

# LA SEGUNDA REVOLUCIÓN



COSTA ALCALÁ

scenic©rights

# INFORMACIÓN GENERAL

**GÉNERO:** Fantasía, Young Adult

**TEMAS:** Escuela, Magia, Familia, Amistad, Amor, Desamor, Adolescentes, Revolución, Poder, Privilegios, Lucha de clases, Asesinato, Pasado, Secretos, Identidad falsa, Conspiración, Corrupción, Investigación, Búsqueda de la verdad, Descubrimiento, Usurpación, Venganza, Resentimiento, Diversidad, Aceptación, LGBTI.

**DATOS RELEVANTES:** La saga de *La Segunda Revolución* ha sido un éxito rotundo. La primera entrega, *Heredero*, ganó el **Premio El Templo de las Mil Puertas** “por su mundo exquisitamente trabajado y original, su estilo lleno de intriga y tensión, y unos personajes que se salen de cualquier arquetipo.” La segunda entrega, *Ellos y nosotros*, estuvo en el **Top 10 de novelas juveniles de fantasía de Amazon**. La tercera entrega, *Libres, iguales, justos*, llegó al **top 10 de novelas de género fantástico de Amazon** durante las primeras semanas de su lanzamiento, llegando incluso a ser el **número 1 en Novelas juveniles de fantasía oscura**.

**POTENCIAL AUDIOVISUAL:** Serie TV, Film.



# LA SEGUNDA REVOLUCIÓN

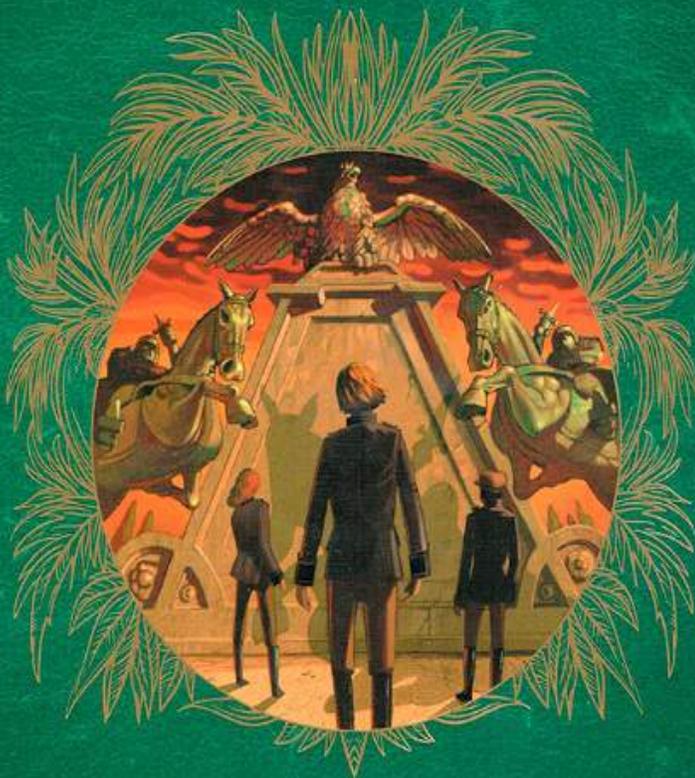
HEREDERO



COSTA ALCALÁ

# LA SEGUNDA REVOLUCIÓN

ELLOS Y NOSOTROS



COSTA ALCALÁ

«EL UNIVERSO CREADO POR COSTA ALCALÁ ES UN TESORO PARA LA FANTASÍA JUVENIL.»

Sebas G. Mouret, *El coleccionista de Mundos*

scenicrights

# LA SEGUNDA REVOLUCIÓN

LIBRES, IGUALES, JUSTOS



COSTA ALCALÁ

# AUTORES

**COSTA ALCALÁ** es un pseudónimo utilizado por los autores Geòrgia Costa y Fer Alcalá.

**GEÒRGIA COSTA** estudió Historia y Arqueología, y actualmente trabaja como guía turística en Tarragona.

**FER ALCALÁ** estudió Filología Inglesa y es profesor de educación secundaria en Cáceres. Ha publicado varias novelas, como *Ne obliviscaris*, *Tormenta de verano* y *Carlos, Paula y compañía*, que quedó **finalista del I Certamen HQÑ**. Es también traductor, y ha publicado una traducción adaptada al público juvenil de *Sentido y sensibilidad*.

