

# Aurora

~Volumen 1~



hachette  
COMIC



**Volumen 1**

**Red**

hachette  
CÓMIC

Título original: *Aurora, volume 1*

Aurora #1 © 2025 by Red  
All rights reserved.

No part of this book may be used or reproduced  
in any manner whatsoever without written permission,  
except in the case of reprints in the context of reviews.

This edition is published by arrangement with Andrews McMeel Publishing,  
a division of Andrews McMeel Universal,  
through International Editors & Yáñez Co' S.L.

Primera edición: marzo de 2026

© de la traducción: Jaime Valero, 2026  
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2026  
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid

*Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido  
por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las  
correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes  
reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo  
o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación,  
interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada  
a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.*

ISBN: 978-84-10301-99-3  
Depósito legal: M-232-2026  
Impreso en España – *Printed in Spain*



**Para mis padres y mi hermana,  
que inspiraron esta historia  
desde antes de que existiera como tal.**



## Nota de la autora

¡Eh! ¡Hola a todos!

¡Bienvenidos al primer volumen de *Aurora!* Me lo pasé genial creando esta obra y verla publicada resulta todavía más emocionante. No puedo creer que este mundo haya llegado hasta aquí, y me he divertido mucho llevándolo aún más lejos.

El germen de lo que se acabaría convirtiendo en este cómic surgió cuando yo tenía unos once años. Mis padres sacaron de la biblioteca *The Tough Guide to Fantasyland*, de Diana Wynne Jones, una especie de visita guiada y académica a través de una lista ordenada alfabéticamente de elementos comunes en las historias de fantasía y *pulp*. Jones fue una escritora estupenda y prolífica de historias de fantasía mucho más interesantes, y el tono que empleó en esta guía era demasiado mordaz. Pero para mí, una niña soñadora y con un TDAH galopante que aún no había tenido el placer de leer esas historias de fantasía tan trilladas, *The Tough Guide to Fantasyland* supuso un conjunto maravilloso: pequeños fragmentos narrativos que insinuaban la tentadora existencia de arcos argumentales e historias completas más allá de ellos. Esos fragmentos despertaron mi creatividad y mis ansias de fantasía de un modo inédito hasta entonces.

Así que empecé a construir un mundo.

Mi padre es escritor. Mi madre es artista. Cuando les conté en qué estaba trabajando, con el entusiasmo infinito de alguien que acaba de alcanzar una edad de dos dígitos, los dos fueron muy francos conmigo y me dijeron que lo más probable era que mi primer gran proyecto saliera mal. Fue un consejo cariñoso, surgido tras décadas de experiencia artística, pero yo estaba empeñada en demostrar que se equivocaban. *Aurora* no era mi «primer» proyecto, era mi «único» proyecto. Era lo único que quería hacer. Tenía que ser bueno.

Pero la naturaleza del arte establece que debía aprender y madurar a partir de esa experiencia y convertirme en una artista mejor, lo que haría que mi primera obra pareciera mucho peor al verla con perspectiva. Era una realidad ineludible.

«Bueno —pensé—, solo necesito mejorar mucho más antes de ponerme manos a la obra».

Los cómics han sido mi forma preferida de contar historias desde que aprendí a leer, así que ese fue el formato que elegí para *Aurora*. Hay algo en el arte secuencial que conectó conmigo desde el principio, y por eso devoré la colección de cómics de mis padres unos años antes. La biblioteca de mi colegio tenía un pequeño cesto con tebeos al lado del mostrador de préstamos. Era una zona que frecuentaba muy a menudo. Me llevaba los ejemplares que tenían y aprovechaba mis ratos libres de lectura para encaramarme al alféizar detrás del radiador, acurrucada en un rincón agradable y apartado para poder leer en paz.

El problema era que siempre había tenido muy poca paciencia como estudiante de arte. Odiaba cometer errores y odiaba tener que trabajar de un modo lento y minucioso, lo que suponía, en conjunto, que detestaba la esencia misma del proceso artístico. En vez de practicar mis dibujos del natural, pasé directamente a dibujar cómics, garabateando páginas y páginas de cuadernos demasiado bonitos para la obra que estaba plasmando en ellos.

