. Al lado de la fuente y de la verde haya, donde por los aires volara, resolvió, largamente meditando, hacerse añicos contra la roca que ahora la acogería compasiva y con dureza.

*Adam Gai (Israel)*

### **Los Nueve Príncipes de Ámbar<sup>11</sup>** (fragmento)



Mi cabeza vibraba y mi corazón parecía estar siendo cortado en pedazos.

¡Ámbar!

Ámbar era la ciudad más grande que hubiera existido jamás o que fuera a existir. Ámbar siempre había sido y siempre sería, y cualquier otra ciudad, en cualquier lugar, que existiera, no sería más que un reflejo de una sombra de alguna fase de Ámbar. Ámbar, Ámbar, Ámbar... Te recuerdo.

<sup>11</sup> Primera de las novelas de la saga *The Chronicles of Amber: Nine Princes in Amber* (1970), *The Guns of Avalon* (1972), *Sign of the Unicorn* (1975), *The Hand of Oberon* (1976), *The Courts of Chaos* (1978)

Nunca volveré a olvidarte. Creo, muy dentro de mí, que nunca te olvidé a través de todos estos siglos en los que vagué por la Tierra de Sombra, porque a menudo, durante la noche, mis sueños eran perturbados por las imágenes de tus verdes y dorados capiteles y tus majestuosas terrazas. Recuerdo tus anchos paseos y tus campos de flores, doradas y rojas. Recuerdo la dulzura de tus aires, y los templos, palacios, y todo lo agradable que contenías, contiene y siempre contendrás. Ámbar, ciudad inmortal de la que cualquier otra ciudad ha tomado su forma. No puedo olvidarte, ni siquiera ahora, ni olvidar aquel día del Patrón de Rabma, cuando te recordé dentro de los reflejos de los muros, aliviado con una comida, después de la casi total inanición, y el amor de Moira; nada, nada puede ser comparado al placer y al amor de recordarte; y ahora, mientras permanezco contemplando las Cortes del Caos, contándole esta historia al único que puede oírla, que quizá la pueda repetir, que no morirá después de que yo haya muerto interiormente, incluso ahora, te recuerdo con amor, ciudad que nací para gobernar...

*Roger Zelazny (Euclid, Ohio, 13 de Mayo, 1937  
– Santa Fe, Nuevo México, 14 de Junio, 1995)*

### **Cómo sobrevivir a los demás**

—Altísimo Señor—el gran sacerdote se arrodilló ante Taeweig da Wuctaint, formidable en su trono—, los sabios hemos concluido nuestro reconocimiento de vuestra persona, humores, secreciones, excreciones, palabras y hechos, y hemos llegado a la conclusión de que no sufrís envenenamiento sino los efectos de vuestra vida aventurera.

El rey guerrero enarcó una ceja.

—En primer lugar—dijo el erudito—, el relente ha penetrado en vuestros huesos y

garganta, de ahí el dolor de articulaciones y la opresión en los pulmones. Vuestra dieta de carnes, toda clase de carnes, junto con la bebida y los excesos en que habéis incurrido, os causa indigestiones y ventosidad. El ardor, en cambio, viene de ayunos sufridos, supongo, en la guerra o en vuestra juventud. En cuanto al suplicio en riñones y aparato viril, lo debéis a tantas mujeres que habéis tenido. Las vigiliass, sobresaltos y desventuras están detrás, apuesto, de las recurrentes migrañas y accesos de sangre. Respecto a las alucinaciones y ocasional insania, aventuro se originan en el sinnúmero de magos que os deben haber hechizado, leído la mente, intentado controlar, y otras manipulaciones.

Haciendo un ademán interrogativo, Taeweig se inclinó hacia adelante.

—Nuestro consejo es—continuó el sacerdote—, que cambiéis de vida. Es tarde para revertir todo el mal, pero si seguís el régimen que os hemos escrito, prolongaréis y aliviaréis vuestra existencia. Yo seré vuestra guía. Observadme—el sabio abrió los brazos—, yo era un hombre hecho y derecho cuando nacisteis, y sin embargo os sobreviviré, porque siempre he vivido del modo que os aconsejo.

El rey observó el aspecto fresco del clérigo. —¿Moriré antes que tú, has dicho?—frunció el ceño—. ¿Incluso si a partir de ahora vivo como tú digas?

El sacerdote asintió, con expresión no exenta de jactancia.

—Pues no me da la gana—rápido como serpiente, Taeweig extrajo su espada y decapitó al clérigo.

*Juan Pablo Noroña Lamas (Cuba)*

## Juego de Tronos<sup>12</sup>

### Canción de Hielo y Fuego I (fragmento)



En algún lugar hacia el poniente, más allá del mar Angosto, se extendía una tierra de colinas verdes, llanuras en flor y anchos ríos caudalosos, donde torres de piedra oscura se alzaban entre imponentes montañas grisáceas y los caballeros con armadura cabalgaban a la batalla bajo los estandartes de sus señores. Los dothrakis denominaban aquel lugar *Raesh Andahli*, Tierra de los Ándalos. En las Ciudades Libres se hablaba de los occidentes y de los Reinos del Poniente. Su hermano utilizaba un nombre más sencillo, la llamaba: «nuestra tierra». Para él, aquellas palabras eran como una plegaria. Si las

<sup>12</sup> *Game of Throne* (1996) primera de las novelas de la saga Canción de Hielo y fuego (*A Songo f Ice and Fire*) que continua con las novelas: *Choque de Reyes* (*A Clash of Kings*, 1998); *Tormenta de Espadas* (*A Storm of Swords*, 2000); *Festín de Cuervos* (*A Feast for Crows*, 2005); *Danza de Dragones* (*A Dance with Dragons*, 2011).

repetía con frecuencia suficiente, los dioses acabarían por escucharlas. «Nuestra por derecho de sangre, sólo la traición nos la arrebató, pero sigue siendo nuestra, será nuestra eternamente. No se le puede robar a un dragón lo que es suyo. No, no. El dragón recuerda.»

Quizá el dragón recordara, pero Dany no. Nunca había visto aquella tierra que según su hermano les pertenecía, aquel reino más allá del mar Angosto. Los lugares de los que le hablaba, Roca Casterly y el Nido de Águilas, Altojardín y el Valle de Arryn, Dorne y la Isla de los Rostros... no eran más que palabras para ella. Viserys tenía ocho años cuando salieron huyendo de Desembarco del Rey para escapar de los ejércitos del Usurpador, pero en aquellos días Daenerys no era más que un proyecto en el vientre de su madre.

Pero su hermano le había contado tantas veces aquellas historias que, en ocasiones, Dany llegaba a imaginar cómo había sido todo. La huida a medianoche hacia Rocadragón, con la luz de la luna reflejada en las velas negras del barco. Su hermano Rhaegar luchando contra el Usurpador en las aguas ensangrentadas del Tridente y muriendo por la mujer a la que amaba. El saqueo de Desembarco del Rey a manos de aquellos a los que Viserys llamaba «los perros del Usurpador», los señores Lannister y Stark. La princesa Elia de Dorne suplicando piedad mientras le arrancaban del pecho al heredero de Rhaegar y lo asesinaban ante sus ojos. Los cráneos bruñidos de los últimos dragones, mirando sin ver desde las paredes del salón del trono donde el Matarreyes le había abierto la garganta a su padre con una espada dorada.

George R. R. Martin (*Bayonne, Nueva Jersey, 20 de septiembre de 1948*)



## Cinco pasos para un sacrificio

El ogro cortó las cabezas. El duende las recogió. El gigante las apiló formando un inmenso tótem. El brujo las consagró. Juntos imploraron la protección de las fuerzas de la naturaleza, pero aún así, llegó el feroz dragón y se los comió.

*Sara Lew (Argentina-España)*

## Camioneros<sup>13</sup>

### El Éxodo de los Gnomos I

(fragmento)

Todo se rige por una especie de relatividad. Cuanto más deprisa vive uno, más se prolonga el tiempo. Para un gnomo, un año dura lo que una década para un humano. Recordadlo. Y no dejéis que ello os inquiete. A ellos no les importa. Ni siquiera se dan cuenta.

*I. En el principio era el Emplazamiento.*

*II. Y Arnold Bros (fund. en 1905) inspeccionó el solar del Emplazamiento, y Vio que tenía Posibilidades.*

*III. Porque estaba En la Calle Mayor.*

*IV. Sí, y también estaba Bien Comunicado por diversas Líneas de Autobús.*

<sup>13</sup> *Truckers* (1989) primera novela de la trilogía del Éxodo de los Gnomos: *Cavadores* (Diggers, 1989) y *La nave* (Wings, 1990).

*V. Y Arnold Bros (fund. en 1905) dijo: » Que se haga aquí una Tienda; Y Que sea una Tienda como no ha Visto el Mundo hasta hoy;*

*VI. »Que su Fachada se extienda desde la Calle Palmer hasta el Mercado del Pescado, y sus Escaparates desde la Calle Mayor hasta el Paseo*

*Disraeli;*

*VII. »Que su Altura alcance Hasta Cinco Plantas más Sótano, y que esté llena de Ascensores; que ardan los Fuegos Eternos en la Sala de Calderas del Subsótano y que, en todas las demás plantas, haya Cuentas de Clientes para hacer Pedidos de Cualquier Artículo;*

*VIII. »Pues esto es lo que todos deberán saber de Arnold Bros (fund. en 1905): Todo bajo un solo Techo. Y que la Tienda se llame: Grandes Almacenes de Arnold Bros (fund. en 1905).»*

*IX. Y Así se Hizo.*

*X. Y Arnold Bros (fund. en 1905) dividió la Tienda en Departamentos de Ferretería, Corsetería, Modas y otros, según el Género, y creó Humanos que la llenaran de Todos los Artículos y dijo: «Sí, Todos los Artículos están aquí». Y Arnold Bros (fund. en 1905) dijo: «Que haya Camiones, y que sus Colores sean el Rojo y el Dorado, y que circulen para que Todos sepan que Arnold Bros (fund. en 1905) lleva Todas las Compras A Domicilio.*

*XI. »Que haya Campaña de Navidad y Saldos de Invierno y Rebajas de Verano y Semana de Vuelta al Cole y todos los Artículos en su Temporada.»*

*XII. Y a los Grandes Almacenes llegaron los Gnomos, que los convertirían en su Mundo, para Siempre Jamás.*

De El libro de los gnomos, *Sótanos*, vs.  
I-XII

Terry Pratchett (*Beaconsfield, Inglaterra; 28 de  
abril de 1948*)

## La Isla de Los Guerreros Muertos

Dicen los viejos y polvorientos libros que existe una isla, situada en el otro extremo del gran océano, en la que perviven las almas de los grandes guerreros.

La balada de Bar-al-Kalam narra el viaje de un grupo de *astinirios* en busca de esa isla, y las aventuras y desventuras que les acaecieron para, finalmente, tener que regresar a casa sin haber siquiera vislumbrado el objeto de su odisea. También cuenta una historia similar la crónica del Magister Ubsala, aunque en esta ocasión el protagonista —único superviviente de la expedición— llega a atisbar las costas de la isla, aunque los vientos lo arrastran lejos de ella.

En los antiquísimos pergaminos de Khadir, de autor anónimo, se dan más detalles sobre lo que acontece en esa isla, a la que denominan “*Ghadar la umna dest*” o, en nuestro idioma, “Isla de los guerreros muertos”. Según su desconocido autor, las almas de los grandes guerreros vagan por allí, en forma de opalina niebla, y transitan por los intrincados senderos de la floresta. Cuando se encuentran dos de esas almas, se transmutan en cuerpos de sangre y carne, que vienen a ser los de los guerreros muertos. Entonces se enfrentan en ardorosos combates, que pueden durar horas, y hasta días. Cuando uno de ellos vence acaba la lid, y los dos contendientes vuelven a convertirse en niebla y se dispersan... hasta volver a encontrarse con las almas de otros guerreros.

Es una historia extraña, casi tanto como las que tratan de la construcción de las

desaparecidas ciudades de Mihr, y las crónicas hablan de esta isla como de un paraíso para los grandes hombres de armas. Este modesto narrador, en cambio, es de la opinión que el lugar más parece un infierno de condena a un lugar de reposo.

Francisco José Segovia Ramos (*España*)

## La Espada Rota<sup>14</sup> (fragmento)

—Buenas tardes, madre —dijo Imric.

—Ninguno de vosotros, gente élfica, puede llamarme madre, ya que he dado a luz hijos muy altos, pero de hombre —refunfuñó la bruja, mientras le invitaba a entrar y se apresuraba a servirle un cuerno de cerveza.

Los agricultores de los alrededores la proveían de alimentos y bebida como pago de la poca magia que podía hacer para ellos. Si antes Imric había tenido que doblarse, literalmente en dos, para entrar en la choza, en aquel momento, para sentarse en la única banqueta que estaba a la vista, no tuvo más remedio que aligerarla de una gran confusión de huesos y demás desperdicios que la cubrían.

Miró a la bruja con los extraños ojos de mandorla de los elfos, de un anublado color azul, sin blanco ni pupila. En los ojos de Imric relampagueaban pequeños destellos, como de luz de luna, que se recortaban contra las sombras del saber antiguo, ya que aquella tierra le conocía desde hacía mucho tiempo. Pero siempre había conservado un aspecto juvenil, con la frente amplia y los pómulos altos, la barbilla apuntada y la nariz recta y fina, signo inconfundible de los elfos de alta cuna. Su flotante cabellera de tonos plata y oro, más fina que la seda de la araña, cayéndole por debajo del yelmo adornado

<sup>14</sup> *The Broken Sword* (Ballantine Books, 1954)

con cuernos, se derramaba sobre sus hombros, cubiertos con un manto rojo.

—No ha sido frecuente, en estas últimas generaciones, que los elfos se mezclaran en las cosas de los hombres — dijo la bruja.

—Es cierto, hemos estado demasiado ocupados en guerrear contra los trolls — contestó Imric, con una voz que era como el lejano susurro del viento entre los árboles—. Pero ahora que nos hemos concedido una tregua, tengo curiosidad por saber qué ha ocurrido durante los últimos cien años.



*Poul Anderson (Bristol, Pensilvania el 25 de noviembre de 1926 y fallecido el 31 de julio de 2001)*

### Adivino

— ¡De tu lengua pende tu vida, anciano! Contesta: ¿sería prudente enfrascarme en una campaña sangrienta para liberar a mi amantísima esposa de sus captores? — preguntó el visitante.

Temblando como una hoja, el decrepito augur solicitó algunos datos al desconocido y los grabó en una tablilla de barro. Con los nervios a flor de piel la colocó ante sí y, mientras fingía un trance, graznó:

—Avizoro tiempos de proezas inenarrables, ¡oh! Gran caudillo. Honrarás Tu Nombre zarandeando y vapuleando a los héroes enemigos más fieros. Las murallas cederán y tu brazo invencible abrirá de par en par las puertas de la

ciudadela. Victorioso recuperarás cuanto te pertenece.

El guerrero oprimió enardecido la empuñadura de su espada:

—Me satisfacen tus palabras, sabio — bramó contento, e inició el mutis.

—Pero eso no es todo —se envalentonó el augur—. Las huestes griegas bajo tu mando removerán, agitarán... ¡sacudirán, revolverán y batirán a los troyanos hasta su completo exterminio; glorificando una vez más Tu Nombre! Confía ciegamente en mí y desaparecerá el

escepticismo que ahora frunce tu ceño, ¡oh! Poderoso. Remenéalos. Despatarra.

El guerrero se acercó presuroso al augur y le arrancó la tablilla de las manos. De una ojeada encontró lo que buscaba y le mostró al anciano, con la punta de su arma, una línea de trazos inseguros:

—Mal. Te dije bien clarito: “Rey Menelao, de Esparta”.

*Claudio G. del Castillo (Cuba)*

### La Fortaleza Invencible, salvo que Sacnoth la ataque<sup>15</sup>

(fragmento)

Ahora bien, en el tiempo del que hablo, la perturbación cundía en Allathurion,

<sup>15</sup> *The Fortress Unvanquishable Save for Sacnoth uno de los cuentos publicados en The Sword of Welleran and other stories (1908)*

pues desde una cierta tarde, sueños malignos empezaron a filtrarse entre los árboles y a penetrar en la pacífica aldea; y se apoderaron de la mente de los hombres y los condujeron en la noche por las cenicientas planicies del Infierno. Entonces el mago de esa aldea empezó a preparar hechizos contra esos sueños malignos; no obstante los sueños siguieron viniendo a raudales entre los árboles no bien se había hecho la oscuridad y en la noche llegaban a la mente de los hombres a lugares terribles y eran causa de que alabaran a Satanás abiertamente con sus labios.

Y los hombres tuvieron miedo de dormir en Allathurion. Y se volvieron macilentos y pálidos, algunos por falta de sueño y otros por las cosas que veían en las planicies cenicientas del Infierno.

Entonces el mago de la aldea subió a la torre de su morada y toda la noche aquellos a los que el miedo mantenía despiertos pudieron ver su ventana iluminada. Al día siguiente cuando la hora del crepúsculo hacía ya tiempo que había pasado y la noche se concentraba de prisa, el mago se dirigió al borde del bosque y lanzó allí el hechizo que había preparado. Y el hechizo era algo apremiante y terrible, con poder sobre los malos sueños y sobre los espíritus del mal; porque era un poema de cuarenta versos en muchas lenguas, tanto vivas como muertas, y contenía la palabra con la que la gente de las llanuras suele maldecir a los camellos y el grito con que los balleneros del Norte atraen a la ballenas hacia la costa para darles allí muerte y una palabra que es causa de que los elefantes barriten; y cada uno de los cuarenta versos termina con una palabra que rima con «avispa»

*Edward John Moreton Drax Plunkett, XVIII  
Barón de Dunsany (Londres, 24 de julio de 1878  
– Dublín, 25 de octubre de 1957).*

## El Collar de Gram

Hiet hat das maere ein ende: das ist der  
Nibelunge not<sup>16</sup>.

NIBELUNGENLIED

NO SÉ QUÉ me gusta más, si atinar el mejor recorrido por las calles de una ciudad capital o las charlas entre compañeros mientras se prorroga la espera. Alineados juiciosamente en las afueras de un ministerio, nunciatura o presidencia, los choferes nos entregamos con saña al tráfico de ociosidades, chistes obscenos y alguna imprudencia sobre la vida privada de los embajadores. En realidad, somos el poder detrás del poder pues sabemos lo que hay que saber. Como por ejemplo, que Sigfried, el austriaco, cura de palabra. No hay dolor de espalda, resaca o impotencia que no pueda conjurar. Aunque es un hombre de corazón sensible, no lo hace para todos, sino con aquellos en cuya lealtad confía. Dicen que cierra los ojos, extiende las manos, eleva un rezo y se consume el prodigio. Pese a mi codicia nunca había conseguido que me revelara el origen de su magia.

Cierta vez fuimos a su casa y logré emborracharlo. Para propiciar la infidencia, celebré su nombre de héroe germánico. Sonrió asintiendo y balbuceó algo sobre la progenie de los antiguos dioses. Luego, se quitó un collar de metal trenzado, en forma de herradura y rematado en cada extremo con una cabeza de dragón. Me confesó que era todo lo que conservaba de su fiel Gram. Mi versación en las sagas vikingas era bastante como para saber que aludía a la espada forjada por Völundr, herrero diestro en hechicerías. Por obra del abundante *aquavit*, torné a creer que esa pieza de orfebrería bestial provenía del acero homicida de Fafner, el dragón custodio del oro maldito. Y con un eco de pretéritas leyendas, confirmé que los revulsivos atajos temporales volvían a enfrentarnos.

Los noticieros anunciaron la desgraciada muerte del chofer de la embajada de Austria.

<sup>16</sup> Aquí tiene su fin el cantar: ésta es la desdicha de los Nibelungos – EL CANTAR DE LOS NIBELUNGOS.

Se descartaba cualquier hecho de violencia y nada se mencionaba del robo del collar, del oro o aún, las gemas. Al parecer, murió ahogado en su tina de baño, donde se quedó dormido por el abuso de alcohol y otras sustancias. Al poco tiempo, promovieron a mi jefe a la sede diplomática en la India. ¡Pero qué torpeza la mía! omití presentarme: soy Hagen Tronje, chofer de Gunnarr de Worms, el atrabiliario embajador de Islandia.

*Pablo Martínez Burkett (Argentina)*

## Esperanza del venado<sup>17</sup>

(fragmento)

-¿Qué crees que es la magia, Carniseco?

-Poder. Poder adquirido con sangre.

-Adquirido. Sí, supongo que eso es todo lo que has podido aprender. Pero no se adquiere como compran los mercaderes, con dinero. Ellos dividen lo que es ganar de lo que es adquirir, poniendo el dinero de por medio, tal que el precio puede subir y bajar y perder relación con el trabajo. Es así como a uno le pueden engañar. Pero los precios no cambian cuando se trata de la sangre.

-Bueno. Entonces digamos que se gana.

-Tampoco se gana. Pues uno no puede hacer más para ganar más. Está allí, en ti. Sólo está. En cada ser viviente, según la sangre. La sangre de la vida es una red, una trama que trazamos con nosotros, en la cual atrapamos la vida del mundo

mientras andamos. Y la sangre viviente entraña poder, y lo conserva, de tal forma que cuando uno como yo, que sabe utilizar dicho poder, cuando yo, digamos, extraigo la sangre caliente puedo dar forma, puedo construir, puedo crear y puedo matar. Pero no con tu sangre, Orem el Carniseco. Oh, tú atrapas la vida cuando pasa, sí, el poder fluye en ti como en ningún otro. Mejor que en los demás, ya que tu red es grande, se teje en ti y alrededor de ti, y extraes vida y poder de todos. ¿Pero te llenas de poder? ¿Hay más poder en ti?

-¿No?

-Tú sustraes la magia que hay en la sangre, pero luego se escurre de ti, regresa a la tierra, a la espera de que la absorban los árboles y la hierba, de que se fusione con el aire, que la incorpore el rebaño, que se asiente nuevamente en la sangre de los demás hombres. No puedes utilizarla. Se escurre de ti y desaparece.

*Orson Scott Card  
(Richland, Washington, 24 de agosto de 1951)*

## Aonar

El mandoble dibujaba en el aire toda suerte de figuras. Las rizadas volutas de humo de las hogueras eran

interrumpidas, en su ascendente huía hacia el cielo, por los cortes precisos de los diestros movimientos de Aonar.

Aonar era menudo y fortachón, tenía la constitución de un atleta, un rostro aniñado como el de un juglar, el corazón amargo y el alma guerrera. Mientras aguardaba la retirada de las tropas y el



<sup>17</sup> Hart's Hope (Berkley Publishing, 1983)

enterramiento de las víctimas de la batalla calibrando las consecuencias de aquella última refriega memorizaba la fisonomía de sus víctimas. En cierta ocasión, un augur le predijo: “Muchacho de nada te servirá la pericia en el manejo de este mandoble si intentas olvidar. Escúchame bien Aonar, tu última batalla será en la que te midas contra aquellos que hubieras olvidado, vivos o muertos”.

Siempre era el último en retirarse. Si no lograba recordarlos buscaba entre los restos la mirada apagada de los caídos.

Con amplios aspavientos la espada bastarda del guerrero parecía querer espantar o quizás rescatar las almas atrapadas entre la bruma. El silencio del recién estrenado campo santo le sacaba del letargo de sus pensamientos y obsesiones que le habían mantenido en larga vigilia durante horas en aquel día que no parecía querer tener fin, y en una lucha incansable con el viento.

Aonar no podía dejar que la noche le impidiera observar, mirar, recordar a cada uno de sus enemigos, temía ver cumplido el augurio, fue por eso que mandó encantar su arma de forma tal que la luz del sol apareciera atraída por su filo en una constante amenaza contra el astro rey, en duro e invisible combate que le obligaba a no cejar en la guardia blandiendo acometidas hasta que todos los cuerpos fueran enterrados, y que solo entonces al ocultar la espada la noche pudiera regresar.

Con un golpe de tierra sepultaron el último cuerpo, detuvo el movimiento del mandoble, lo envainó, y la noche regresó

nuevamente destapando el rostro de la luna.

*Carmen Rosa Signes U. (España)*

## Los Espadachines de Varnis<sup>18</sup> (fragmento)

Las lunas gemelas acariciaban los rojos desiertos de Marte y la desolada ciudad de Khu-Loanis. El céfiro nocturno suspiraba por entre las frágiles espiras y susurraba en las desgastadas celosías de los templos vacíos, y el polvo rojo transformaba a la ciudad en una masa de cobre.



Era ya casi medianoche cuando el distante sonido de cascos al galope llegó a la ciudad, y pronto los jinetes pasaron atronando por debajo del antiguo portalón.

Tham, Señor de la Guerra de Loanis, llevando a sus perseguidores la escasa ventaja de unos veinte metros, se dio cuenta cansadamente de que la distancia se iba acortando, y espoleó los escamosos costados de su vorkl exápodo con crueles golpes. El fiel animal lanzó un suave grito de desesperación cuando trató de obedecer y no pudo lograrlo.

Frente a Tharn, sobre la gran silla doble de montar, se hallaba Lehni-tal-Loanis, Princesa Real de Marte, cabalgando el desmañado animal con natural gracilidad, inclinada hacia adelante a lo largo de su arqueado cuello para murmurar rápidas palabras de ánimo en sus aplastadas orejas. Luego se recostó

<sup>18</sup> Fue publicada originariamente en el fanzine de Irlanda del Norte *Slant*; luego, los editores de la revista norteamericana *Other Worlds* la ofrecieron al público general.

contra el pecho de Tharn, recubierto por la cota de mallas, y volvió hacia él su angélico rostro, ardiente y ruborizado por la emoción de la persecución, con los ojos de color ámbar encendidos con el amor que sentía hacia el extraño héroe de más allá del tiempo y del espacio.

-¡Aún podemos ganar este combate, mi Tharn! - ¡Allá, tras ese arco, se halla el Templo del Vapor Viviente, y una vez allí podremos desafiar a todas las hordas de Varnis!

*Clive Jackson (Irlanda)*

### **Bruja en invierno**<sup>19</sup>

Cuando llega la estación de los fuegos azules

me entrego a los rituales que provienen del sur:

grimorios que se mezclan con cultos remotos

y ensalmos dadivosos rebosantes de amor.

Subiré en mi escoba, amarga y hereje, como una infusión que se evapora hirviente.

Un canto de tormenta arreciará mi vuelo cuando el frío envuelto en paño de azafrán se arrebujé espantado por los huecos del monte

y devore los latidos ocultos en el mar.

El viento de la noche dejará caer sus mieses

en los copos de leche sobre uvas en flor.

Atrás quedará un rastro: festín para mi amante.

No dejaré una mano ni un pétalo sin poblar.

Sentiré de nuevo la hidromiel en los labios y la hierba alucinante que inspiró la voz del dios.

Nunca haré recetas ni filtros para el odio.

Mi boca llevará una libertad distinta.

De planeta en planeta saciaré el hambre de toda la sapiencia que no pude alcanzar: seré barda y nigromante, pitonisa y vestal.

Buscaré el árbol de los divinos celtas y evocaré los nombres que olvidé al morir.

Cada antigua vida volverá al recuerdo.

Cada siglo roto encontrará su paz.

La magia fue la misma en cada gruta del bosque.

La magia pudo ser y aún pudo quedar.

Yo abriré mis manos al dominio perdido.

Yo abriré mi boca al conjuro del sol.

El viaje es la respuesta al verdadero hechizo:

el futuro es presente y el pasado hoy.

*Daina Chaviano (Cuba)*

<sup>19</sup> *Confesiones eróticas y otros hechizos* (Betania, Madrid 1994).



## Revelaciones

Carlo ocupaba el lugar principal a la cabeza de la mesa, Francesca su esposa se acercó y sirvió agua fresca en los vasos de todos, el pequeño Luigi sentado a la izquierda de su padre no dejaba de observar con atención a Girolamo un viejo amigo de la familia y considerado en el pueblo un hombre de extrema sabiduría, en realidad era un mago; el niño estaba tan distraído que no probaba bocado, pero de un momento a otro algo inaudito sucedió, Girolamo se movió de tal forma que dejó al descubierto su antigua espada, larga e imponente como era, Luigi se puso de pie y comenzó a gritar:

- ¡Señor Girolamo!, ¡Señor Girolamo!, ¡su espada, su espada!, se ha puesto azul, está brillando, brilla muy fuerte.

En ese instante el pequeño se lanzó hacia la espada para tocarla con sus manos, al momento del contacto la espada lanzó chispas y Luigi fue arrojado por el aire estrellándose en el piso donde quedó inconsciente. Carlo y Francesca gritaron fuerte y se levantaron haciendo caer sus sillas, con lágrimas en los ojos intentaban hacer reaccionar al pequeño llamándolo por su nombre. Girolamo estaba consternado, se quedó sentado sin poder creer lo que había sucedido; era la tercera vez en cientos de años que la espada brillaba azul, lo que presagiaba presencia oscura y cercanía de muerte, la espada elaborada por los elfos contaba con un hechizo que prevenía a su portador del peligro para que pudiera estar preparado y lograra vencer los obstáculos que se le presentaban y salvar así la vida, lo atemorizaba haber visto la espada brillar azul, una pregunta saltó a su mente ¿moriría Luigi?, la espada no lo alertaba a él, quien la vio brillar azul y la había tocado con sus manos era el niño, pero,

¿por qué el pequeño voló por los aires?, ¿por qué había lanzado chispas la espada?, nunca antes había pasado algo así con ella; todo era tan confuso y aterrador; solo una respuesta rondaba su mente: todo era producto del poder de la brujería negra que pretendía acabar con la vida del pequeño; no cabía duda alguna, los tiempos oscuros estaban por llegar.

*M<sup>a</sup> del Socorro Candelaria Zárate (México)*

## Filo inverso

El filo de la espada da un golpe seco, hora de despertar. Sobre la alfombra de hojas una cabeza se aleja en giros de nuca-nariz.

La hoja vuelve por el rastro que dejó su vuelo. Trocitos y trazos rojos se comen el brillo del metal.

La empuñadura, de pulso glacial, se acomoda cerca del torso. Enfrente, quedan dos piernas que no se estremecen, un cuerpo inmutable y un cuello ralo, espontáneamente coagulado.

Dentro del monte hay movimientos. Detrás de cada tronco, emergen cientos de hombres y mujeres sin cabeza.

El que todavía huele a sangre, baja una rodilla al piso y reclina la otra.