Los dos se conocieron hace más de diez años navegando por los mares del fandom de Internet. La saga de *La Segunda Revolución* es su primer trabajo juntos.



# LA HISTORIA DE LA SEGUNDA REVOLUCIÓN

Antes de la Revolución, en **NYLERT**, existían diez familias de poderes, divididas en una estricta jerarquía: las Bajas Familias, las Altas Familias y los Dominio, capaces de manejar a la gente a su antojo, quienes reinaban sobre todos, otorgando privilegios a unos y sometiendo a otros.

Sin embargo, el poder de los Dominio fue demasiado para las bajas familias, lo que originó la Revolución. Un terrible incendio en el palacio acabó con la vida de todos los Dominio, tras lo que las Altas Familias perdieron todos sus privilegios y los Aura, principales aliados de los Dominio, desaparecieron, escondiéndose para evitar las represalias. Se instauró la democracia, y el palacio se convirtió en el nuevo Parlamento.



# LAS FAMILIAS DE NYLERT

## LAS BAJAS FAMILIAS



**AIRE:** los Aire puede manejar el aire a su antojo. Por naturaleza, son inquietos y volátiles, y durante siglos fueron nómadas.



**AGUA:** pueden manejar el agua, y por ello antiguamente, cuando la supervivencia dependía de las cosechas, gozaban de ciertos privilegios. Sin embargo, cuando las Familias se segregaron, Agua se incluyó en las Bajas Familias.



**TIERRA:** los Tierra, capaces de controlar la tierra, son trabajadores y estoicos. Antes de la Revolución, los Tierra, la Familia más numerosa, se consideraban la más baja de las Bajas Familias. Durante las guerras que asolaron Nylert al final del Imperio, los Tierra fueron obligados a luchar en primera línea del frente.

**RAYO:** son capaces de producir descargas de electricidad a voluntad. Históricamente fueron la baja aristocracia rural.

## LAS FAMILIAS LIBRES



**AZAR:** los Azar pueden ver patrones en el tejido de la realidad y del tiempo y deducir la probabilidad de que ocurran ciertos acontecimientos. Hasta la Revolución, era común que hubiera al menos un Azar en la Corte. Tras la Revolución, muchos Azar regresaron a su zona de origen, las montañas del norte.



**ILUSIÓN:** originarios de zonas de clima tropical y subtropical como las Islas Koru, la Familia Ilusión controla las ondas de luz y sonido. Tradicionalmente se ha relacionado a los Ilusión con el mundo del espectáculo y las artes escénicas.



**ESCUDO:** las capacidades de Escudo les convirtieron en sirvientes y protectores de las altas familias. Escudo es una familia con mala fama, ya que al no estar relacionada con ningún elemento en concreto, es vista, tradicionalmente, como una especie de Anti-vínculo, un poder capaz de contener y bloquear a otros.

## LAS ALTAS FAMILIAS



**AURA:** es la más poderosa de las Altas Familias. Nadie puede ganarles en las artes cortesanías, ya que pueden leer la mente, los sentimientos y la presencia de los demás. Su función en la Corte era controlar a los Dominio, pero fracasaron, y lo pagaron caro: los pocos que sobrevivieron a la Revolución viven exiliados o escondidos bajo identidades falsas.

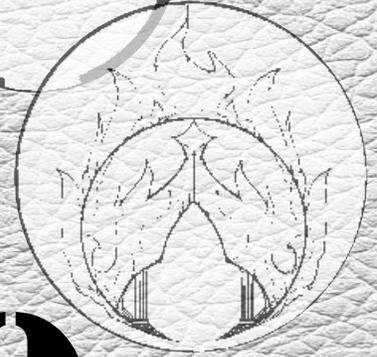
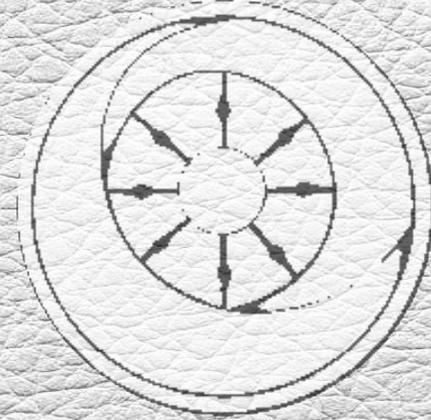


**FUEGO:** Fuego formaba parte de las bajas Familias, pero se aliaron con los Dominio y se convirtieron en la guardia personal del Emperador, en la caballería del ejército, siempre en primera línea de batalla pero nunca los primeros en sufrir bajas.