Pero disponer de un mundo de fantasía que iba cobrando forma poco a poco en el fondo de mi mente me concedió una claridad y una motivación que no había experimentado antes. Empecé a diseñar personajes y me puse a practicar para poder dibujarlos cada vez mejor. Desde el principio supe que quería convertir *Aurora* en un webcómic, así que empecé a informarme de lo que necesitaba para crear arte digital. Me compré mi primera tableta gráfica con una tarjeta regalo que conseguí gracias a mi segundo puesto en un concurso de dibujo.

Pero aún tenía presente la advertencia de mis padres y era consciente de lo mucho que me quedaba por avanzar antes de poder considerar que los cómics que estaba haciendo tuvieran un mínimo de calidad. Dibujé y redibujé capítulos introductorios que jamás verían la luz del sol. Quería —necesitaba— pulir lo suficiente mi estilo para hacerle justicia a *Aurora*. No quería echarlo todo a perder con un mal resultado.

Después de años de desvelos y esfuerzos por extraer sentido de mi gigantesca y creciente pila de notas y conceptos, empecé a preguntarme si de verdad *Aurora* iba a funcionar. La línea temporal que había planificado se había vuelto enorme y liosa, era tan larga que ni siquiera podía leerla entera de una sentada. A medida que esa línea temporal me producía cada vez más y más ansiedad, llegué a la conclusión de que quizá era el momento de aparcarse ese mundo del que tantas cosas había aprendido: mi proyecto de aprendizaje, mi primer intento condenado al fracaso, mi primer gran sueño. En vez de eso, durante un curso entero en el instituto, centré mi atención en crear un proyecto de fantasía urbana desde cero. Un concepto más serio con un tono sombrío y un puñado de protagonistas con los que, por alguna razón, no pude identificarme del todo.

Sin darme cuenta, empecé a introducir más y más elementos fantásticos en esa fantasía urbana terrenal y comprendí con pasmo que tenía un lugar para encajar todas esas piezas. No hacía falta empeñarme en incluirlas en un mundo que no las aceptaba.

Saqué *Aurora* del cajón de los recuerdos, deseché la línea temporal y la reescribí de memoria, conservando solo aquellos pasajes que habían dejado huella. En lugar de una trama férrea forjada a fuego, concebí una caja de herramientas flexible, llena de ideas y personajes con los que empezar a dibujar. Dejé que el mundo creciera de un modo orgánico, resolviendo puzzles y esta-

bleciendo conexiones. Y entonces sucedió algo con mi escritura que llevaba años sin ocurrir: me estaba divirtiendo.

Mi dibujo mejoró. Mi forma de narrar, también. Empecé a acumular toda la experiencia pictórica que necesitaba creando vídeos para mi canal de YouTube: Overly Sarcastic Productions. El inesperado éxito del canal me dio confianza sobre la clase de público que podría reunir algún día para esta historia. Hasta que poco después de terminar mi carrera universitaria y enfrentarme a la perspectiva repentina de «El Resto de mi Vida», llegué a una conclusión...

Nunca iba a sentirme preparada.

El arte es un proceso en constante evolución. Un artista siempre está resolviendo problemas, encontrando nuevas formas de hacer las cosas o mejorando técnicas antiguas. Sabía que aspirar a la perfección era una trampa, pero me había aferrado a la creencia de que si conseguía alcanzar el nivel necesario para llevar a cabo todo lo que me pedía el cómic, podría garantizar que el resultado fuera lo bastante bueno. Pero, en el fondo, «lo bastante bueno» no es más que otra forma de decir «perfecto». Si quería alcanzar un nivel de destreza donde ya no encontrase dificultades ni tuviera margen de mejora, significaría que me había quedado estancada o que tendría que seguir aspirando a la perfección todo el tiempo.

