

GEORGE R. R.
MARTIN

UN CORAZÓN ATRIBULADO

AUTOBIOGRAFÍA LITERARIA / 3



La madurez artística de una carrera fraguada en el corazón de un niño pequeño.

Con la experiencia adquirida en Hollywood como guionista, la narrativa de George R. R. Martin ganó en audiencia y complejidad al tiempo que transgredía las fronteras del fantástico y daba vida a personajes que han arraigado con fuerza en el imaginario del siglo XXI. Pero siempre con una constante: son personajes vinculados a escenarios muy específicos y, ya sean futuristas, fantásticos o terroríficos, codifican en sí mismos sus conflictos internos al tiempo que permean cada aspecto de su carácter.

El colofón de esta completísima recopilación recoge, para disfrute de lectores antiguos y nuevos, una muestra del trabajo de Martin en la serie *Wild Cards*, su personalísima reelaboración del mito de la licantropía en *Tráfico de piel*, un juego diabólico en *La flor de cristal*, y la novela corta *El caballero errante*, con las primeras andanzas de Dunk y Egg en los Siete Reinos, años antes del inicio de Juego de tronos.

PRESENTACIÓN

Antes que nada, una confesión. Cuando me ofrecieron escribir esta presentación y repasé el contenido del volumen tercero y último de la llamada autobiografía literaria de George R. R. Martin, me encontré con que el único relato que había leído era «El caballero errante», y hacía ya años. Como supongo que ocurre con muchos de vosotros, mi toma de contacto con el autor fue a partir de la saga en la que se basa la serie *Juego de tronos* y que publica Esta Santa Casa.

Algunos opinaréis que es una blasfemia, pero me da una pereza inmensa leer relatos... ¿Cómo os lo explicaría? Una vez leí, no sé dónde ni cuándo, que la diferencia entre el cuento y la novela es que los cuentos se centran en sucesos, anécdotas, mientras que las novelas se centran en los personajes que los viven. Ya sé que se pueden dar contraejemplos, pero por ahí van los tiros. Un cuento de ciencia ficción típico puede revelarnos un descubrimiento científico; por ejemplo, el botijo de tres pitorros. Tras una explicación de las implicaciones de tamaño descubrimiento (se conoce que refresca tanto el agua que permite viajar por el tiempo, ir más deprisa que la luz y qué sé yo cuántas cosas más), el cuento nos dejaría inmersos en pensamientos muy profundos (si es bueno; si no, no). Por su parte, la novela, además de todo lo anterior, podría introducirnos en la cabeza de uno o más personajes (el científico visionario que lo crea; el empresario malvado que lo codicia; el soldado curtido en mil batallas que solo quiere beber pero que se pone perdi-

do...); podría relatarnos peripecias antes, durante y después del descubrimiento, y podría llevarnos de la mano por este mundo P3P (post tres pitorros) con una trama entretejida llena de intriga y giros inesperados varios.

¿Qué conclusiones saco de todo esto? Primera, que no tengo mucho futuro escribiendo ciencia ficción (ni escribiendo presentaciones, probablemente). Pero segunda y más importante, que, si bien leer un mal cuento o una mala novela puede resultar, a lo sumo, una pérdida de tiempo, leer un buen cuento implica un verdadero drama: quedarse con la miel en los labios.

«Tráfico de piel» es el ejemplo perfecto. La historia más larga del volumen es una novela corta o, más específicamente, una novela demasiado corta. No me entendáis mal: la historia no cojea por ningún lado, pero deja con ganas de más. Los personajes principales, la detective Randi Wade y el cobrador de morosos Willie Flambeaux, piden a gritos más espacio para tomar vuelo. Y no cuesta ver cómo podría ponerse más chicha en la investigación policial para dar más lances a los protagonistas, desarrollar más a los secundarios, ambientar más la ciudad en la que se desarrolla la acción, etc., sin que se resintiera la trama. Al contrario, es fácil imaginar la novela resultante como una de las mejores del género, un *Sueño del Fevre* de la licantropía. Pero no: en su lugar tenemos que conformarnos con un cuento diez.

Por otra parte, tenemos «El caballero errante». Es el otro plato fuerte del volumen, y no solo por su conexión con *Juego de tronos* (se trata de una historia situada en el mismo mundo, pero unos cien años antes), sino porque es una novela corta excelente. ¿Recordáis lo que decía al principio de los cuentos cortos y la pereza? Pues pasó más de un año en una estantería sin que me animara a cogerla. Como he dicho antes, esta es la única historia de la colección que había leído y, al releerla para refrescar la memoria, me sigue pareciendo tan excelente como entonces. La buena

noticia es que, a diferencia de «Tráfico de piel», ya tiene un par de continuaciones escritas, y vienen más de camino.

