

Fighting NIGHTMARES and FEARS

1



Ayuntamiento de Madrid

ILUSTRACIÓN Y TEXTO:

Marta Selusi Luis

FIGHTING NIGHTMARES AND FEARS

1

Marta Selusi Luis



Una vez más, el piromante se sintió solo. Solo como cuando al hablar sabía que no se le comprendía, solo como cuando al mirar la Luna recordaba aventuras que jamás sucedieron. Solo como cuando la bruja le dijo que su hermano había muerto.



El olor acre del sótano de la mazmorra le advirtió del peligro. No era momento para encerrarse en sus recuerdos, debía estar atento. Se ocultó detrás de una columna dañada por golpes de batallas jamás contadas, y esperó a oír la amenaza que acechaba. Esperó.

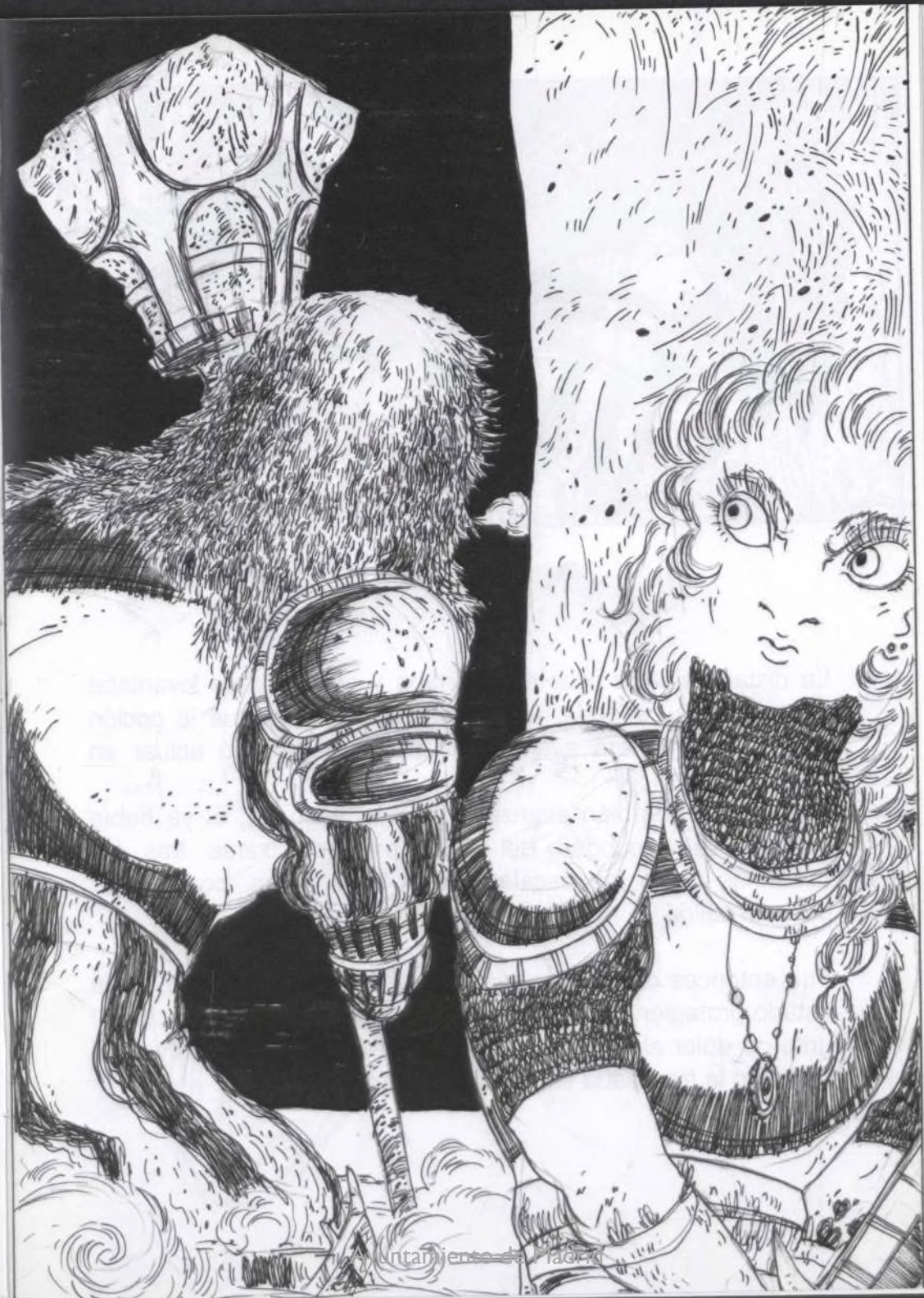


Ayuntamiento de Madrid