**DOMINIO:** Aparecida como una variante más poderosa de Aura, Dominio puede leer los pensamientos y manipularlos a su voluntad, lo que propició el ascenso de la dinastía Indrasil al trono imperial de Nylert. Pueden manipular a las personas sin que estos se den cuenta de que están siendo dominados, excepto a los Aura, quienes, aunque estén a la merced de la voluntad de los Dominio igual que los demás, son conscientes de que están siendo dominados. Tras la Revolución, se considera una Familia extinta.

# ARGUMENTO





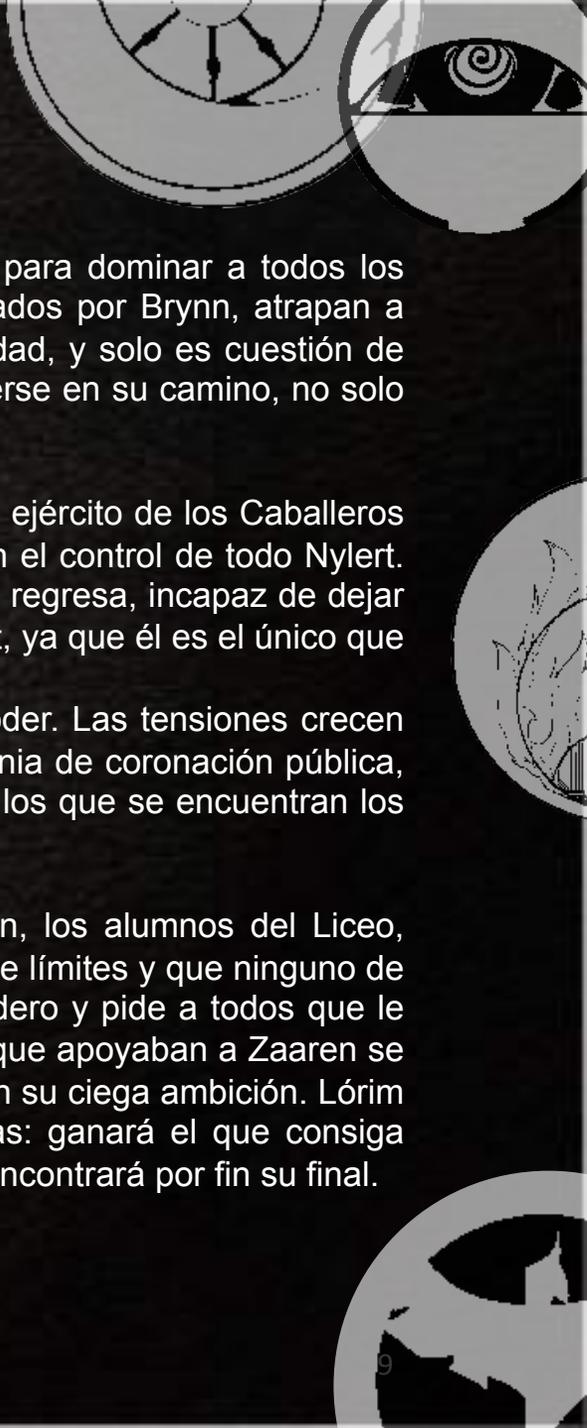
Han pasado 20 años desde la Revolución, 20 años de convivencia y paz. Sin embargo, cuando Kózel Hokulea llega de las islas Koru para estudiar en el Liceo de la Guardia de Blyd, se lleva una sorpresa: no todo el mundo ha superado la revolución, y muchos miran hacia atrás no solo con nostalgia, sino también con resentimiento, en especial aquellos pertenecientes a las familias que perdieron sus privilegios con la caída de los Dominio.