La espada que lo decapitó, refriega la hoja sobre sus ropas y vuelve a espejar el brillo de las estrellas.

El de pulso glacial, aferrado a la empuñadura, se calza la espada en el cinturón.

El decapitado se pone de pie, reclina el torso, se lleva la mano derecha al pecho y con ese gesto le agradece al Caballero de la espada que le haya dado vida.

Los habitantes del bosque celebran el nuevo nacimiento, golpean su cogote muñón contra la corteza de los troncos y los ruidos secos ensordecen. El recién

nacido se pone de pie, da media vuelta y va donde los ruidos llaman.

El Caballero lo ve alejarse y solo se irá cuando cada uno desaparezca detrás de un tronco. Con orgullo contempla como la nueva civilización progresa, pero no tiene mucho tiempo, la Ciudadela está llena de hombres y mujeres a quienes debe aplicarles el filo inverso para darles vida.

*Juan Guinot (Argentina)*

### Bar Excalibur

En el barrio abrieron un nuevo bar, el *Excalibur*. Tras la barra, varios camareros vestidos de brujos servían unas generosas pociones de vino, cerveza, *calimochó*, whisky y vodka con la que uno se ponía a temblar. Al fondo del local, clavada en la piedra, se encontraba una réplica perfecta de la legendaria espada utilizada por el Rey Arturo. Algunos parroquianos, tras beber unas cuantas pociones mágicas, decían que era la auténtica e intentaban extraer la espada sin éxito. La condenada se resistía. Se rumoreaba que sólo aquel que fuera lo suficientemente ebrio podría extraer *Excalibur*. Muchos se lo propusieron, pero resultó inútil. Lo único que obtuvieron fue un coma etílico y una resaca de campeonato. La espada permaneció durante meses inmutable, incrustada en la piedra. Un día, Andrés se cegó a beber pócimas de cerveza. Luego, se aproximó a la espada, puso sus manos en la empuñadura y la extrajo de la piedra. Los asiduos al *Excalibur* se quedaron con la boca abierta y la sorpresa impresa en sus ojos.

— ¿Cómo lo has conseguido?

— Me ha resultado fácil. No hay nada imposible para el campeón mundial de barra fija.

*Rubén Gozalo (España)*

### Rudeza

Alza la copa el joven Gotfried, y bebe del vino espumoso que contiene. A su alrededor, cantan los guerreros, en el campamento improvisado entre los restos de la ciudad conquistada. Cantan loas a Gotfried, su nuevo líder, cantan olvidados de sus dudas sobre el temple del joven, de su capacidad para ocupar el lugar de su padre, el sanguinario Noah.

Corazón blando, le decía su padre, bueno para destroz ar guerreros en el combate, pero incapaz de soportar el chillido de sus mujeres. Corazón blando, reía Noah. Pero hoy sus guerreros lo han visto masacrar mujeres como quien toma vino, ajeno a sus súplicas y gemidos.

Alza la copa una vez mas, el joven Gotfried, y aprieta la empuñadura de su espada, donde yace el hechizo que le impide, mientras lo haga, escuchar llanto o súplica de mujer. Aprieta la empuñadura, y bebe, recordando al mago, —fallecido en trágicas circunstancias—, que lo salvara de la deshonra de ser blando.

*Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)*

### Alas al viento

El ladrón escaló la empinada torre a costa de su vida, y penetró en el santuario de techo abovedado. Sobre un atril,



descubrió el libro de hechizos, abierto de par en par. Se acercó, lo cerró de un golpe y se dirigió a la tronera, dispuesto a perderse en la noche.

— ¡El conocimiento duele, joven! — rugió una voz a sus espaldas—. ¿Estás dispuesto a afrontarlo?

El ladrón se volvió y contempló al mago de la torre. Bajo el ala del sombrero puntiagudo, entre las espesas cejas grises y las mejillas hundidas como pasas de uva, aparecían las centenarias cuencas vacías, horadadas por alguna olvidada violencia.

El ladrón rió con sorna, y, dándole la espalda al ciego hechicero, encaró nuevamente el abismo negro que se recortaba en la tronera.

— ¿No has oído —bramó una inesperada segunda voz— que el saber conlleva dolor?

El ladrón trastabilló desconcertado en el antepecho de la abertura. Guiado por una corazonada, echó un vistazo al interior del morral, donde había colocado el libro: el bituminoso aleteo de un búho lo sorprendió, al tiempo que el pico del ave se clavó, con táctica infernal, en los dos demudados ojos que lo contemplaban. El muchacho profirió un grito desgarrador, mientras sus cuencas perforadas se llenaban de sangre; entonces perdió pié y se abismó, torre abajo, hacia el hondo valle de las sombras nocturnas.

El libro revoloteó por las vigas del techo abovedado, despidiendo aún algunas plumas, hasta que finalmente descendió y retomó su sitio en el atril.

El mago extendió las manos y las posó temblorosas sobre las correosas páginas.

— ¡El conocimiento duele, sí! —dijo, y se pasó un dedo por las cuencas inútiles—. ¿Quién se atreverá a afrontarlo? — Levantó la cabeza, como asaltado de

pronto por una nueva y velada intromisión, y espetó—: ¿Tú, lector? ¡Oh, ya veo! ¿Así que te atreverás?

La carcajada demencial colmó la torre, ¡y el libro se cerró con un rumor de alas al viento!

*Juan Manuel Valitutti (Argentina)*

## **El error de las sirenas**

A las sirenas mortíferas no les interesaba saber qué intrépidos marineros podían estar navegando en aquella embarcación. Su meta era una sola: seducirlos con su música y la hermosura de sus cuerpos híbridos y apetecibles de ultramar. Ellas sabían que ningún hombre en el mundo podía desoír el dulce encanto de sus melodías, y como hacía mucho tiempo ya, que no devoraban marinero alguno, no escatimaron esfuerzos y entonaron las más hermosas e hipnóticas melodías que se sabían. Melodías que se expandieron por oleadas a través del vasto y ancho océano. Sin embargo, el destino es una masa informe, extraña y curiosa. Quién iba a pensar que de aquel barco emergería un grupo de mujeres que tras una señal de su valiente capitana, desenfundaron unas espadas que les hicieron comprender a las hermosas y mortíferas sirenas hermanas, que sus días de asechanza, entre las olas del océano, habían terminado para siempre.

*Miguel Ángel Guerrero Ramos (Colombia)*

## **A campo abierto sobre mi cabeza**

A campo abierto sobre mi cabeza  
en lo profundo del bosque  
una nube de cuervos se arrojó sobre mis  
ojos

Rodé sobre mí mismo e invoqué el  
conjuro  
y me volví erizo para que mis púas  
hirieran sus vientres

La sangre corrió y me vi bañado de gotas  
carmesí  
el ataque cesó de inmediato  
ante mi coraza afilada con púas y rabia

Mi conjuro me blindó de sus picos  
no tardé en volver a mi vieja forma  
seguí caminando por un sendero que echó  
raíces a mi paso

Mientras a lo lejos oía sus graznidos de  
ira desatada  
e intuí que reiniciarían su ataque  
y me volví un abismo de feroces bocas  
dentadas y hambrientas

La carnicería fue mayor y su sangre bañó  
el sendero  
cuando volví a mi forma original apenas  
quedaba un cuervo con vida  
me volví lobo y me alimenté de sus  
despojos

Seguí caminando durante horas  
y finalmente agotado me volví cuervo  
volando durante horas uniéndome a otros  
cuervos

Y volé aprovechando los vientos  
y la compañía de mis nuevos hermanos  
muchas millas  
hasta divisar a lo lejos el poblado

Bajé a tierra  
volví a ser humano  
y busqué refugio en la  
posada...

*Jorge Zarco Rodríguez  
(España)*

### Ensayo exitoso

El joven aprendiz está preocupado. Falta solo un día para presentar el proyecto de curso de la asignatura Transformaciones. Ha estudiado bastante, pero su gran problema es que casi siempre las

cosas le salen mal, mientras más se esfuerza, peor. Por eso sus compañeros de estudio le apodan Disastri. No quiere suspender o sus padres volverán a castigarlo. Tampoco desea que los profesores sufran nuevamente las consecuencias de sus errores, eso podría costarle una expulsión de la escuela. Hace ya tres días que casi no duerme pensando en todo esto.

Debe hacer una demostración práctica apropiada y ha escogido transformar un conejo en un cerdo. "El aumento de tamaño suele impresionar, sobre todo tratándose de animales comestibles, eso es de gran utilidad." —piensa.

Entonces se le ocurre una idea: ensayar ante el espejo. Así puede comprobar también si su apariencia resulta convincente, si adopta la postura correcta, eso también se toma en cuenta para la calificación.

Toma su varita y un conejo. Se dirige al espejo grande que hay en la sala. Coloca el conejo en el piso junto al espejo. Retrocede y apunta con la varita. Se mira un momento y le parece que todo está bien. Lanza el conjuro. Tres segundos más tarde el espejo muestra la imagen de un hermoso cerdito. Disastri sonríe. El cerdito del espejo también. Entonces Disastri se da cuenta que el espejo no refleja su imagen, solo la de un cerdito.

El conejo saltó justo en el momento que lanzó el conjuro, y este fue directo a sus pies reflejados en el espejo.

"Al fin algo me salió bien." — se consuela.

*Victoria Isabel Pérez Plana (Cuba)*

### Forjadores de Leyendas

Ancestros



A quienes rendir homenaje.  
Antepasados,  
Héroes de grandes batallas  
Leyendas vivas  
En la memoria de los pueblos.

Épica,  
Narrada a nuestros descendientes;  
Glorias de antaño  
Revividas en las esperanzas  
Del mañana.

Desde nuestros antepasados,  
Un pueblo guerrero,  
Soldados, mercenarios,  
Héroes, leyendas,  
Reyes  
Fundadores de dinastías.

Nuestros hijos velarán  
Por la gloria eterna.  
El nombre de nuestro pueblo,  
La casta de guerreros  
Gobernando.

Héroes de grandes batallas  
Forjando leyendas  
Fundando reinos  
Que gobernamos  
Hoy en día.

Nuestros hijos velarán  
Por la gloria eterna

Rindiendo homenaje  
A nuestros ancestros.  
Forjadores de leyendas.

*J. Javier Arnau (España)*

## Ideas fijas

Desde el frío suelo, atada y sintiéndose olvidada, la princesa alzó la vista y no pudo evitar una exclamación. El dragón dormido junto a ella despertó. Resopló, impaciente, y las columnas de fuego en su nariz iluminaron el pasadizo de entrada.

Desde allí un guerrero les observaba, la espada desenvainada.

—Por fin —sonrió triunfal la joven—. He aquí al primer soldado del ejército de mi padre, bestia maldita. Pronto serás huesos y escamas podridas en el patio de nuestro castillo.

—Dale descanso a tu idea fija, mujer —siseó la bestia, tras desenroscar su larga lengua de una pierna de ella, y se volvió al hombre—. ¿Cuántos caballeros ha enviado el rey?

—Veinte —afirmó él, acercándose—. Esperan afuera por mi señal para atacar.

—¿Alguno trae oro en la armadura? —se relamió el dragón—. ¿O en el escudo...?

—Me temo que esta noche dormirás sobre acero tibio —dijo el hombre, y señaló a la prisionera, que ahora temblaba—. ¿Sigue todavía intacta?

—Ni una garra mía ha tocado su piel —dijo el alado, reptando hacia la entrada.

—Bien —asintió él, mientras las fosas de la nariz humeante pasaban a su lado.

—Mal —siseó el dragón—. Siempre cumplo, pero nunca me traes guerreros con oro...

E internándose por el pasadizo les dejó a oscuras.

—Da la señal, por favor —imploró la princesa, conteniendo las lágrimas—. Mi padre te recompensará con creces...

—No, no lo hará —él aflojó su cinturón—. El oro es la idea fija de reyes y dragones.

— ¿Y cuál es la tuya, mercenario? — preguntó ella, pugnando por librarse de sus ataduras.

Ruidos de batalla les llegaron por el pasadizo de entrada. Gritos, alaridos agónicos que pronto cesaron, mientras el olor a carne quemada y metal calcinado llegaba hasta ellos.

— ¿Mi idea fija? —. Sonrió con lujuria el guerrero, llegando junto a la joven atada—. Mi idea fija son las vírgenes, princesa...

*Leonardo Gala Echemendía (Cuba)*

## I'm So Sorry Mr. Howard

El cimerio eructó satisfecho, había sido una cena estupenda y con suficiente vino servido por las núbiles muchachas del lugar. Apartó un mechón rebelde de su larga y grasosa cabellera.

El remate perfecto sería pasar la noche en compañía de alguna de esas frescas jóvenes de la aldea. Ese era el justo premio al campeón que los liberaría del temor constante al dragón. Con el oro que le pagarían, pasaría al menos una semana a cuerpo de rey en Shadizar.

Los más valientes del pueblo salieron a matar a la criatura, pero nunca regresaron.

Eso no preocupaba al gigante de cimeria, llevaba el amuleto que le regalara la hechicera de ojos verdes, luego de una noche de pasión. Naturalmente tuvo que matarla después, los que usan las artes oscuras no son de fiar.



Se puso en pie, espantó las moscas que zumbaban sobre su cabeza, y arrastrando del brazo a una de las jovencitas que se hallaban en el recinto, salió, ante la mirada satisfecha de los aldeanos.

\* \* \*

El bosque se hallaba extrañamente silencioso. Al parecer el dragón se escondía en una cueva.

Al acercarse a la madriguera se escuchó un rugido que habría helado la sangre a cualquier hombre, pero no al cimerio.

-¡Bien bestia inmundada, sal de tu escondite! ¡Sal abominación!

Se escuchó un fuerte estampido, como el que produce el trueno en días de tormenta.

El guerrero bajó la mirada hacia su musculoso pecho, un amplio agujero apareció allí y comenzó a manar sangre. Desde la entrada a la cueva le observaba una criatura reptil con forma humanoide

de no más de un metro sesenta de altura, que sostenía en su garra un extraño artefacto metálico que humeaba y refulgía a la luz del sol.

El cimero escupió algo de sangre, sonrió, cayó como un roble talado y murió.

El dragón se acercó con cautela y revisó el cadáver. Con una mueca de disgusto enfundó la colt .44 en la pistolera que colgaba a su costado.

-¡Malditos simios sin pelo! ¿Por qué no evolucionan de una vez y nos dejan de fastidiar?

*Ariel Carlos Delgado (Colombia)*

### **Kurrang, el Exterminador**

Kurrang, el Exterminador, el guerrero legendario, cruzó el lindero del bosque empuñando su tesoro máspreciado, la mortífera Espada de la Verdad. Salió del roble y encaró con porte majestuoso las colinas repletas de peligros.

— Ahora, a destrozar enemigos como un cabrón —ordenó Dios, exaltado.

Y en efecto, no tardaron en aparecer. Un puñado de miserables kobolds salió a su encuentro. Nula dificultad para un guerrero del nivel de Kurrang. A ninguno tuvo que asestarle más de un golpe. Veinte salieron a su paso. Cuarenta mitades quedaron en el camino. En su musculoso y heroico cuerpo, tan solo unos vulgares arañazos.

— Más, ¡quiero más! —masculló decepcionado Dios, ante tan infame oposición.

La sangre apenas había dejado de chorrear de su descomunal filo cuando divisó un grupo de ogros guardando un puente. Kurrang a la carrera, empuñando la Espada de la Verdad era un espectáculo digno de contemplarse, aunque fuera el

último para los desgraciados ogros, desmembrados en un par de minutos a manos del Exterminador. Los oponentes, el acero y él bailaban grotescamente satisfaciendo a la deidad protectora.

— ¡Muere, ogro muere! —exclamó con excitación— ¡Ja! —concluyó cuando el último superviviente de la carga hubo caído por una fuerte estocada que le atravesó el pecho.

Por fin encaró el puente. Cruzaba sobre un abismo sin fondo. Kurrang echó a correr por la construcción, sólo para darse cuenta con inmediatez de que era una trampa. Las inmensas losas de piedra empezaron a deslizarse bajo sus pies.

— Salta, mierda, ¡salta!

Pero Kurrang el Exterminador, el legendario combatiente, se lanzó demasiado tarde y no alcanzó el otro lado, cayendo y perdiéndose en el vacío de la neblinosa sima.

— Joder —admitió derrotado Dios, percatándose de su error—. Se me ha olvidado guardar la partida.

*Pedro López Manzano (España)*

### **Otra llamada**

Cada vez se hacían más periódicas las convocatorias de La Doub solicitando su presencia.

— Todos dan por perdidas a esas personas, pero no es así— comenzó La Doub a explicarle; él nunca la había visto, solo la escuchaba en aquel cerrado recinto— fueron capturadas como alimento.

El joven intentó hablar pero La Doub continuó:

— La batalla será bien fuerte en esta ocasión, por ser el más experimentado te he elegido a ti. Esas personas fueron encerradas por una Atasa que necesita

alimentar a su cría y la defenderá hasta la muerte...

— ¿Quién o qué es Atasa?

— Atasa es miembro de una tribu de monstruos centenarios que ha devorado a miles de personas. En tu espada debes introducir el espacio-tiempo y el fuego.

Nunca se preguntó como La Doub lo trasladaba hasta el lugar de lucha, pero de pronto se encontró frente al monstruo; y atacado por aquella madre estremecida e inmensa. Logró insertarla en una las patas y encender la llama manteniéndola clavada mientras él se movía sin parar. La criatura gemía como adivinando su muerte cercana, y la madre Atasa lanzaba espuelazos alocadamente mientras el fuego se le introducía en el cuerpo; el tiempo del primer ataque concluyó y la espada volvió a caer en sus manos; él se encontraba a la zaga de la Atasa y de un salto clavó la espada ya encendida en su cabeza, al mismo tiempo que continuaba moviéndose por toda la gruta, para lograr estar bien alejado cuando el cuerpo de esta explotara por las llamas. La columna de fuego succionó a la pequeña descendiente



y después, poco a poco fue sofocándose.

Satisfecha La Doub recogió la espada y le indicó que esperara otra llamada.

*Omar Martínez (Cuba)*

## La mujer que busca el vórtice de Dios

La serpiente se arrastra por un camino de arena. En un bosque, espera la respuesta de un pájaro, la mujer que busca el vórtice de Dios. Dicen que vendía sedas, viajando por ciudades lejanas, lugares secretos. Que nunca fue la misma después de haberse perdido en el desierto de los pumas. Sus hijas apenas la reconocieron cuando volvió ciega y envejecida hasta los huesos. Dijo que se había encontrado con un anciano, en un pueblo de pescadores, que la invitó a mirar el amanecer. Ese día el anciano le mostró las mil caras de dios, a través de una estrella fugaz que desintegró la noche para convertirla en sol. Después apareció en el desierto. Perdida deambuló, hasta encontrarse con el espíritu de arena, en la danza circular de una serpiente; hasta que ya no pudo ver.

En un bosque, espera la respuesta de un pájaro, la mujer que busca el vórtice de Dios.

*Majo López Tavani (Argentina)*

## Cabalgan hacia su destino Los Hijos De Mimir

*A los pinceles de Alejandro Cabeza, yemas brotadas con insólito vigor*

*de unas prodigiosas manos que son fuente de inagotable inspiración.*

“No comas ni bebas nada que ella te ofrezca. Recuerda: es una hechicera, una astuta mujer. Hace perder la razón a los hombres, los convierte en esclavos de sus deseos. Su experimentada lengua encenderá tu lujuria hasta descubrir el animal que llevas dentro. Si no eres

prudente, se apoderará de tu espíritu”. La voz resuena nítida en su cabeza por unos segundos, por unos lúcidos segundos que al poco arden como paja seca bajo la mirada penetrante. Su belleza es hipnotizadora; apenas se resiste. Sólo desea apurar su licor, que lo incita con un aroma punzante y ligeramente acre, salado en la justa medida, como el sudor acumulado sobre la piel tras el vigoroso ejercicio.

Los sacerdotes, cubiertos sólo por máscaras, danzan desenfrenadamente ante la hoguera. Las lenguas ardientes repiten su nombre entre suspiros. Iluminada por las llamas parece aún más hermosa: más que una mujer, una diosa. Y de repente comprende que es Ella su única señora, la única a la que debe fidelidad. Que sólo ella estará siempre, al principio y al final: cálida, acogedora, envolvente... Y también, definitiva, ineludible. Ya no pertenece a su tribu: *“dejará el hombre a su padre y a su madre. Se unirá a su mujer y serán una sola carne”*. Pero Ella no es una casta novia... Acerca los labios solícitos al cáliz que le ofrece y sorbe la inconsciencia que se abre ante él como una flor exótica de encendidos pétalos. Quién recuerda ahora la misión encomendada. A quién interesa aún el poder o la gloria. Qué puede importar ya el honor.

Desde el establo llega el melancólico gruñido de un cerdo. Se diría un reproche o una advertencia. Quizá el animal, estimulado por la pálida luna, sólo recuerde su propio pasado. El aviso, más desalentado que indolente, cede ante los cantos de sirena. El héroe no teme ya que su hombría y su humanidad perezcan; sólo desea ser engullido por su blando olvido. Las caderas de valquiria se mueven sabiamente, rítmicamente. Si ésa es la antesala del temido reino, sea la Oscura Señora bienvenida. Porque si todos hemos

de morir un día, él quiere hacerlo cabalgando como un guerrero.

*Salomé Guadalupe Ingelmo (España)*

## Sword &...



La verdad se esconde ahí fuera. Son cuantiosos. Rezaré por ti y por el pueblo.

Desenvainaré mi espada y esparciré la venganza al ritmo de la muerte.

El poder reside en ti. Habita en tu corazón. Vencerás.

Entrégale a mi hija este colgante. Lo ha atesorado durante generaciones toda mi familia y ahora le pertenece a ella. Son tiempos difíciles y deberá de aguantar; son tiempos de guerra.

No formules más blasfemias, caballero. No fenecerás en esta batalla, lo harás dentro de muchos soles cuando tus hazañas hayan llegado hasta los más inimaginables lugares.

Eso son palabras mayores, amigo mío, pero me sacrificaré por el bien de todos.

El espíritu del pueblo te ayudará en lo más difícil.

Parte ya, mi fiel compañero.

¡Nunca te olvidaré, hermano!

¡Sobrevivirás! ¡El mundo recordará al más valiente batallado del cosmos!

Sus ecos se perdieron en la plenitud de la noche. Y blandiendo su espada, mostrando su orgullo, y manifestando su ímpetu, inició sesión en el Mitin.

*Aleix Gari (España)*

## Huída

El bosque se alarga y ya mis piernas no dan abasto. He corrido toda la noche pero es inútil: todavía la sombra me persigue y puedo sentir su aliento oscuro en la nuca. Parece un sueño. Parece como si el final no llegara nunca y que mi única opción fuese seguir corriendo, escapando, siempre. Hace rato ya que dejé la armadura, pesaba como mil infiernos. Solo conservé la espada pero creo que no me servirá de mucho. La luna se esconde y el bosque quiere detenerme. La sombra está más cerca aún. Me desespero, creo desmoronarme, caer en un pozo, enredarme con los árboles. Y entonces la luz, plata que llueve sobre todo, me hace entender: no era un sueño al final, ni un delirio, ni tampoco parte de la realidad lo que me estaba pasando; solo un cuento fantástico que estaba siendo contado. La sombra, entonces, me alcanza y yo me transformo en silencio.

*Esteban Moscarda (Argentina)*

## Afrenta



— Inadmisible —masculla el héroe—, mientras contempla a su alrededor los cuerpos destrozados de sus cientos de oponentes, y comienza a limpiar su formidable espada.

— Hazme irreconocible —había pedido al mago Salazar—, que nadie pueda saber quien soy, porque extraño la rabia del feroz combate, extraño el vértigo de esquivar la muerte.

Y Salazar le complació, superponiendo una imagen diferente sobre la suya, para que nadie temiera enfrentarlo, para que nadie se percatase de tener ante sí al guerrero invencible que era.

Entonces sí que tuvo el héroe feroz combate, y disfrutó del vértigo de esquivar la muerte. Y se sintió satisfecho, hasta que en los ojos del último guerrero que abatió, distinguió el reflejo de la imagen creada por el mago: un flaco casi enano, de piel pálida y semblante desencajado.

— Inadmisible —repite—, esa imagen es una afrenta a mi orgullo.

Y sale, con la espada recién lustrada, a ajustarle cuentas al mago.

*Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)*

## Artistas del Trapecio

No tengas miedo, volará, heredó nuestros genes, dice el artista del trapecio. Y desde el punto más alto lanza a su hija, un bebé todavía, por el aire, hacia los brazos de la madre aterrada e infiel. No debería temer: por las artes de su verdadero padre, el mago, la niña realmente vuela. O les hace creer que vuela.

*Ana María Shua (Argentina)*

## El truco del Dragón Negro

«La astucia es primordial contra las artimañas del dragón negro», dijo una vez su padre.

Lión había escuchado leyendas acerca de ese temible monstruo. Cuando era niño jugaba con sus hermanos a quién era el guerrero más valiente. Muchas veces se enfrentaba a los lobos e imaginaba que esas fieras eran aquel sombrío y nefasto reptil. Al crecer, se perfeccionó en el arte de la lucha con la espada, fue a la guerra con el país vecino, vertió litros sangre. Era una época violenta. Las cosas se tornaron buenas cuando conoció a Belleza. Iban a casarse el primer día de primavera. Empero, una noche antes la bruna criatura capturó a la doncella y la llevó a su guarida para sacrificarla al terrible dios Dragor.

Lión ha llegado a su encuentro. Puede ver al enorme dragón cetrino que le lanza fuego a un costado. El caballero le apuñala el vientre, le hace poco daño. Es extraño, la bestia se mueve con pesadez, trastabilla, intenta volar sin conseguirlo. Produce un insonoro rugido y baja la cabeza con lentitud. Es como si sufriera. El héroe no se deja inquietar, ataca con todas sus fuerzas al cuello del animal. Se lo rebana. El hocico aún abierto bota un poco de humo. La lengua bifurcada se halla afuera. Sus ojos son grandes y oscuros, cafés.

Lión penetra al fondo de la caverna y ubica a Belleza dentro de una celda. Sin mucho esfuerzo la libera de su cautiverio y la carga en brazos. «Oh, mi héroe, me salvaste». Baja a su prometida y la besa en los labios con pasión. La mira con fijeza, nota que los ojos de ella son oscuros, negros. *Los ojos de mi amada son cafés, no del color de la noche.* Belleza lo empuja con fuerza, él cae. Ha tropezado con el cadáver de una mujer decapitada. *¡No, Belleza!* Busca su espada, no la encuentra. *Ella* tiene el arma en las manos, le asesta un golpe en la garganta. El hombre se desangra con rapidez. No debió olvidar el consejo de su padre: «Maldita sea la magia del dragón negro, no sólo

asesina hombres, hace que éstos se maten unos a otros. ¡Para un sacrificio la sangre ha de ser derramada por un ser querido!».

Antes de expirar, Lión observó la figura de Belleza deformarse, aumentar su tamaño y ennegrecerse. Elevándose alto, *aquello* emitió un sonido intangible, similar a una carcajada.

*Carlos Enrique Saldivar (Perú)*

## La Guerra Divina – Engaños

Zagam, gran rey y presidente infernal, tenía una excelsa figura comparable a un toro, con cuatro alas de grifo. Sabiamente escogido por el mismísimo Lucifer para tareas de protocolo, se encontraba en Pegasi, buscando la manera de convencer a los Señores de la Cruz, que permitieran la búsqueda de la Tierra, la cual decían las leyendas, se encontraba cerca de ese sistema solar. Hábil transformador de la materia, Zagam manipuló plomo para convertirlo en oro, carbón para hacer diamantes, tectenio para hacer sales de meitnerio, pero no consiguió su cometido. Al final de su tercer ciclo de estadía en la corte flotante, pensó en hacer uso directo de sus treinta legiones. Intentó entonces una última estrategia:

*-Ustedes habéis oído de la transformación del agua en vino que hizo el Hijo de Dios, pero ahora yo les demostraré que tengo el mismo poder-, y procedió a transformar un copón lleno de agua en preciado líquido granate, para asombro de los cortesanos reunidos. El Gran Señor de Pegasi se levantó y se acercó a Zagam, quién avizoraba un triunfo personal más en su carrera, cuando sintió que era traspasado de parte a parte por la espada de antimateria del monarca. –Te diré una cosa maldito farsante, no importa repetir el milagro sino hacerlo antes que nadie por primera vez, en eso se basa nuestra fidelidad al Nazareno, así*

*que nunca, me oyes, nunca develaremos la ubicación de la Tierra-*, terminó por decirle el Gran Señor Abdullah II, mientras el cuerpo del demonio se disolvía en un gran charco de materia humeante.

*Sarko Medina Hinojosa (Perú)*

## El Eslabón

*Acusar a la  
maldad de los tiempos es  
excusarnos a nosotros mismos.*

*Thomas Fuller (Clérigo y escritor británico, 1610-1661)*

Cuando el héroe extrajo su cimitarra del pecho exánime de la Bruja, su propio reflejo velado por tonos escarlatas le contemplaba desde la hoja. Observó sus facciones y volvió a encontrarlas odiosamente parecidas a las de su enemiga. La espada *Ankhermet*, que en la lengua de los antiguos significaba "La irrompible" parecía desafiarle con aquel reflejo. Su hoja había sido forjada en los fuegos infernales del monte Narnio, únicos capaces de doblegar el extraño metal encontrado en el cráter *Gorgoroth*. Las nieves de *Hyrkania* la templaron y la empuñadura se labró con el cuerno macizo del dragón *Urthar*.

El héroe supo que aquella espada seguiría exigiendo un tributo de sangre. ¿Cómo aplacarla ahora que la Bruja había sido derrotada y no quedaban enemigos del Reino?

Pensó en cuántas veces había resurgido la amenaza, siempre acechando entre las inacabables generaciones de su propia familia. ¿Cuánto duraría el interludio de paz logrado con la muerte de la Bruja antes del advenimiento de una nueva época oscura?