Lo más inquietante que he hecho en la vida ha sido aceptar que iba a presentar una historia al mundo que no estaría libre de imperfecciones, porque la amaba demasiado como para dejar que se marchitase y desapareciera en la privacidad de mi mente.

Hice de tripas corazón y puse a rodar la pelota a principios de 2019. La primera página de cómic que subí a la red —el arranque del capítulo 1 de esta edición impresa— me llevó una semana entera, mientras perfilaba todas esas casitas de una en una. Probé con atajos que acabé desechando. Tuve problemas con el ritmo. Me costó plasmar lo que tenía en mente.

Pero me divertí mucho. Y espero que tú también lo hagas.

—Red



*Antes de empezar...*

Este mundo no se parece a ningún otro.  
Comenzó como una tumba.

La oscuridad que había entre las estrellas dio origen  
a un terrible Dragón del Vacío, un devorador de luz.

Persiguió y devoró incontables soles,  
silenciando sus cantos para siempre.

Seis hijos Primordiales de las estrellas se reunieron  
en su defensa y combatieron al Dragón Oscuro.

Sus nombres verdaderos no deben pronunciarse  
a la ligera. De modo que los llamaremos así.

Piedra, la que perdura.

Vida, la que amalgama.

Agua, la reflexión incesante.

Rayo, el que forja vínculos.

Viento, el que habla con la tormenta.


Fuego, el que transmuta.

Incapaces de derrotar  
al Dragón del Vacío, decidieron  
ahuyentarlo para siempre.

Sacrificaron la totalidad  
de su existencia.

Se convirtieron en una prisión  
irrompible de adamantio...

... la fusión perfecta de sus seis naturalezas imperfectas.



Los Primordiales están muertos,  
pero no han desaparecido.

Sus cuerpos sientan las bases de este mundo en todas  
sus formas: las colinas y los valles, los ríos y las tormentas,  
las plácidas brisas y los impetuosos volcanes.

Desde la tumba primordial, se alzaron los espíritus  
gemelos de la creación y juntos crearon vida nueva  
a partir de la muerte que los engendró.

Y sus espíritus siguen danzando,  
reluciendo sobre las estrellas  
que antaño defendieron.

Las tres razas primigenias fueron las primeras  
en recorrer esta tierra joven y silenciosa.

Los Antiguos, ya  
desaparecidos, altos  
y fuertes.

Los delicados elfos,  
poderosos pero frágiles.

Y por último, los  
equilibrados humanos,  
maestros de la magia,  
en la base del mundo.

Los gemelos crearon para ellos una panoplia de vida, y  
aquel mundo sepulcral prosperó con infinitas variaciones.

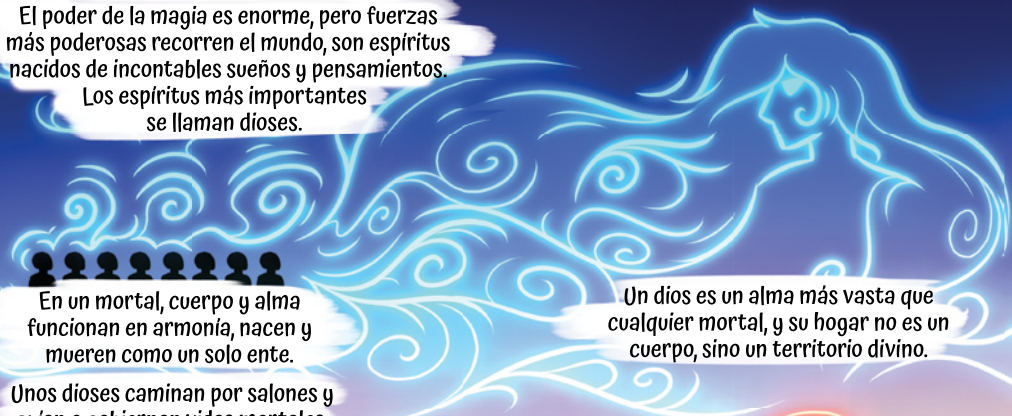
Las almas Primordiales, aún no acostumbradas a  
la muerte y maldecidas con el caos, fueron demasiado  
indómitas para elfos y humanos por igual.