Comienza el nuevo curso en el Liceo, donde los estudiantes aprenden a usar el vínculo para defender y proteger a la población. Todo parece transcurrir con normalidad entre exámenes, amores y desamores, hasta que el profesor Koem, que estaba investigando algo relacionado con el incendio que acabó con los Dominio, es asesinado dentro de los muros de la escuela.

Mientras el detective Brynn y el agente especial Cait, un agente secreto Aura, un fantasma, investigan el asesinato del profesor, las tensiones crecen dentro y fuera del Liceo entre aquellos que defienden la democracia y los que anhelan el pasado imperial. Sucesos sin explicación aparente continúan sucediendo en todo Blyd: asesinatos, suicidios misteriosos, atentados... Y, además, se ha emitido un comunicado por televisión: los Caballeros del Águila, el antiguo ejército del Emperador, han regresado, y han reclamado el asesinato del profesor y los atentados. Lórim, el hijo de Asgard Indrasil, y heredero legítimo al trono de Nylert, estudia en el Liceo ocultando su verdadera identidad. Para todos es Lórim, Aire, pero en realidad es Ascot Indrasil y es Dominio. Ha huido de casa, renegando de sus raíces, y sospecha que su padre, el antiguo Emperador, podría ser quien está detrás de los oscuros acontecimientos que suceden en Blyd. Sin embargo, cuando viaja hasta su antiguo hogar para enfrentarse a él, encuentra a un viejo decrepito al borde de la muerte, consumido por su propio poder, lo que solo puede significar una cosa: otro Dominio sobrevivió al incendio, y está en Blyd.

Tras el asesinato del agente Cait, el detective Brynn llega a una conclusión parecida. Sin embargo, en su investigación, Brynn ha llegado aún más allá: el incendio fue pactado con los Dominio por el actual gobierno, que les dejó escapar. Así se lo hace saber a su superior, Morgensett, antes de dimitir. Y Morgensett, tras confirmar esta información, la filtra a los medios de comunicación.

Cuando todo Nylert se entera de la verdad, el pueblo comienza a pedir explicaciones. Sin embargo, el gobierno responde con silencio y violenta represión, lo que origina revueltas y altercados por toda la ciudad. Los estudiantes del Liceo se ven envueltos. Durante un encontronazo entre el gobierno y el pueblo, una muchacha se alza como el Águila Blanca. Es Zaaren, compañera de clase de los protagonistas, una chica rubia atractiva y bastante caprichosa, que siempre se vestía de rosa. Resulta ser Dominio, hija de la hermana del Emperador, que consiguió escapar del incendio con tan solo cuatro años y que ahora quiere venganza. Espera que el pueblo, enfadado con el gobierno, la apoye para tomar el trono, pero la gente se vuelve contra ella, así que arremete contra todos.



Lórim y los demás pelean contra ella en el Liceo, pero es demasiado fuerte y no juega limpio: utiliza su poder para dominar a todos los estudiantes. Sin embargo, finalmente descubren su punto débil: su novio, Álek. Los alumnos y profesores, ayudados por Brynn, atrapan a Álek, pero Zaaren consigue escapar. Tras el verano, a Lórim solo le queda esperar. Zaaren ya conoce su identidad, y solo es cuestión de tiempo que venga a por él, ya ella quiere ser coronada Emperadora de Nylert, y él es el único que puede interponerse en su camino, no solo porque él es el legítimo heredero, sino porque es el único inmune a sus órdenes de Dominio.

La situación en Blyd es cada vez más inestable, y se hace totalmente insostenible cuando Zaaren, apoyada por su ejército de los Caballeros del Águila y por aquellos que quieren que sus privilegios les sean devueltos, da un golpe de estado y se hace con el control de todo Nylert. Cuando todos descubren la verdadera identidad de Lórim, este huye, pero entonces Zaaren ataca el Liceo, y Lórim regresa, incapaz de dejar atrás a sus amigos cuando más le necesitan. Zaaren le captura para obligarle a que la corone Emperadora de Nylert, ya que él es el único que puede cederle el trono de manera legítima.

Mientras la rebelión se organiza en la sombra, los Aura salen a la luz, encantados con la vuelta de Dominio al poder. Las tensiones crecen cada vez más y, mientras tanto, se organizan bailes y fiestas para las Altas Familias. Zaaren organiza una ceremonia de coronación pública, ansiosa por el protagonismo que nunca ha tenido. Sin embargo, será en ese momento cuando los rebeldes, entre los que se encuentran los alumnos del Liceo, aprovechen para atacar y rescatar a Lórim y a los demás.