*Ankhermet* pareció susurrarle la solución. Debía aniquilar a todos los que pudieran traicionarle: sus generales, su guardia personal, sus hermanos... También

a aquellos quienes pudieran heredar su poder o el de la Bruja, incluidos sus propios hijos. Debería asesinar también a su esposa, pues aunque confiaba en ella, como buena madre se opondría a la necesaria muerte de sus vástagos. Sería un imprescindible holocausto para acabar con la cadena de guerras sucesivas y perennes. Él no sería un eslabón más en la cadena del dolor. El héroe purgaría el Reino y así mantendría controlada a *Ankhermet* y él sería recordado como Crom VII, *el Pacificador*. Extasiado por su futuro glorioso de salvador del Reino, extendió su mano sobre el rostro de la Bruja, quien aún parecía mirarle con un inexplicable gesto de orgulloso triunfo. Echó los párpados de la anciana sobre aquellos ojos sin vida y la maldijo: "Vuelve al infierno y no regreses. Hasta nunca, madre".

*Carlos Díez (España)*

## Sal gruesa

El calor dilataba la tarde en la pampa húmeda.

—Se viene la tormenta —dijo la Tía Jorja, mientras tomábamos mate sentados en los sillones del jardín—, vamos a buscar la sal gruesa.

La imité cuando se incorporó, y caminamos hacia la casa. Ella conocía algunas cuestiones mejor que nadie y sabía escuchar ciertas voces acalladas.

—Soñé con un torbellino y con grandes destrozos —me explicó, al buscar en la alacena el manchado frasco naranja—. Aquí está —dijo cuando al fin tomó el pote que años más tarde alguien tiró en un descuido.

Fuimos hasta el fondo, acompañados por nuestro perro Batuque, y vi cómo formaba una cruz de sal en la tierra y murmuraba oraciones.

Traté de prestar atención a lo que decía, pero sólo oí sus palabras mezclarse y dialogar con el viento.

A la madrugada, me asomé por la ventana de mi habitación y pude contemplar el ardor contenido de la noche. Mis padres dormían. A lo lejos se veían refucilos, pero no llovía.

La Tía Jorja murió pocos años después, y desde entonces sospecho que, quizá, el pasado sea apenas una melancólica invención.

Hoy siento placer al visitar parajes deshabitados. Sin testigos, arrojo sal gruesa con esperanza.

A veces creo percibir a los dioses, en una brisa o en el movimiento de los árboles, y sonrío.

Todavía no logro descifrar sus señales. Pero confío en que la vieja sabiduría siempre está ahí para ser descubierta. Para revelarse. Al acecho.

*José María Marcos (Argentina).*

### **Perder un combate**

Su cuerpo lo ha decidido, la mente, atontada por años de malos tratos, jamás se hubiese rebelado.

La capa de tierra e inmundicia de cerdo que lo cubre confunde el rastro, los perros que han puesto tras su huella no logran darle alcance. Desfalleciendo y volviéndose a levantar, tras huir toda la jornada, el fugitivo llega al bosque. Sabe que sólo cambia de enemigos, que en lugar de perseguirlo los esbirros del caballero que es su señor, lo harán los guardias reales. Sabe que tanto unos como otros podrían matarlo sin rendir cuentas. Un labriego atado de por vida a la servidumbre del vasallaje en una tierra yerma, no necesita la mente para saber ciertas cosas.



Tirado sobre la broza tiembla de cansancio, frío, hambre y miedo, cuando, apoyada contra el roble que está frente a él, de pronto ve una espada. Pese a que la oscuridad de la noche es casi perfecta, el hierro de la hoja, impecable, desprende un extraño fulgor. Como extraño es el ánimo que, no más verla, ha regresado a su cuerpo.

Se pone de pie y, este siervo cuyas manos sólo han conocido instrumentos de labranza, toma el arma con una gracia, con una elegancia en el gesto, que cualquier guerrero envidiaría. Ya no tiembla, la espada lo alimenta y conforta.

Oscuramente intuye que con ella nunca perderá un combate.

Piensa. Su estrategia inmediata es asesinar al primero que pase a caballo.

—Con poder, todo infeliz es el otro que llevaba guardado —comenta el demonio para sí mismo, entre risas, desde las entrañas del hombre.

*Patricia Nasello (Argentina)*

## ¿No era por la derecha?

Un frío viento soplaba en el lejano reino de Güesteros. La guerra se prolongaba desde hacía varios años. Los jefes militares más osados, o los más incautos, habían recurrido a las artes oscuras de la hechicería para ayudarles a inclinar las batallas a su favor.

– Se acerca el Otoño – dijo Edward, jefe del ejército septentrional en el reino de Aútumlia -. Necesitamos más hombres, o un milagro de los dioses.

– Deberíamos pedir ayuda – dijo Oras, su capitán -. Siro puede ayudarnos y no tenemos tiempo para criterios ni prejuicios. La batalla se recrudece.

– No me fío de él – suspiró Edward -. Iré a verle. Ojala sirva para algo.

Siro vivía en una gruta en las Montañas Nubarradas. Edward lo encontró absorto, mientras leía un pergamino tan viejo como él. Levantó la vista mostrándosele.

– El enemigo nos asedia, debemos buscar aliados – dijo Siro -. He encontrado una ruta hacia un valle de guerreros. Tomad esta Roca de Luz, os guiará y os iluminará. Internaos en la Gruta del Poder hasta el cruce de las Siete Suevas de la Sabiduría. Entrad por la tercera de la izquierda.

Edward se internó en la montaña con la tenue luz de la roca mágica. Siguió por la tercera cueva que le indicó el mago, hasta que vio un brillo en la oscuridad. Poco a poco, un resplandor le envolvió y acabó cegándolo. Al abrir de nuevo los ojos, la

cueva había desaparecido, y se vio en una habitación llena de muebles viejos y un baúl abierto.

– ¡Eduardito! ¿Dónde demonios estás? – gritó una voz áspera antes de abrirse una puerta -. ¿Qué haces en el ático? Sabes que no puedes jugar aquí arriba.

– Esto... yo... - balbuceó Edward – estaba siguiendo la Gruta del Poder y ...

– ¡No le repliques a tu abuela! Siempre con fantasías y cosas raras. ¡Baja a cenar!

– Sí, abuela – respondió, sabedor de que, ciertas batallas, sólo se ganan huyendo.

– Este niño me trae loca. ¿De dónde habrá sacado esa espada? ¿Y qué es esta cosa que brilla?

*Joseba Iturrate Gil (España)*

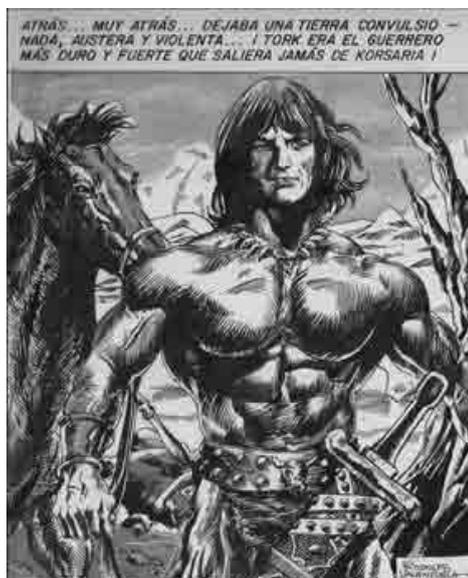
## Catulo: Plegarias Atendidas

Quién fuera el pajarillo de mi Lesbia, dice el falso Catulo, satisfecho, para disimular su identidad de ave, mientras el verdadero poeta se desespera piando, tratando de volver a pronunciar las palabras mágicas que ahora le están vedadas a su pico, a su lengua de pájaro.

*Ana María Shua (Argentina)*

## Más Allá de Las Montañas del Este

Bultlán, de Velenia, había cabalgado durante varias semanas hacia la puesta del sol. Era el guerrero más temido y poderoso de los reinos de Poniente. El rey Tholises IV le había encargado a él y al grupo de hombres que le acompañaban, la misión de descubrir qué se ocultaba más allá de las agrestes cordilleras. Se decía que al otro lado de los altos picos, coronados por nieves eternas, se extendía un reino que



llegaba hasta un inmenso y desconocido mar. Pero nadie que había viajado hasta allí había retornado para contarlo. Tholises IV sospechaba que tras esas montañas debían esconderse riquezas infinitas y ricas tierras de cultivo. Ansiaba apoderarse de ellas. Por eso había enviado aquel grupo de exploración.

Tras atravesar las montañas por un paso descubierto casualmente, Butlán y los suyos se encontraron ante una extensa planicie. Estaba desolada, y su tierra era estéril. Durante varios días la recorrieron, y no fue hasta el octavo que atisbaron el mar y, junto a él, una extraña e imponente edificación, en parte derruida. Estuvieron entre sus ruinas, removieron los escombros y recorrieron todos los alrededores buscando indicios de vida. No tuvieron éxito. La expedición de Bultlán de Velenia regresó y comunicó a su defraudado rey que no había nada vivo más allá de las montañas del Este. Pocos días después, sobrevino una extraña enfermedad, que exterminó a la población del reino de Tholises IV. El rey, como si fuera un castigo divino por haber mancillado una tierra prohibida, fue de los primeros en morir.

Quizá, si hubieran entendido el idioma de aquella civilización muerta, Bultlán y los suyos hubieran leído los enormes carteles que se encontraron a lo largo de su camino, y que también circundaban la edificación en ruinas, y que decían: “*Zona contaminada. Peligro bacteriológico*”. Pero, claro, tendrían que haber conocido – y la Época Oscura no daba para tanto- qué significaba aquello y cuáles eran sus efectos sobre las personas.

*Francisco José Segovia Ramos (España)*

### **Conjuro inútil**

Cuando liberó la espada Sangetsu Onahisa Nakatori, el samurai Hanzoku

Tenze del Clan Nokugahua Mashino no Karetsu, pudo ver el futuro de su nación: los orgullosos japoneses ya no eran altivos ni combativos, sino masas de carne que se movían como espíritus Kotetsu en medio de un bosque de piedra y espejos brillantes y muchos estaban metidos en carrozas mortuorias como si fueran cadáveres frescos vivientes, otros actuaban como Kontos, moviéndose al ritmo de flautas mágicas que sonaban solo en su oídos y nadie, absolutamente nadie, respetaba códigos samurai o ninja siquiera... supo que era su culpa ese destino, al liberar la Katana del Conocimiento, que le daría a su raza la sabiduría de asimilar la ciencia extranjera, así que la volvió a encerrar con el pacto de su propia sangre con la esperanza de que nunca fuera revelada de nuevo. Cuentan las leyendas que su sacrificio fue en vano, como siempre que alguien intenta conjurar el espíritu de destrucción de esa especie virulenta llamada humanidad...

*Sarko Medina Hinojosa (Perú)*

### **Los brujos han muerto**

En los desiertos de cemento  
 Que fatigan el mundo moderno  
 Ya no hay lugar para brujos  
 Ni para hadas  
 Ni para caballeros dorados.  
 Ya se derritieron las últimas espadas  
 Al calor de mil megatonnes.  
 Ahora la magia  
 Es un efecto más  
 En una pantalla gris.  
 El Rey Arturo viste de traje  
 Y combate vaivenes económicos  
 En la Camelot bursátil.  
 Ya los cantares no son cantados;

Imágenes borrachas  
 En un ordenador de números vacíos.  
 ¿Volverá algún día  
 El bosque delicioso  
 Donde los brujos dormían la siesta  
 Junto a las ninfas que pueblan mi  
 cabeza?

*Esteban Moscarda (Argentina)*

## Reina niña, Reina vieja

Vi sacar la botella de avellanado licor y pude sentir sus huellas, era la estación de las tinieblas, sobre la arena del reloj de arena se detenían sus pies descalzos, su perfil parecía el de un camafeo. En la sombra de su rostro, descubrí una línea cortada a cuchillo, un haz de luz casual imantado que se unía a las paredes de agua del Palacio Azul, ¡Vivir, vivir, la única opción que nos queda!, nos hacían repetir los Sabios de la Lágrima Cuadrada. La niña de Armenia comía a puñados, su enorme masticar se sumaba a las risas ensordecedoras de Baco y Casiopea. ¿En qué te has convertido hoy?, preguntó la niña, soy una espada voladora asesina, no te acerques Reina niña o amanecerás con cara de dragón pez. En la estancia había absurdas representaciones de personajes del pasado olvidado muy remoto, sobresalía la desdibujada posición fingida de algunos extraños cuerpos y sus proporciones; la niña de Armenia comía y seguía los cortos pasos de unos hombrecillos verdes muy débiles que no querían crecer y no crecían. En la entrada



al Palacio Azul, como siempre a las cuatro menos cuarto daba comienzo el glorioso desfile de egos, de plantas liebre y antorchas timbal. Sobre la arena del reloj de arena la Reina vieja, pidió en cubos de hojalata alada unos perfumes de Alejandría Feliz. Reina vieja ¿alguien te espera hoy en algún lugar?, decía la Reina niña, siempre hay alguien que me espera en algún lugar, contestaba la Reina vieja. Terminado el desfile de egos, la Reina vieja dejó sus huellas sobre la arena del reloj de arena y la sombra dejó sus restos debajo de ella. Al día siguiente, corría la Reina niña con cara de dragón pez, ¡Paloma luz, Paloma luz, he perdido mi rostro!, no temas y da de beber a Baco tres veces, cada tres días, durante tres meses,

desaparecerá la magia, explicó a la Reina niña, la regia Paloma luz. Como cada mañana, de nuevo vi sacar la botella de avellanado licor y pude sentir sus huellas, era la estación de las tinieblas, la luz entraba cortando al sesgo como una plateada navaja, entre las figuras vi rostros que miraban hacia las paredes de agua, y no era fácil decir cuáles eran personas y cuáles mampostería. La sombra se cobijaba en Baco y Casiopea al mediodía,

mientras sonaban clarines, trombones, puñetazos y voces de mujer daga.

*José Luis Campos Bosch (España)*

## Los Cadáveres

Hace diez minutos, en la vereda de enfrente, intentaron asaltar una oficina. La policía ha puesto vallas y la gente se

arremolina, empujándose para ver. Hay cadáveres.

Yo no cruzo por temor o por pereza, pero también a mí me gustaría ver a los muertos. Un acto de prestidigitación les escamoteó la vida y ahora fingen con la perfección absoluta que sólo puede obtener de sus asistentes un auténtico Mago.

Sin embargo, hasta que no se levanten y anden, el espectáculo no estará listo para ser exhibido. Sólo un par de veces logró el Gran Mago completar el truco, y desde entonces, para nuestro mal, persiste una y otra vez en los ensayos.

*Ana María Shua (Argentina)*

### La espada mágica

Sólo los brujos son capaces de crear espadas mágicas, y por ello el herrero acudió al único del que había oído hablar, que tenía esclavizada a toda la región. Armándose de valor para enfrentarse a él, le ofreció una gran recompensa por su colaboración.

La gran codicia del hechicero le llevó a aceptar la proposición, y juntos crearon un arma increíblemente poderosa. El herrero la cogió reverentemente y, mirando a los ojos del brujo, dijo en voz baja mientras se la clavaba:

- He oído que las espadas mágicas son las únicas que pueden matar a los hechiceros.

El brujo se limitó a esbozar una malévolamente sonrisa mientras se sacaba el arma lentamente, sin derramar una sola gota de sangre.

- Por suerte para mí, el hechicero que las encanta es inmune a sus obras –respondió, cortando la cabeza a su atacante.

*Déborah F. Muñoz (España)*

### La bestia

La madre primeriza dio a luz una bestia de cabeza de lobo y cola de serpiente. El párroco ordenó que se le cortara la cabeza con una espada cuyo filo hubiese estado en Tierra Santa. El mismo párroco bendijo el metal con agua bendita. Dicen que tres veces trataron de cortarle la cabeza a la bestia y tres veces la espada se

doblegó ante la dureza del cuello de la bestia. Dicen que la madre confesó ser amante del Diablo. Dicen que el párroco se ahorcó esa noche y el caballero que prestó su espada se ahogó en su propio vómito alcohólico una semana después. Dicen que le devolvieron la criatura a su madre y que la marginaron del mundo, para que ella viviera por su cuenta. Dicen que con el tiempo sus deformidades mejoraron y su cola de serpiente se seco y su cara de lobo se hizo tan humana como atractiva. No necesito que nadie me diga nada más. Sé con qué esmero mi madre me enseñó lo poco que ella sabía. Y sé lo difícil que fue para ella dejarme volver al mundo. De mi padre aprendí más cosas, en secreto, sin que mi madre lo supiera, claro, porque todo el mundo lo odia, incluso ella.

*Sebastián Chilano (Argentina)*

### Moon

Me fascinan las leyendas artúricas: Camelot, los caballeros de la Tabla Redonda, Avalón, Excalibur... Sin



embargo, lo que nunca intuí, aunque soy una bruja, es que aquella madrugada mi abuela Rose y mis tías, Ginebra y Betania, me revelarían el secreto familiar que guardaban con tanto celo...

La luna se refleja en las serenas aguas del estanque y una suave brisa acaricia las hojas de los abedules cuando nos cogemos de las manos. Vestimos túnicas blancas y nuestros rostros expresan alegría y emoción. La abuela me dice:

-Hoy cumples doce años, Moon, y la Dama del Lago quiere entregarte algo.

-¿La Dama del Lago? ¿Quién es? –le pregunto extrañada.

-Se llama Nimue y tiene en su poder la espada del rey Arturo, que hoy te mostrará.

-¿A mí? ¿Por qué...?

-Porque somos brujas, Moon, y Excalibur anhela retornar al lugar que nunca debió abandonar. Tú tienes el poder de devolverla hasta allí –me contesta la tía Ginebra.

Sorprendida veo cómo una mano emerge de las profundidades del lago con una hoja centelleante: Excalibur. Mi tía Betania aferra la espada y me la entrega tras hacer una genuflexión. Me quedo sin habla. Aturdida, impresionada, temerosa... Oigo unos cánticos, voces lejanas que poco a poco me envuelven y sin saber cómo de pronto me hallo en otro lugar...

Reconozco Avalón, la isla de los manzanos. Sus maravillosas colinas, sus árboles, sus brumas... Las hadas se postran a mi paso. Camino hasta el lecho dorado donde el rey Arturo yace para toda la eternidad. El hada Morgana me sonríe y Excalibur resplandece, brilla igual que la luna al ser colocada en las manos de Arturo. Después, la oscuridad me rodea...

Al abrir los ojos, mi abuela y mis tías me abrazan con cariño. Rose murmura:

-Ya eres una bruja de verdad, Moon...

*María José Domínguez García (España)*

## La Gitana

No adivina el futuro. Lo ve, realmente lo ve, en forma de imágenes comparables a hologramas, en su bola de cristal. Son siempre retazos fútiles de la vida de sus clientes, pedazos de futuro irrelevantes pero muy claros, muy definidos. Los ve lavándose las manos en el baño de un café, tomando sol en una playa irreconocible, rascándose un pie, echando pimienta en un plato de sopa. La experiencia le ha enseñado a obtener ciertos datos útiles a partir de esas imágenes banales. Si los ve muy envejecidos, es que tendrán una larga vida. Ciertos detalles en la ropa o en la actividad que están realizando le permite pronosticarles buena fortuna. Pero sabe que también puede equivocarse mucho. Por ejemplo, una vez vio a su propio marido manejando un automóvil de lujo poco antes de ser contratado como encargado de una playa de estacionamiento. Da lo mismo: a sus clientes, de todos modos, les miente.

*Ana María Shua (Argentina)*

## La Ceremonia

La ceremonia era relativamente sencilla: el monje más viejo se paraba en el centro del círculo mientras los demás cantaban en numenariano -lengua hecha de formulas matemáticas- y el monje más joven, el aprendiz, se acercaba con un libro, un triángulo de metal, una vela, una esponja y un trozo de tela (que no le sorprenda, estimado lector, la cantidad de objetos que llevaba: simplemente no usaba las manos para transportarlos). Una vez que el joven le alcanzaba estos objetos al viejo, este

conjuraba un axioma y unía los objetos en otra cosa, precaria e indefinida (cada ceremonia era diferente, los objetos nunca eran los mismos). Llegado este punto, los cánticos aumentaban en volumen e intensidad y la cosa creada se elevaba en el aire y se transformaba en un punto de luz muy concentrado.

La naturaleza de la ceremonia aún es un misterio. Algunos dicen que los monjes, en este acto, crean universos. Otros, simplemente, dicen que es un espectáculo de magia muy elaborada, sobre todo teniendo en cuenta que la ceremonia se realiza dentro de un circo, ante la mirada de un público que no para de maravillarse.

*Esteban Moscarda (Argentina)*

## Épica

El joven despierta en un cuarto oscuro, húmedo. No ha estado allí antes. Se incorpora, mira alrededor, suspira. Está encerrado en las mazmorras de algún castillo olvidado. No recuerda su nombre, no recuerda su vida. Contra todo pronóstico sonrío.

Se sabe protagonista de una tetralogía épica. Habrá dolor, sí. Habrá sufrimiento. Sin embargo, todos los actos, conscientes o no, que realice a partir de este instante conducirán a un hermoso y ansiado final feliz. El final que esperan los lectores. El final que les ofrecerá el autor.

Consciente de su poder, el joven abandona el cuarto sin apenas esfuerzo y se interna en oscuros, húmedos pasillos de piedra. Cuando cree que se ha perdido otro joven viene a su encuentro. Ha perdido recientemente a sus tíos, que le cuidaban con cariño. No ha conocido a sus padres. Confiado le muestra una inusual marca de nacimiento en su hombro, oculta bajo las ropas. Después le habla de su anciano maestro, de un mensaje secreto.

El joven se lleva las manos a la cabeza. Comprende que ese otro joven es el elegido; el otro elegido. Aterrado busca entre sus ropas un arma afilada, algo que le permita al autor eludir la decisión de cuál de ellos debe protagonizar la obra.

*Santiago Exímene (España)*

## Arturo y Ginebra y Lancelot

Comprendió que aquella espada remota, que con tanta facilidad arrebató a las entrañas de una roca;

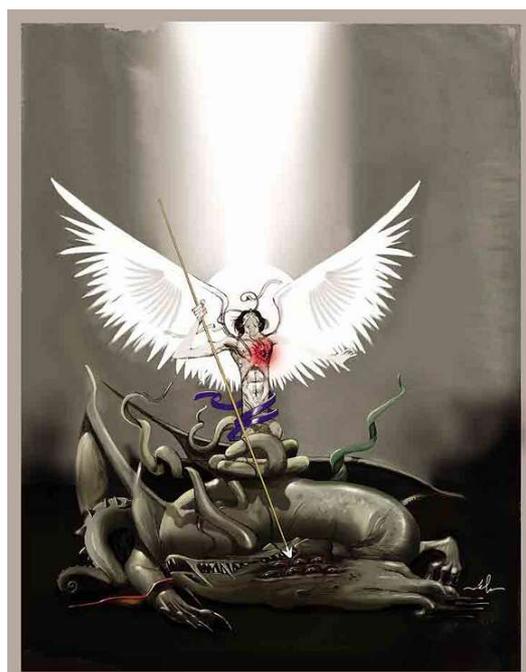
nada tenía que ver con este puñal en su espalda,

que jamás alcanzaría arrancarse.

*Colectivo juan de madre (España)*

## La espada

Dieciséis partimos a la ciudad de Pérgamo y a medio camino, en plena Asia Menor, ya seis habían perecido a causa de los demonios. Dos entre violentas convulsiones y otros cuatro cumplieron la etapa final de sus enfermedades pustulosas. Los diez que entramos en la ciudad enseguida nos vimos acosados por el influjo del mal. Dicen que no hay



espada que pueda enfrentarse al demonio, pero el mango que sostiene el metal da una firmeza que muchas veces la palabra no permite. A espada matamos a dos viudas que nos dieron de comer cerdo mezclado con grasa de niños. Y a espada dimos cuenta a un soldado que blasfemó el nombre de Dios al vernos pasar. Pero los amigos del demonio son muchos y pocos los creyentes en la ciudad maldita, la ciudad donde Juan el discípulo nos mandó buscar el trono de Satanás. La primera noche desaparecieron tres de nosotros y tres días con sus noches después ninguno podía ya dormir. El insomnio nos enloqueció. Y la desconfianza a los alimentos que nos ofrecían le dio al hambre una furia adicional. Solamente dos salimos vivos de la ciudad. Sin haber visto el trono del demonio y sin haber sufrido más crueldad que la de los hombres. Al volver, fuimos interrogados. Agotadas las palabras nos desnudaron para revisarnos de pies a cabezas en busca de las marcas que delataran un pacto con el demonio. Por suerte, temeroso y previsor, en el viaje de regreso me hice arrancar del antebrazo un lunar que me acompañaba desde la infancia. La espada que no me protegió

del demonio, sirvió para evitar que me ajusticiaran en su nombre.

*Sebastián Chilano (Argentina)*

## El camino de la redención

Se descalzó para demostrar respeto y avanzó por el sendero de piedras. El templo hacía que todo visitante experimentara una sensación muy cercana al miedo. Al llegar a la enorme puerta golpeó con fuerza.

El esfuerzo parecía irónico. La madera debía tener un grosor de sesenta centímetros y sus nudillos apenas si le arrebataron un sonido al silencio. No obstante, se abrió.

Sus ojos se prepararon para una revelación divina. Estaba a punto de ser testigo de la maravilla que por siempre soñó encontrar dentro del templo. Los altares de oro, las columnas de mármol... Sin embargo, quedó mudo de asombro al no ver nada.

Absolutamente vacío, el interior del templo se perdía más allá de su vista. Ningún ruido, ningún indicio de construcción y mucho menos, de vida. Avanzó y a medida que lo hacía, el horizonte se ampliaba y se extendía hacia los lados. Tras mucho avanzar giró en redondo esperando verse distanciado enormemente de la puerta, pero el coloso de madera estaba allí mismo, a pocos pasos de él.

Sintió dolor en el pecho. Respiró hondo, resignado y abandonó el templo. Poco importaron los diez años de peregrinación y los sacrificios por sobrevivir desde que el sol salía hasta que las estrellas se convertían en su única compañía.

El templo le había dado la espalda a sus pecados, a la maldición de su esencia. La nada le había dicho todo. No podía esperar la redención entre los mortales cuando a



éstos había matado en el ayer. Si quería redimirse, debía morir bajo su propia espada y sentir el mismo filo que otras carnes ya habían probado.

Se volvió a calzar y emprendió el camino por el cual había llegado. Si no había perdón, entonces tampoco le era útil seguir purgando en la consciencia las viejas penas. El guerrero desenvainó la espada y juró no guardarla hasta hacer correr la última gota de sangre de la faz de la tierra.

Algunas voces han dicho que ha llegado a nuestro pueblo...

*Ernesto Parrilla (Argentina)*

### **El Precio del Triunfo**

Alzó la cabeza del cuerpo aún caliente del dragón y miró sin ver a su alrededor. Lloró por dentro. No iba a permitir que nadie viera recorrer una lágrima por sus mejillas mientras de sus fauces chorreaba la sangre del corazón de su padre.

*Manuel Jesús Alfonso Laiño (España)*

### **Lord Bython**

Mi señor Lord Bython fue un imbécil. Perdona vuestra merced, pero soy escudero suyo desde siempre y lo puedo decir sin caer en el odio. Qué mejor que uno que lo ama para poder proclamarlo al grande mundo. ¿Por qué de estas palabras amargas e hirientes, vacías de candor y llenas de maledicencia? Acaecía en la ladera llamada de Septiembre, del reino de *Singur*, que un dragón diabólico y maldito, de nombre Urukát el Negro, estaba aterrorizando a los aldeanos de la villa. Mi señor, héroe de noble pecho, decidió el intervenir a favor de tan pobres gentes. Decíanos a todos que él podía, con la ayuda de los dioses, expulsar a tan amarga bestia despótica a las profundidades del abismo. Como no hacía caso a razones, nuestra inquietud fue la siguiente: que si él

sabía tan magna solución a tan peliagudo acertijo, lo confiara a nosotros para tranquilizar nuestras almas intranquilas. Explicose de la siguiente manera: que él tendría a bien plantear un enigma a la bestia inmunda y que ésta, de naturaleza curiosa, respondería. Que no dándole respuesta satisfactoria exigiría que volviera al averno por ser bestia iletrada y poco erudita. Dijímosle que era locura, que volviera a sus cabales, pero ya partió hasta las lejanas tierras encantadas de *Singur*. Aunque esté mal que lo diga, soy buen hombre y mis padres me educaron bien, por lo que no pude dejar de acompañarle a tan irregular empresa. El miedo fue sublime y el corazón salióse de nuestros márgenes cuando contemplamos a la horrenda criatura que sobrevolaba el verde prado. Majestuosa como halcón de las cumbres nos detuvo. Mi señor, valiente y temerario, inquirió: “Dime, ¡oh señor de los cielos!, ¿por qué, si eres una oveja, te ofuscas en atacar a la población? ¿La naturaleza sabia no te ha enseñado nada?” El dragón quedó petrificado de la impresión. Mi señor insistió: “Los dragones, como los elfos o los gnomos, no existen. Sea pues el ignorarte suficiente para que desaparezcas”. Como Urukát de filosofía no entendía, se lo comió entero de un trago, mientras mi cobarde cuerpo huía. Esta es la historia de la estupidez de mi señor Lord Bython, que no creía en cuentos de hadas.

*Rodríguez Vázquez –seud.- (España)*

### **El oro en las entrañas**

La tormenta no escampaba y el forastero buscó refugio en la primera casa que encontró. La casa era lúgubre y hubiese preferido seguir, pero el camino era intransitable. En el umbral lo recibió un enorme perro negro que mostró sus dientes sin ladrar. Un segundo perro, pariente por sangre de la negra bestia

primera, se sumó a la exhibición de fuerzas latentes. Un hombre gordo y maloliente abrió la puerta y lo recibió de mala gana. Pero aún así, primero espantó las bestias y luego lo hizo pasar. Le indicó que se sentara en una silla junto al fuego. El forastero se acomodó en procura de recuperar el calor. El hombre gordo y maloliente se fue de la sala y enseguida una niña muy hermosa salió con un plato de comida que puso en sus manos. La niña se acercó lo suficiente como para susurrarle las palabras que cambiaron su vida. Le dijo que el hombre gordo y maloliente era un demonio antiguo y perverso que doblegaba el espíritu de los viajeros para robarles el alma. Le dijo que debía cuidarse de los perros, que también eran demonios y le ayudaban a conseguir el oro oculto en las vísceras de los hombres. La niña se retiró y el hombre gordo y maloliente regresó. El forastero sintió que debía matarlo allí mismo. Que debía sacar su espada y evitar que la voz o la mirada del hombre gordo y maloliente lo enloquecieran. No lo hizo. No siempre se puede confiar en las locuras de una niña. Cansado, después de comer el forastero aceptó ocupar un lugar en el establo. Olvidando las precauciones, se durmió casi de inmediato. Le despertó un dolor insoportable. La niña acababa de clavarle su espada en el estómago. La sangre y el dolor lo hicieron doblarse. Pero antes pudo ver cómo le arrancaba el intestino. La niña cortó un trozo con un cuchillo más fino y se los dio a los perros. Los dos masticaron hasta escupir pequeños trozos de oro. Antes de desmayarse el forastero pudo ver al hombre gordo y maloliente apoyado en un rincón de la pared llorando en silencio.

