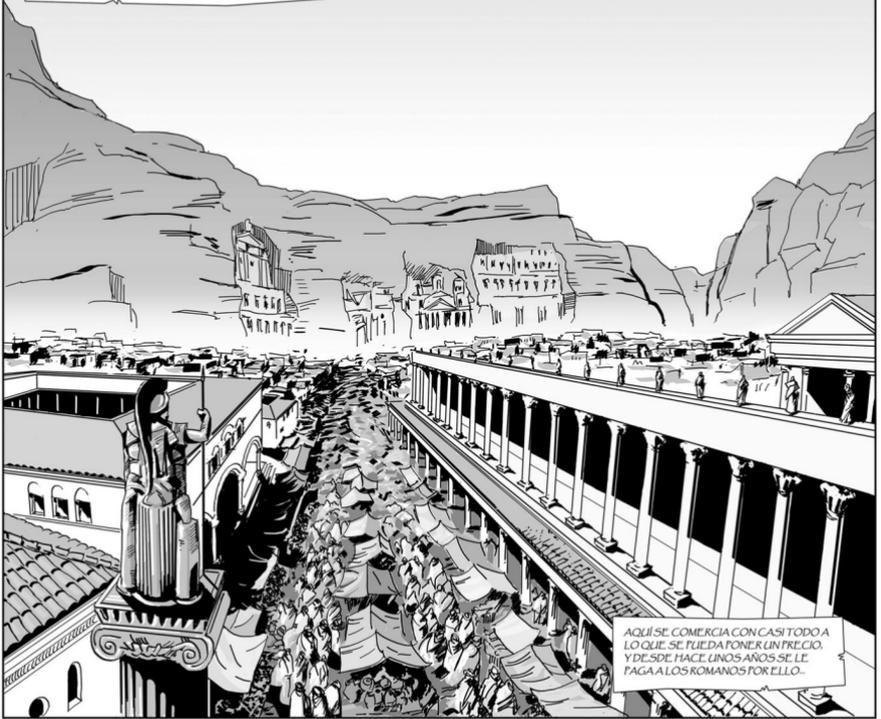




NYX

LOS SUEÑOS
DE LA DIOSA

PETRA, 26 a.C.
CAPITAL COMERCIAL DEL IMPERIO NABATEO



AQUÍ SE COMERCIA CON CASI TODO A LO QUE SE PUEDE PONER UN PRECIO. Y DESDE HACI UNOS AÑOS SE LE PAGA A LOS ROMANOS POR ELLO.



A PESAR DEL CLIMA ÁRIDO Y DE LAS ALTAS TEMPERATURAS HAY GENTE QUE SE PASA EL DÍA CORRIENDO



¡¡VUELVE AQUÍ!!









1.- La historia.

Nyx, los sueños de la Diosa habla de las vidas pasadas, de los sueños, de las ganas que a veces sentimos de lanzarnos a la aventura y de las cosas que no sabemos entender.

Esta es la historia de Jane, una **mujer sencilla** que trabaja como limpiadora en un colegio en su ciudad. Cada día va a trabajar, cumple con su **rutina** y se vuelve a casa. En el camino siempre se para en una pequeña librería y de vez en cuando compra algún libro que le hable de **fantasías** y de viajes a lugares exóticos, algo que la saque del tedio.

Sin embargo, en los últimos tiempos, apenas necesita la lectura para vivir **aventuras**. Cada noche, **en sueños**, vive distintos episodios de lo que parece una novela apasionante. Mientras duerme **se convierte en un ladrón** en busca de fabulosos tesoros en una enigmática ciudad oriental de la antigüedad.

Sus imágenes son nítidas y cada vez más reales y con el paso del tiempo descubre que sus ensoñaciones se producen en un sitio real: **Petra**, la antigua capital del imperio nabateo, así que acude a una charla de un equipo de **arqueólogos** sobre la misteriosa ciudad excavada en la roca.