«Variantes sin salida» y «Retratos de sus hijos» son probablemente las historias más introspectivas de esta recopilación. En ambos casos, los protagonistas son escritores: fracasado el primero, de éxito el segundo. Curiosamente, también en ambos casos, se trata de autores de ambiciosas novelas *mainstream*, de esas de literatura «seria». ¿Tal vez la manera del autor de digerir algo que le resultaba demasiado cercano? Porque, aunque la primera es un cuento de ciencia ficción más que competente, con una premisa interesante y una resolución satisfactoria, la segunda es mucho más difícil de encasillar... ¿Fantasía? ¿Terror? Qué más da. Después de leer esta negrísima historia sobre la parte más fea de la labor literaria, que es la que ha elegido Martin para cerrar esta retrospectiva, paraos a pensar qué debía rondarle por la cabeza cuando se encontró por primera vez en el set de rodaje de *Juego de tronos* con los actores caracterizados como sus personajes...

Aunque estas cuatro historias son las que me han gustado más, hay otros cuatro cuentos, y no son nada desdeñables. «En el caparazón» y «Del diario de Xavier Desmond», escritos para el universo de superhéroes de las «Wild Cards», abren el volumen. «Asedio» es una historia de viajes en el tiempo y «La flor de cristal» está ambientada en su universo de los mil mundos (el mismo de *Muerte de la luz. Los viajes de Tuf*, «Los reyes de la arena» y otras historias).

Leer esta recopilación no me ha curado de mi pereza por la ficción corta; sé que la próxima vez volverá a costarme horrores. Por otra parte, también es cierto que en ningún caso ha resultado ser una pérdida de tiempo y sí, en más de uno, un drama. Aunque me ha costado ponerme a ello, no me arrepiento de haberlos leído.

Estoy seguro de que vosotros tampoco os arrepentiréis.

Ramón Peña

OCHO

Barajando las *Wild Cards*

El niño puede irse de Bayonne, pero Bayonne seguirá en el niño. Lo mismo puede decirse de los tebeos. Por mis venas corre tinta a todo color.

De acuerdo, no sé cómo se llama el Linterna Verde actual, pero aún me sé de memoria el juramento de Hal Jordan y las diferencias con el de Alan Scott cuando recargó el anillo. Sé quiénes eran Los Temerarios y los miembros originales de Los Vengadores, la Patrulla X y la Liga de la Justicia. —¿De verdad Snapper Carr cuenta?—. No me cabe duda de que, en una realidad alternativa, la Marvel aceptó una solicitud de trabajo que le presenté en 1971 y, en este momento, en ese mundo, estoy en casa echando pestes y tirándome de los pelos al ver como mis historias y personajes se convierten en éxitos de taquilla con recaudaciones millonadas de las que no recibo un céntimo.

En este mundo no he sufrido un destino tan cruel. En este mundo he escrito cuentos, relatos y novelas en lugar de tebeos, y también guiones de cine y televisión. Pero nunca, ni siquiera cuando me convertí en un profesional de prestigio, dejé de adorar a los superhéroes. Supongo que aún me quedaba una historia de cómic que contar. O más de una, pero una segura: una historia cruda y sombría sobre cómo sería la vida de un superhéroe en el mundo real. El germen de la idea es muy antiguo, pero no prosperó más allá de unas breves líneas en mis notas: a un chaval como yo, que creció entre historietas, le cae del cielo (¿o del

infierno?) un superpoder. ¿Qué hace con él? ¿Lo usa o no le hace ni caso? ¿Se pone un pijama y se va por ahí a combatir el crimen? ¿Qué impacto tendría en su vida? ¿Cómo reaccionaría el mundo real ante alguien con poderes y habilidades sobrehumanas?

(Ese era el título de trabajo que tenía: «Con poderes y habilidades sobrehumanas». Estaba sacado de la antigua serie de televisión de *Superman*, y más tarde supe de que la DC lo tenía registrado; menos mal que no llegué a usarlo).