*Sebastián Chilano (Argentina)*

### **Sobre los ilustradores:**

- Pág. 1** s/t por *Fraga (México)*  
**Pág. 1** logo por *José Gabriel Espinosa (España)*  
**Pág. 3** Editorial por *Carmen R. Signes Urrea (España)*  
**Pág. 4** s/t por *Óscar Garriga (España)*  
**Pág. 5** Caballeros al rescate por *Rubert (Brasil)*  
**Pág. 6** Dragones por *Rubert (Brasil)*  
**Pág. 11** El Último Unicornio por *Rodolfo Valenzuela (España)*  
**Pág. 14** s/t por *Charro –seud. (México)*  
**Pág. 16** Bruja 4 por *Fraga (México)*  
**Pág. 18** Juego de Tronos por *José Gabriel Espinosa (España)*  
**Pág. 19** Sacrificio por *Rocío Limón (España)*  
**Pág. 21** Bruja de la hoguera blanca por *M. C. Carper (Argentina)*  
**Pág. 23** © Timon Mas, 2005 por *Alejandro Colucci (Uruguay)*  
**Pág. 24** Los Espadachines de Varnis por *Javier Pauner (España)*  
**Pág. 25** s/t por *Anabel Zaragozi (España)*  
**Pág. 27** Tork (cómico fragmento) por *Rodolfo Valenzuela (España)*  
**Pág. 29** s/t por *Charro –seud.- (España)*  
**Pág. 31** Dragón, pájaro y hada por *Sara Lew (Argentina- España)*  
**Pág. 33** Bruja por *Fraga (México)*  
**Pág. 34** Bruja 1 por *Rafa Castelló (España)*  
**Pág. 35** s/t por *M. C. Carper (Argentina)*  
**Pág. 38** © Ediciones B, 2003 por *Alejandro Colucci (Uruguay)*  
**Pág. 39** Tork (cómico fragmento) por *Rodolfo Valenzuela (España)*  
**Pág. 41** Diosa Guerrera por *Jesús Rodríguez (Cuba)*  
**Pág. 42** Mostro 1 por *Fraga (México)*  
**Pág. 44** s/t por *Chubasco –seud.- (México)*  
**Pág. 45** Bruja 2 por *Rafa Castelló (España)*  
**Pág. 49** Berta y los chacales por *M. C. Carper (Argentina)*  
**Pág. 52** Running Monster por *Joan Gonzalez Fernandez (España)*  
**Pág. 58** Mostro 2 por *Fraga (México)*  
**Pág. 59** Salphinguti (cómico fragmento) por *Yaya San (México)*  
**Pág. 61** Besa mi mano por *Rocío Limón (España)*  
**Pág. 63** © Timon Mas, 2003 por *Alejandro Colucci (Uruguay)*  
**Pág. 64** s/t por *Juan Díaz Díez (España)*  
**Pág. 65** s/t por *Óscar Pérez (España)*  
**Pág. 66** s/t por *Enkaru (España)*  
**Pág. 67** s/t por *Carmen Montagud (España)*

## Bases del Concurso de Relatos de Todos Los Santos de H-Horror

H-Horror convoca el *Concurso de Relatos de Todos Los Santos* de [www.h-horror.com](http://www.h-horror.com), con arreglo a las siguientes bases:

1. Podrá participar cualquier autor que resida en España, cuyos textos estén escritos en lengua castellana.

2. Los relatos deben versar sobre temática zombi y tener una extensión mínima de 2 páginas y máxima de 8, en formato A4, tipografía Times New Roman de 12 puntos e interlineado sencillo. También se otorgará un premio al relato más original (temática de terror libre, indicarlo al remitir el texto).

3. Los relatos deberán ser inéditos y no estar pendientes de fallo en otros concursos ni haber sido premiados con anterioridad.

4. Aquellos relatos que no cumplan con un mínimo de corrección ortográfica quedarán automáticamente descalificados.

5. Se pueden presentar tantos relatos por autor como se desee, pero deberán aparecer firmados con pseudónimo.

6. Los originales se remitirán a la cuenta:

[TodosLosSantos@h-horror.com](mailto:TodosLosSantos@h-horror.com)

en archivo .doc (Word), indicando en el asunto "Concurso Todos los Santos 2011", y se adjuntará un archivo también con los datos personales del autor, a modo de plica. En caso de participar en la modalidad libre, se deberá indicar en el cuerpo del correo electrónico.

7. El plazo de recepción de originales será del 1 de mayo al 1 de octubre de 2011. El fallo se publicará el 1 de noviembre de 2011 (Todos los Santos), a través del portal [www.h-horror.com](http://www.h-horror.com). El fallo del jurado será inapelable.

*Además, los ganadores del primer y segundo premio, y una selección de 10 relatos finalistas (aunque el número puede variar), se editarán en una antología a cargo de la editorial DOLMEN. En caso de que la calidad de las obras recibidas no fuese la requerida, se podría declarar desierta la antología o completar con los textos que la administración de H-Horror y Dolmen considere oportunos, de cara a que el libro viese la luz finalmente.*

8. El jurado, compuesto por los miembros de la administración de H-Horror, con la colaboración de Anabel Botella (<http://laventanadeloslibros.blogspot.com>), Ricardo Acevedo (revista digital *miNatura*; <http://www.servercronos.net/bloglge/index.php/minatura/>), Javier Pellicer (*Su Universo a través* y *Crónicas de la marca del este*) y Joe Álamo (*Penitencia*, <http://letrasparasonyar.blogspot.com/>), podrá declarar desierto el concurso en caso de que ninguna de las obras recibidas cumplan unos requisitos mínimos de calidad literaria.

9. La participación en este concurso implica que los textos recibidos podrán ser publicados en la web [www.h-horror.com](http://www.h-horror.com), aunque no hubieran sido premiados ni formen parte de la antología editada por Dolmen.

10. Cualquier otra cuestión que no se contemple en las bases de esta convocatoria será resuelta por la administración de H-Horror (Darío Vilas, Senén Lozano y Elena Montagud) en exclusiva. La participación en este certamen implica la total aceptación de las presentes bases.

Dotación:

1er premio: Lote de 10 libros.

2º premio: Lote de 5 libros.

Accésit al relato más original (temática libre): Lote de 5 libros.

Artículo:

## Robert Ervin Howard: el origen y evolución de la espada y brujería<sup>20</sup>

Por Sergio Mars (España)

Uno de los grandes cultivadores del cuento fantástico de todos los tiempos fue, sin duda, Robert Ervin Howard, asiduo de las publicaciones pulp de finales de los 20 y principios de los 30 (hasta su suicidio en 1936). Se le recuerda principalmente por su creación más famosa: Conan el cimerio. Lamentablemente, este recuerdo tiene mucho de falso, pues el Conan que el lector medio tiene en mente en poco se parece al personaje howardiano. Años de explotación comercial en diversos medios (cine, cómic, franquicias noveladas...) han ido difuminando al guerrero salvaje y primario de la era Hyboria, ocultándolo bajo capas y más capas de estereotipos que responden a sensibilidades de épocas muy diversas.

El inicio del proceso quizás quepa localizarlo en la recopilación, estructuración y ampliación de la saga de Conan que realizaron en torno a 1966 L. Sprague de Camp y Lin Carter. No satisfechos con la docena y media de relatos escritos por Howard en un lapso de unos cinco años, de Camp y Carter rebuscaron entre el legado del escritor en busca de material inconcluso y de relatos protagonizados por otros héroes bárbaros que pudieran retocarse para su inclusión en la saga. Por último, habiendo distribuido los cuentos según una cronología aproximada, escribieron nuevos capítulos que

se intercalaron en los huecos del canon original. Esta edición, con portadas míticas dibujadas por Frank Frazetta, cosechó un éxito clamoroso, que introdujo a Conan por la puerta grande en el panteón de los grandes personajes arquetípicos. En 1970 se inició la publicación de la colección de cómic "Conan el bárbaro" (añadiendo a la mezcla la reinterpretación del protagonista de manos de Roy Thomas al guión y al dibujo primero Barry Windsor-Smith, luego John Buscema y muchos más a lo largo de casi cuatro décadas de presencia en el medio y múltiples colecciones). En 1982, John Milius lo llevó a la pantalla grande, encarnado en un principiante Arnold Schwarzenegger (y pronto contaremos con una nueva versión, sustentada sobre las no tan fornidas espaldas de Jason Momoa). Para entonces, cualquier parecido con el personaje literario original era casi una coincidencia.

De Camp y Carter, por ejemplo, introdujeron un exceso de magia y reflexión en la era Hyboria. El archienemigo de Conan, Thoth-Amón, en realidad sólo tiene un papel destacado en uno de los cuentos originales ("El fénix en la espada", que además es una reescritura de un viejo cuento rechazado del Rey Kull), apareciendo tangencialmente en otros dos ("El dios del cuenco" y la novela "La hora del dragón", que comentaré en detalle con posterioridad). Sin embargo, Sprague de Camp se ocupó de enfrentarlo una y otra vez contra el cimerio (a veces de forma patética, otras, como en la novela "Conan el bucanero", consiguiendo el que quizás sea el mejor pastiche del personaje). Su atrayente iconografía lo hizo también un habitual de los cómics, sobre todo en la serie de "Conan rey". Hablando de cómics, éstos estandarizaron a su protagonista, haciéndole vestir el sempiterno taparrabos peludo (con el pecho al aire, por supuesto) y obligándolo a jurar "por Crom"



<sup>20</sup> Artículo compuesto a partir de entradas aparecidas originalmente en Rescepto indablog (<http://rescepto.wordpress.com>).

cada tres por cuatro (algo que jamás sale de los labios del original howardiano)... eso por no hablar de la invención del “peculiar código de honor bárbaro”.

Y por si no hubiera bastante con los “continuadores oficiales” (Robert Jordan, Karl Edward Wagner, Poul Anderson...), pronto hubo una legión de imitadores (casi siempre de la versión bastardizada de los años 60), convirtiendo el género de espada y brujería, un subgénero que germinó y maduró prácticamente de la mano de Robert E. Howard, en terreno propicio para el tópico y la falta de imaginación.

Muchos lectores potenciales, llevados a engaño por la escasa calidad de algunos de los frutos menos destacados de este árbol (del que surgen ramas tan retorcidas como el sub-subgénero de la erotic-fantasy), no han encontrado nunca una buena razón para dedicar su tiempo de lectura a la fuente original, con lo que no han tenido ocasión de comprobar cómo el creador del tópico (o, si no creador, al menos responsable de sus fundamentos) presenta una riqueza temática y argumental muy superior a la de imitadores de todas las épocas. Los relatos tienen al menos 75 años de antigüedad, y mentiría si sostuviera que no se les nota la edad, pero suponen paradójicamente un soplo de aire fresco entre la inmovilidad creativa que caracteriza a casi toda la producción de espada y brujería contemporánea (con honrosas excepciones).

### **El hombre oscuro**<sup>21</sup>

Un buen ejemplo de esto sería “El hombre oscuro” (1931), uno de los relatos más intensos que recuerdo haber leído dentro del género de la fantasía, perteneciente al (mini)ciclo de Turlogh Dubh O’Brien (un guerrero gaélico desterrado de su clan, que alberga un profundo odio hacia los vikingos, violencia que a veces se libera en estallidos de furia berserker, y cuyas aventuras acontecen en torno al año 1.000 de nuestra era). Dicho ciclo comprende sólo este cuento, “Los dioses

de Bal-Sagoth” y una mención tangencial en “El paso del Dios Gris” (reinterpretado dentro del ciclo de Conan por Roy Thomas y Barry Windsor-Smith en uno de los primeros números de “Conan el Bárbaro”).

La narrativa de Howard es directa, hasta el punto en que el lector moderno puede sentirse un poco descolocado. Hoy en día solemos requerir de más sustrato para comprender los motivos y el contexto del conflicto. El estilo del tejano es más primario, dirigido hacia la acción pura, con cuestiones como las descritas tomando forma a partir de detalles dejados caer con cuentagotas. La Era Hyboria de Conan va configurándose a lo largo de los 18 textos publicados durante su vida. Con Turlogh no hubo posibilidad de crear un entramado tan tupido. Este defecto se suaviza en parte por el hecho de ser un personaje hasta cierto punto histórico. O’Brien no sólo vive en nuestro mundo (aunque en plena Edad Oscura) sino que está basado en el nieto de un rey irlandés, Brian Boru, que luchó en la batalla de Clontarf en el año 1.014 (escenario donde se desarrolla “El paso del Dios Gris”). Si algo caracteriza a Turlogh es que es un héroe sombrío. Conan, Kull o Cormac Mac Art (un rey guerrero irlandés del siglo XIII enfrentado a los invasores normandos) a su lado son casi cheer-leaders. Vive por y para el odio, y su gran compañera es una pequeña aunque pesada hacha de combate.

En “El hombre oscuro”, nos lo encontramos persiguiendo a un drakkar para rescatar a una doncella irlandesa (compañera de infancia) de manos de Thorfel el Bello. Durante la persecución, tropieza con el escenario de un terrible combate entre vikingos y pictos y rescata del campo de batalla un ídolo pagano que representa a un hombre oscuro. Cuando por fin llega a su destino, el enfrentamiento entre el guerrero celta, los vikingos y una raza aún más antigua, surgida del pasado remoto de las islas, será sangriento y sin concesiones, desarrollándose ante los ojos ciegos del ídolo oscuro, cuya participación en el encontronazo quizás sea más activa de lo que pudiera esperarse de una mera escultura, superviviente de tiempos pretéritos.

<sup>21</sup> <http://rescepto.wordpress.com/2008/05/18/el-hombre-oscuro-de-howard/>

Lo más interesante del relato es que no busca satisfacer las expectativas del lector. Aplica su propia lógica interna para exponer unos hechos crudos y primitivos. Howard se deja llevar por sus filias y fobias históricas (encumbrando a celtas y denostando a sajones), pasando los conocimientos históricos de la época por su tamiz particular, que agrega una fantasía oscura y una mitología propia (remontándola incluso hasta Bran Mak Morn, el líder picto protagonista de “Gusanos de la Tierra”). Su principal interés parece ser mostrar una panorámica de la oscuridad que habita el alma de Turlogh, cuyo reflejo perfecto es la negra superficie del ídolo ancestral. De forma paralela, nos encontramos con un enfrentamiento múltiple, entre deber e interés personal, entre conquistadores y conquistados (con una visión secuencial de la historia) y entre fe pagana y cristianismo (con vencedor difícil de precisar). El resultado es un texto vibrante, con una fuerza apenas contenida, que se construye en torno a un personaje que es al mismo tiempo arquetípico y particular. Nadie desde Robert E. Howard ha sido capaz de construir con tal maestría relatos en torno a personajes que abrazan la barbarie con tan absoluta despreocupación, carente de justificaciones vanas. Quizás se deba a que Howard admiraba genuinamente el salvajismo y lo primordial, sin tener por ello que idealizarlo. Casi toda la espada y brujería actual parte o bien de una reinterpretación posmoderna de los impulsos primarios (que asume las más de las veces la forma de una parodia más o menos evidente) o bien de una burda exaltación de la barbarie, sin llegar a comprender su esencia, como mera pose estilística.

Es triste que un relato que se acerca al siglo de antigüedad sorprenda por su frescura. Quizás es que ésta no tiene mucho que ver con la contemporaneidad y sí con la convicción y honestidad aportadas por el narrador.

Para examinar con cierto grado de detalle, sin embargo, la espada y brujería howardiana, quizás sea de mayor utilidad recurrir al análisis de otra saga, a lo largo de la cual es

posible percibir cómo van tomando forma las características que, más tarde convertirían a Conan en un personaje inmortal.

### **La extrañas aventuras de Solomon Kane<sup>22</sup>**

Valdemar reeditó en bolsillo (coincidiendo con el estreno de una película, razonablemente fiel al espíritu del original) “Las extrañas aventuras de Solomon Kane”, la recopilación de todos los relatos escritos por Robert E. Howard en torno a su primer gran personaje, un inglés puritano que vive sus sombrías aventuras en las primeras décadas del siglo XVI.

Se trata de un Howard primerizo, lejos durante la mayor parte del volumen de la excelencia narradora que llegaría a alcanzar antes de su prematura muerte en 1936. Se trata, por tanto, de un tomo de inferior calidad a sus historias sobre Conan, el rey Kull, Bran Mak Morn o las recogidas en otros volúmenes de Valdemar, como sus recopilaciones de relatos de terror (“La piedra negra”, “El valle del gusano”). Sin embargo, ofrece un atisbo a un proceso fascinante, la maduración como escritor pulp de un genio que acabaría sentando casi por sí solo las bases de todo un género: la espada y brujería.

Los editores optaron por ofrecer únicamente los ocho relatos completados por el autor (uno de ellos inédito en vida), dejando de lado los cuatro recuperados por otros escritores a partir de fragmentos de mayor o menor longitud, y que encontraron acomodo en ediciones previas. Se completa el volumen con “La sombra del buitre”, una historia sin relación (más que de escenario temporal) con Kane, que tiene el honor de ser la narración de donde proviene, con una interpretación de lo más libre, el personaje de Red Sonja. Su inclusión en el tomo no deja de ser curiosa, pero me viene que ni pintada para cerrar el análisis estilístico que estoy dispuesto a abordar.

La ordenación en el volumen se atiene a un criterio de cronología interna (estimada), que no correlaciona exactamente con la fecha de

<sup>22</sup> <http://rescepto.wordpress.com/2009/10/18/las-extranas-aventuras-de-solomon-kane/>

redacción y publicación original, a la que daré prioridad por necesidades expositivas.

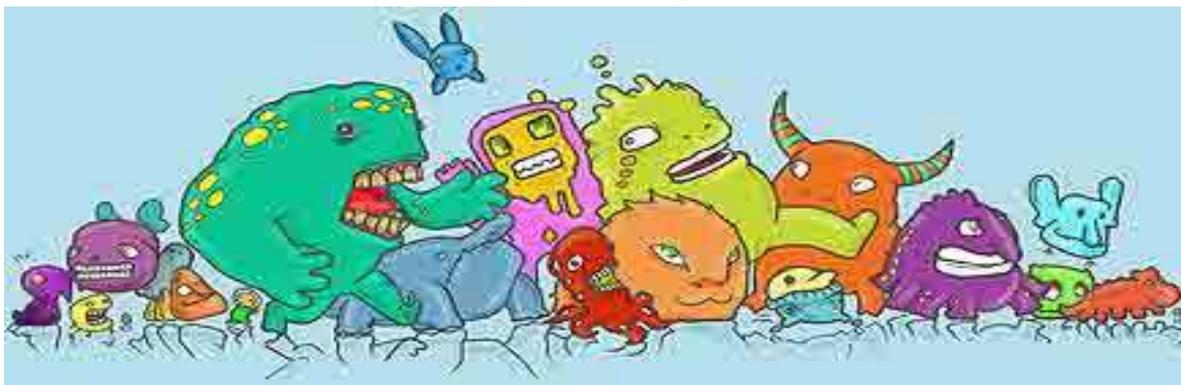
En 1928, un Robert Ervin Howard de 22 años de edad intentaba abrirse hueco en el mercado de la literatura pulp (el primero a nivel mundial que permitió la existencia de cierto volumen de escritores profesionales independientes). Desde su primera publicación profesional tres años antes en *Weird Tales*, una historia de cavernícolas titulada “Spear and Fang”, estaba buscando el relato que le permitiera conectar con el público y dar inicio a una serie. La oportunidad llegó con “Sombras rojas”, una aventura exótica, protagonizada por un puritano vengativo llamado Solomon Kane. Pese a ser rechazada por *Adventure* (una de las revistas pulp punteras de la época), encajó a la perfección en los gustos del refugio para la literatura macabra que era *Weird Tales*. El éxito le llevó a publicar seis cuentos más con Kane de protagonista a lo largo de los tres años siguientes, hasta que la evolución en su escritura (y la creación de personajes más populares), le hizo abandonar al puritano para concentrarse en empresas más lucrativas.

En “Sombras rojas” se nos presenta a un inglés alto, enjuto aunque fuerte y de anchas espaldas, con el rostro pálido y adusto, y dos ojos de mirada gélida. Va siempre vestido a la manera puritana, con atuendo negro y sobrio, un sombrero alto de ala ancha, sin adornos y una capa. Entre sus armas se cuentan dos pistolas de pedernal, espada, cuchillos y ocasionalmente un arcabuz. Más adelante se le añadirá a este arsenal un cetro de madera dura, del que ya habrá ocasión de tratar en detalle.

Cierto día, en sus vagabundeos, encuentra a

una joven moribunda, que acusa entre sus últimos estertores a un bandido, Le Loup, y su banda. Esto es todo lo que necesita Solomon Kane para actuar. Las motivaciones de los personajes en este punto de la carrera de Howard son mínimas. Kane recorre el mundo impulsado por el ansia de aventura, dispuesto a *desfacer* entuertos y enfrentarse al mal (de origen diabólico) como todo buen puritano está dispuesto a hacer. Así pues, tras masacrar el solo a toda la banda, se dedica a perseguir al cabecilla Le Loup por medio mundo, persecución que le lleva a África, una África que poco tiene que ver con la real. Para Howard, África es un territorio salvaje e ignoto, el escenario donde dar rienda suelta a su imaginación sin aceptar fronteras. Allí Kane conoce a N’Longa, el hombre yuyo, o viejo hechicero, que será crucial en el futuro devenir de sus aventuras, y finalmente se enfrenta a Le Loup y a un gigante negro, poniendo punto final a su venganza.

Aparte de la ya mencionada carencia de motivaciones creíbles, el relato adolece de múltiples deficiencias. Se trata de un texto largo, más de 40 páginas, que sin embargo se construye a partir de fragmentos breves mal interconectados. El lenguaje es más efectista que efectivo, y rezuma una absoluta carencia de documentación subsanada a base de prejuicios. En la distancia choca bastante, pero hay que tener en cuenta que Howard se crió a principios del siglo XX en Tejas. Su visión de los negros como una subraza, más próxima a la bestialidad que el civilizado y superior hombre blanco, si bien no puede disculparse ha de contemplarse con matices (del mismo modo que no conviene hacer mucha sangre de su concepto de la superioridad de la raza aria, derivada de las



enseñanzas teosóficas, una importante fuente de inspiración de su ficción, sin conexión directa con la posterior apropiación y envilecimiento de la terminología por parte del nazismo).

Precediendo a esta historia en la antología nos encontramos con la que escribió a continuación, “Cráneos en las estrellas”, publicada en 1929. Se trata, al igual que la siguiente “La mano derecha de la maldición” (publicada póstumamente en 1968) y la que sigue a “Sombras rojas”, “Resonar de huesos” (1929), de una especie de hibridación entre el cuento de fantasmas tradicional inglés y el concepto de héroe howardiano. Solomon Kane se enfrenta en los tres casos a lo sobrenatural, venciendo a base de pura determinación en el primero y por azar en los otros dos (ambas historias de venganza sobrenatural, que tienen a Kane como testigo más o menos pasivo). Son cuentos simples, que sólo se diferencian de la producción pulp general por el toque macabro tan del gusto de los lectores de *Weird Tales*. Al parecer, Howard pronto se dio cuenta de que tenía que buscar con mayor afán el exotismo, así que encaminó los pasos de su personaje de vuelta a África.

“Luna de calaveras” es una novela corta de 80 páginas, publicada en 1931 en dos partes. En ella, Kane acude al rescate de otra joven inglesa, raptada de su casa y vendida a esclavistas otomanos, que ha acabado por extrañas vías en Negari, una ciudad-estado del África negra. Se aprecia en la descripción de escenarios y en la utilización de conceptos como el de razas ancestrales de un mítico pasado (relacionadas en este caso con la Atlántida), que Howard se está viendo influido por la producción de compañeros de revista. La historia se publicó entre junio y julio, y el primer contacto entre Howard y Lovecraft se verificó en agosto, con la publicación de un artículo del primero sobre las raíces gaélicas de “Las ratas en las paredes”. La concepción mitológica del pasado que desarrollaría en contacto con el conocido como Círculo de Lovecraft (de quien recibiría el apodo de Bob Dos Pistolas), es de crucial importancia para el desarrollo de

sus historias de espada y brujería (de 1929 fue también “El reino de las sombras”, la primera aventura del rey Kull, uno de los últimos atlantes, recibida con entusiasmo por los lectores).

Nos encontramos de nuevo con el hombre inflexible, con una determinación poco menos que monomaniática, que se adentra con paso firme y sin dudarle en el peligro, dejando toda planificación para los débiles. Y de nuevo también se repiten elementos como una raza negra degenerada y bestial (que se solaza en este caso en las ruinas de una civilización de morenos atlantes), así como errores estilísticos en la separación por capítulos, con apenas estructura interna ni progresión dramática, en el abuso de discursos explicativos para proporcionar información o en la increíble concatenación de sucesos azarosos (algo de lo que el mismo Howard se da cuenta y explica por boca de Solomon como evidencia de la intervención divina). Sin embargo, algo ha cambiado. El mundo de Solomon Kane ya no se limita al presente inmediato, sino que hunde sus raíces en horrores ancestrales, apreciándose un inicio de mitología interna que será explorada en posteriores relatos.

Así pues, en “Las colinas de los muertos”, Solomon Kane retorna a la aldea de N’Longa, el hombre yuyu de su primera historia, alegando que África le llama a la aventura (abandona así la ambientación europea, pues un continente civilizado no es adecuado para desarrollar sus ideas; de ahí a la creación de un mundo propio va un paso). El relato fue publicado en agosto de 1930, y destaca sobre todo porque dota al protagonista de un arma mágica, un cetro invocado por N’Longa, duro como el acero y grabado con misteriosos símbolos, que liga en cierta forma al personaje con la misión de acabar con las fuerzas del mal, materializadas en esta primera aventura en una hueste de ¡vampiros! Personalmente, encuentro el relato un poco fallido por la forma de solucionarlo, que recuerda en demasía al recurso del *Deus ex Machina* (aunque en este caso haga falta invocar al dios). Solomon Kane requería mayor protagonismo, y eso es lo que obtiene

en los dos últimos relatos de su serie, que ya pueden considerarse el pináculo del personaje.

En la edición de Valdemar aparecen en orden distinto, pero ya he anunciado que voy a seguir el de redacción, así que hablaré primero de “Los pasos en el interior”, un relato que bebe directamente de los mitos de Cthulhu y nos presenta a Solomon Kane enfrentado a un grupo de esclavistas árabes (¡y derrotado por ellos!, una muestra más de la madurez del personaje). Atravesando la jungla, la caravana de esclavos llega hasta un misterioso mausoleo, en cuya puerta hay grabados símbolos hebreos y en cuyo interior Kane (y nadie más) escucha el pesado retumbar de unos pasos inquietos.

El relato es memorable por varias razones. Por un lado nos hayamos ante una estructura más pulida, con un arco argumental bien definido que nos lleva hasta su conclusión. También nos encontramos con un personaje que, si bien no alcanza mucha mayor profundidad, sí que reflexiona sobre sí mismo y su lugar en la historia, así como sobre la naturaleza de su misión autoimpuesta. Igualmente, se nos informa de la importancia del cetro, como un instrumento antiquísimo, anterior al mismo hombre, que por siglos sin cuento ha sido un objeto de poder y una herramienta para arrinconar a los monstruos.

El cuento se publicó en 1931, junto con los relatos de la saga de Turlogh Dubh O’Brien, el antecedente más directo a Conan. Por estas fechas también, Howard empezaba a unificar todas sus historias en un gran ciclo mitológico (punteado por cataclismos que sirven de discontinuidad entre las distintas eras). Kull se convertiría en el antecesor, real o espiritual, de héroes como el picto Bran Mak Morn, que lo invocaría para que lo auxiliara en su lucha contra los romanos, el irlandés Cormac Mac Art, Turlogh o el propio Conan, en quien cristalizaría todo este trabajo.

En julio de 1932 se publicó el último relato de Solomon Kane, “Alas en la noche”, que nos presenta al puritano enfrentado a una nueva amenaza en tierras africanas. En este caso se trata de una tribu acosada por extrañas criaturas semihumanas aladas. Se trata de la

historia más sombría de Kane, que se enfrenta a una lucha imposible y, a la postre, a una derrota que sólo puede ser parcialmente restañada mediante la venganza. La prosa de Howard ya ha sido depurada de los errores de principiante, e incluso ha empezado a adquirir la sonoridad propia de un poeta (hasta 1930 compuso numerosos poemas, pero hubo de renunciar a este medio de expresión por resultar improductivo desde un punto de vista pecunario). Los párrafos que describen el ataque a la aldea y la furia berserker que invade a Kane se pueden considerar fruto de un escritor que por fin ha encontrado y pulido su estilo.

Temática y estilísticamente, Robert E. Howard estaba preparado para dar un nuevo salto en su carrera. En diciembre de 1932 publicó en *Weird Tales* “El fénix en la espada”, la reescritura de un viejo cuento de Kull que no había logrado publicar con un nuevo personaje, Conan de Cimeria. En Conan se amalgaman todos sus héroes anteriores (el fatalismo de Turlogh, el salvajismo apenas domado de Kull, la determinación fanática de Solomon Kane, la cercanía de los boxeadores, pistoleros y aventureros de sus historias no fantásticas...). Es un personaje rico en matices, en un contexto, la Edad Hyboria, que no está limitado por la imposición de lo real, donde puede reflejar cualquier cultura o ninguna y evocar un pasado aún más misterioso. Un personaje que no hubiera podido tomar forma sin Solomon Kane y que, a la postre, lo condujo al olvido. Simplemente, Kane carecía de suficientes atractivos. Era un bosquejo, una declaración de intenciones, pero carecía de profundidad para seguir creciendo. Su cenit fueron “Los pasos en el interior” y “Alas en la noche”. A partir de ahí sólo cabía repetirse a sí mismo, así que salió del escenario para dejar paso a su bárbaro descendiente (protagonista de diecisiete historias más entre 1933 y 1936, incluyendo una sola novela, “La hora del dragón”).