Controlar un elemento con magia  
implica extraer el alma y el poder de un Primordial y  
proyectarlos a través del elemento originario de dicho poder.


Pero en el albor de los tiempos, el poder  
de los Primordiales muertos era rudimentario  
e indómito, así que consumía y enfermaba  
a los vástagos recién surgidos de la tumba.

Huyeron bajo tierra, cobijándose de las tormentas,  
dejando tan solo a los Antiguos en la superficie,  
pues eran más recios y no tenían miedo.

Pero aquellos días quedaron atrás  
hace mucho, y ahora elfos y humanos son los  
únicos que habitan bajo el sol.




El poder de la magia es enorme, pero fuerzas más poderosas recorren el mundo, son espíritus nacidos de incontables sueños y pensamientos. Los espíritus más importantes se llaman dioses.



En un mortal, cuerpo y alma funcionan en armonía, nacen y mueren como un solo ente.

Unos dioses caminan por salones y guían o gobiernan vidas mortales.

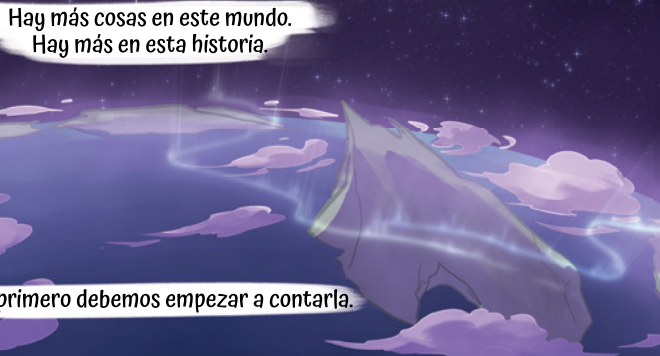
Un dios es un alma más vasta que cualquier mortal, y su hogar no es un cuerpo, sino un territorio divino.



Otros crecen apacibles en valles, ríos y rincones salvajes del mundo.

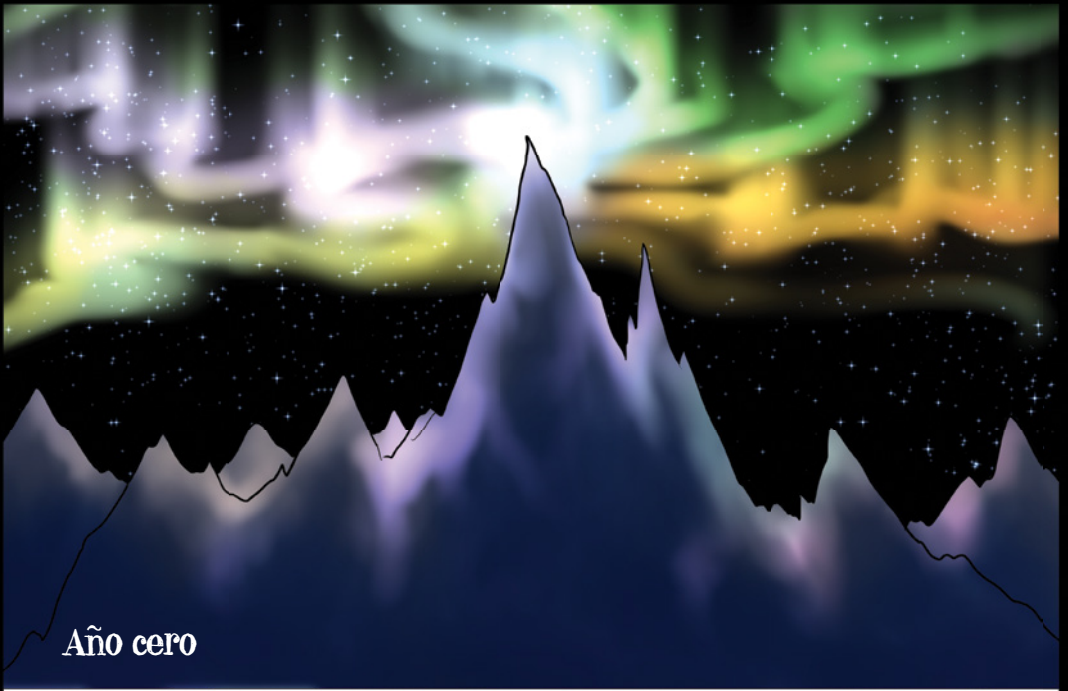
Algunos transitan con paso firme por las mentes de los mortales, maestros de las historias y las sombras.