Pero allí se sorprende, a través de sus viajes nocturnos, y sin haber salido jamás de Glasgow, Jane descubre que **conoce mejor que los arqueólogos** los recovecos de Petra. Alucinados por la información que dice sacar de la nada, la toman por una **estafadora**, alguien que quiere tomarles el pelo.

Pero Max, uno de ellos, cree en Jane y le propone acudir a un **hipnotizador** para averiguar cómo ha llegado información tan precisa a su mente. A lo largo de algunas sesiones lo irá descubriendo. Las **huidas y persecuciones que realiza cuando duerme** y se traslada a la Petra antigua, no son sus sueños, **son sus recuerdos**. Momentos de tra vida en la que Jane era Ra'úf y buscaba por encargo los **Ojos de Nyx**, una reliquia olvidada que para algunos tenía gran poder.

Max y Jane se unirán a algunos hombres más para iniciar una **expedición** hasta Petra, todo lo que ella ha aprendido en sus sueños puede abrir nuevas vías de investigación. Pero lo que parece una aventura inocente se trunca. Al poco tiempo de llegar el equipo será **secuestrado por un grupo de contrabandistas**.

Jane tendrá que luchar por su vida **con la única ayuda de sus sueños**, ya que a través de ellos recuerda cómo era moverse por los túneles y callejones de Petra.

2.- Sueños de vidas pasadas.

Nyx, los sueños de la Diosa trata de hablar a través de un relato de aventuras del **origen** de nuestros sueños. De la materia misma que compone lo que soñamos. Algunas teorías de expertos cuentan que **no podemos soñar con aquello que no hemos vivido** y, por tanto, cuando dormimos, rebuscamos en nuestro inconsciente imágenes vistas en otro momento y que **transformamos en historias** apasionantes, románticas e incluso aterradoras.

Esta novela gráfica pretende ir un poco más allá partiendo de que aquello que soñamos no pertenece sólo a nuestras vivencias actuales, sino a los **recuerdos de nuestras vidas pasadas**.

La **reencarnación** y la creencia en vidas anteriores es algo que se remonta miles de años atrás y que han explorado el hinduismo, el budismo, los filósofos griegos o los teólogos cristianos.

En esta historia Jane y Ra'uf **son la misma persona** con casi dos milenios de diferencia y además conseguirán conectarse y ayudarse entre ellos cuando más lo necesitan.

3.- Referentes.

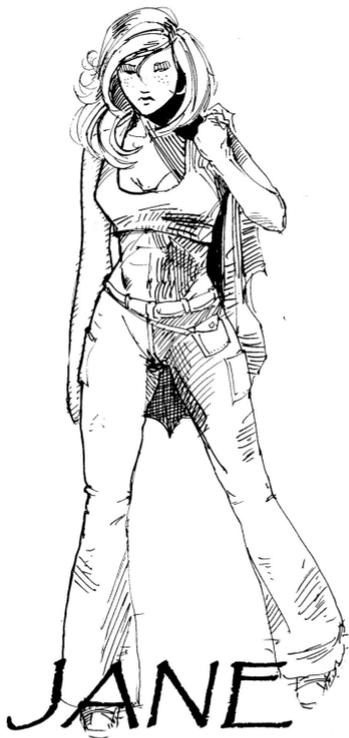
Esta es una historia de *aventuras y fantasía* con determinados tintes clásicos. Por su narración , sus misterios y por momentos, su acción trepidante, recuerda a novelas como "*Las minas del Rey Salomón*" de H. Rider Haggard o a las novelas gráficas de Jacques Tardi y su emblemática *Adèle Blanc-Sec*.