Zaaren consigue salvarse del ataque, pero nadie se da por vencido. Durante un segundo intento de coronación, los alumnos del Liceo, capturados por Zaaren y en plena ceremonia, harán ver a aquellos que la apoyan que la ambición de Zaaren no tiene límites y que ninguno de ellos está a salvo. Zaaren, segura de su victoria, lo confirma, pero entonces Lórim se postula como legítimo heredero y pide a todos que le apoyen y que le ayuden a acabar con Zaaren. Estalla entonces la Segunda Revolución, en la que incluso aquellos que apoyaban a Zaaren se levantan en su contra, indignados por las caprichosas muertes de sus camaradas y familiares a manos de Zaaren en su ciega ambición. Lórim y Zaaren se enzarzan en una lucha campal rodeados por centenares de personas, en la que miden sus fuerzas: ganará el que consiga Dominar a más gente durante más tiempo. Será en el antiguo palacio, de nuevo envuelto en llamas, donde Zaaren encontrará por fin su final.



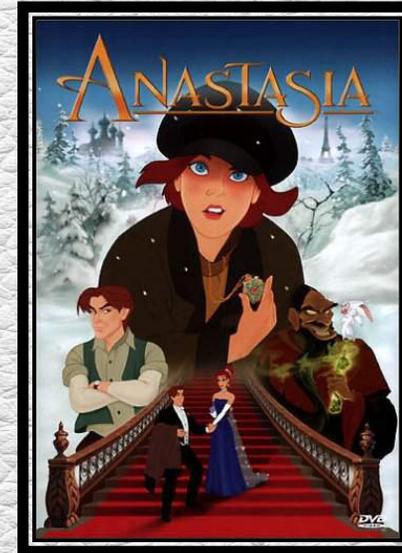
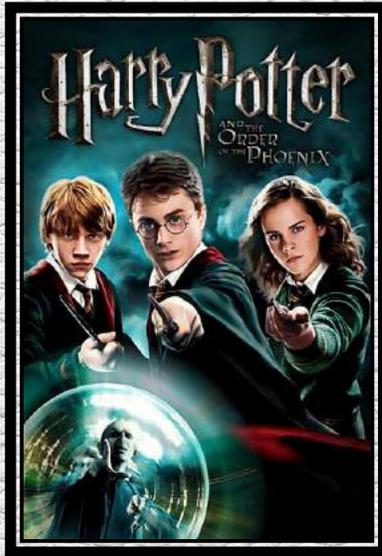
# CONTEXTO

La Segunda Revolución está ambientada en un mundo fantástico, el país de Nylert. La gran mayoría de la acción sucede en la ciudad de Blyd. A pesar de ser un mundo fantástico y con magia, la ambientación es de lo más corriente, por lo que cualquier casco antiguo de cualquier ciudad Europea puede servir como localización para esta historia.

La ciudad cuenta un río y un edificio majestuoso que solía ser un palacio y que ahora se utiliza como sede del Parlamento. Tiene restaurantes, tiendas, e incluso una zona llamada Canales (por los canales) donde hay muchos clubes y por la que los protagonistas salen de fiesta y a bailar. En lo alto de una colina se encuentra el Liceo con sus jardines y sus dos residencias masculina y femenina, junto a un enorme lago.



# REFERENCIAS Y TONO



El tono de la saga de La Segunda Revolución es muy parecido al de las últimas películas de Harry Potter, en especial la quinta, en la que muchos saben que Voldemort ha vuelto pero la mayoría no les cree, y las finales, en las que se desarrolla la batalla final entre el bien y el mal. Sucede algo similar en esta saga con los Dominio, ya que un grupo de personajes, los protagonistas investiga y descubre la verdad antes que el resto, se ven personalmente implicados, y en cuanto se descubre por fin la verdad que el gobierno intentaba tapar a toda costa estalla la Revolución. El argumento es parecido a la saga Divergente, con las diferentes Familias y sus jerarquías sociales, con tintes de la revolución rusa de Anastasia y una villana parecida a la de Sky High.