Desde el fondo del pasillo se hacían eco unas pesadas y cansadas pisadas que buscaban cautelosamente al ya advertido invasor. Mientras se le aproximaba, se percató de cuánto le dolían las puntas de los dedos de su brazo quemado.

Por fin su angustia cobraba forma: Las luces de las altas ventanas le permitieron ver al guardián de la pesadilla, un guerrero grande, protegido con una armadura de metal, pesada, combinada con telas recias y una capucha de pelo oscuro, armado con una gran maza que alguna vez perteneció a un héroe ya olvidado. Respiraron juntos, al mismo tiempo.

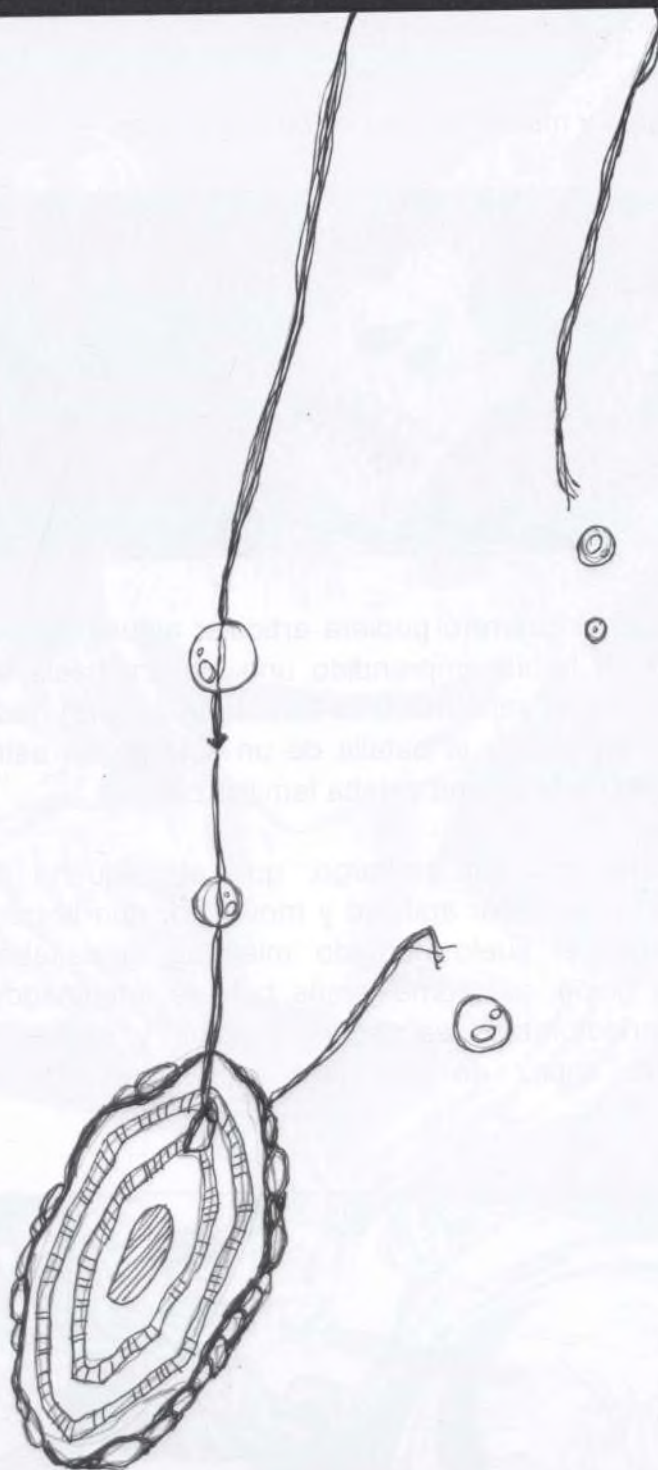




La distancia entre ellos se acortaba y el piromante levantaba lentamente su espada. Tomando conciencia de que la opción más inteligente era avanzar sin ser visto decidió actuar en consecuencia.