JANE. Es la protagonista principal de la historia y el personaje que más evoluciona a lo largo de ella y quizá por ello sea la más compleja de describir. En la primera parte del relato la vemos como una mujer sencilla, contenta con su trabajo, su forma de vida y en cierto modo fascinada por las historias de misterio y sobrenaturales. En la segunda parte será ella en persona quien viva una de esas historias cuando descubra que sus sueños recurrentes ambientados en Petra son en realidad sus recuerdos. Esto le hará sentirse como alguien especial por primera vez en la vida. En la última parte vivirá completamente atormentada víctima de un secuestro de día y de una per-



ASPECTO FÍSICO: Tiene alrededor de 35 años, es pelirroja, pálida y con pecas en la cara. Es atractiva aunque esta es una faceta que ni aprovecha ni cuida demasiado, simplemente no le preocupa. Su manera de vestir es sencilla y cuando no lleva su bata de limpiadora es de blusa y pantalón y ropa interior para andar por casa. Es alta, algunos dirían que estirada, el pelo lo suele llevar atado en un moño alto o en una cola de caballo y en ocasiones utiliza gafas para leer. Con todo lo relativo a su aspecto ella trata de buscar sólo una cosa: pasar desapercibida. El viaje que sucede en la historia también tiene una repercusión física en Jane. En la primera parte es discreta, en la segunda parte se desmelenaa, lleva el pelo suelto, incluso su piel adquiere mayor luminosidad, todo es excitación y en la tercera está destrozada, herida, magullada, sucia y humillada hasta que toma las riendas.

ASPECTO PSICOLÓGICO: Vive su vida de un modo agradable, es decir, está claro que le gustaría vivir aventuras en mundos lejanos y dejarse llevar por la fantasía ¿y quién no? Pero con lo que tiene se conforma. Por ello cuando empieza a conocer la realidad sobre sus sueños sus emociones se confunden, en poco tiempo pasa de ser una mujer conformista a querer investigar y profundizar en todo lo que tiene que ver con la psique, los sueños, los recuerdos y las regresiones. Así que existen varias facetas en Jane desde el punto de vista psicológico, está la desprecocupada, la que le llega con que el día pase sin más y también la fascinada y la entusiasta que parece haber despertado y necesita constantemente saber más. Por lo tanto su viaje también será psicológico y transitará al igual que en su aspecto físico por varias fases, de la tímida y reservada hasta la decidida y luchadora.



LOS DEMÁS DIRÍAN DE ELLA: invisible, callada, desprecocupada, despistada y después intensa, valiente, decidida.

UNA FRASE QUE PODRÍA DECIR: "pero...pero entonces ¿cómo voy a diferenciar los sueños de los recuerdos?"



RA'UF: Es el hombre en los sueños de Jane y por tanto una de sus vidas anteriores. Es un ladrón habilidoso y con bastante fama entre los suburbios que rodean la ciudad de Petra. Es sigiloso, tranquilo y escurrizado. Su encargo en la historia es hallar lo que se cree un artefacto con poderes mágicos, dos ojos dorados de cristal que se supone que le permiten a su portador (siempre y cuando sepa utilizarlos) el disponer de una visión de su futuro. Representa en esta historia lo que Jane debe tratar de ser si quiere salir del pozo en que se ha metido y la conexión entre ambos llegará a ser muy importante.

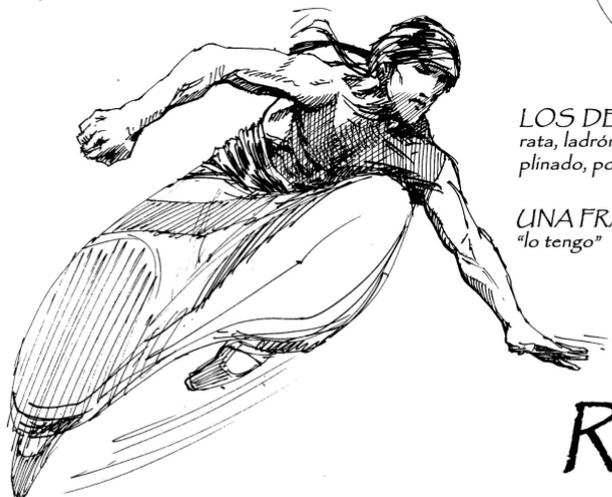
ASPECTO FÍSICO: apenas pasa de los veinte, es delgado y de piel morena, de cara chupada y barba gruesa aunque escasa. Es un tipo flexible, ágil y maleable lo que le proporciona además cierta consistencia en su musculatura sin llegar a resultar exagerado. Viste ropajes claros con pantalón ancho y liviano que le permite mucha movilidad y en ocasiones cubre completamente su torso y su cara mientras realiza alguno de sus trabajos.