En las historias de Conan se aprecian también los elementos fantásticos de corte mitológico cuyo desarrollo es posible seguir leyendo la saga de Solomon Kane, así como

la cristalización del estilo, que se podría describir como poemas épicos en prosa, rebosantes de acción dinámica, descripciones evocativas y un sustrato de existencialismo.

“La sombra del buitre”, la novela corta que cierra el volumen es un buen ejemplo de esta evolución. Publicada en 1934 en “The magic carpet magazine” (una revista de corta vida, hermana de *Weird Tales*, especializada en aventuras orientales), constituye sin duda el punto fuerte del volumen. Tomando como personaje principal a Gottfried von Kalmbach, un guerrero alemán, poderoso como un toro pero también borracho empedernido y de dudosa moralidad, narra la invasión de Europa por las tropas de Suleimán el Magnífico y el asedio de Viena en 1529. Las descripciones del horror bélico son extraordinarias; el personaje de von Kalmbach, tan humano como puede serlo un héroe howardiano (contradictorio y falible, egoísta y generoso, irascible aunque buen camarada). Sin elementos fantásticos, es capaz de transmitir toda la fuerza de un conflicto en el que el turco ya no es una caricatura de hombre, sino el producto de una civilización que no carece de su propia grandeza (aunque, eso sí, el enfrentamiento racial es casi inevitable y nunca cabe dudar de en qué bando se encuentra la razón).

Es, en definitiva, una muestra de la extraordinaria producción de que nos privó su suicidio cuando apenas contaba con 30 años.

### **Conan el conquistador**<sup>23</sup>

Del héroe más famoso de Howard hablaré menos. No sólo es más conocido, sino que además es bastante sencillo encontrar información exhaustiva sobre él (desde páginas web de aficionados hasta gruesos estudios académicos). El análisis de la evolución de la espada y brujería temprana, sin embargo, no estaría completo sin hacer mención de la única novela que llegó a escribir Robert E. Howard: “Conan el conquistador”.

Por cuestiones editoriales, fue la última aventura de Conan publicada en vida del autor, aunque no la última escrita, pues ya estaba terminada en 1934, cuando fue propuesta a un editor británico. De hecho, la idea de escribir una novela había partido de él, pues se sentía atraído por la ficción de Howard, pero no quería arriesgarse con una recopilación de relatos (que eran lo que requería su mercado en EE.UU., pero no gozaban de igual popularidad en Inglaterra). Al final la cosa no cuajó, pues este editor quebró, y la historia acabó publicándose en *Weird Tales*, serializada en cinco partes, de diciembre de 1935 a abril de 1936 (póstumamente, se publicó, entre julio y octubre, la novela corta “Clavos rojos”, otra aventura imprescindible).

El título original de la historia fue “The hour of the dragon”, aunque reediciones posteriores la rebautizaron como “Conan el conquistador” (de 1950 a 1977, incluyendo la canónica edición de Lancer recopilada por Sprague de Camp, de donde provienen las traducciones disponibles en castellano). La acción arranca con Conan ya establecido como rey de Aquilonia, a los cuarenta y pico años, teniendo que hacer frente a una invasión lanzada desde la vecina Nemedía, donde unos conjurados (incluyendo traidores aquilonios emparentados con la antigua dinastía) han resucitado al brujo Xaltotun, el más poderoso hechicero de la historia, muerto desde los tiempos de Aquerón, un imperio diabólico que dominó el mundo tres mil años antes de la Era Hyboria. El concurso de la magia pronto vuelve las tornas en contra de Conan, que se ve derrotado y prisionero en Belverus, la capital de Nemedía, mientras el rumor de su muerte sume a su reino en el caos.

Por supuesto, pronto logra escapar (gracias a la ayuda de una concubina del rey nemedio, Zenobia, futura esposa del cimero), y a partir de ese momento se inicia un accidentado viaje a la búsqueda de apoyos para recuperar su corona, empresa para la que es imprescindible hacerse con una joya mística, el Corazón de Arimán, único poder en el mundo capaz de plantar cara al renacido Xaltotun.

<sup>23</sup> <http://rescepto.wordpress.com/2011/01/01/conan-el-conquistador-la-hora-del-dragon/>

Dado que, en principio, los lectores de la novela no tenían por qué estar necesariamente familiarizados con el personaje y su mundo, Howard aprovechó para presentar a ambos, dejando caer a menudo referencias a pasadas aventuras de Conan (como pirata, ladrón, mercenario, corsario...). Así mismo, no pierde ocasión de hablar de Nemed, Koth, Zingara, Argos, Kush y Estigia, dibujando para el lector, a grandes rasgos, aquel mundo prehistórico (literalmente, pues las aventuras de Conan acontecen unos diez mil años antes del inicio de la historia conocida, dentro del ciclo de auge de las civilizaciones y cataclismos que caracteriza la cronología howardiana), un reflejo un tanto distorsionado del nuestro.

Otro aspecto en el que también se percibe el cambio de registro lo encontramos en la menor importancia relativa de las escenas más pulp (resumiendo: violencia y sexo... según el baremo de los años 30, claro) y un interés mayor por acontecimientos en los que el protagonista no se ve directamente involucrado (incluyendo la gran batalla final, que se presenta menos como un combate singular, describiendo por el contrario los movimientos de los distintos cuerpos de ambos ejércitos; por utilizar un símil cinematográfico: prescindiendo del primer plano para centrarse en los planos generales).

Cabe señalar que por aquel entonces la fantasía épica aún no existía como género, así que nos encontramos decididamente ante una obra precursora en el tratamiento de escenas y personajes. Se nota, eso sí, que era terreno ignoto para el autor, sin olvidar que se trataba además de su primera tentativa en distancias (relativamente) largas. El contexto está poco definido, y la hilazón entre escenas deja a veces bastante que desear. Conan se pasa casi toda la novela siguiendo las indicaciones de algún otro personaje, convenientemente cruzado en su camino para poner de manifiesto la siguiente etapa en su periplo. Los mejores momentos, de hecho, corresponden a aquellos párrafos en que revierte a la simplicidad y el dinamismo de la espada y brujería (subgénero al que por entonces no es que ya le hubiera pillado el

tranquillo, sino que prácticamente lo había desarrollado por su propia cuenta).

Howard era, sin embargo, un perfeccionista y un aprendiz rápido. A lo largo del desarrollo de la novela es posible constatar cómo se va afianzando el estilo, con una narración que pasa de una linealidad simple (y con la presencia en primer plano del protagonista, aunque la acción acontezca lejos de él, rota únicamente en casos muy especiales, como la resurrección de Xaltotún al principio de la novela, que funciona como una especie de prólogo), a un entramado de mayor complejidad, que entrelaza las diversas secciones de la novela y ofrece una perspectiva más rica (por supuesto, las sucesivas reescrituras debieron de hacer mucho por homogeneizar el conjunto, pero la consolidación de la subestructura a medida que avanza la trama sigue siendo claramente perceptible).

Todas estas consideraciones, interesantes desde una perspectiva histórica, van sin embargo un poco en detrimento de la novela al compararla con el resto de la producción más "ortodoxa" en torno al bárbaro cimerio. El Conan de "La hora del dragón" no es tan fascinante como el de "Nacerá una bruja" o "La reina de la Costa Negra", por ejemplo, ni la narración tan vivaz como en "La Torre del Elefante" o en "Sombras sobre Zamboula". La habitual contraposición entre civilización y salvajismo (un tanto idealizada por Howard), deja paso a otras ideas más complejas, que llegan apenas a esbozarse en algunos diálogos (la evolución del mundo hyborio, de un feudalismo balcanizado a un futuro de grandes imperios hegemónicos, por ejemplo).

Por desgracia, el desarrollo de estas cuestiones, así como la propia transformación del aventurero semisalvaje en monarca, con responsabilidades que van mucho más allá de procurarse el sustento y los placeres más inmediatos, quedaría truncado por la muerte prematura de Howard. Ninguno de sus continuadores tendría el suficiente talento o personalidad (quizás habría que hablar incluso de libertad editorial) para seguir construyendo sobre estos cimientos (casi toda la producción apócrifa de Conan puede describirse como

“más de lo mismo, pero peor”, con alguna que otra excepción puntual, como la novela “Conan el bucanero”, de Sprague de Camp y Lin Carter).

“Conan el conquistador” queda, pese a todo, como un magnífico ejemplo de espada y brujería llevada al terreno de la novela, y un referente para diversificar un género (la fantasía épica) demasiado influenciada por el éxito abrumador de “El señor de los anillos”; obra, por otro lado, a años luz desde un punto de vista literario de la relativa tosquedad de la prosa de Howard (una tosquedad no exenta, sin embargo, de virtudes, que la excesiva explotación del modelo tolkienista ha relegado a un segundo plano).

Abogo pues por una recuperación del espíritu howardiano para la fantasía. Un enfoque que, tal y como demostró el recientemente fallecido David Gemmell en ciclos como el de Drenai, aún tiene mucho que ofrecer y apunta hacia territorios inexplorados. Robert Ervin Howard abrió una senda hacia el misterio y la aventura. ¿Quién más está dispuesto a explorarla y prolongarla?

**Artículo:**

## Espadas del Mundo Fantástico

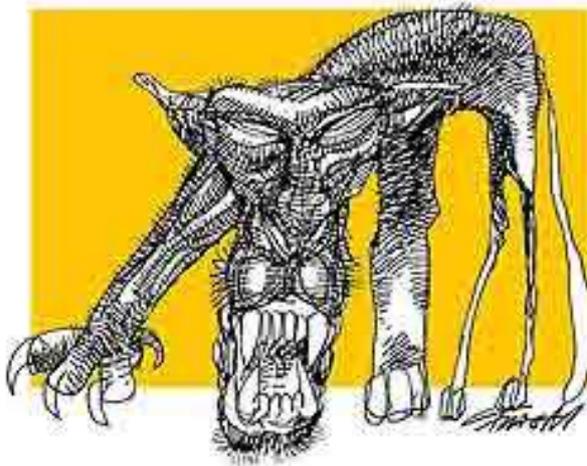
Por Pablo Martínez Burkett (Argentina)

Ya el primer golpe  
ya el duro hierro que me raja el pecho,  
el íntimo cuchillo en la garganta.

JORGE LUIS BORGES – Poema Conjetural

Si bien este artículo tiene el título que tiene, debo confesar que estuve muy tentado de titular “Espadas de mi mundo”. Pero aunque uno se conserve jovial, la sospecha de que a los 45 años se debe exhibir cierta madurez, me dio pudor y lo dejé así. No obstante, aspiro a estructurar esta módica reseña sobre espadas recordando aquellas con las que jugaba de niño (y no tanto) porque aceros tan fabulosos, así como los valores de sus gallardos portadores me acompañan desde entonces, como talismán propicio para entrar en un mundo de fantasía que nunca he abandonado.

Mentes más esclarecidas invocarán la simbología diversa que a lo largo de los años se ha conferido a la espada tanto en textos sagrados como profanos. Así, tenemos la espada flamígera con la que un querubín preservaba las puertas del Paraíso definitivamente perdido por Adán y Eva y la varia espada que ángeles, santos y mártires usaron como emblema, desde la espada del arcángel Miguel hasta la espada que Juana de Arco, pasando por la espada de Santiago Apóstol, el Matamoros y su intervención providencial en la Batalla de Clavijo. Por otra parte, en la antigüedad, es dable recordar la representación estatuaria de Marte, el dios romano de la guerra, con una espada victoriosa y la de Zeus, que forjó una espada de rayos, nubes y fuego para poner fin a la lucha entre los titanes y dioses del panteón griego. Asimismo, en la mitología nórdica, se consideraba que una espada puesta en el lecho entre varón y mujer era símbolo de la castidad (*signum castitatis*) tal como sucede con Siegfried y la walkyria Brýnhid, que yacen con la espada Gram de por medio. Y ya que estamos con el tema, el feminismo ultramontano encontrará otras implicancias y segura evidencia de falencias fálicas en la ceremonia de la *acolada*, por la cual en la Edad Media se armaba caballero a quien se tocaba con la punta de la espada. No se me escapa ninguna de estas significaciones. Ya bien decía San Agustín que “*signun est enin res, praeter speciem quam ingerit sensibus,*



*aliud aliquid ex se faciens in cogitationen venire*<sup>24</sup>.

Sin embargo, a la hora de fundar mi gusto personal por las espadas, prefiero otorgarle alguna probabilidad al contexto geográfico. En efecto, nací en el extremo más austral de la Sudamérica, donde la Independencia se ganó a lomo de caballo y golpes de sable. Y nací en una república del Río de la Plata donde el culto del coraje y la amistad encontraron en el filo de míticos cuchillos un ámbito de expresión. Eduardo Gutiérrez, en su libro Juan Moreira escribía “*La daga de Moreira es digna de figurar en un museo al lado de la espada del Cid o cualquiera otra arma histórica que simbolice un brazo de extraordinaria pujanza y un corazón de un temple espartano*”. Y ciertamente que tanto Juan Moreira como Martín Fierro de Miguel Hernández, eran libros de lectura obligatoria en el colegio. Es que mientras en otras geografías se imponía la *civilización* con la ley del revólver, en la Argentina el gaucho tenía en el facón un arma pero también una herramienta. Y más adentrados en el siglo XX, cuando en otras ciudades arceciaban las Thompson, en la Buenos Aires del guapo o compadrito, se cargaba cuchillo en la sisa del chaleco y las disputas se resolvían con un duelo criollo, mientras se escuchaba un tango pendenciero.

Y sin dudas, el contexto histórico hizo también su trabajo. Ya dije la edad que tengo, que es una forma de decir que soy de la generación que creció con “Sábados de Super-Acción” en la tele y matinés con tres películas en el cine de barrio. Cintas de *cowboys* e indios, claro, pero también, muchas, muchas, *películas de romanos* y por supuesto, *películas de capa y espada*. Pertenezco a la generación de niños a los que era habitual regalarle un cinturón canana con un Colt 45 pero también una espada. Y en modo alguno nos convertimos en delincuentes infanto-juveniles ni asesinos seriales por

entretenernos con armas de juguete, por el contrario, éramos felices (antes de seguir, no creo necesario tener que aclarar que deploro todo tipo de violencia y que no que milito en asociaciones que propugnan el derecho a “*dispare antes y pregunte después*” ni barbaries semejantes). Sigo. En ese caldo de cultivo crecí amando las espadas.

La primera espada de mi *Real Armería* me la hice yo mismo. Al lado de mi casa había una carnicería y a la nocecita, desechaban los cajones de los pollos. Codicioso, atisbaba por la ventana y ni bien eran depositados en la vereda, me zambullía a rescatarlos. Mi madre me obligaba a lavar las tablas con lavandina y casi no podía esperar a que se secaran para atacarlos con mi incipiente carpintería. Copiando de los libros de Historia de mi padre, me hice un GLADIUS, la espada de las Legiones de Roma. Aunque tenía el pomo envuelto en tiras de una toalla vieja y quizás no fuera del todo fiel al modelo imitado, para mí era la mejor espada del mundo, porque me permitía ser soldado y gladiador, general y esclavo sedicioso. Y también Marco Antonio, hincándose en el vientre la espada que apoyaba en un árbol, cual Richard Burton en Cleopatra. Y como la fantasía no conoce de límites geográficos ni nacionalidades, también era Leónidas, el valiente rey espartano y Aníbal, el Cartaginés, intentando convencer a mi perro Yago para que oficiara de *elefante* transalpino.

La segunda espada me la regalaron mis padres y era la ESPADA CANTARINA del Príncipe Valiente. Con una falda blanca de mi abuela como capa y la tapa de una olla en desuso pintada de gris, era el hijo de Aguar, rey de Última Thule, que andaba por la cenagosa Inglaterra del Rey Arturo. El Príncipe Valiente recibió esta SINGING SWORD de manos del Príncipe Arn, quien también pretendía a Ilene. El rapto de la muchacha por unos vikingos, hermana a los rivales en el amor de la doncella, y ambos caballeros emprenden su rescate. Y ya que estaba en Camelot, mi espada se convertía en EXCALIBUR y yo, en el Rey Arturo, que cabalgaba por el amor de Lady Ginebra,

<sup>24</sup> SAN AGUSTÍN - *De Doctrina Christiana*; II, 1.1. El signo no es pues la cosa, más allá de la imagen que se ofrece a los sentidos, sino un otro que hace llegar a la reflexión.

asistido por los demás Caballeros de la Tabla Redonda: Sir Lancelot, Sir Tristan, Sir Perceval y Sir Gawain, para sucumbir a las intrigas de la maléfica Morgana, a quien ni el propio Mago Merlín podía domeñar con sus hechizos.

EXCALIBUR, epítome de la espada mítica, que admite tantos orígenes como leyendas artúricas se hayan escrito. La más difundida es aquella por la que Arturo Pendragon accede al trono tras removerla de una piedra donde estaba firmemente clavada (curiosamente, esta historia se parece a la saga nórdica que cuenta que el propio Odín clavó en un roble una espada fabulosa, como veremos más abajo). Volviendo a EXCALIBUR, en una de las versiones, el Mago Merlín es el consumado herrero que forja la espada con el metal extraído de un meteorito. En otras, es obra de una fragua en la isla de Ávalon. En algunas transcripciones, Arturo recibe la espada de la Dama del Lago.

La siguiente espada que atesoré fue un FLORETE. Quería ser El Zorro, el personaje de la Disney, que imponía justicia contra la maldad cobarde del Capitán Monasterio y el desopilante Sargento García. Guy Williams, el actor detrás de la máscara, era tan famoso en la Argentina que decidió mudarse aquí, donde finalmente murió. Pero con un espadín en mi poder y la capa (que dada vuelta, servía para jugar a Batman...), alternaba mi rol de Diego de la Vega con las coreografías que le había visto hacer a Stewart Granger en El Espadachín de Siena y sobre todo, en Scaramouche, película que contiene el mejor duelo de espadas de todos los tiempos. El niño que fui, andaba por toda la casa simulando combates gloriosos, atravesando habitaciones, subiendo a mesas y sillones y hasta perpetrando el infaltable tajo a una vela (con el merecido reto posterior). Y ya que lucía tan multimodal atuendo, otras veces me empleaba como uno de Los Tres Mosqueteros, conforme la película que tiene a Gene Kelly por D'Artagnan y a un inmenso Vincent Price como el Cardenal Richelieu.

Pero no todo era cine. Los radiantes libros de la infancia también proveían material para

afanarse con el serrucho sobre las tablas rapiñadas. Con más imaginación que certeza, me había confeccionado un KRISS malayo, de feroz hoja lanceolada, para representar las aventuras que Emilio Salgari ideó para Sandokán y los Tigres de la Malasia, el fiel Yañez; Sambigliong; Lady Marian, la malograda Perla de Labuán y el tiránico Rajá Blanco de Sawarak. Y la prolífica pluma del italiano me proveyó de otros momentos dichosos, con un SABLE DE ABORDAJE al cinto y subido a una de las columnas de hierro de la galería de mi casa, a guisa de cofa del barco pirata del Corsario Negro, el infamado señor de Ventimiglia, devenido en filibustero de las Antillas.

Cuando tenía unos 13 años, irrumpe el primer capítulo (luego cuarto...) de una saga que cambió para siempre la historia del género fantástico. Las batallas con los Jedis revoleando un SABLE DE LUZ me rindieron para siempre (y a unos cuantos millones más, de mayor fanatismo aún). El lector tendrá que admitir que ese sonido característico del entorchocar de los chorros de energía lo venimos imitando hasta el presente, no importa que ya seamos señores de prominente vientre o calvas propectas. Es imposible sustraerse al vertiginoso encanto de las batallas, primero entre Lord Vader y Obi Wan Kenobi y luego, entre el propio Darth y Luke Skywalker. Estas espadas, me permiten hacer una digresión. Ya más grande, en un programa de cine que daban los sábados a la noche en la tele, pasaron toda la serie original de Flash Gordon, filmada en los años '30. Allí, el Emperador del Planeta Mongo, el cínico Ming, usaba una ESPADA DE FUEGO, que sin dudas fue inspiración para aquellas espadas que se usaron *"hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana"*.



Volviendo a las épocas del colegio secundario, las lecturas escolares me hicieron conocer cinco espadas míticas. Objeto de esas lecciones, imaginé una y mil veces a la TIZONA y la COLADA, las celebérrimas espadas del Cid Campeador. La primera, según cuenta el Cantar, fue ganada por el Mío Cid en combate singular al Rey Búcar de Marruecos. Y la segunda, también fue premio de la lid contra el Conde de Barcelona. Como es fama, ambos aceros fueron regalados a los Infantes de Carrión y recuperados por el de Vivar, luego de la ignominiosa Afrenta de Corpes. Tuve ocasión de contemplar ambos *originales* en la Real Armería del Palacio Real, en Madrid. Poco me importó su autenticidad. Fue un relámpago. Cerré los ojos y pude escuchar las voces de Alvar Fañez Minaya, Pero Bermúdez y Muño Gustioz en el arduo castellano primero. Sólo me queda decir que en el cristalero principal del living de mi casa, tengo una réplica de la TIZONA que me regaló mi cuñado para un cumpleaños.

También las clases de literatura me dejaron una de mis espadas favoritas: DURENDAL (como prefiero) o DURANDARTE, la espada del Paladín Roldán. Recibida en ocasión de ser armado caballero de manos del mismísimo Carlomagno, *La Chanson de Roland* dice que en su pomo guardaba varias reliquias cristianas, como un diente de San Pedro; sangre de San Basilio y una porción del manto de la Virgen María. Mi mente adolescente se inflamaba con los portentos que protagonizaba tan esforzado caballero, enfrentando casi en solitario la carga de miles y miles de alevosos sarracenos. Y la valiente obstinación en postergar el son del olifante y el gesto final para que su espada nunca fuera rendida en la Batalla de Roncesvalles. Al día de hoy, cuando tengo por delante alguna circunstancia que exige de un inusual coraje, suelo repetir a manera de oración laica: “*Denos Dios ventura como al Paladín Roldán*”, palabras que Bernal Díaz del Castillo pone en boca de Hernán Cortés. Me gusta tanto esta arenga, que hasta se la he prestado a uno de los personajes de un cuento, que precisamente se llama Roldán, quien la

recita antes de ir confesar su amor a la señorita Florencia.

HRUNTING, la espada de Beowulf, del poema épico epónimo, fue otra espada debida a las tareas escolares. El héroe se ofrece para desafiar al ogro de los pantanos, el demoníaco Grendel, a quien mata en pelea a mano desnuda. Pero luego, deberá enfrentar a la abominable Madre de Grendel, una criatura de etiología incierta, con quien combatirá en el fondo de una caverna inundada, ocasión donde la poderosa espada se revelara inefectiva. A pesar de todo, esta suerte de *troll* madre es vencida. Antes de morir y luego de prósperos años reinando en paz, Beowulf enfrentará a un dragón.

La última de estas felices espadas escolares fue GRAM, la espada con la que Siegfried mata al dragón Fafnir. En la *Völsunga Saga*, este mítico acero, también llamado BALMUNG, fue forjado por la magia del Herrero Völundr. Anteriormente, había pertenecido al padre de Sigfrido, Sigmund, uno de los nueve príncipes de Volsung, quien había logrado sacarla del árbol Branstock, donde había sido clavada por el dios Odín disfrazado de mendigo (desde Ulises a Nerón, pasando por Harum-el-Raschid y Tristán, no es infrecuente este recurso narrativo). Odín había profetizado la fama para el caballero que fuera capaz de quitarla del roble. Como hemos visto más arriba, en el mundo de leyenda, grandes cosas depara el destino a aquellos valientes capaces de prevalecer donde otros han fracasado miserablemente, se trate de arrancar una espada del vientre de una piedra o del abrazo de un árbol.

No estaría completo este errático deambular por los recuerdos infantiles y las espadas fantásticas que jalonaron mi adolescencia y primera juventud, si no mencionara dos espadas provenientes de los dibujitos animados. Una, la ESPADA DEL PODER, aquella que el flequillado Príncipe Adam invocaba por el poder de Greyskull para convertirse en He-Man. Y la otra, de unos dibujitos que aún de grande seguía viendo con innegable placer: la ESPADA DEL AUGURIO, que era la espada de Leon-O, el señor de los

Thundercats. Más de una vez llegaba tarde a clases en la Facultad por haberme entretenido en un nuevo capítulo de la lucha de esos felinos cósmicos con la armada mutante liderada por el pérfido Mumm-Ra (al que le tenía mucha simpatía por esa maldad irreductible). Sí, sí, ya era alumno universitario y seguía estrechamente vinculado con las espadas, aún las de unos dibujitos animados.

Por esa misma época, llegó a los cines de mi ciudad de Santa Fe, una saga de espadachines inmortales: Highlander, donde aparece uno de mis archivillanos favoritos, el Kurgan, que enfrentaba a través de los siglos a Connor McLeod y a Juan Ramírez Sánchez VillaLobos. Las espadas aquí, desde luego, son protagónicas, en tanto los inmortales deben batirse entre sí para obtener el Premio, a cuyos fines, se suceden los duelos y decapitaciones varias, porque sólo puede quedar uno. Así, un joven Connor marcha a la batalla contra el clan Fraser portando un CLAYMORE escocés. Es en esa batalla donde se enfrenta por primera vez con el Kurgan y adquiere la inmortalidad. Precisamente, en razón de esta condición única, sobrevive a su amada Heather. En su honor, el Claymore queda en los Highlands, clavada como lápida de su esposa irreparablemente fallecida. Más tarde, el inmortal recibe de Ramírez una KATANA, formidable pieza del mejor arte japonés, con empuñadura de marfil, guardamano de oro y vaina de cuero. Y finalmente, está la ESPADA DEL KURGAN, temible espada de más de 1.20m de longitud, que además tenía en la empuñadura un botón que hacía aparecer unas púas mortales. ¡Hello Pretty!

He dejado para el final, quizás la más mítica de las espadas, espada que se quebró en su cometido por destruir el mayor instrumento de la iniquidad que haya existido y que vuelta a forjar y rebautizada con el nombre que perdura, se alzó una vez más para traer el orden y la paz. Es claro que me refiero a ANDÚRIL, la espada que portaba Aragorn, en la saga ideada por la fecunda pluma de J.R.R. Tolkien. Según se cuenta en la trilogía del

Señor de los Anillos, el enano herrero Telchar forjó durante la Primera Edad una espada de nombre NARSIL. Reiteradamente la espada entró en combate contra los ejércitos de Sauron, mas en la batalla final al pie de Monte Destino, se partió al caer Elendil sobre ella. Esta infausta circunstancia no impidió que Isildur, hijo de Elendil, atacara a Sauron con la espada partida, cortándole el dedo en el que llevaba el Anillo. De edad en edad, los fragmentos de la espada se conservaron en el reino de Arnor y luego, en Rivendel. Sueños, revelaciones y malos presagios, aconsejan que con los retazos de Narsil se forje una nueva espada, nuestra ANDÚRIL, confiada al brazo de Aragorn. Ahora que el anillo había regresado, los viejos contendores de metales fantásticos volvían para enfrentarse una vez más. Pocas batallas fantásticas han sido más bellamente descriptas.

Aquí finaliza mi censo, que no pretende ser exhaustivo ni mucho menos, porque sólo se refiere a las espadas de mi mundo fantástico. Seguramente el atento lector encontrará imperdonables omisiones o se dará a reconvenir inmerecidas inclusiones. Lo cierto es que incluso o ausentes, todas estas espadas son un emblema de nobleza, y coraje; fuerza de voluntad y espíritu de combate, valores bastante desempleados en el mundo que nos toca vivir. Bienvenida la fantasía entonces, si nos permite rebuscar en nuestros corazones para honrar las espadas que supimos merecer. Y que así sea.

**Artículo:**

## **Espada y brujería...**

*Por Leonardo Gala Echemendía (Cuba)*

La frase remite en el acto a un guerrero bárbaro, blandiendo una espada, y a una doncella de cuerpo grácil con muy poca ropa encima; ambos en peligro ante malignas criaturas mágicas... y un poco lascivas, todo sea dicho. Espada y brujería. Valor y magia. Dos conceptos, a menudo contrapuestos en ambientes de fantasía medieval, como la fantasía

heroica, otro subgénero muy cercano con el que se le suele agrupar.

A diferencia de la fantasía heroica, sin embargo; las obras de espada y brujería no suelen presentar a sus personajes comprometidos en culminar grandes gestas de motivos

trascendentales para el destino final del mundo, y en las que el motivo de fondo sea el eterno enfrentamiento entre el Bien y el Mal. No, las obras consideradas como de espada y brujería tienen un tono menos mayúsculo. Más cercanos a la picaresca que al romance caballeresco, los personajes que pueblan el subgénero parecen tener la idea de que el honor es un pesado fardo con el cual es mejor no cargar. Bastante difícil es ya sobrevivir en un mundo donde la amistad es sinónimo de alianza temporal, y el amor dura sólo el tiempo necesario.

Conan el Bárbaro, el personaje de Robert Ervin Howard (considerado el creador de este subgénero) es el ejemplo más conocido del espadachín amoral de este tipo de obras. Saqueador, ladrón, mercenario, incluso pirata en su juventud, acaba coronándose en su madurez como rey del poderoso reino de Aquilonia, tras estrangular al rey anterior. Sus aventuras, una mezcla de correrías por motivos personales y supervivencia, le hacen reconocible como un antihéroe: un personaje con el que simpatizamos aunque sus motivos nos parezcan más que cuestionables. Ágil, mujeriego, y no tan musculoso (ni de tan escasas luces) como en sus adaptaciones al cómic y al cine, Conan llegó a la revista *Weird Tales* en diciembre de 1932, en el relato *El fénix en la espada*, una historia originalmente



pensada para otro de los bárbaros de Howard: Rey Kull. Cuatro años más tarde, al suicidarse Howard, dejaba detrás 21 historias del bárbaro de la Era Hiboria, y el ferviente deseo de seguir publicándolas en los escritores L. Sprague de Camp y Lin Carter, quienes mantuvieron al personaje vivo, en ocasiones reescribiendo los relatos originales de Howard, o creando los suyos propios.