Primordiales, dioses, mortales... y magia.



Hay más cosas en este mundo. Hay más en esta historia.

Pero primero debemos empezar a contarla.



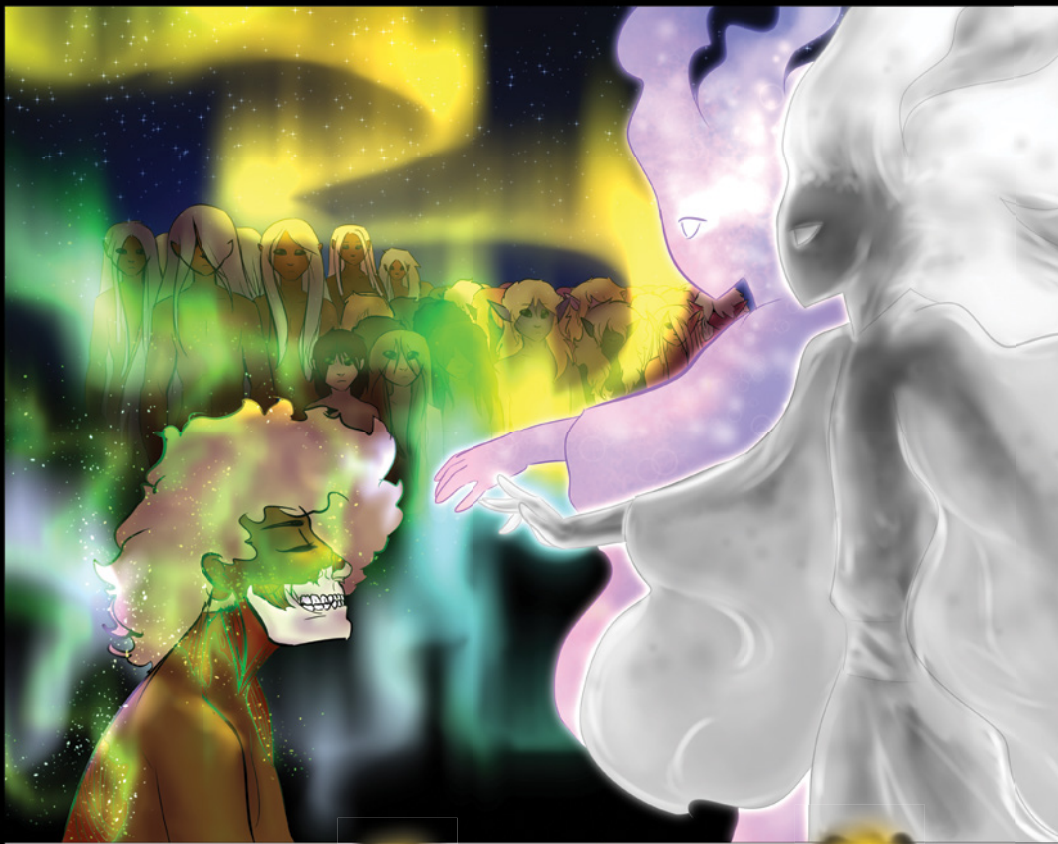
Año cero



No. Este está cerrado a los elementos.



Otro fracaso.



Sí.



¡Sí!



¡¡Ah!!

¿Qué?



¡NO!



¿Qué le está pasando?

Esto no...

¡Escuchadme!

¡ALTO!



¡Era perfecto!

¿Qué ha PASADO?!



¿Qué habéis HECHO?!