Nunca llegué a concretar tales poderes y habilidades, y puede que por eso no escribiera la historia. Durante mucho tiempo me tentó la piroquinesis, pero Stephen King publicó *Ojos de fuego*^[1] en 1980, en la que describía a una niña capaz de provocar fuego con la mente y donde, además, le atribuía otro superpoder al padre, una especie de control mental. Yo tenía pensado otro enfoque para el tema, pero me quedé con la sensación de que King me había ganado por la mano.

De todas formas, en 1980, tenía asuntos más importantes de los que ocuparme. A finales de 1979 dejé mi plaza de ayudante en la Universidad Clarke y me trasladé de Iowa a Nuevo México para tratar de dedicarme profesionalmente a escribir. Durante la mudanza terminó también mi matrimonio, de manera que llegué soltero a «la tierra del encanto», como llaman a Nuevo México. Santa Fe ha sido mi hogar desde entonces. Vale, pasé unos años en Los Ángeles, trabajando en cine y televisión, pero no llegué a mudarme allí; cogía un piso en alquiler en alguna urbanización de Oakwood o me instalaba en el cuarto de invitados del patio de alguien, y en cuanto terminaba el proyecto en el que estaba trabajando, hacía las maletas y me volvía a Nuevo México. Santa Fe era donde colgaba la gorra y pagaba los impuestos; donde tenía los libros, los tebeos y la chaqueta cruzada de raya diplomática color mostaza que no me entraba desde hacía una década.

Y en Santa Fe era donde estaba Parris, que se quedaba defendiendo el fuerte. Nos conocimos en una convención, en 1975, pocos meses antes de mi irreflexivo matrimonio. Supe que aquella chica me gustaba cuando me dijo que había llorado leyendo «Una canción para Lya» (bueno, y además estaba como un tren, y cuando nos conocimos íbamos desnudos los dos, pero eso no viene a cuento; no es asunto vuestro, cotillas). Después de aquella convención, Parris y yo seguimos en contacto. Nos escribíamos de vez en cuando mientras yo daba clase a chicas católicas y ella vendía helados y limpiaba mierda de elefante con una pala para los hermanos Ringling. En 1981 coincidimos en otra convención, y de allí se vino a Santa Fe para pasar una temporada conmigo. Y esa temporada todavía dura. Cada tanto, alguno de mis lectores pregunta por qué ya no escribo historias de amor no correspondido como hacía en los setenta. La culpa la tiene Parris; son cuentos que solo se pueden escribir con el corazón roto.

Cuando me mudé a Santa Fe recién divorciado, al único al que conocía allí era a Roger Zelazny, y no demasiado, pero me cobijó bajo su ala. El primer viernes de cada mes íbamos a Albuquerque a comer con Tony Hillerman, Norm Zolinger, Fred Saberhagen y otros escritores de Nuevo México. También me dejaba caer por el club de Ciencia Ficción de Albuquerque, donde conocí a los aficionados locales y a más escritores y aspirantes a escritores. No tardé mucho en entrar en el mundo de los juegos de mesa.

Había jugado competitivamente al ajedrez desde séptimo hasta la universidad, y también me gustaban el *Risk*, el *Diplomacy* y cosas así, pero nunca había participado en ninguna partida de *Dungeons & Dragons* ni de juegos de rol. Parris sí, y me convenció para que probara. Nos unimos a un grupillo de aficionados irredentos, muchos de ellos también escritores, que estaban en plena partida de *La llamada de Cthulhu*, el juego de rol de Chaosium basado en las novelas de H. P. Lovecraft, así que me sentí como en casa. Los

demás jugadores eran intrépidos aventureros decididos a salvar el mundo del culto a Cthulhu, así que elegí como personaje a un periodista cobarde y sensacionalista a partes iguales. Mientras ellos morían entre alaridos o se volvían locos, yo salía corriendo a enviar un telegrama al *Herald* para contar la historia. Nuestras sesiones eran como obras de teatro desquiciadas e improvisadas, pero con shoggoths.

Antes de que terminara el año me había enganchado al mundo de los juegos de tal manera que ya dirigía mi propia campaña de *La llamada de Cthulhu*. Me gustaba más dirigir que jugar.