Mientras el guardián avanzaba en su búsqueda, él ya había utilizado la oscuridad del lugar para deslizarse tras las columnas hacia las escaleras que le dirigirían, con suerte, hacia la salida.

Fue entonces cuando ocurrió, su collar de ágata que le había estado protegiendo durante tanto tiempo cayó al suelo, y en su grito de dolor al romperse contra los azulejos se le desveló al enemigo la fracasada escabullida del intruso.



Ayuntamiento de Madrid

Dos segundos y medio duró su cruce de miradas.



Antes de que el guerrero pudiera articular alguna coherencia, el guardián ya había emprendido una carrera hacia él, que continuaría con un salto mientras levantaría su gran maza con la intención de acabar la batalla de un solo golpe, estrategia con la que sin duda alguna estaba familiarizado.

No había previsto, sin embargo, que el pequeño invasor contaba con una mayor agilidad y movilidad, que le permitiría deslizarse por el suelo húmedo mientras él saltaba para ejecutar su golpe, así como jamás hubiera imaginado nadie que tras innumerables sacrificios, propios y ajenos, aquel guerrero era capaz de manipular fuego con sus manos desnudas.





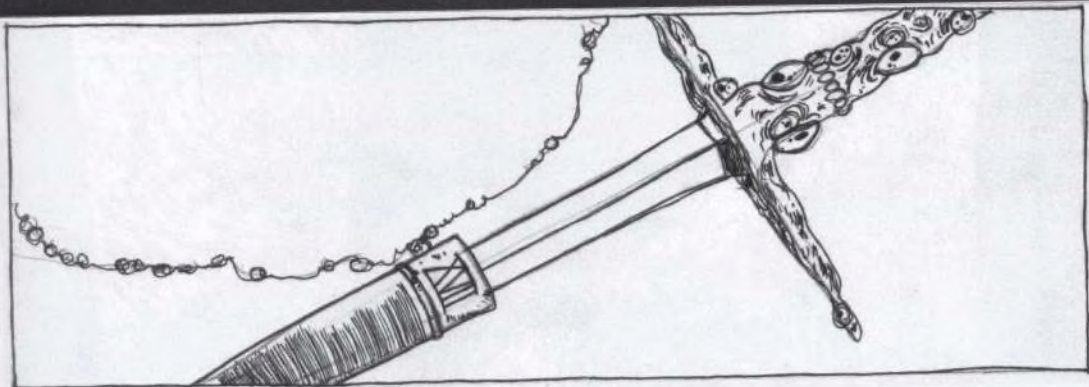
Alcuntamiento de Madrid



El golpe mortal aterrizó sobre las viejas losas, y antes de que el guardián pudiera girarse, la espada del piromante le atravesó el muslo desde detrás hacia delante, con la intención de que no pudiera tener la fuerza suficiente para ejecutar ningún otro salto. No hubo grito alguno. O si lo hubo, no pudo ser escuchado.

La espada quedó atascada, y el guerrero no tuvo tiempo para apoyarse debidamente y sacarla del cuerpo de su adversario. Con un giro repentino, el guardián le golpeó en la cara con sus guanteletes metálicos, tirando al suelo al indefenso guerrero que, por un momento, volvió a ser un niño.