A pesar de los marcados tintes políticos de la saga, no hemos de olvidar que transcurre en una especie de universidad y que los protagonistas son adolescentes que viven todos juntos en una residencia, por lo que sus vidas fuera de la trama principal son las típicas de los jóvenes: **clases, exámenes, estudiar en la biblioteca, amor, desamor, amistad, peleas, fiestas, alcohol...**

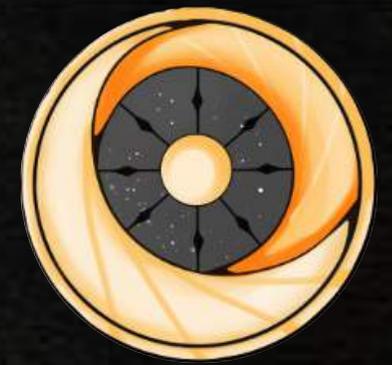
# PERSONAJES



RECUERDEN CUÁNTOS LO TENÍAN TODO. CUÁNTOS,  
NADA. **ESO ES UNA REVOLUCIÓN.**  
CUANDO LOS NO PRIVILEGIADOS SE DAN CUENTA  
DE QUE LO ÚNICO QUE LES FRENA **NO** ES LA  
DEBILIDAD SINO EL **MIEDO**



## KÓZEL HOKULEA, ILUSIÓN



Kózel es una muchacha fuerte y decidida. Cuando se queda sin beca para estudiar en el Liceo por no quedar ninguna más disponible para chicas, decide disfrazarse de chico para poder cumplir su sueño, a pesar de que tiene a toda su familia en contra: Kózel viene de las Islas Koru, donde lo normal es trabajar en el mundo del espectáculo. Su abuela se lleva un disgusto cuando su nieta decide estudiar para ingresar en la Guardia de Blyd en lugar de perseguir una carrera como actriz en el archipiélago. Para poder estudiar en el Liceo, Kózel trabaja como becaria en la biblioteca.

Disfrazada de chico, Kózel comienza su aventura en Blyd, donde se convierte en la inseparable amiga de Lórim. Para ser un chico, Kózel es bastante bajita y menuda, lo que le gana las burlas de sus compañeros. Sin embargo, su fuerte carácter y su determinación harán que finalmente consiga ganarse el respeto de todos, incluso antes de que descubran su verdadera identidad. Su secreto se complica cuando comienza a enamorarse de Vann, su compañero de habitación, que no sabe quién es ella en realidad.

Kózel tiene rasgos korueses (piel morena, rasgos marcados), y aunque como chico es muy poca cosa, como chica es muy atractiva. Para los demás, es exótica, tanto por su aspecto como por sus creencias. Como a todos los korueses, le encanta la piña. Es, además, una mujer de armas tomar, siempre lleva la iniciativa y, sobre todo, siempre está intentando evitar que Lórim se meta en problemas. A Kózel no se le pone nada por delante. Ni siquiera su temible abuela.

Es la segunda en conocer el secreto de Lórim, justo después de Denna, pero no le importa, ya que no piensa que la Familia haya de limitar quién eres.



## LÓRIM HERSHEL, DOMINIO

Lórim es un chico atractivo, el típico gracioso de la clase que le cae bien a todos y que es amigo de todo el mundo. Se esfuerza mucho por caer bien y ser popular, y tiene una colección de sonrisas, una para cada ocasión, para conseguir siempre lo que quiere. Pero, en realidad, esconde un secreto: su Familia no es Aire, sino Dominio. Es Ascot Indrasil, el hijo de Asgard Indrasil, el Emperador, y por lo tanto el heredero legítimo del trono de Nylert. Sin embargo, Lórim reniega de sus raíces. Harto de las locuras, las injusticias y el trato de su padre, Lórim se ha escapado de casa y se las ha arreglado para ingresar en el Liceo bajo una identidad falsa, esperando poder dejar atrás su pasado para siempre. Pero su naturaleza de Dominio parece ser más fuerte que él, y parece que poco a poco terminará por consumirle igual que a su padre.

Lórim está enamorado de Denna, y hará lo imposible por conquistarla, a pesar de la aversión que ella siente por él al conocer su secreto. Sin embargo, su enorme corazón y sus buenas intenciones terminarán por ganarle el corazón de la chica y, sobre todo, su perdón por haberla Dominado para que le besara.