Escritores posteriores como Michael Moorcock van a revolucionar en los 70 el subgénero, con la muy leída saga *Elric de Melniboné*. Este personaje es un rey albino y enfermizo; el último emperador de una dinastía que rige la civilización de Melniboné; y un consumado hechicero e invocador, lo que lo diferencia de un guerrero como Conan (de quien es una directa antítesis). Preocupado ante la decadencia de su cultura y la amenaza de los Nuevos Reinos humanos; Elric establece con frecuencia pactos con criaturas demoníacas y dioses del mal, y encuentra en su espada, Stormbringer (Tormentosa), una fuente por igual de sus mayores victorias y derrotas. Esta espada, de hoja oscura y extrañas runas talladas en ella, es un ser consciente, miembro de una raza de demonios, y se alimenta de las almas de aquellos a quienes mata. Su hambre de nuevas almas es tan grande, que frecuentemente traiciona a Elric, influyendo en él y provocándole desdichas. Esta saga critica determinados aspectos de la obra de Tolkien, que eran vistos por su autor como clichés (leer su ensayo *Epic Pooh* al respecto), y ha sido

de las más influyentes desde su publicación.

Aunque el mismo Howard había creado ya con su Sonya de Rogatino una heroína con fuerte protagonismo, en la ficción histórica *La sombra del buitro* (personaje que luego serviría de patrón para Sonja la Roja, la sensual guerrera con bikini de cota de malla de los cómics de la Marvel), lo cierto es que el subgénero fue, durante mucho tiempo, predominantemente de héroes masculinos. Ante la casi total carencia de heroínas, y cansadas de ver repetirse a los personajes femeninos en el papel de la damisela en peligro, o de la hechicera tentadora (recalcado hasta la saciedad en innumerables portadas para libros, cómics, álbumes, y pósters de películas, como las del reciente y lamentablemente fallecido Frank Frazetta) las escritoras contraatacan, y a partir del año 1984 comienzan a editarse las antologías *Espada y Hechiceras* (*Sword and Sorceress*) de la mano de Marion Zimmer Bradley. Con 25 volúmenes hasta el momento, el último del 2010, estas antologías han influido en una nueva (re)visión del subgénero, y en su evolución posterior.

Hoy, la influencia de las obras de espada y brujería se hace sentir en las sagas más recientes de alta fantasía, como es el caso de *Canción de Hielo y Fuego* de George R.R. Martin, cuya reciente adaptación a la televisión en la serie *Juego de Tronos* ha empezado a transmitirse desde abril por la cadena HBO. La amoralidad de gran parte de los personajes de esta saga; o lo acelerado de las intrigas, alianzas y traiciones; son rasgos más asociados con la espada y brujería, que con la fantasía heroica.

Y es algo lógico. Las fantasías situadas en épocas medievales han evolucionado, a la par que lo ha hecho nuestro

conocimiento histórico de lo que fue la Edad Media europea, y de otros tipos de sociedades feudales. El eterno conflicto entre el Bien y el Mal sigue inalterable, pero ha mutado su representación, hoy se muestra sobre todo bajo la forma de conflictos políticos. Cada vez es más difícil que un héroe a la vieja usanza salga a ajustar cuentas con los villanos de la historia, y sus secuaces. Los caminos de las sagas actuales están llenos de antihéroes, en cambio. Son más creíbles para el lector actual.



Artículo:

## El trono de un genio impulsivo<sup>25</sup>

Por Sergio R. Alarte (España)

### 1. Howard, el escritor maldito de la oscura Texas.

Robert E. Howard, nacido en Peaster, un pequeño pueblo de Texas (1906), llamado cariñosamente por su colega H.P. Lovecraft *Bob Two-Guns* “Bob Dos Pistolas”, podría ser considerado, hoy en día, uno de los escritores malditos del género *pulp*. Aunque gozó de una buena aceptación durante su corta carrera

<sup>25</sup> Publicado en *Imaginarios*

literaria, llegando a ganarse la vida mediante su ágil pluma en las revistas de la época, como la conocida *Weird Tales*, de culto para los estudiosos del género, o la más histórica *Oriental Stories*, nunca llegó sin embargo a saborear las mieles de su personaje fetiche, Conan el cimmerico, que con el pasar de los lustros se convirtió en uno de los héroes (o anti-héroes, como veremos más adelante) más populares y rentables del género fantástico.

Influenciado desde su infancia por las continuas mudanzas de su familia, que cambió varias veces de domicilio en Texas viviendo en el sur, este y oeste (además de en Oklahoma) para establecerse finalmente en Cross Plains, en el centro del estado tejano, Howard mostró siempre viva su predilección por los personajes y las historias de carretera. De hecho dos de sus escritores favoritos, Jack London y Jim Tully, fueron, como sus personajes, vagabundos. Auténticos truhanes, seres solitarios de bronca fácil, aficionados a la botella y a las mujeres de una sola noche. Otras dos de sus lecturas predilectas también tenían autores “de mundo”: Mark Twain y E. A. Poe. Son muchas las biografías de estudiosos y aficionados al género sobre el autor, sin embargo prácticamente todas coinciden en lo mismo: su afición temprana al deporte, en especial el pugilístico, su buen talento como poeta, su sentido pragmático que desemboca en un estilo directo, y su pasión por la literatura, tanto de aventuras como histórica, si bien la segunda interesaba a Howard, fundamentalmente,



por el componente de la primera que en ella suele hallarse. Es decir: el escritor buscaba la aventura, en su esencia más bárbara y cruda, dentro de la misma historia, para más tarde adaptarla en la creación de lo que sería su Era Hiboria. Lo cual nos lleva directamente al siguiente apartado, cosa que no quisiera hacer sin mencionar, al menos, los otros dos componentes de su biografía que más condicionaron su carrera: su madre, H. Jane E. Howard, que le alentó desde pequeño en su pasión lectora y le procuró el acceso, como teósofa que era, a los libros del Kangyur y el Tangyur (el canon religioso tibetano) entre otros, lo que le serviría a la postre para moldear las pasiones religiosas y el oscurantismo de su mundo; y su temprano suicidio, de un tiro en la cabeza, cuando el cáncer sume en el coma a su madre, contando tan solo treinta años de edad y cerca de doscientas cincuenta historias escritas de diversos géneros, muchas de ellas, bajo su pseudónimo Sam Walser *Bob Two-Guns*.

## 2. Vestigios de una historia perdida: el mundo de Conan.

*Era una tierra sombría que parecía albergar todos los vientos, las nubes y los sueños que rehúyen la luz del sol...*

Del poema “Cimmeria”, R. E. Howard.

La Era Hiboria, donde toman cuerpo las aventuras de Conan no es, como coinciden los estudiosos del cimmerico, un mundo fantástico en sí mismo, sino una época ficticia del mundo en que vivimos, situada entre el hundimiento de la mítica Atlántida

y los cataclismos que dieron lugar a los continentes que hoy conforman la Tierra, y que según el filósofo Platón, debieron tener lugar hace unos 11.500 años. Uno de estos estudiosos, Rusty Burke, cita a G. K. Chesterton y su poema épico *La balada del caballero blanco* como fuente probable de inspiración para la idea que se materializó en la Era Hiboria. Dice Chesterton: «El valor fundamental de la leyenda es que mezcla los siglos al mismo tiempo que preserva el sentimiento, que permite contemplar todas las épocas en una especie de espléndido escorzo». Así, sin irnos más lejos ni atravesar nuestras fronteras, recorreremos durante las aventuras itinerantes de Conan el Reino de Zamora, nido de ladrones y hechiceros, escenario de “La Torre del Elefante”, uno de los relatos magistrales de Howard. Otras denominaciones topográficas las disfraza, en mayor o menor medida, como Vendhya (la India) o Afghulistán (Afganistán). Como mencioné en este artículo con anterioridad, Howard mezcla los personajes, lugares y cultos históricos que le suscitan interés en su Era Hiboria, vistos a través de los ojos de Conan, un protagonista salvaje, pero íntegro. Los criterios que centran la atención de Howard son: la acción, el dramatismo y, lejos de los tópicos enfrentamientos del bien contra el mal que marcan la literatura de género desde la epopeya hasta *El Señor de los Anillos*, la lucha por la supervivencia de una manera digna.

### 3. “Por Crom”, anatomía de un héroe gris.

Con una de las típicas interjecciones del bárbaro he querido introducir este acercamiento a un personaje memorable. Y es que el dios de Conan, Crom, contempla desde su montaña eterna a los humanos y se ríe de sus desgracias. Él da a los cimmericos la fuerza y la destreza necesarias para conseguir una buena vida,

y por eso no les otorga más ayuda, porque

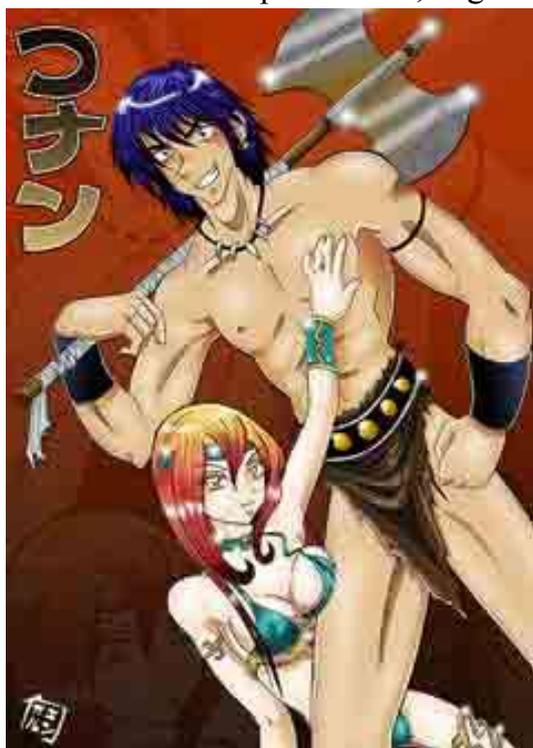


detesta a los débiles.

Conan, al contrario de lo que podría parecer a aquellos que, como yo hasta hace pocos años, solo conocen al bárbaro por las dos películas, es un personaje redondo (o denso). Es decir, evoluciona. Y ello a pesar de que, como en las películas, en la literatura tampoco es que hable mucho, ni tiene un carácter especialmente inclinado a la reflexión. Al menos en la mayoría de los relatos. Así, si leemos la primera historia, por orden cronológico, que escribió Howard del cimmerico (“El fénix en la espada”), veremos a un Conan ya convertido en rey de Aquilonia, y, curiosamente, nos sumergiremos en las hondas cavilaciones del bárbaro, a quien siempre vimos como un saco de músculos, de gran espada y cerebro más bien pequeño. Es memorable su monólogo en presencia de su amigo Próspero, cuando este se dispone a partir hacia Nemedias y Conan envidia su suerte, prisionero de los asuntos de estado que le mantienen atado al trono: «Cuando el rey Numedides yacía

muerto a mis pies y arranqué la corona de su ensangrentada cabeza para ponerla sobre la mía, sentí que había logrado todos mis sueños. Me había preparado para conseguir la corona, no para mantenerla. En aquellos días lejanos lo único que quería era una espada afilada y un camino directo hacia mis enemigos. Ahora, ningún camino es recto y mi espada es inútil».

Efectivamente, y como comprobaréis quienes os acerquéis a los relatos de este bárbaro con taparrabos y ojos azules indómitos, Conan evoluciona durante sus aventuras, en las que será ladrón, mercenario, pirata... y rey. Aun cuando tiene que matar, ninguna vez lo hace a traición, permaneciendo apegado a su estricto código del honor que recuerda al de los mismos caballeros andantes y asombra, por su disparidad con su imagen fiera, a no pocas damiselas, víctimas de hombres y culturas que, por su riqueza e indumentarias, se dicen más “civilizadas” que Conan y su Cimmeria natal. Un gran ejemplo de ello lo tenemos en “Sombras de hierro a la luz de la luna” y el diálogo que mantiene con Olivia. Y aunque Conan es hosco, parco en palabras, tozudo, y más inclinado al sexo que al amor, llega a



conocer también este último. Valeria y Bêlit, mujeres guerreras y piratas de los pies a la cabeza, cautivarán durante años al cimmerico.

#### 4. “¿Quieres vivir para siempre?”: las mujeres de Conan. Las películas y su BSO.

Con esta frase mítica evoca Conan en diversas situaciones a su Valeria, la mujer guerrera de cabellos claros que le robó el corazón. Y es que esta frase resume el alma aventurera de Valeria, que la une con el cimmerico, y forma a la vez parte del hilo argumental, tan escaso como memorable para los aficionados al género, de las dos películas que llevaron al personaje de Howard al celuloide. Dos películas que se han convertido en obras de culto. La primera de ellas, *Conan the Barbarian* (“*Conan el bárbaro*”) (1982), fue dirigida por John Milius, y coguionizada por Oliver Stone, con el desconocido por aquel entonces y archifamoso hoy día A. Schwarzenegger encarnando al cimmerico, y un elenco de actores más bien discretito que incluía a Sandahl Bergman como la amada Valeria, James Earl Jones como el sacerdote viperino Thulsa Doom, Max von Sydow fue el rey Osric, Gerry López en la piel de Subotai, compañero ladrón de Conan y Valeria, y Mako, quien dio vida al hechicero Akiro, narrador de la historia. Rodada íntegramente en España, los bosques nevados del principio son segovianos, mientras el resto se sitúa en Almería. Destaca también, en este aspecto, Jorge Sanz como el Conan niño que da vueltas a la rueda hasta hincharse los músculos como un jabato. Gran acierto argumental con el Secreto del Acero (que en el Conan howardiano no tiene ninguna relevancia). Dos años después, en 1984, vería la luz *Conan the Destroyer* (“*Conan el destructor*” en estas tierras), en una clara maniobra de su productora De Laurentis para continuar cosechando

dólares, aprovechando el inesperado tirón taquillero de su predecesora. Sin embargo, la secuela abusa en exceso de una simplicidad que en el primer film se hacía encantadora gracias a la fotografía, y aunque el tiempo la ha situado también dentro el Olimpo de las pelis de aventuras, siempre estará, a mi parecer y el de muchos, un peldaño o dos por debajo de *Conan el Bárbaro*. Se acusa el cambio de la dirección, en manos de Richard Fleischer, así como el de los guionistas (Roy Thomas y Gerry Conway); de hecho, los diálogos de su predecesora eran gloriosos, aunque contados con los dedos, cosa que no sucede en ésta.

Para el final del recorrido por la Era Hiboria me he dejado uno de los vástagos pródigos, otro de los fenómenos irrepetibles nacidos de la inspiración en el mundo de Howard: la BSO que Basil Poledouris compuso íntegramente (excepto "The Orgy", escrito con la colaboración de Zoe Poledouris, su hermana mayor) para los filmes, que es considerada por la mayoría como una de las mejores de todos los tiempos, y que a mí, personalmente, me ha acompañado en muchas partidas de rol... épica, melodiosa, solemne, estoica, enorme, delicada... cualquier epíteto se queda pequeño ante los vientos metales, los coros y la maestría, en fin, de esta banda sonora que ayudó, sin duda, a hacer de ambas películas los clásicos del cine de aventuras que hoy son.

### 5. Llamadas y cenizas de la Era Hiboria: cinco aventuras imprescindibles del cimmerio.

A continuación enumero los cinco relatos –publicados todos originalmente por *Weird Tales*<sup>26</sup> - que más me han

<sup>26</sup> Víctor Gollancz Ltd, editorial británica publicó en dos volúmenes la edición completa de las historias de Howard como parte de su colección Fantasy Masterworks (2000). [Nota del Editor]

deleitado, personalmente, de Howard, aprovechando para señalar que el acercamiento a estas historias es absolutamente imprescindible para cualquier aficionado al género que todavía no lo haya hecho. Las aventuras de Conan muchas veces repetían tópicos, atendiendo al pragmatismo de un escritor que tenía que comer de ello, y estos son para mí las cenizas de Hiboria, que no menguan en un ápice las poderosas llamaradas de sus principales narraciones. Se trata de una selección totalmente subjetiva, y elaborada en base tanto a elementos estilísticos como a novedades argumentales, movido por el sentimiento poético o el ritmo impreso en el desarrollo de la acción.

- La Torre del Elefante/ *The Tower of the Elephant*, 1933.
- La Reina de la Costa Negra/ *Queen of the Black Coast*, 1934.
- Sombras de hierro a la luz de la Luna/ *Iron Shadows in the Moon*, 1934.
- La Hija del Gigante Helado/ *The Frost Giant's Daughter*, 1932.
- Clavos rojos/ *Red Nails*, 1936.

Feliz lectura.



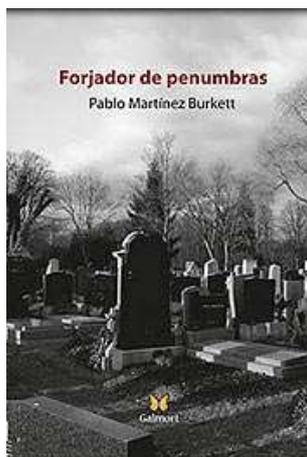
## LA BIBLIOTECA DEL NOSTRO

**Título:** Forjador de penumbras

**Autor:** Pablo Martínez Burkett

**Editorial:** Galmot, Colección Mundo de Tinieblas

**Sinopsis:** *Forjador De Penumbras* es una colección de 26 relatos fantásticos, de terror y ciencia ficción que articulan el retrato cotidiano y el descubrimiento anómalo. Los cuentos que integran esta colección cumplen con el cometido de entretener pero también, causan una inquietante perplejidad. Con un lenguaje preciso no exento del humor corrosivo, proponen un vertiginoso viaje donde no es conveniente ser un lector ingenuo o descuidado. Un párrafo, una palabra insospechada, pueden quebrar el aparente orden racional para dar lugar a una revelación inverosímil.



Dice *ROBERTO ALIFANO* en el prólogo: “Estos cuentos son diversamente admirables. Son claves o alegorías de la realidad y, por consiguiente, más ricos y preciosos que la simple realidad. Tienen el juego de sorpresa y de expectativa necesarios para atrapar al lector desde las primeras líneas. Como los inventores de mitologías, como los niños, como en los sueños, el autor piensa de manera simbólica y no abstracta; de ahí la frescura de las piezas que integran este asombroso volumen”

**Sobre el autor:** Pablo Martínez Burkett nació en Santa Fe, Argentina, en 1965. Es el mismo niño que hostigaba a sus padres preguntando si la realidad era como él la veía o de otra forma. El mismo joven que descubrió que los límites entre lo real y lo ilusorio tienen una solidez desprolija. Y el mismo hombre que entendió que el lenguaje es un deficiente intercesor para transmitir lo que no es palabra. Desde 1990, vive en la ciudad de Buenos Aires. Es escritor por vocación, abogado de profesión y docente de postgrado en universidades del país y del extranjero. Tiene relatos y poesías publicados en diez antologías. Colabora de forma habitual en la revista digital

*miNatura*; en el portal de fantasía, ciencia ficción y terror *NGC 3660* y en *Cosmocápsula*, revista colombiana de ciencia ficción. Asimismo, publica en la revista *Proa* y en el diario *El Tiempo de Azul* (Pcia. de Buenos Aires). También participa en numerosos ciclos radiales y en jornadas de lectura donde se repasan sus textos. Ha obtenido más de una docena de distinciones en concursos literarios de Argentina y de España. En el 2010, recibió el 2° Premio en el Concurso Nacional de Cuentos Bioy Casares y el 1° premio en el Concurso Literario “Mundo en Tinieblas”.



**Título:** La Orden del Tahnwar

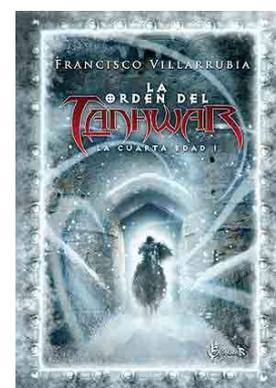
**Autor:** Francisco Villarrubia

**Portada:** CalderonStudio.com

**Editorial:** Grupo Ajec

**Serie:** Biología La Cuarta Edad I

**Colección:** Excálibur Fantástica



**Sinopsis:** “*Todo lo que evoluciona atraviesa sin remedio cuatro Edades: nacimiento, maduración, apogeo y destrucción. Las personas, las civilizaciones, y hasta el propio universo, obedecen a dicha ley.*”

Lahe Kokkuar, un muchacho encerrado por su madre desde la infancia para evitar que fuera convertido en wdraki, la orden de guerreros que custodia desde la Época sin Historia las espadas forjadas con Tahnwar, descubre una sociedad nueva, el Wurm kka Ezyack.

“¿Acaso tiene alma un wdraki? Pero entonces... ¿cuándo la pierde?”.

Extrañas criaturas del subsuelo medran ahora por la superficie; la *peste gris*, diezma a la población; seres extraordinarios, incluso los propios dioses, se implican en el devenir de las tierras altas...

“*Están confluyendo en los Tres valles integrantes de castas supremas, de civilizaciones... legendarias. Y lo hacen ahora...*”

¿comprendes?, como si hubieran venido para algo”.

El mundo conocido sufre una decadencia irreversible. La *tierra de nuestros padres*, tal vez el universo entero, se adentra en la *Cuarta Edad*.

Esta es la primera parte de la bilogía “La Cuarta Edad”, que se completará en unos meses con la segunda parte: “Las Piedras de Avalhol”.

**Sobre el autor:** Francisco Villarrubia nació en Madrid en 1966. Es licenciado en Astronomía por la Universidad Complutense, pero toda su vida profesional la ha dedicado a la informática bancaria. Sus influencias literarias han ido desde el género de terror de la adolescencia (Poe, Lovecraft), hasta los grandes autores de la madurez (Kafka, Galdós, Tolstoi, Faulkner...), encontrando en García Márquez, y en especial en *Cien años de soledad*, la inspiración definitiva. *La cuarta edad*, su primera novela, cuyo volumen inicial, *La orden del Tanhwar*, ve ahora la luz, es un proyecto fraguado a lo largo de tres años

Se puede leer un anticipo de la novela en la web [www.grupoajec.es](http://www.grupoajec.es) desde el siguiente enlace:

[http://www.grupoajec.es/index.php?option=com\\_sobi2&sobi2Task=sobi2Details&catid=3&sobi2Id=159&Itemid=](http://www.grupoajec.es/index.php?option=com_sobi2&sobi2Task=sobi2Details&catid=3&sobi2Id=159&Itemid=)



**Libro:** Helados Cibernéticos

**Autor:** Antonio Mora Vélez

**Editorial:** Caza del Libro de Ibagué

**Colección:** Azul

**Sinopsis:** Helados cibernéticos es un libro de cuentos fantásticos y de ciencia-ficción del escritor colombiano

Antonio Mora Vélez, editado por Caza de Libros de Ibagué, Colombia y lanzado en la reciente Feria Internacional del Libro de Bogotá. De los 17



cuentos incluidos por el autor cuatro son inéditos, los demás, aunque no figuran en sus libros anteriores editados, han sido publicados en revistas impresas y electrónicas del país y del exterior. Las joyas de la selección son *Ejercicios filmicos*, cuento incluido en la antología de la ciencia-ficción latinoamericana hecha por Sylvia Miller y publicada en París en 2008. *La entrevista*, considerada por el crítico Campo Ricardo Burgos como una de las ucronías dignas de ser mencionadas en el balance de la literatura fantástica nacional; *Yusti*, un cuento en el que los hombres somos relegados en el plano de los sentimientos por unos seres tiernos e inteligentes que se convierten en nuestra conciencia histórica, y *Helados cibernéticos*, de una fantasía desbordante que nos hace pensar que nada es imposible para la imaginación humana. Llama la atención que en varios de estos cuentos Mora Vélez abandona el optimismo de sus primeras producciones y se acerca más a la vertiente apocalíptica de la CF sin perder la esperanza de salvación de la vida humana. Con éste, su noveno libro impreso de fantasía y CF, el escritor Mora Vélez se mantiene como el principal cultivador de estos géneros en Colombia.

**Datos del autor:** Nació en Barranquilla, Colombia, en 1942, estudió la secundaria en Montería y la carrera profesional de Abogado en la Universidad de Cartagena. Trabajó durante veinte años en la Universidad de Córdoba como docente, Secretario General, Decano de Educación y Jefe del Departamento de Humanidades. Reside en Sincelejo desde 1993 y se desempeña como Vicerrector de Bienestar Universitario, Director de la Revista Institucional y miembro de la Junta Directiva de la Corporación Universitaria del Caribe (CECAR), institución de la cual es Miembro Fundador. En reconocimiento a su labor literaria el diario El MERIDIANO de Montería lo escogió como uno de los personajes del siglo XX en el departamento de Córdoba y "The International Writers and Artists Association" con sede en Bluffton, Ohio, USA, le otorgó un pergamino por su contribución al humanismo desde la literatura.

Es ampliamente conocido como escritor de ciencia ficción en su país. Ha publicado los libros de cuentos "Glitza" (Ediciones Alcaraván, Bogotá, 1979) "El juicio de los dioses" (Casa de la Cultura, Montería, 1982), "Lorna es una mujer" (Centro Colombo Americano, Bogotá, 1986) "Lorna is a woman" (Colombian Cultural Center,

New Delhi, 1990) y "La Duda de un Ángel" (Ediciones e-books de CECAR, 2000) siendo éste el primer libro electrónico que se edita en Colombia. Ha publicado también el libro de ensayos "Ciencia Ficción: el humanismo de hoy" (CECAR, Sincelejo, 1996) que fue reproducido en Méjico y los poemarios "Los caminantes del cielo" (CECAR, Sincelejo, 1999) y "El fuego de los dioses" (Ediciones CECAR, Sincelejo, 2001) próximo a ser lanzado. Ha sido antologado varias veces. Destacamos la antología internacional "Joyas de la Ciencia Ficción" (La Habana, 1989) y en la cual figura al lado de los mejores narradores del género en el mundo y la reciente antología nacional "Contemporáneos del porvenir: Primera Antología de la Ciencia Ficción Colombiana" (Bogotá, 2000) y en la cual el antologista René Rebetez le reconoce su condición de precursor de la ciencia ficción colombiana. Ha ganado varios premios de literatura y su nombre figura en "The Encyclopedia of Science Fiction" de John Clute y Peter Nicholls (New York, 1995, página 696). Sus cuentos y poemas han sido traducidos y publicados en revistas impresas y electrónicas y en suplementos literarios, nacionales y del exterior. Su libro " Los caminantes del cielo " ha sido editado por la revista electrónica AXXON de Argentina, una de las más prestigiosas del medio. En la nota de presentación, su director, el escritor y crítico Eduardo Carletti, dice: "Esta es una de las raras ocasiones en las que podemos presentar una obra poética de Ciencia Ficción. No es común que un autor logre unir bien temas tecnológicos con lenguaje poético, como lo logra Mora Vélez en este trabajo".



**Título:** La guerra por el norte

**Autor:** Guillem López

**Editorial:** Grupo AJEC, Colección Excalibur Fantástica

**Sinopsis:** Han nacido entre los hombres y abierto un camino espinoso y retorcido. A pesar de las persecuciones y matanzas, los marcados están entre ellos, por



todas partes. Nadie ha podido detener el nacimiento de estos nuevos humanos porque ese es el destino de la especie. ¿O quizá sí se puede luchar contra el destino? Desde los Montes de Bruma a los suburbios de Rondeinn, druidas, monjes y nobles se enfrentarán en una gran aventura épica con un único objetivo: comprender y controlar el poder que dominará el mundo. Mientras, tras las montañas, alguien llega a Oriente. Un siniestro pariente que la extraña raza de los Kudaw esperaba desde hacía mil años. Comienza la leyenda de una era.

Una enorme novela río que encandilará a todos los amantes del género. Guillem López nos guía con una prosa poderosa por una historia profética que difícilmente olvidarán todos sus lectores. Los seguidores de Scott Bakker ya tienen una nueva referencia.

David Mateo, autor de "Nicho de Reyes".



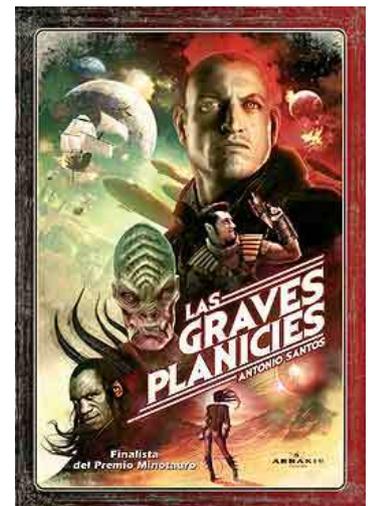
**Título:** Las graves planicies

**Autor:** Antonio Santos

**Editorial:** AJEC

**Colección:** Arrakis Ficción

**Sinopsis:** Alex, atleta, narcisista, incansable seductor, aspirante a estrella y frecuentador de



la alta sociedad despierta un día en Marsoon, un extraño planeta donde conviven el peligro y lo extraordinario.

Acosado por los feroces nativos, consigue escapar gracias a Max, un avinagrado misántropo. Gracias a él descubre que Marsoon es un cementerio de viejas glorias de la ficción, un planeta dónde recalán cuando decae su reputación. Pero estos personajes, ficticios para Alex, son personas reales en sus fantasías de procedencia, y llevan años intentando comprender por qué son abandonados en Marsoon, y cómo escapar del planeta.

En compañía de personajes que Alex creía que eran meras fantasías en su mundo de procedencia,

se enfrentará a los aborígenes del planeta en una guerra desencadenada por la princesa Idris Coriolis, epatante belleza nativa, consecuencia de un devastador complot creado por el más reciente exiliado al planeta: John Forson.

*Las graves planicies*, planteada originalmente como sátira de algunos de los recursos narrativos del *space-opera*, se fue transformando conforme avanzaban en un sincero reconocimiento al *pulp*. Novela llena de ironía, humor, acción, no está exenta de crítica social y observaciones sobre el racismo.

Aunque autoconclusiva, es la primera de una saga de cinco novelas, cada título más ambicioso que el anterior, y perfecto ejemplo del concepto del "Prisma Universo" que el autor, Antonio Santos, ha urdido a lo largo de los años para dar mayor coherencia al conjunto de las "historias de la frontera".

*Las Graves Planicies* fue finalista en el premio Minotauro 2009.

Toda la información sobre este libro, además de un avance editorial, se puede encontrar en la página web de la editorial: [www.grupoajec.es](http://www.grupoajec.es), y un anticipo en: [http://www.grupoajec.es/index.php?option=com\\_sobi2&sobi2Task=sobi2Details&catid=3&sobi2Id=153&Itemid=](http://www.grupoajec.es/index.php?option=com_sobi2&sobi2Task=sobi2Details&catid=3&sobi2Id=153&Itemid=)



**Libro:** El aroma del paraíso

**Autor/es:** Gito Minore y Isidoro Reta

**Editorial:** Fabricacuentos

**Sinopsis:** *El aroma del paraíso* narra la historia de Luciano, un niño muy alegre que hace poco perdió a uno de sus seres más queridos.