Y así llegamos a septiembre de 1983, que fue cuando Vic Milán me regaló un juego por mi cumpleaños: *Superworld*. El juego despertó al guionista de cómics frustrado que llevaba dentro y se convirtió enseguida en el nuevo favorito del grupo, desplazando a *La llamada de Cthulhu*. Estuvimos jugando a él de forma compulsiva dos o tres veces por semana durante más de un año, y el más obsesivo de todos era yo. Como director de juego, tuve que desempolvar personajes olvidados como Manta Raya e inventarme otros, sobre todo villanos..., además de un héroe que iba por ahí volando en su caparazón de hierro y que se hacía llamar la Gran y Poderosa Tortuga. La mitad de mis jugadores eran escritores y también crearon personajes inolvidables: Alabardero, Revientacriptas, Peregrina, la Chica Elefante, el Hombre Modular, el Capitán Viajes, Flecha Certa, la Sombra Negra, Sombrero de Copa o el Martillo de Harlem son una simple muestra de los seres extraños y asombrosos que hicieron su primera aparición en nuestras partidas de *Superworld*.

Ya he contado muchas veces, sobre todo en los prólogos de las reediciones en e-book de los primeros volúmenes de la serie *Wild Cards*, que su origen fue *Superworld*. No voy a repetirme aquí, que las reediciones están ahí disponibles para los interesados en ese tipo de detalles. Me li-

mitaré a decir que algunos de nosotros nos enamoramos de nuestros personajes y nos dio por pensar que podían tener posibilidades más allá del juego.

Los mundos compartidos estaban en boga a principios de la década de los ochenta gracias al increíble éxito de las antologías de «Thieves' World», coordinadas por Bob Asprin y Lynn Abbey^[2]. Era el formato perfecto para lo que queríamos hacer con nuestros personajes de *Superworld*, así que les expuse la idea a mis compañeros de juego. Recluté a Roger Zelazny, Howard Waldrop, Lew Shiner, Stephen Leigh y otra media docena de autores de todo el país y redacté una propuesta formal para una antología en tres volúmenes titulada *Wild Cards*. Fue la primera adquisición de Shawna McCarthy cuando empezó a trabajar de directora editorial en Bantam Books.

En mayor o menor medida, todos los mundos compartidos son fruto de una colaboración. Estudié «Thieves' World» y sus imitaciones, y llegué a la conclusión de que los mundos compartidos que mejor funcionaban eran los que tenían más cosas en común, aquellos con más referencias cruzadas en las tramas y los personajes. Por eso decidimos desde el principio que las «Wild Cards» no serían una mera recopilación de historias más o menos relacionadas con un trasfondo común. Queríamos elevar el arte de la colaboración a una nueva categoría. Como expresión de nuestros objetivos, nos referíamos a los libros como «novelas mosaico» en vez de antologías.

Conseguimos casi todo lo que nos habíamos propuesto, pero, como sucede con los formatos nuevos, hubo tropiezos y aprendimos algunas cosas por las malas. Coordinar la serie era como dirigir un circo de nueve pistas con un espagueti a modo de látigo. A veces era divertido, a veces frustrante, pero nunca se hizo tedioso. Cuando todo iba bien, éramos como una orquesta, conmigo de director..., aunque sería más acertado compararnos con una pandilla de

gatos. Porque todos sabemos cuánto les gusta a los gatos ir en grupo, ¿verdad?

Así que brindo por todos los miembros de la Cofradía de las Wild Cards, la caterva de gatos más estrafalaria y llena de talento que se pueda soñar: Roger Zelazny, Howard Waldrop, Walter Jon Williams, Stephen Leigh, Gail Gerstner Miller, Lewis Shiner, John J. Miller, Victor Milán, Walton (Bud). Simons, Arthur Byron Cover, William F. Wu, Laura J. Mixon, Michael Cassutt, Sage Walker, Edward Bryant, Leanne C. Harper, Kevin Andrew Murphy, Steve Perrin, Parris, Royce Wideman, Pat Cadigan, Chris Claremont, Bob Wayne y Daniel Abraham. Y brindo sobre todo por Melinda M. Snodgrass, mi incansable ayudante, sin cuyas diplomáticas mediaciones habría matado y descuartizado a más de uno y a más de dos.

«Wild Cards» fue un bombazo desde el principio, y no solo en comparación con otras antologías. El primer volumen se vendió mejor que cualquiera de las novelas que llevaba publicadas (salvo el *Sueño del Fevre*) y los siguientes tuvieron un éxito parecido. La inmensa mayoría de las críticas fueron excelentes, y el relato de Walter Jon Williams del primer tomo fue candidato al Nébulas, convirtiéndose así en uno de los pocos relatos de un mundo compartido que tuvo ese honor. La serie se contó entre las finalistas del Hugo celebrado en Nueva Orleans en 1988, pero ganó la maravillosa novela gráfica de Alan Moore, *Watchmen*.