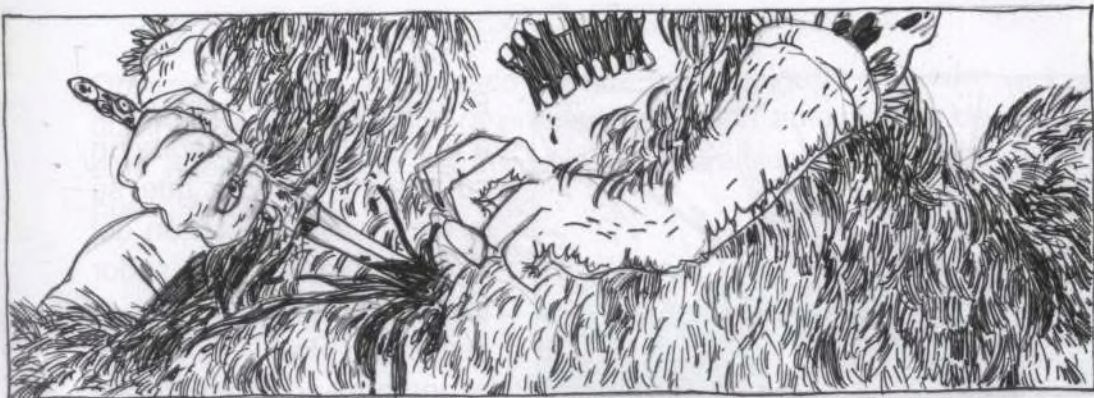


Sacó su daga, ahora su única arma, de empuñadura dorada, decorada con zafiros que brillaban entre la niebla. Quizás le había pertenecido en algún tiempo a un príncipe.





El guardián comenzó a aporrear a su alrededor con su maza, pretendiendo aplastar al invasor con alguno de sus golpes, cada vez más rápidos, haciendo saltar chispas incandescentes. Advirtiendo un patrón en sus movimientos, el guerrero saltó entre los aparentes huecos que el enemigo dejaba al descubierto inadvertidamente. Estirando de su capucha logró subirse a su espalda.



Con su pequeña y delicada daga apuñaló al guardián en el cuello, con la débil esperanza de que estuviera desprotegido bajo su capucha oscura. Esta vez sí se oyó a la criatura gritar, como si su alma escapara, antes de caer de rodillas y morir en el lugar que había estado custodiando durante tanto tiempo, con tanto amor.





El joven guerrero contempló a su víctima manchado con su sangre. Parecía que se le iba a salir el corazón del pecho. Gotas de sudor resbalaban por su cara, le escocían los ojos. El piromante contemplaba a su víctima, pero no veía nada.

Volvió en sí para buscar la ágata rota que le había traicionado. Logró reunir todos los fragmentos a excepción de uno, que se había perdido entre la niebla. Quizás el cuerpo sin vida del guardián había caído sobre él.

Observó el cordel desgastado del que había colgado su piedra durante años. Si le hubiera prestado atención antes, nada de esto hubiera ocurrido. La ágata le había traicionado, pero de nuevo, la culpa era suya.



Recuperó sus armas a pesar de que sabía que ya no las necesitaría. Ahora era consciente de que al subir las escaleras despertaría del sueño, para volver a su mundo, donde otras pesadillas le esperaban, pesadillas de las que no podía despertar, pesadillas que le perseguirían allá donde fuera, excepto en los sueños de las noches de Septiembre.



Miró las escaleras. Sabía que no estaba preparado, sabía que no quería volver, pero también que era imposible quedarse dentro del sueño. O eso era lo que le habían dicho. Una vez más, el piromante se sintió solo.



MARTA SELUSI LUIS

Bruja, amante del buen té y soñadora profesional.
Graduada en Bellas Artes en la UPV, especializada
en ilustración infantil y novela gráfica de género
fantástico. Todo comenzó cuando a los siete años
descubrí The Legend of Zelda: Ocarina of Time para
N64, el primer juego que marcó mi trayectoria en la
temática de la espada y brujería. Lo mejor aún está
por llegar.

CONTACTO:

Mail: ratonpersona@gmail.com

Portafolio: martaratonpersona.carbonmade.com

Tumblr: ratonpersona.tumblr.com

Twitter: @RatonPersona

☆ OBRA BAJO LICENCIA (REATIVE (OMMONS (BY-NC-ND) ☆



AYUNTAMIENTO DE MADRID



1401844392

Martín

39/50