Tratado con suma delicadeza y sensibilidad poética, el duelo, tema principal de este relato, es abordado desde el amor, la amistad y las fragancias de la infancia.

Pensado tanto para niños como para sus padres,



este primer libro de Fabricacuentos es una invitación ideal para volver a leer en familia.

**Datos de los autores:** Gito Minore (Buenos Aires, Argentina, 1976) En 1995 publicó sus primeros libros de poemas "Emociones Alternas" y "La Copa Rota" a los que le siguieron "Noventas" (1996), "Walking Alone" (1997), "Fuego en el Pecho" (1999), "Flores cohibidas" (2004), "Fuerza íntima" (2007), "Muriel tiene una visita" -relato infantil- (2008), "Mínimamente" (2009), "Tren Loco, 20 años, Pogo en el andén" - biografía- (2010) y "El aroma del paraíso"- relato infantil -(2011). Asimismo, en el año 2002 grabó su primer CD "Fuego en el Pecho" con poemas de la obra homónima. Versos de su autoría integran diversas antologías de Argentina, México y Brasil. En la actualidad, junto a un colectivo de periodistas y escritores latinoamericanos, trabaja en el proyecto televisivo virtual Tvlecturas, conduciendo micros de poesía. En 2008 junto con Isidoro Reta Duarte comienza a trabajar en el proyecto Fabricacuentos.

Isidoro Reta (Buenos Aires, Argentina) Trabajando de librero hace 5 años ya y como Dibujante Freelance. Estudiando Diseño Gráfico (UBA)



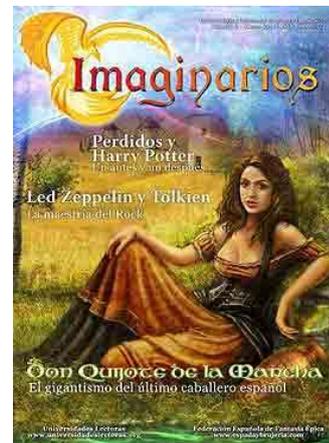
**Revista:** Imaginarios  
**País:** España

**Director/a:** M. Carmen Cabello Rodríguez

**Portada:** David Puertas

**Contraportada:** Javier Charro

**Sumario:** Literatura: El Quijote, Harry Potter, Andrzej Sapkowski y, como reseñas destacables, podréis leer la opinión de nuestros articulistas de El Vatlídico (atentos porque en breve sortearemos 4 ejemplares del primer volumen de esta saga, gracias a la colaboración de La Factoría de Ideas), Recalibrados, Jonathan Strange y el señor Norrell, El Camino de las Sombras, La Torre de Wayreth y Los Dragoneros de Pern. Para finalizar esta sección os presentamos el relato ilustrado Libreia.



**Cómics:** Hellboy, X-Force: Sexo y violencia y X-Men Forever.

**Videojuegos:** Brütal Legend y Del videojuego a la pantalla, donde hacemos repaso a algunas adaptaciones al cine.

**Manga y anime:** Trigun, Rin-ne y Dibujar Manga III: La cabeza.

**Rol y Estrategia:** Los traductores (esos grandes olvidados de los juegos de rol), Bang y Cthulhutech.

**Música y Poesía:** Led Zeppelin y Tolkien y la segunda y última parte sobre Wagner.

**Cine y Televisión:** Perdidos, Zhang Yimou, Shrek y Enredados (la última maravilla de la factoría Disney).

**Miscelánea:** Mitología Celta (finalizamos aquí esta serie de artículos), Bestiario: Demonios, y Fantasy bloggers: Isabel “Isuky” Collazo.

**El Vuelo del Fénix:** lo de siempre con algo más... Quiénes somos, lo que somos y lo que vamos a hacer. El Batallón Fénix y el relato ganador de La Cueva del Lobo: NINGYÖ.

Y con estos contenidos que os presentamos, más toda la actualidad en nuestras agendas, casi llegamos a las 100 páginas. Os prometemos que seguimos intentando bajar el número de ellas.



**Libro:** Carne Muerta

**Autor:** David Mateo

**Ilustrador:** Alejandro Colucci

**Editorial:** Dolmen

**Sinopsis:** El 12 de noviembre de 2011, un total de sesenta depósitos virales se activaron en todo el mundo. Dos días más tarde, de los 7.000 millones de habitantes de nuestro planeta, cayó fulminado el 64% ... todos ellos hombres.



El 14 de noviembre de 2011 fue conocido como el Día del Olvido, el día en que todos los hombres del planeta murieron.

Desde entonces, una cuarta parte de la población mundial intenta recomponer el mundo. Un mundo de mujeres, un mundo mutilado, un mundo sin esperanzas. Pero cuando pensaron que las cosas no podían empeorar... los hombres resucitaron

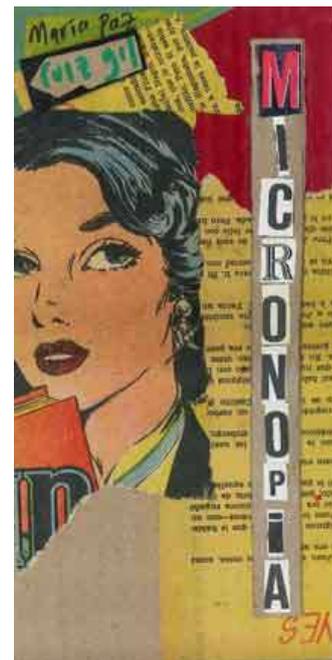


**Libro:** Micronopia

**Autor/a:** María Paz Ruiz Gil

**Editorial:** Maninas Cartoneras

**Sinopsis:** Micronopia es un libro cartonero con nueve microrrelatos de María Paz Ruiz Gil. Está editado por Meninas cartoneras, una editorial que responde a principios ecológicos y que trabaja de forma artesanal sus ejemplares. Cada libro es cosido, ilustrado y pintado a mano, y cada portada es única. El lanzamiento vino acompañado de una performance sonora de tres de los microrrelatos, una lectura interpretada en directo, sin efectos pregrabados al estilo de la radionovela de antaño. El libro puede encontrarse en las librerías Antonio Machado, Eléctrico ardor, y a través de la página de la editorial Meninas cartoneras.



**Datos del Autor:** María Paz Ruiz Gil (Bogotá, Colombia, 1978) Vive en España desde el año 2000. Da vida a un blog llamado Diario de una cronopia, en el que publica microrrelatos Pop de distintas tallas. En 2011 resultó ganadora del X Premio internacional de relato corto Encarna León por su obra La hija del Caribe. Su primera novela, Memorias de Soledad, una colombiana en Madrid fue finalista del Premio Joven de narrativa UCM 2010. Se dedica a la enseñanza de microficción y a la literatura sonora.

## Sobre los autores e ilustradores

### **Autores:**

**Alfonso Laiño, Manuel Jesús (España, 33 años)** *No posee obra publicada.*

**Arnau, J. Javier (Sagunto, España, 43 años)** Ha publicado reseñas, poesías, artículos, relatos y microrrelatos en: Alfa Eridiani, Cyberdark.net, NGC3660, Cuentos para la Espera C30, El Parnaso, Tierras de Acero, Sedice.com, Queleohora.com, Revista Cosmocápsula, Qliphoth, MegaGrupo de relatos, Luz de Luna (un volumen de relatos donde colaboró con relatos compartidos), e-zine Efímero, Ediciones Efímeras (Poemario: *Paisajes De Ciencia Ficción*), Axxón, Necronomicón, Miasma, Químicamente Impuro, Club Bizarro, miNatura (donde además, ha sido dos veces jurado), PulsarFanzine, De Tijdljn (revista belga de CF), fanzine Título, La Biblioteca Fosca, Universidad Miskatónica, Rock Sonora, entre otros.

**Betancourt Dipotet, Yunieski (Yaguajay, Sancti Spiritus, Cuba, 1976)** Sociólogo, profesor universitario y narrador. Máster en Sociología por la Universidad de La Habana, especialidad Sociología de la Educación. Cursó el Taller de Narrativa del Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso, Ciudad de La Habana, Cuba. Ha publicado en La Isla en Peso, La Jiribilla, Axxón, miNatura, NM, Papirando, Revista Almiar, Aurora Bitzine. Finalista en la categoría Pensamiento del II Concurso de Microtextos Garzón Céspedes 2009. Premio en el género Fantasía del Segundo Concurso de Cuento Oscar Hurtado 2010. Actualmente reside en Ciudad de La Habana.

**Campos Bosch, José Luis (Montserrat, Valencia, 1969)** Licenciado en Hispánicas y Clásicas, Máster en Estética y Creatividad; Titulado Superior de Música, Diplomado en Etnomusicología; Docente de Historia de la Música y Estética, en los últimos dieciocho años; Asesor Artístico, Creativo y doctorando de Estética Contemporánea.

**Candelaria Zárate, M<sup>a</sup> del Socorro (México, 37 años)** *No posee obra publicada.*

**Castillo Pérez, Claudio G. del (Santa Clara, Cuba, 1976)** Es ingeniero en Telecomunicaciones y Electrónica. Posee un diplomado en Gerencia Empresarial. Actualmente se desempeña como jefe de Servicios Aeronáuticos en el aeropuerto internacional "Abel Santamaría".

Es miembro del taller literario *Espacio Abierto*, dedicado a la ciencia ficción, la fantasía y el terror fantástico. Alumno del curso online de relato

breve, que impartiera el *Taller de Escritores de Barcelona*, en el período junio/agosto de 2009.

Ganador del *I Premio BCN de Relato para Escritores Noveles* en 2009. Finalista en septiembre de 2009 del *Certamen Mensual de Relatos* de la *Editorial Fergutson*. Mención en la categoría Ciencia Ficción del *I Concurso Oscar Hurtado 2009*. Tercer Premio del *Concurso de Ciencia Ficción 2009* de la revista *Juventud Técnica*. Finalista en la categoría Fantasía del *III Certamen Monstruos de la Razón*. Premio en la categoría Fantasía del *III Concurso Oscar Hurtado 2011*.

Cuentos suyos aparecen publicados en los e-zines: *Axxón*, *miNatura*, *Cosmocápsula*, *NGC 3660*; así como en *Breves no tan breves y Químicamente impuro*.

**Chaviano, Daína (La Habana, Cuba)** (*Ver pág. 10*).

**Chilano, Sebastián (Mar del Plata, Argentina, 1976)** Es autor del libro de cuentos: "La soledad del fuego" premiado en el concurso: Osvaldo Soriano del año 2007. En 2009, junto a Fernando del Río, publicó la novela "Furca. La cola del lagarto". Fue finalista del VII Concurso Nacional de cuentos Macedonio Fernández 2010 con el libro de cuentos "La foto de la tercera página" y ese mismo año publicó el cuento "Historia cierta de un soldado" en la antología "Tributo a Manuel Mujica Lainez en su centenario". En 2010 también publicó la novela "Riña de gallos". Es autor de otras tres novelas inéditas "Las reglas", "Libranos del mal" y "El formulario" Periódicamente escribe en su blog "En tres noches la eternidad"

**Delgado, Ariel Carlos (Bogotá, Colombia, 35 años)** Autor del género fantasía y ciencia ficción ha publicado en internet en [www.letralia.com](http://www.letralia.com), [www.yoescrivo.com](http://www.yoescrivo.com), revista literaria remolinos, revista literaria el humo ambas digitales.

**Díez, Carlos (León, España, 31 años)** Ha publicado microrrelatos en dos ediciones del libro anual "Libertad bajo palabras", editado por la Fundación de los Derechos Civiles" y ha obtenido el Primer Premio del IV concurso de Cartas de Amor de Caudete. Ha publicado en la revista "A viva voz" de Caudete y en los números 10 y 13 de la revista "Estadea". En 2008, uno de sus poemas ha sido publicado en el Sobre los autores e ilustradores poemario "Poemas para un minuto II", de la Editorial Hipálage. Colabora regularmente en las webs de opinión política *Austroliberales.com* y "Clases Medias de Aragón"

y en la revista literaria “Alborada-Goizialdia”. Reside actualmente en Madrid.

**Domínguez García, María José (Huelva, España, 1969)** La revista miNatura en su nº 102 me ha publicado el relato titulado: “Los Ciber”. El Instituto Andaluz de la Juventud Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, me ha publicado el cuento “El ángel” junto a los de mis compañeras de la tertulia Nuevo Horizonte 2002 de Huelva, para conmemorar el Centenario del Edificio en el que se ubica dicha institución en la ciudad de Huelva. La editorial Hipálage ha seleccionado el microrrelato titulado: “La última palabra” en el libro “Cuentos Alígeros”. 1 Premio del I Certamen Literario de El Arte de la Literatura 2010 con el relato titulado: “El espejo”. Éste está publicado en la 1ª Antología Literaria de El arte de la literatura “Relatos de Terror”. La revista digital miNatura en su nº 99, me ha publicado el microrrelato titulado: “Draco”. La revista Axxón Ficciones breves me ha publicado el relato breve titulado “El escarabajo de la patata”. He quedado finalista en el concurso “El arte de escribir” con el relato titulado “La cajita de metal”. La revista digital miNatura, en su nº 98, me ha publicado el microrrelato titulado “Esperanza”. La editorial Hipálage me ha publicado el microrrelato titulado “Crisis” en el libro “Más cuentos para sonreír”. Me han publicado en la revista digital miNatura, en su nº 97, el relato titulado “Atalanta”. He recibido la 1ª mención en la 3ª edición de los premios Eduardo de literatura 2009 de Umbrales Ediciones con el relato titulado “Istanbul”. Éste ha sido publicado en la página [www.fimba.net](http://www.fimba.net) y en el libro de soporte electrónico titulado “12X12”. He quedado finalista en el II Concurso de Microrrelatos 2009 dedicado al Cómic y organizado por el Ayuntamiento de Madrid. El microrrelato con el concursé se titula “Aracnofobia”. Los microrrelatos ganadores y los finalistas han sido publicados en: <http://www.munimadrid.es/bibliotecaspublicas>. Quedé finalista en el 5º Certamen Internacional de Relato Breve 2008 “La Lectora Impaciente” con el relato: “El baúl de los recuerdos”. Éste ha sido publicado en un libro de soporte electrónico titulado “Giramundos” con los poemas y relatos de los premiados y los restantes finalistas. Tengo publicado una antología de poemas y relatos cortos titulado “Palabras de mujeres onubenses” con la asociación literaria a la que pertenezco.

**Exímemo, Santiago (Madrid, 1973)** Ha publicado novelas como *Asura* (Grupo AJEC, 2004), libros de relatos como *Bebés jugando con cuchillos* (Grupo AJEC, 2008) u *Obituario Privado* (23 Escalones, 2010), libros de ficción mínima como *¿Quién es el Cruciforme?* (Saco de Huesos, 2010) o *Capriccio* (23 Escalones, 2010) y numerosos relatos en diferentes antologías y revistas.

Ha sido traducido a varios idiomas y ha ganado varios premios, entre ellos cuatro veces el Premio Ignotus, concedido por la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror (AEFCFT), por sus relatos y antologías.

**Fernández Muñoz, Déborah (Madrid, España, 19 años)** Publicación de un relato corto en Miradas de Navidad 5, participación en los *Cuentos solidarios* organizados por UCETAM, relatos publicados en la revista miNatura, primera mención en el concurso de relatos de enero 2009 de minificciones.com, publicación de un relato en el libro electrónico *Literatura Comprimida 2009*, creación y administración de bitácoras.

**Gai, Adam (Buenos Aires, Argentina, 1941)** Licenciado en Letras por la Universidad de Buenos Aires y Doctor en Letras por la Universidad Hebrea de Jerusalén (vive allí desde 1972). Enseñó literatura hispanoamericana en la Universidad Hebrea y español en diversas instituciones. Su tesis de licenciatura (UBA, 1970) fue sobre la narrativa de Anderson Imbert (por entonces se llamaba Valentín Gaivironsky) y la doctoral (Universidad Hebrea), sobre la narrativa de Rulfo (1980). Escribió artículos sobre narradores hispanoamericanos como Carpentier, Bianco, Bioy Casares, Borges, Cortázar. Ha publicado en algunas revistas digitales: “A dúo”, que fue finalista en el concurso de la revista Axolotl, “Matar a Borges”, que apareció en la revista *El coloquio de los perros* Nº 15 y Axxón entre otros. Cuentos suyos han aparecido en diversas revistas digitales y en las antologías *Grageas* (Ediciones Desde la Gente, Buenos Aires, 2007), *La monstrua: Narraciones de lo innombrable* (Vavelia, México, 2008) y *Otras miradas* (Ediciones Desde la Gente, Buenos Aires 2008). Sus comentarios y artículos sobre cine pueden leerse en las revistas electrónicas [filmsdefrance.com](http://filmsdefrance.com), y [cinecritic.biz](http://cinecritic.biz).

**Gala Echemendía, Leonado (La Habana, Cuba, 1972)** Ingeniero Informático. Escritor. Premio “La Edad de Oro”, 2009, en Ciencia Ficción y Policiaco, con la novela Aitana; 1º Premio “Salomón” de ciencia ficción y fantasía, 2008, con el cuento Ed Dedos.

Publicaciones: Aitana (novela, editorial Gente Nueva, 2011); Ed Dedos (cuento, antología “Crónicas del Mañana”, Letras Cubanas, 2009, y antología “Crónicas do Mañá”, Urco Editores, 2010); Breve Historia del Manga y el Anime en Cuba (artículo, La Jiribilla, 2009). Miembro del desaparecido Grupo de Creación Fantástica “Espiral”. Colaborador del proyecto “Dialfa-HERMES” y del Taller Literario “Espacio Abierto” en actividades de divulgación del género fantástico.

**Gari, Aleix (Borriana, Castellón, España, 1995)** Actualmente cursa el 3º de ESO. Sus escritores favoritos (todos valorados por igual): J.R.R. Tolkien, E.A. Poe, H.P. Lovecraft, J. K. Rowling, Horacio Quiroga, John Ajvide Lindqvist.. Premios: 2º Premio CJT Coca Cola; Certamen Literari Solidari (de su IES).

**Gozalo, Rubén (1978)** Ganador del II concurso de microrrelatos basketconfidencial, accésit en el I Certamen de Relato Corto Enrique de Sena y en el Premio Ediciones Beta de Relato Corto. Además, ha sido finalista de numerosos concursos de relato.

**Guadalupe Ingelmo, Salomé (Madrid, 1973)** Se doctoró en Filosofía y Letras por la Universidad Autónoma de Madrid (Tesis en régimen de cotutela con la Università degli Studi di Pisa). Es miembro del Instituto para el Estudio del Oriente Próximo, con sede en la UAM, y desarrolla desde 2006 actividades docentes como profesor honorífico en dicha Universidad impartiendo cursos relacionados con las lenguas y culturas del Oriente Próximo.

Se forma en la Universidad Complutense de Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, Università degli Studi di Pisa, Università della Sapienza di Roma y Pontificio Istituto Biblico de Roma. Durante los diez años vividos en Italia desarrolló actividades como traductora de italiano y como docente de lengua castellana para extranjeros.

Ha recibido diversos premios literarios en los últimos años. Es ganadora absoluta del II Concurso Internacional de Microtextos Garzón Céspedes 2010 organizado por la Cátedra Iberoamericana Itinerante de Narración Oral Escénica (CIINOE), por su cuento de nunca acabar *Oficio de Narrador*; ganadora absoluta del Premio Internacional de Microficción Dramatúrgica "Garzón Céspedes" 2010 (Monoteatro Sin Palabras), por *Con la entrega de la tórtola*; Premio Internacional de Monólogo Teatral Hiperbreve "Garzón Céspedes" 2010, por *La estación de las migraciones*; Premio Internacional de Soliloquio Teatral Hiperbreve "Garzón Céspedes" 2010, por *A una Beatriz desconocida*; Premio Extraordinario al Conjunto Dramatúrgico del IV Concurso Internacional de Microficción "Garzón Céspedes" 2010: Monólogo / Soliloquio / Monoteatro sin palabras; II Premio "Paso del Estrecho" de la Fundación Cultura y Sociedad de Granada, por *Bajo el signo del naufragio*; V Certamen de Relato Corto Aljarafesa sobre el agua, por *Bienaventurados los sedientos*; I Premio "Prologando a los clásicos" de la Editorial Nemira, etc. Ha resultado segundo premio en: III Certamen Literario "Paso del Estrecho" de la Fundación Cultura y Sociedad de Granada, XVII Certamen de Relato Breve y Poesía

"Mujerarte" de la Delegación de la Mujer de Lucena, X Certamen Literario "Federico García Lorca" del Ayuntamiento de Parla, VI Premio "Briareo" de Cuentos organizado por la Asociación de Amigos de los Molinos de Mota del Cuervo, Certamen Literario Nacional José María Franco Delgado de la Hermandad de los Estudiantes de San Fernando de Cádiz, I Concurso de Leyendas PJ SICA. Ha sido Premio Extraordinario de Cuento Hiperbreve en el Concurso Internacional de Microficción para Niñas y Niños "Garzón Céspedes" 2009 de la CIINOE. Así mismo ha resultado finalista y ha recibido diversos accésit en buen número de certámenes literarios: I Premio Nacional de Relato Corto sobre Texto

Científico de la Universidad de Murcia, Premio "Las redes de la memoria, 2008" de la Asociación Globalkultura Elkartea, I Premio Grup Loebher de Relato Temático, Certamen de Relatos Cortos Mujeres sin Fronteras, XVIII Concurso Literario San Martín de Valdeiglesias, I Certamen Internacional de Literatura Hiperbreve "El Rioja y los 5 Sentidos". Sus textos han sido seleccionados también en otros certámenes. Varios de sus relatos han sido incluidos en diversas antologías. Cabe destacar la publicación digital de su relato *Sueñan los niños aldeanos con libélulas metálicas* (con traducción al italiano de la autora, en Los Cuadernos de las Gaviotas n. 6, Cátedra Iberoamericana Itinerante de Narración Oral Escénica Comunicación Oralidad y Artes/COMOARTES Ediciones, Madrid/México D. F. : 2010).

**Guerrero Ramos, Miguel Ángel (Colombia)** Actualmente estudia sociología en la Universidad Nacional de Colombia y ha estado trabajando en instituciones como en la Gobernación de Cundinamarca de Colombia, en la lucha Contra la Trata de personas. Finalista del I Premio de Literatura Palindrómica REVER 2011.

**Guinot, Juan (Mercedes, Argentina, 1969)** Se licenció en Administración (UBA), es Psicólogo Social (Pichón Riviére) y Master en Dirección de Empresas (IAE). Estudió clown, locución y desde 2003 es discípulo del escritor Alberto Laiseca.

Escribió cuatro novelas (no editadas) y más de cincuenta relatos. Ha recibido las siguientes distinciones: Mención de Honor Fundación Lebensohn 2006, Segundo Premio Amadís de Gaula 2007 (España) y

Mención de Honor Revista miNatura 2008 (España). Su poesía *A Guarda* forma parte del libro *Do Atlántico a Oa Miño* "Vista Parcial" del artista español Modesto Vázquez Prada (Vigo, Galicia). Participó en lecturas en los ciclos Carne Argentina, Los Mudos, Naranjas Azules, NODO y Outsider (Buenos Aires), Café Bukowski y El

Bandido Doblemente Armado (Madrid), donde alterna la lectura con actuación. Actualmente escribe micro relatos de ciencia ficción en la revista miNatura (Cuba- España).

**Iturrate Gil, Joseba (Zaragoza, España, 1979)** Diplomado en Turismo por la UNED y estudiante de comunicación en la UNIR. Cinéfilo prematuro y escritor vocacional. Apasionado de los viajes y las leyendas clásicas, y gran aficionado a la fantasía, la ciencia ficción y el relato de humor. Fue finalista en el II Certamen de Relatos de Terror de la Editorial Círculo Rojo, publicándose su obra en la recopilación del mismo bajo el título "32 motivos para no dormir". Ha participado y publicado para Ediciones Irreverentes en la III Antología del Relato Negro y en la Antología del Relato de Humor. Ha colaborado con la revista digital miNatura, donde ha escrito varios micro-relatos.

**Juan de Madre, Colectivo (Poble Sec, Barcelona, España)** Es un colectivo de escritores reunidos con el único ánimo de jugar. Uno de sus miembros publicó "Bajo la Influencia. Libro de versiones, remezclas y otras formas de Plagio" (Grupo Ajec, 2009). Hoy, juegan básicamente con tres motivos: construir libros extravagantes, que tal vez nunca salgan a la luz; componer textos para "miNatura"; y llenar de artefactos literarios el blog del myspace del colectivo:  
<http://www.myspace.com/bajolainfluenciabcn>

**Lew, Sara (Argentina, 37 años)** Escribe microrrelatos, realiza sus ilustraciones. Ha publicado un relato en el nº de marzo de la revista En Sentido Figurado. Colabora habitualmente con la revista La Esfera Cultural. Mantiene una sección semanal de "Microrrelatos Ilustrados" en el portal literario La Pluma Afilada. Actualmente reside en España (Granada).

Blog:  
<http://microrelatosilustrados.blogspot.com/>

**López Manzano, Pedro (Murcia, España, 1977)** Ingeniero en Informática por la Universidad de Murcia. Tras unos años trabajando en una consultora informática decidió cambiar a otros aires más creativos y pasó a desempeñar el puesto de director técnico en una productora audiovisual, para la cual también ha realizado tareas de montador, guionista y director.

En cuanto a las letras se refiere, ha sido crítico y articulista de cine, pero es fundamentalmente un cuentista. Ha publicado el relato *El pescador soñado* en la recopilación *Murcia Joven Literatura 05*. También ha obtenido una mención del jurado en el certamen *Escritores en su Tinta*, del *Portal del Escritor*, cuya antología está pendiente de publicación en papel. Actualmente colabora en diversas webs, revistas, fanzines y e-

zines (tres cuentos en *NGC 3660*, dos en *miNatura*, revista de la Red de Ciencia Ficción, *Culturamas*, ...).

Blog: <http://creeloquequieras.blospot.com>

**López Tavani, Majo (Argentina)** Participé del Festival Ahora Buenos Aires! (del Gobierno de la Ciudad cuando estaba Telerman); Festival Arte Queer de la LGTB (Federación argentina de Lesbianas, Gays, Bisexuales y Trans) desarrollado en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires; en una de las FLIA (Feria del Libro Independiente, la que se hizo en la Gráfica Patricios); El Viaje: 1000 metros de poesía por el poema público (pintada organizada por la revista Hecho en Buenos Aires). Fui publicada en el blog ADN Creadores; en la revista Interrup/ciones; Árbol de Jitara; Odradek; Revista Red y Acción (digital de Colombia); Antología "Todo ocurrió en el Ministerio" del Programa ¿Nuevos Desafíos? de la Dir. de Recursos Humanos (del Ministerio de Trabajo Empleo y Seguridad Social de la Nación); El Mail de los Viernes (correo literario) en un saludo del día de la mujer de ATE (Asociación de los Trabajadores del Estado antes creía ahora: ¡celebro!) Hice el examen escrito para la carrera de guionista en el ISER año 2010 y saqué 7 pero como me quería ir a vivir a Jujuy nunca fui a dar el oral. Soy autora de "Las Plumas" (narrativa) "La espera" (poesía) "Las fugas del sol" (poesía) "Y qué te dijo" (poesía) "Otoño sobre la Tierra verano" (poesía) "Yegua" (poesía). Y más... También autora y editora del libro de poesía "Antidomingo" el cual distribuí por La Quebrada de Jujuy, provincia de Argentina, en febrero de 2010. Libro que ahora, 2011, vendo por las calles de Buenos Aires. Compañera de letras de Yamila Hanashiro y Marisa González.

**Marcos, José María (Uribelarrea, Cañuelas, Buenos Aires, Argentina, 1974)** Magíster en Periodismo y Medios de Comunicación (Universidad Nacional de La Plata), dirige el semanario La Palabra de Ezeiza (fundado en febrero de 1995) y colabora con la revista Insomnia, especializada en Stephen King y la literatura fantástica. En 2007 publicó la novela "Recuerdos parásitos (quién alimenta a quién...)", escrita junto a su hermano Carlos. Su libro de cuentos Desartomentándonos fue finalista en el IV Premio de Literatura de Terror Villa de Maracena 2009 (Granada, España).

**Mars, Sergio (Valencia, España 1976)** Autor de cerca de medio centenar de relatos fantásticos, publicados en distintos medios, como las antologías Artífex TE 4, Visiones 2005 y 2006, Fabricantes de sueños 2007, 2008 y 2009, Discuentos o Antología Z vol.2, así como las revistas Estel, Sable, Calabazas en el Trastero o Miasma. Ganador del premio Gandalf en 2005 y

finalista los años 2001 y 2009. Finalista también en el 2006 de los certámenes Pablo Rido y UPC, con sendos textos que pasaron a formar parte de la antología de ciencia ficción dura "El rayo verde en el ocaso" (Grupo Editorial AJEC, 2008), que cosechó tres nominaciones a los premios Ignotus en el 2009, obteniendo el de mejor novela corta para "Cuarenta siglos os contemplan". En 2010, publicó dos nuevos libros: "La mirada de Pegaso", una segunda antología de ciencia ficción dura en Grupo Editorial AJEC, y "El precio del barquero", una antología de terror publicada por Saco de Huesos. Como articulista, nominado a un premio Ignotus en el 2007.

Blog personal: <http://rescepto.wordpress.com>.

**MARTÍNEZ BURKETT, PABLO (Santa Fe, Argentina, 1965)** Es escritor por vocación y abogado de profesión. Desde 1990 vive en la ciudad de Buenos Aires. Es docente de postgrado en universidades del país y el extranjero. Le gusta jugar con tramas donde se ofrezca a la consideración del lector una singular articulación de retrato cotidiano y revelación anómala. Ha recibido diversas distinciones en concursos literarios de Argentina y España. Tiene relatos y poesías publicados en siete antologías. Colabora en la revista digital miNatura; en el portal de fantasía, ciencia ficción y terror NGC 3660 y en Cosmocápsula, revista colombiana de ciencia ficción. La Revista Proa y el diario *El Tiempo de Azul* (Pcia. de Buenos Aires) le vienen publicando con regularidad una serie de relatos cortos. Está preparando el libro de cuentos fantásticos de próxima aparición.