## DENNA BLYZSTER, AURA



Denna es una chica estudiosa, responsable y aplicada. Ha ingresado en el Liceo diciendo que es Agua, pero en realidad es Aura. Su objetivo es claro: graduarse y demostrar que no todos los Aura son malos, que no todos están de parte de los Dominio. Sus padres son partidarios del Emperador y de la Prohibición y aún lamentan la desaparición de sus privilegios, y tras los hechos acontecidos en la tercera novela terminarán por repudiar a su hija mayor por haberles traicionado.

Cuando Denna descubre el secreto de Lórim, le amenaza, aunque bajo esa fiereza se esconde un miedo terrible. Sin embargo, poco a poco aprenderá a confiar en él, e incluso terminará ayudándole a desbloquear los recuerdos de Kózel.

Es una chica solitaria, aunque gracias a Lórim conseguirá integrarse en su grupo de amigos. Durante un tiempo sale con Ibar, el compañero de habitación de Lórim, que también es muy estudioso, pero termina por dejarle cuando se da cuenta de que su relación no va a ningún lado.

Durante la Segunda Revolución, será ella quien idee la treta de poner a todos en contra de Zaaren y de animarles a apoyar a Lórim como legítimo heredero para acabar con Zaaren de una vez por todas.



## NERO CAILÍE, AZAR

Nero viene del norte de Blyd y está acostumbrada al frío polar. Su familia es Azar, un poder poco común: Nero puede calcular probabilidades. Inseparable amiga de Lórim y Kózel, Nero será quién les guíe en sus numerosas aventuras.

Durante la primera novela, el papel de Nero es clave, ya que sabe, gracias a su poder, que Kástor ha de darle algo importante, pero no sabe el qué. Tras varios encuentros con el chico, recibe por fin lo que había previsto: un vídeo, clave en la investigación del profesor Koem, que demuestra que los Dominio siguen vivos.

A Nero todo en Blyd le llama la atención, ya que las costumbres en el norte son muy diferentes. Por ejemplo, le parece muy llamativo que los bailes en Blyd sean en parejas y no en grupos. Siempre tiene historias increíbles y curiosidades sobre el norte salvaje para contar a sus amigos.

Es la primera en descubrir el secreto de Kózel, pero se lo guarda hasta que, a mediados de la segunda novela, se le escapa sin querer que lo sabe. También conoce el secreto de Lórim durante la mayor parte de la historia.



## VANN S'TRAINIR, TIERRA



En la primera entrega, Vann es estudiante de segundo año, y compañero de habitación de Kózel. Vann es alto, guapo, ligón y popular. Es muy buena gente, siempre está dispuesto a ayudar a quien lo necesite. Su padre, al ser Tierra, perteneció al ejército y aún sufre las secuelas físicas de la guerra, por lo que sus ideas políticas están muy marcadas: cree firmemente en la Democracia, y cuando empiezan a salir a la luz las mentiras del gobierno es el primero en participar en las manifestaciones. Es un chico idealista, incansable defensor de la justicia y la paz.

Será el primero en unirse a los rebeldes, pero terminará por alejarse cuando descubra que los planes de los defensores de la libertad no distan mucho de los de Zaaren: asesinar a aquellos que no piensen como ellos. Vann no puede soportar la idea de rebajarse a su nivel, porque piensa que en la Democracia debe de haber hueco para todos. Finalmente, perderá una pierna en la batalla final y terminará metiéndose en política tras la Segunda Revolución.

Vann se enamora de una chica koruesa de fiesta en Canales sin saber que en realidad es Kózel. Mientras tanto, Kózel, aún disfrazada de chico, intenta alejarse de Vann, muy al pesar del chico. Cuando se descubre su secreto, Vann se molesta un poco, pero finalmente termina por besarla y comienzan una relación que se desarrollará en plena guerra por la libertad.



## KÁSTOR GRAADZ, FUEGO

Kástor es un chico grande y fuerte, pero su imponente físico no concuerda para nada con su forma de ser. Kástor es un chico tímido, con problemas de socialización y que sufre ataques de ansiedad. No le gusta que le toquen y le cuesta mucho comunicarse. Su compañero de habitación, Enzo, es el único que consigue calmarle cuando sufre un bloqueo.