Por supuesto, Bantam no tuvo ningún inconveniente en encargar otros tres volúmenes después de los tres primeros, y los anticipos fueron subiendo cada vez más. La serie se convirtió en tema recurrente de mesas redondas en las convenciones mundiales, y al menos dos convenciones regionales eligieron temas relacionados con las «Wild Cards» y tuvieron como invitados de honor a todos sus autores. La Marvel publicó una miniserie de Wild Cards en su sello Epic, y Steve Jackson Games sacó el juego de rol, con lo que se cerró el círculo. También llegó a interesarse Holl-

ywood, y los estudios Disney contrataron una opción, así que Melinda Snodgrass y yo escribimos varios guiones a principios de los noventa.

Los libros empezaron a publicarse casi al mismo tiempo que yo empezaba a trabajar en *En los límites de la realidad*, y se siguieron publicando durante mis tres temporadas en *La bella y la bestia*; es decir, mientras estuve escribiendo guiones y programas piloto para la televisión. Aquel goteo incesante de libros con mi nombre en la cubierta sirvió para mantenerme vivo en el ámbito de la fantasía y la ciencia ficción. Del mismo modo que, mientras trabajaba en Hollywood, volvía a Santa Fe de vez en cuando para recordarme a mí mismo quién era y dónde vivía, también seguía publicando libros y relatos. De no haberlo hecho... En fin, el público tiene mala memoria, y mucho me temo que cada vez les falla más.

En Hollywood, los que trabajan en producción para televisión tienen jornadas de trabajo eternas y el estrés por las nubes, así que un segundo empleo es lo último que necesitan; pero, por obra y gracia de las «Wild Cards», eso era justo lo que yo tenía. Y no solo coordinaba los libros, sino que, si conseguía arañar tiempo, también escribía relatos.

Los antecedentes de «En el caparazón^[3]», mi principal aportación al primer volumen, datan de un pasado lejano. Llevaba años rumiando la historia, desde antes incluso de haber oído hablar de *Superworld*: era aquello de «con poderes y habilidades sobrehumanas» remozado para que encajara en el nuevo universo compartido (no se tira nada). Antes de que se publicara *Ojos de fuego* quería que mi héroe dominara la piroquinesis, pero la telequinesis también me valía. La Gran y Poderosa Tortuga nació como secundario en una campaña de *Superworld*, pero no tardó en convertirse en un peso pesado de «Wild Cards». Pero los juegos y los relatos necesitan cosas muy diferentes, claro, y lo que funciona para unos puede no servir para otros, así que

la Tortuga tuvo que cambiar mucho antes de llegar al papel impreso.

No era la única estrella de «En el caparazón»; compartía protagonismo con el doctor Taquión, un personaje creado por Melinda Snodgrass. Trabajar con personajes ajenos es uno de los desafíos de los mundos compartidos: a veces es divertido, pero a menudo se convierte en un dolor de cabeza. Y, en ocasiones, ambas cosas a la vez. En el relato «Ritos de degradación», que precedía al mío en *Wild Cards I*, Melinda contaba que el doctor Taquión había destruido sin querer la mente de la mujer que amaba al intentar proteger la identidad de sus pacientes ante el Comité de Actividades Antiestadounidenses. El doctor Taquión quedó destrozado después de aquello y se pasó una década regodeándose en la culpa, los reproches y el alcohol. Mi misión en «En el caparazón» consistía en sacarlo de esa situación... y de paso presentar a mis personajes.

Si el lector me ha seguido hasta aquí, no tardará en darse cuenta de que Thomas Tudbury es, con mucho, el personaje más autobiográfico que he diseñado jamás. Dicho esto, que quede claro que hay diferencias notables entre ambos. Aproveché muchos elementos de mi infancia para la de Tom, pero cambié hechos cruciales de mi vida. Yo nunca tuve un amigo como DiAngelis; ya me habría gustado —sobre todo como el del guión, a quien Melinda y yo transformamos en chica—. Yo tenía dos hermanas geniales, mientras que Tom era hijo único. Ah, y nunca llegué a desarrollar unos poderes telequinéticos tan molones, me temo.