**Martínez González, Omar (Centro Habana, Cuba, 41 años)** Ha participado en los siguientes concursos: Concurso Provincial "Eliécer Lazo", Matanzas, 1998, 99, 2000(Mención), 2001; Municipal Varadero "Basilio Alfonso", 1997, 98 (Mención), 99(1era Mención), 2002; Concurso Provincial Municipio Martí 1999, 2000(Mención); Concurso Territorial "Fray Candil", Matanzas, 1999, 2000, (Mención); Concurso Nacional Alejo Carpentier 1999; Concurso Nacional C-F Revista Juventud Técnica 2002, 03; Concurso Nacional Ernest Hemingway, Ciudad Habana 2003; Concurso Centro Promoción Literaria Extramuros "Luís Rogelio Noguerras" 2004; Concurso Farralque 2005 Centro Literario Fayad Jamás (Finalista); Evento Cuba-Ficción 2003; Premio "Razón de ser" 2005 Fundación Alejo Carpentier; Concurso Internacional "La Revelación", España, 2008-9 (Finalista), 2009-10 (Finalista); Concurso Internacional "Onda Polígono", España, 2009, Finalista; Concurso mensual Sitio Web QueLibroLeo, España, 2008-9; Concurso mensual de Microrrelatos sobre Abogados, España, 2009.

**Medina Hinojosa, Sarko (Arequipa-Perú, 32 años)** Periodista de profesión, es escritor de relatos desde los 8 años. A pesar de ser completamente inédito en el tema de publicaciones de libros, cuentos suyos han aparecido intermitentemente en revistas de papel y tinta: Fantástico, Billiken, Cara de Camión, Valkiria, etc..., además de revistas y blogs digitales como Químicamente Impuro, Tanatología; Breves no Tan Breves; Ráfagas, Parpadeos, Breve antología de microrrelatos navideños de la Internacional Microcuentista, por decir algunos. Ganador del primer premio del Concurso de Cuentos la revista Fantástico en el año 2004, ha quedado mencionado o finalista en varios otros. Actualmente está próximo a editar su primer libro de cuentos: "10 cuentos Urbanos". Pertenece a la Asociación Cultural Minotauro y escribe artículos para diversos medios de comunicación escrita (Ciudad Nueva, Los Andes, etc.), y maneja los blogs: [www.sarkadria.wordpress.com](http://www.sarkadria.wordpress.com), [www.sarko-medina.wordpress.com](http://www.sarko-medina.wordpress.com) y [www.urbaneando.wordpress.com](http://www.urbaneando.wordpress.com). Dirige el Programa Radial Usted Decide.

**Moscarda, Esteban (Buenos Aire, Argentina)** Participo de los blog del grupo Heliconia. Fui finalista con el poema *Caída* del IIIº Certamen Internacional de Poesía Fantástica miNatura 2011.

**Nasello, Patricia (Córdoba, Argentina)** Ha publicado un libro de microrrelatos: "El manuscrito", 2001. Ha escrito un segundo libro de microrrelatos "Nosotros somos Eternos" que permanece inédito. Coordina talleres de creación literaria desde 2002. Ha participado en distintas ediciones de La Feria del Libro de su ciudad.

Tiene trabajos publicados en diversos blogs: Breves Pero No Tan Breves; Ráfagas, Parpadeos, Antología De Cuentos, La Esfera Cultural, El Microrrelatista Y Químicamente Impuro Y La Canción De La Sirena como así también en las revistas digitales Internacional Microcuentista, miNatura, en Sentido Figurado y Axxón. Colabora y colabora con diversos medios gráficos: Otra Mirada (revista que publica el Sindicato Argentino de Docentes Particulares, Cba, Arg.) Aquí vivimos (revista de actualidad, Cba, Arg.) , La revista (revista que publica la Sociedad Argentina de Escritores secc, Cba, Arg.) La pecera (revista/libro literaria, Mar del Plata, Arg.) Signos Vitales (suplemento cultural, Mar del Plata, Arg.) La Voz del Interior (Periódico matutino, Argentina, Córdoba). Participa, prologa y presenta "Cuentos para Nietos" antología de cuentos para niños, 2009. Premios literarios: 1º Premio concurso nacional Manuel de Falla categoría ensayo 2004, Alta Gracia, Argentina; 3º Premio concurso iberoamericano de Cuento y Poesía Franja de Honor Sociedad Argentina de Escritores, 2000, Cba, Argentina; Finalista concurso internacional (Escuela de Escritores) en honor a Gabriel García

Márquez, Madrid, 2004; Distinción especial concurso nacional "Diario La Mañana de Córdoba" cuento breve, 2004, Cba, Argentina.

Blogs: <http://patricianasello547.blogspot.com>  
<http://patricia-patricianasello547.blogspot.com>

**Noroña Lamas, Juan Pablo (Ciudad de La Habana, Cuba, 1973)** Licenciado en Filología. Redactor-corrector de la emisora Radio Reloj. Cuentos suyos han aparecido en la antología *Reino Eterno* (Letras Cubanas, 2000), *Crónicas del Mañana* y *Secretos del Futuro* y en las revistas digitales de literatura fantástica y Ciencia Ficción Disparo en Red y miNatura. Fue premio en el Concurso de Cuento Breve Media-Vuelta y finalista en el Concurso Dragón y Cubaficción 2001 entre otros.

**Parrilla, Ernesto Antonio (Villa Constitución, Argentina, 1977)** Ha sido publicado en antologías del municipio de Villa Constitución (Argentina), en los años 2002, 2008, 2009 y 2010. En 2009 y 2010 fue seleccionado por Editorial Dunker (Argentina) para sus antologías "Cantares de la Incordura" y "Los vuelos del tintero". Participó en los tres volúmenes de "Mundos en Tinieblas" (2008, 2009 y 2010) de Ediciones Galmort (Argentina), recibiendo una mención de honor en el tercer certamen homónimo.

En 2009 obtuvo el primer premio en el certamen "Cuentos para Cuervos" de la revista El Puñal (Chile), el mismo año una mención especial en el concurso provincial de cuentos de la Mutual Médica de Rosario (Argentina) y en 2010 una mención de honor en el 2º Concurso de Jóvenes Escritores de Ediciones Mis Escritos (Argentina).

Ha sido publicado además en la revista Redes para la Ciencia (España), Arte de la Literatura (España), Group Lobher (España), Cryptshow Festival (España), Revista Comunicar (España), Cuentos y más (Argentina), Diario Tiempo Argentino (Argentina), Antología Sorbo de Letras (España) y Revista Tintas (Argentina), entre otros.

**Pérez Plana, Victoria Isabel (Cuba, 44 años)** Graduada de Cibernética Matemática e Ingeniería Civil. Miembro del Taller Espacio Abierto y colabora como correctora en la revista cubana *Korad Revista digital de literatura fantástica y de ciencia ficción*. A participado en varios números de la revista digital miNatura.

**Reche, David (España)** Seleccionado en el Primer Certamen Microrrelato Ciudad de Elche con *La componente retrotemporal*. relato que fue publicado junto con los finalistas; Finalista anual del Primer Concurso Relatos en Cadena de la Cadena SER (2008), con *No funcionó*, publicado por Alfaguara en el libro *Relatos en Cadena 2007-2008*; Finalista semanal de la Tercera Edición del

mismo concurso en 2010, con *Un positivo*, publicado por Alfaguara en el libro *Relatos en Cadena 2009-2010*; Ganador del concurso de relatos eróticos de la web Petardas.com en 2009 con *Memorias de Tech Huan: De la Casa de Aprendizajes* y en 2010 con *Ámsterdam*. Autor del libro *Relatos improbables de la ciudad antropomorfa*, publicado por Éride Ediciones en 2011.

Responsable de la sección de Literatura del Magazine *100P*, revista que sale a la calle en Elche (España) y comarca a partir de mayo de 2011.

**Rodríguez Vázquez –seud.- (España, 1982)** Son dos hermanos que poseen el título de Grado Elemental de Música por el Conservatorio Superior de Música de Málaga y actualmente están terminando estudios de Historia del Arte por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Málaga (UMA).

Han publicado la novela *Antología Z Volumen 3* (Dolmen Editorial, 2011), del género terror/zombis/fantástico. También publican un relato de ciencia ficción ("Náufrago") en la revista electrónica de ciencia ficción, terror y fantasía NGC360 (revista Premio Ignotus 2008 y 2010), de la editorial especialista en el género NGC Editorial. Próximamente se publicará un recopilatorio de relatos (entre los que está uno nuestro de terror titulado "La Granja") por Casa Eolo Editorial.

**Ruiz Alarte, Sergio (Valencia, España, 1978)** Graduado en Filología Hispánica (Universitat de València). Escribió sus primeros poemas en la Asociación Cultural Bertold Brecht, para fundar junto a otros siete compañeros "de cafetería y letras" el Grupo Poético Laura y el Perro de Ábalos.

Colaboró en la revista universitaria *Náyade*, publicando entrevistas, poemas y relatos breves en ésta y otras publicaciones, como el fanzine *La bahía de los cocos* o la colección *Plegs de cordell, 6 Poetes Universitaris*, coordinada por el poeta visual José Ricart. En el ámbito de investigación lingüística ha publicado dos ponencias en las universidades de Jaén y Sevilla en colaboración con la AJIHLE (Asociación de Jóvenes Investigadores e Historiografía de la Lengua Española). En su último año de carrera formó parte del grupo de poetas de la Universidad Politécnica de Valencia, Polimnia 222.

Trabajó como corrector y redactor para la editorial Halexia durante el año pasado. Es vicepresidente de la Asociación Valenciana de Fantasía Épica "El Concilio del Fénix" además de corrector, redactor y miembro del consejo editorial de la revista online *Imaginario* de difusión del género fantástico, donde publicó los relatos del "Batallón Fénix" y diversos artículos.

Realizo además reseñas de literatura fantástica, para el portal [www.espadaybruja.com](http://www.espadaybruja.com)

**Saldivar, Carlos Enrique (Lima, Perú, 1982)** Estudiante de Literatura en la Universidad Nacional Federico Villareal. Narrador, poeta editor y corrector de estilo. Director de la revista impresa *Argonautas* de fantasía, misterio y ciencia ficción. Ha publicado relatos en diversas revistas del medio. También publicó el libro de cuentos *Historias de ciencia ficción* en el 2008. Actualmente se dedica a la Literatura.

**Shua, Ana María (Buenos Aires, Argentina, 1951)** Desde sus primeros poemas, reunidos en *El sol y yo*, ha publicado más de cuarenta libros. En 1980 ganó con su novela *Soy Paciente* el premio de la editorial Losada. Sus otras novelas son *Los amores de Laurita*, (llevada al cine), *El libro de los recuerdos* (Beca Guggenheim) y *La muerte como efecto secundario* (Premio Municipal en novela) y la última, *El peso de la tentación* (2007). Como autora de microrrelatos ha obtenido el máximo reconocimiento en el ámbito iberoamericano. Sus libros en el género son *La sueñera*, *Casa de Geishas*, *Botánica del caos* y *Temporada de fantasmas*.

También ha escrito libros de cuentos: *Los días de pesca*, *Viajando se conoce gente* y *Como una buena madre*. Con *Miedo en el sur* obtuvo el Premio Municipal en el género cuento.

Recibió varios premios nacionales e internacionales por su producción infantil-juvenil.

Sus cuentos figuran en antologías editadas en diversos países del mundo. Algunos de sus libros han sido publicados en Brasil, España, Italia, Alemania, Corea y los Estados Unidos.

En el año 2009 publicó en Madrid *Cazadores de Letras*, que reúne sus cuatro libros de minificción, y en Buenos Aires, *Que tengas una vida interesante*, sus cuentos completos.

**Signes Urrea, Carmen Rosa (Castellón-España, 1963)** Ceramista, fotógrafa e ilustradora. Lleva escribiendo desde niña, tiene publicadas obras en páginas web, revistas digitales y blogs (Revista Red Ciencia Ficción, Axxón, NGC3660, Portal Cifi, Revista Digital miNatura, *Breves no tan breves*, *Químicamente impuro*, *Ráfagas parpadeos*, *Letras para soñar*, *Predicado.com*, *La Gran Calabaza*, *Cuentanet*, *Blog Contemos cuentos*, El libro de Monelle, 365 contes, etc.). Ha escrito bajo el seudónimo de Monelle. Actualmente gestiona varios blogs, dos de ellos relacionados con la *Revista Digital miNatura* que co-dirige con su esposo Ricardo Acevedo, publicación especializada en microcuento y cuento breve del género fantástico. Ha sido finalista de algunos certámenes de relato

breve y microcuento: las dos primeras ediciones del concurso anual Grupo Búho; en ambas ediciones del certamen de cuento fantástico *Letras para soñar*; *I Certamen de relato corto de terror el niño cuadrado*; *Certamen Literatura móvil 2010*, *Revista Eñe*. Ha ejercido de jurado en concursos tanto literarios como de cerámica, e impartiendo talleres de fotografía, cerámica y literarios.

**Segovia Ramos, Francisco José (Granada, España, 1962)** Licenciado en Derecho por la Universidad de Granada. Es funcionario del Excmo. Ayuntamiento de Granada desde el año 1987. Es colaborador de las revistas *Kalepesia*, *Aldaba*, y *Alkaid*, y también escribe en diversas revistas digitales. Miembro de honor de la *Maison Naaman pour la Culture*, en Beirut, Líbano (único español hasta ahora). Dirige y presenta el programa de radio "Más Madera", en la Radio de Maracena (Granada) Ha publicado una novela, "El Aniversario" (Ediciones Hontanar, 2007), y ha visto su obra publicada en infinidad de antologías y revistas. Entre sus premios y galardones: Iº Premio en el XII Certamen de Cartas de Amor 2008, organizado por el Ayuntamiento de Lepe, Huelva; Prix d'honneur en los Premios Literarios Naji Naaman 2007, convocados por la *Maison Naaman pour la Culture*, Beirut, Líbano; Mención de Honor en el XI Concurso de

Cuentos Navideños de Ampuero, Cantabria, 2007; Mención especial en el II Concurso Tanatología.org, 2007, convocado por la Sociedad Española e Internacional de Tanatología, SEIT, Tenerife, España, 2007; IIº Premio en el Certamen de Relato Fantástico Gazteleku Sestao, Vizcaya, 2007; IIIº Premio en el Concurso de Relatos Víctor Chamorro, en Hervás, Cáceres, 2007.

**Valitutti, Juan Manuel (Argentina)** Docente y escritor. Ha publicado cuentos en Libro Andrómeda (hyperespacio), Aurora Bitzine, Axxón, NGC 3660, Cosmocápsula, Alfa Eridiani, miNatura, Exégesis, NM, Breves no tan breves, Cuentos Rain, Sensación!, Acción y fantasía, Cineficción y Aventurama. Actualmente publica su saga "Crónicas del caminante" en el Portal de Ciencia Ficción de Federico G. Witt. Ha resultado finalista en el concurso "Mundos en tinieblas 2009". Uno de sus cuentos, "El factor Samsa", ha sido traducido al catalán, para su aparición en *Catarsi* n° 3.

Blog personal: <http://caminante-cronicasdelcaminante.blogspot.com/>

**Zarco Rodríguez, Jorge (España, 1973)** Desde los 10 u 11 años ha estado enamorado de la ciencia ficción, el terror y la fantasía por que siempre se ha permitido soñar despierto y

controlar en todo momento la situación sin un mal despertar.

Escribo desde los 12 por pura afición o para librarme de pesadillas cotidianas y a publicado en fanzines sobre reseñas de cine desde los 20.

### **Ilustradores:**

#### **Pág. 21, 35, 49 Carper, Mario César (San Fernando, Buenos Aires, Argentina)**

Escritor, ilustrador, guionista y dibujante de cómics. Su formación incluye Guión y dibujo de historietas, Plástica y Diseño de Interiores. Participa en los talleres literarios Los Forjadores y Taller Siete y colabora como ilustrador de portadas y relatos con las revistas Alfa Eridiani, Axxón, miNatura (cuya portada gana el Iº Premio de Ilustración del IIº PíEE 2009), *La Biblioteca Fosca*, *NGC 3660*, *Aurora Bitzine*, *Crónicas de la Forja, NM*, *Próxima*, editada en papel por Ediciones Ayarmanot.

#### **Págs. 34, 45 Castelló Escrig, Rafa (Castellón de La Plana, España, 1969)**

Graduado en la Escuela de Artes y Oficios de Castellón en la especialidad de Diseño Gráfico (1993). Cartelista, ilustrador y artista plástico, en la actualidad compagina su trabajo en la administración local en un pequeño ayuntamiento de la provincia de Castellón con su trabajo creativo. Recientemente ha participado con la exposición de sus dibujos y pinturas en la I Mostra Tradicional de Sant Joan de Moró (Castellón) y en la 16ª Edición de la Feria de Arte "PASEARTE" en Castellón de la Plana.

#### **Pág. 14, 29 Charro Martínez, Javier – seud. Charro- (León, España, 1980)**

Arquitecto, diseñador e ilustrador nace en León en 1980 y se traslada a Las Palmas de G.C. con pocos meses de edad. A través de su padre, pintor en su juventud, inicia su pasión por el arte pictórico que posteriormente desarrollará entre los mundos del cómic y la ilustración fantástica. Tras colaborar en un corto de animación realizado íntegramente a grafito, en 2003 comienza a publicar ilustraciones para juegos de rol. Desde ese momento comienza a trabajar como ilustrador freelance, compaginándolo con la carrera de arquitectura. En 2006 se establece en Madrid trabajando como arquitecto creativo en un conocido estudio español mientras continúa su carrera como ilustrador. Es en verano de 2010 cuando decide centrarse definitivamente en esta última, iniciando nuevos proyectos y abarcando un mayor número de encargos.

Cuenta en su currículum con más de 200 ilustraciones publicadas por editoriales nacionales y extranjeras en distintos medios como portadas de novelas, juegos de rol, cartas, revistas y juegos

de tablero; para ambientaciones de fantasía, ciencia ficción y terror entre otras.

Colaboraciones: Fantasy Flight Games (U.S.A.); Mongoose Publishing (U.K.); Moon Design Publications (U.K.); Hero Games (U.S.A.); Mythic Dreams/Crafty Games (U.S.A.); Team Jabberwocky (U.S.A.); Editorial Sombra (España); Mundos Épicos (España); Dobleuve comunicación S.L. (España)

Web personal: [www.charroart.com](http://www.charroart.com)

#### **Pág. 23, 38, 63 Colucci, Alejandro (Uruguay, 1966)**

Hijo de una familia de inmigrantes italianos, ha trabajado desde 1990 en el mercado publicitario y editorial como ilustrador y diseñador gráfico. En 2000 triunfa en la categoría ilustración en el Primer concurso de comics de Argentina. En 2002 abandona la publicidad y se traslada a Barcelona con su familia, donde reside actualmente trabajando para numerosas editoriales. Sus ilustraciones para el Ayuntamiento de Barcelona en 2007 resultan galardonadas con el Grand Laus, premio a la calidad del diseño gráfico.

Sus ilustraciones y portadas de libros han sido publicadas por grupos editoriales de España, USA, Francia, Italia, Polonia, Noruega, Alemania, Portugal, Estonia, Rumania, Eslovenia, Mexico, Argentina, Japón y Portugal. Trabaja con técnicas tradicionales y digitales, según los requerimientos de la obra a representar. Desde 2009 su empresa Epica Prima es la representante de su obra.

#### **Pág. 64 Díaz Díez, Juan (Madrid, España)**

Ilustrador. Colaborador de Imaginarios.  
Web: <http://www.juanersdemagerit.deviantart.com/>

#### **Pág. 66 Enkaru -seud- (Orihuela, Alicante, España)**

Ilustrador. Colaborador de Imaginarios.  
Blog: <http://enkaru.blogspot.com/>

#### **Pág. 1, 18 Espinosa, José Gabriel (Murcia, España, 1979)**

Se inicia su formación en el Bachillerato de Artes Plásticas, que corona con los Estudios Superiores de Ilustración y Diseño Gráfico en Murcia. Junto a ello complementa su currículum con cursos de formación y diseño gráfico, así como con otros de formación específica en el terreno de la animación, el cómic y la ilustración publicitaria.

El proyecto Forgotten Gods (2008), al tiempo que inicia su andadura en el mundo de la ilustración editorial. Mundos Épicos Grupo Editorial (2009), especializados en literatura fantástica. Terra Incognita (Mundos Épicos, 2009), el último trabajo del afamado bestseller del género Kevin J. Anderson. Ha sido recientemente galardonado como ilustrador revelación 2009

/20010, por la prestigiosa revista americana; Heavy Metal Fantastic Fantasy Magazine.

**Pág. 1, 16, 33, 42, 58** **García Aldape, Francisco –Seud. Fraga- (Saltillo, Coahuila, México, 1964)** Es ilustrador, diseñador gráfico y monero. Actualmente publica cartón editorial y sus tiras cómicas Don Ramirito y Los Cocolazos, así como las viñetas de humor Ondas Fraguianas, en periódicos y revistas del país y en medios impresos de Estados Unidos. Colabora también con ilustraciones para revistas impresas y digitales de México, Estados Unidos, Argentina y Brasil.

**Pág. 4** **Garriga, Òscar –Coragre, seud.- (Catalunya, España, 1961)** empieza a crear su universo imaginario en los primeros años 60. Con tan solo unas pocas primaveras ilustra el cuento popular catalán -Patufet- en la escuela. en los 70 de la mano del dibujante Antoni Aynè inicia sus primeros pasos en el mundo del dibujo y el Cómic, para proseguir sus estudios -en plena rebelión adolescente- en l' Escola Massana de Barcelona – donde aprende pintura y grabado- es cuando vence su timidez y empieza a participar en concursos, ferias y exposiciones mostrando su carácter irónico y surrealista, en un tiempo en que la lucha contra la dictadura está latente en cualquier esquina del país. De esa época cabe destacar sus pinturas matéricas de Popsurreal. También asiste a los talleres de Cómic de Rodolfo Pastor y de Grabado de Raúl Capitani en los años 80. Su faceta Rockera y poética comienza a ganar terreno al dibujo y publica –en los 90- su primer LP como Coragre. Hay que hacer hincapié en su colaboración en el mundo de las ondas radiofónicas, en Radio Mataró (en los 80) y en Radio Arenys, Radio Malgrat y Radio Cerdanyola, en los años 90.

Con el nuevo siglo participa en las exposiciones itinerantes del Supermercado de Arte 'American Prints' (Mallorca, Barcelona, A Coruña, Valladolid, Bilbao y Madrid). En el 2003 realiza la construcción de su sitio Web Imaginari - [www.coragre.com](http://www.coragre.com)- y expone sus dibujos e ilustraciones en galerías virtuales de medio mundo ((Saatchi Gallery de Londres, Artelista de Catalunya, Voodoochilli de Inglaterra, Sito de Nebraska Toonpool de Berlín, entre muchas otras) asimismo participa en eventos de Poesía Visual y Arte Digital siendo finalista del MIAD 2006 de Argentina i participando en el 'Salón de Arte Digital' del 2008 i del 2009 de Maracaibo, Venezuela, también destacar su participación en muestras de Humor Gráfico internacional y recientemente ha sido incluido en la enciclopedia *Lexicon Der Phantastischen Kuntsler* - especializada en Arte fantástico y surrealista- del escritor Austriaco Gerhard Habarta; actualmente se dedica profesionalmente

al dibujo y publica la tira de humor gráfico - Històries a Cau d' Orella en el portal de la asociación APPEC (Asociación de publicaciones periódicas en Catalán, [www.lesrevistes.cat](http://www.lesrevistes.cat)) con la cual en 2009 fue premiado en el '2on Concurs d'Humor Gràfic Esportiu 2008' que organiza la 'Fundació Catalana per a l'Esport' (Fundación Catalana para el Deporte) ultimamente ha colaborado con la revista de Poesía Visual POE+ con tiras cómicas y acaba de editar en 2010 el libro 'Poemagre' una recopilación de poemas y dibujos.

**Págs. 52** **González Fernández, Joan (España)** Estudiante de 2º Medicina. *No posee obra publicada.*

**Pág. 31** **Lew, Sara (Argentina, 37 años)** *Ver Autores.*

**Pág. 19, 61** **Limón, Rocío (Madrid, España)** Fotógrafa, diseñadora gráfica e ilustradora. Experiencia profesional: 2007 Colaboración artística en largometraje Uno de los Dos no Puede Estar Equivocado. Cesión de un óleo para la serie televisiva Escenas de Matrimonio; 2008 Realización de diferentes cuadros para la película Castillos de Cartón. Diseño e ilustración de carteles para compañías teatrales. Pintora de decorados para el cortometraje Mi Madre; 2009 Diseñadora de carátulas para videobooks y carteles para obras de teatro. Diseñadora gráfica e ilustradora para diferentes páginas web. Ilustración para la película WWW; 2008/10 - Ilustración de carteles, portadas y dibujos interiores para diferentes relatos publicados por la editorial Novel Mundo; 2010 Ilustraciones y diseño (portada, contraportada y dibujos interiores) del libro Dichosa tarde en escala de grises, publicado por la editorial Origami. Colaboración en diferentes fanzines y revistas; 2011 Ilustración para cartel publicitario del libro El baile de los secretos, publicado por Editorial AJEC.

Exposiciones: Biblioteca pública Pedro Salinas (exposición colectiva), Madrid, España; Restaurante Txueca, Madrid, España; Cuatrogatos bar, Jerez de la Frontera, España.

Página web: [www.rociolimon.com](http://www.rociolimon.com)

**Pág. 67** **Montagud, Carmen (Valencia, España)** Ilustrador. Colaborador de Imaginarios.

Blog: <http://carmenmontagud.blogspot.com/>

**Pág. 24** **Pauner Alcázar, Javier (Castellón de la Plana, España, 1984)** Graduado de Bachiller Artístico (Escuela de Artes de Castellón. 2003-2004); Ciclo de Imagen (Instituto IES Vila-Roja de Almazora. 2007-2008); Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración (2009-2010);

Curso de animación con María Trénor (2005); Taller de cortos en la UJI (curso transtorn visual 2008/2009) con David Domingo; Taller de cómic en la UJI (2009/ 2010) con Sergio Abad. Premios: Comic Jove 2003, premio a la mejor historieta; Mejor ilustración Indiana Jones 2008, concurso de "Comunidad de fans de Indiana Jones". Literatura: 1º Premio de Cuento fantástico del Taller de Escritura Creativa 2010.

**Pág. 65 Pérez, Óscar (Navarra, España)** Ilustrador. Colaborador de Imaginarios.

Blog: <http://labaladadelbardo.blogspot.com/>

**Pág. 41 Rodríguez Pérez, Jesús (Ciudad Habana, Cuba, 1968)** Ilustrador e historietista autodidacta comenzó su carrera a finales de la década del 80 del pasado siglo siendo fundador del grupo Manga Cubano compuesto por varios jóvenes *otakus* (admiradores del manga). Ha colaborado en diversas publicaciones nacionales y extranjeras y tiene en su haber libros infantiles para colorear e interactivos, entre ellos, Trajes típicos latinoamericanos. Sus trabajos han formado parte de varias publicaciones y han sido bien recibidos en diversas editoriales prestigiosas como Unión o Capitán San Luis. Actualmente es ilustrador de la revista Pionero.

**Pág. 3 Signes Urrea, Carmen Rosa (Castellón, España)** *Ver Autores.*

**Págs. 5, 6 Rubert, Evandro (Brasil, 1973)** No recuerda mucho más que el tren eléctrico y la montaña de cómics de su infancia. Junto con Sergio Abad y David Baldeón entre otros, fundó Otracosa Comics hace unos 15 años, y desde entonces ha estado metido de lleno en el mundo del cómic. Hoy en día es Editor Jefe de Epicentro y junto a Sergio Abad da clases de Cómics y Narrativa en Viñetas en la Universidad Jaume I de Castellón. Además pinta figuritas de plomo y toca la batería con los Panic Idols.

**Pág. 11, 27, 39 Valenzuela, Rodolfo (España)** Dibujante de comics e ilustrador. Investiga y experimenta diferentes técnicas de ilustración y 3D. Ilustrador de la REVISTA 2001 de Ciencia Ficción y Terror del *Equipo SIRIUS* de Madrid. Dibujante de *Mundo Robot* y *Alfaeridiani*. Colaborador de varias revistas electrónicas de Ciencia Ficción.

**Pág. 44 Vélez Becerra, Víctor Emmanuel –Chubasco, seud.- (México, 35 años)**

Ilustrador y caricaturista. Premios: Cartón e Ilustración, Bienal (Beijing, China), Mención Honorífica (2007); World Press Cartoon, Cartón Editorial (Sintra, Portugal), 2º lugar (2007); Premio Nacional de Periodismo (1997); Prize Pagés (1997). Publicaciones: Periódicos *El Universal*, *El Economista*, *La Jornada*, *Reforma*. Revistas *Siempre!*, *Expansión*, *L&F*, *QUO*, *Balance*. Actualmente publico diariamente en el Periódico Reforma.

**Págs. 59 Yaya San –seud.- (México DF, México)** Maestra de día (para pagar la renta y demás gastos súper heroicos) e ilustradora de noche. Egresada de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.

Desde niña su más grande anhelo era dominar los superpoderes contenidos dentro de un lápiz, dispuestos a salir cuando más se les necesitara para hacer el bien. Ha publicado su trabajo Ilustrativo en la revista "Gaceta DGIRE" y en el proyecto: Museo De La Democracia, del Instituto Federal Electoral. También ha participado en exposiciones colectivas ("Ilustración en la ENAP". Exposición colectiva de alumnos y ex alumnos de la misma institución en el Metro Coyoacán y "A través del cerrojo": Centro Cultural Carlos Pellicer, entre otras muestras pictóricas. Todas ellas en su ciudad natal). Buscando aumentar su potencial superheroico, ha estudiado técnicas de ilustración con superhéroes de mayor trayectoria como Chubasco, Iván Silva (Sidmi), Jorge Chuey, entre otros.

Su carrera apenas despegó, viendo hacia el futuro y con la mano derecha en su corazón, como el timón de su propio barco.

**Pág. 25 Zaragoza, Anabel (Valencia, España, 1972)** Ilustradora, escritora y lectora voraz. Ha publicado el relato "Estrella Matutina" en el nº 1 de la revista Historias Asombrosas e ilustró la novela "Después del Orgasmo" de José Miguel Vilar. Actualmente amplía sus conocimientos acerca de manipulación fotográfica, además de cursar un ciclo superior de Diseño y Producción Editor.

**Próximo número:**

# Leyendas Urbanas