Su abuelo era comandante de los Caballeros del Águila y, conocedor del secreto de los Dominio, enseñó a Kástor cuando aún era pequeño la manera de matar de los Caballeros: quemando a la gente desde dentro. Kástor se siente avergonzado por tener esa habilidad, y lo mantiene en secreto. Sin embargo, su primo Sammler, envidioso de la preferencia de su abuelo por Kástor, le amenaza con contarle a todos en el Liceo si no hace todo lo que él le diga.

Durante la primera entrega, Kástor tiene que lidiar con Nero, quien le persigue todo el rato, empeñada en que tiene que darle algo importante. Lo que tiene que darle a Nero es un vídeo que le da el agente Cait junto antes de morir, mientras le asiste tras toparse con el moribundo agente en los jardines, por lo que será detenido como sospechoso por el asesinato.

Más adelante en la saga, Kástor será Dominado por Zaaren y entrenará a su ejército todas las noches sin darse cuenta de nada. Debido a esto, se distanciará de Enzo, mientras este piensa que el extraño comportamiento de Kástor se debe al beso que se dieron en la fiesta de fin de curso.

Después de que Zaaren salga a la luz, Kástor, Dominado, desaparecerá sin dejar rastro, pero sus amigos no descansan hasta encontrarle. Finalmente, Kástor participará en la Segunda Revolución, y será precisamente él quién prenda fuego sin querer al antiguo parlamento, propiciando el final de Zaaren.





## ENZO BAAER, ESCUDO

Enzo es un chico simpático, que pasa desapercibido. Su Familia es Escudo, una familia poco común y cuyo poder está infravalorado. Es el compañero de habitación y mejor amigo de Kástor, a quien cuida con esmero, ya que es el único que consigue ayudarlo durante sus bloqueos. Está secretamente enamorado de él, y en la fiesta de fin de curso le besa, pero tras la pelea contra los esbirros del Águila Blanca Kástor parece no acordarse de nada.

Cuando Kástor desaparece, Enzo no puede con la culpabilidad, ya que tendría que haberse dado cuenta de que algo raro pasaba con su amigo. No descansa hasta que, por fin, le encuentra con la ayuda de sus amigos.

Participará en la Segunda Revolución.



# EL UNIVERSO DE LA SEGUNDA REVOLUCIÓN

## Los diarios del Liceo de Blyd



En el **LICEO DE BLYD**, los estudiantes se comunican a través de sus diarios. Una persona escribe a mano en su diario el mensaje, y al receptor le aparece en su propio diario, con letra y todo. Es una especie de chat, un WhatsApp blydense por el que quedan, se mandan mensajes o simplemente hablan.

**PASIÓN DE FUEGO** es una orbenovela que se emite en Nylert y a la que todo el mundo está enganchado. Los alumnos del Liceo se reúnen cada tarde en las salas comunes para ver el nuevo episodio y comentar los inesperados giros argumentales. Cada tarde implica una pelea por los mejores sofás. Es una telenovela, con todo el drama que eso conlleva. Aún así, algunos, como Vann y Kózel, se resisten a dejarse encandilar por la ficción.



## OTROS DETALLES

- Para viajar a las Islas Koru hay que coger el aéreo, algo parecido a lo que nosotros llamamos zeppelin.
- El transporte público de Blyd se realiza en metropolitanos, algo parecido a lo que nosotros llamamos autobús.
- Los trenes se llaman velorraíles.
- Los coches se llaman cuadríciclos.
- Todo el contenido audiovisual se ve en el orbevisión (algo parecido a nuestra televisión), que funciona gracias a Ilusión.
- El Acumulador Monsett, creación del famoso inventor Varno Monsett que da nombre a la avenida principal de Blyd, es la tecnología que permite que con una sola descarga de energía se accione un mecanismo, se encienda una luz o funcione cualquier aparato durante horas. El mundo era muy distinto antes del Acumulador, pues los efectos del Vínculo por sí solos tienen una duración limitada.



# CONTACTO

## SYDNEY BORJAS

Managing Director

scenic©rights

[director@scenicrights.com](mailto:director@scenicrights.com)

Phone: +34 915 316 272

[www.scenicrights.com](http://www.scenicrights.com)