No todos los personajes de «Wild Cards» nacieron de nuestras partidas de *Superworld*. Hay muchos originales, como el Jetboy de Howard Waldrop; Fortunato, el heroico macarra de Lew Shiner; el siniestro Titiritero de Steve Leigh, y el Durmiente de Roger Zelazny, Croyd Crenson, al que un día le cayeron triunfos cuando volvía del colegio y nunca aprendió álgebra. Jay Ackroyd, alias Fantoche, mi otro personaje importante en la serie, también fue de esos. La pri-

mera vez que se menciona a Jay es en *Ases en lo alto*^[4] el segundo volumen, pero no hizo su aparición hasta el tercero, *Jokers salvajes*^[5], en el que se alía con Hiram Worchester durante casi toda la trama. Ackroyd fue cobrando más y más importancia conforme avanzaba la serie y acabó protagonizando varios relatos. Cuando finalizó nuestra colaboración con Bantam, Jay era ya casi tan famoso como la Tortuga.

Pero Tom y Jay no eran mis únicas bazas, y de vez en cuando me daba por contar una historia desde el punto de vista de alguno de mis muchísimos personajes secundarios. Escribí un cuento intersticial en *Ases en lo alto* desde el punto de vista de Jube la Morsa, un alienígena con camisa hawaiana y sombrero a lo Buster Keaton. Y en mi contribución a *Jokers salvajes* aparecía Hiram Worchester, el refinado propietario del restaurante que había en la última planta del Empire State. En *Dealer's Choice* utilicé un personaje de Bud Simons, Zelda, la ladrona de cuerpos, con el fin de que los lectores conocieran las intenciones de los villanos de la Roca.

«Del diario de Xavier Desmond» es la historia de otro de mis secundarios, un activista joker que apareció por primera vez en «En el caparazón» como *maître* del Castillo Encantado. Des había prosperado desde entonces y, como alcalde de facto de Ciudad Joker, era el candidato ideal para ser uno de los delegados joker en la gira mundial que hacía de hilo conductor del cuarto volumen, *El viaje de los ases*^[6]. La Tortuga no podía ir porque nunca salía del caparazón, y a Jay Ackroyd no lo iba a invitar nadie. Hiram Worchester era mucho más adecuado y podría haber sido el protagonista, pero ya lo había utilizado en el tercer volumen y me apetecía probar el punto de vista joker.

Escribir cuentos intersticiales es uno de los trabajos más difíciles de las «Wild Cards». Una novela mosaico es más que la suma de las partes, y si las historias son los ladrillos,

los cuentos intersticiales son la argamasa que aguanta la pared. Para escribir uno había que esperar a que los demás estuvieran terminados, leerse las primeras versiones en busca de agujeros y tratar de rellenarlos..., pero contando una buena historia a la vez. Si la narrativa intersticial se limitara a tapar agujeros, el libro se vendría abajo.

En los volúmenes posteriores de las «Wild Cards» hubo otros autores que se encargaron de los elementos intersticiales, como Bud Simons y Steve Leigh en más de una ocasión. Pero en los primeros lo hacía yo, dado que era el coordinador. «Del diario de Xavier Desmond» es mi relato intersticial favorito, y creo que uno de los mejores que escribí para las «Wild Cards». Es la primera vez que lo presento solo, sin los relatos con los que se entrelazaba originalmente.

Pero nada es eterno. Tras una larga travesía, la serie Wild Cards empezó a perder fuelle. Los libros se fueron volviendo más negros (y ya lo eran bastante de entrada) y, con cada nuevo volumen, las ventas bajaban lentas pero indefectibles. Algunos de los mejores autores la abandonaron para embarcarse en otros proyectos, y hubo personajes populares que murieron o se retiraron. Los libros seguían vendiéndose muy por encima de la media en bolsillo, pero era obvio que iban cuesta abajo. Cuando tocó renovar el contrato para la siguiente trilogía, Bantam se limitó a ofrecer las mismas condiciones que las de las dos anteriores.

Quizá fuese una tontería, pero rechazamos la oferta y le vendimos la serie a una editorial más pequeña a cambio de un adelanto mayor. Craso error. A corto plazo ganamos más, pero la nueva editorial no tenía los recursos de Bantam ni su grado de compromiso con las «Wild Cards». Como no publicaba nuevas entregas, Bantam no tardó en descatálogo los doce primeros libros, así que no solo perdimos el dinero que ganábamos con ellos, sino que los lectores ya no pudieron acceder a nuestro universo con facilidad y desde el principio. Tratamos de solucionarlo reiniciando la