ASPECTO PSICOLÓGICO: su trabajo le obliga a ser rápido en la toma de decisiones, preciso, decidido y sobre todo listo, no se puede permitir fallar. Estudia las situaciones en cuestión de segundos y siempre maneja varias alternativas. Es sin duda el mejor en lo que hace. Cuando comience su conexión más potente con Jane dudará de todo, eso le hará vacilar y perder cierta disciplina, por un lado eso le hará provocar errores pero también descubrirá una parte emocional que le hará preguntarse muchas cosas.



LOS DEMÁS DIRÍAN DE ÉL:
rata, ladrón, fantasma, escurrizado, disciplinado, poco comunicativo.

UNA FRASE QUE ÉL DIRÍA:
"lo tengo"



RA'UF

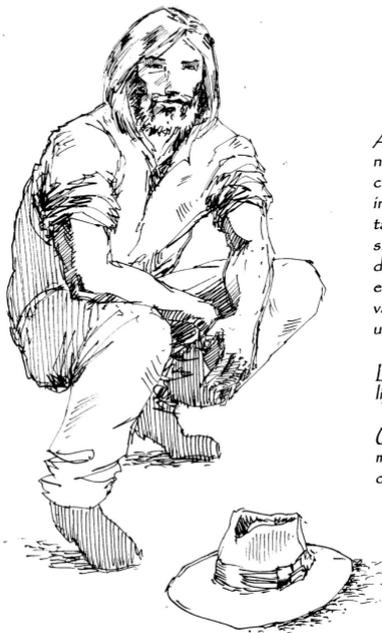


MAX: apenas tiene participación en la primera parte de la historia, sin embargo será quien actué como mentor de Jane y quien le proporcione la posibilidad de indagar en sus recuerdos, además de ser la otra parte en el comienzo de una historia de amor que se verá truncada por el secuestro y de manera muy abrupta con su muerte.

MAX



ASPECTO FÍSICO: Es un tipo alto de espaldas anchas y de aspecto ciertamente rudo, quizás demasiado para lo que es su profesión, parece más un minero que un arqueólogo. Lleva el pelo largo en media melena de color trigueño quemado por el sol, barba espesa también en tonos claros y rostro cuadrado. Pasa de los cuarenta aunque está siempre sonriente y eso le hace parecer un poco más joven. Viste informal con camisetas baratas y bastante descuidado, vaqueros, zapatillas y poco más, su aspecto refleja cierta disposición a ponerse a trabajar en cualquier momento sin necesidad de ponerse el mono de trabajo.



ASPECTO PSICOLÓGICO: Es sobre todo un bonachón aunque con ciertos matices. Ayuda, comprende y escucha a los demás, aunque en lo referente a su profesión y sus investigaciones es muy orgulloso y en ocasiones resulta un tanto repelente por ser demasiado sabidillo. Le gusta llevar siempre la razón y a pesar de debatir en un tono sereno es muy difícil hacerle cambiar de opinión. Durante el secuestro de la expedición a Petra descubrirá de sí mismo que su fachada de valentía, determinación y coraje no es más que una máscara y una tontería le costará la vida.

LOS DEMÁS DIRIÁN DE ÉL: amable, cercano, inteligente, entendido, aventurero.

UNA FRASE QUE ÉL DIRÍA: "comprendo perfectamente lo que quieres decir pero partes de una premisa equivocada".

PETRA, 26 a.C.
CAPITAL COMERCIAL DEL IMPERIO NABATEO

FERNANDO LLOR

GUIONISTA

joemanda@hotmail.es

RENÉ VALIÑAS JAR

DIBUJANTE

renewjar@coag.es

