



Colección infantil y juvenil

CAZADORES DE LEYENDAS Y FANTASMAS

Cazadores de Leyendas y Fantasmas

Elige tu propia leyenda

Oliver Alonso Maldonado Bejarano



Colección
Infantil

Marco Antonio Bonilla Mendoza

Presidente Municipal de Chihuahua

María Fernanda Bencomo Arvizo

Directora del Instituto de Cultura del Municipio

Vocales Editoriales (Jurado)

Alfonso Granillo

Aranza Domínguez

César Ilzvir

Cynthia Piñón

Gustavo Macedo

Ruby Myers

Verónica Granados

Victor Hernández

José Arturo Santillanes Hernández

Programa Editorial

Heber Mauricio Rivera Anguiano

Fomento a la lectura

Diseño y maquetación

© @somoscreatura

Ilustradora de la colección infantil:

Samantha Valverde Díaz

Avenida Juárez y calle Sexta, #601,

C.P. 31000, colonia centro.

ISBN en trámite ante INDAUTOR

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de esta obra por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, sin permiso previo por escrito del autor y del Instituto de Cultura del Municipio de Chihuahua.

PRIMERA EDICIÓN / AÑO 2024



*Sin los libros, las mejores cosas de nuestro mundo se
habrían esfumado en el olvido.*

—Irene Vallejo

Pocas cosas han influido tanto en el desarrollo y transformación de la historia humana, como la invención de la escritura, pues escribir nos permite moldear y dar forma al pensamiento en una proporción no alcanzada por ninguna otra de las artes. Así, desde el Gobierno Municipal seguiremos promoviendo el Programa Editorial Chihuahua (PECH), por medio del Instituto de Cultura, ya que ello representa una oportunidad para los nuevos escritores.

Debemos recordar la importancia del PECH como una colección de obras que ha dado y dará voz a las y los autores chihuahuenses, pues la literatura, es decir, el arte de la palabra escrita, es un instrumento y una habilidad que nos brinda identidad. Las personas son lo que leen, y también lo que escriben. Para este año, además, conscientes de que nuestra infancia y nuestra juventud también merecen un espacio propio, presentamos por primera vez la colección infantil y juvenil.

De esta manera, el gobierno municipal continuará apoyando a las y los autores locales, como una muestra de su compromiso con las artes y la cultura chihuahuenses.

Marco Antonio Bonilla Mendoza

Presidente Municipal de Chihuahua

La primera persona en la que deberías pensar en complacer al escribir un libro es a ti mismo.

–Patricia Highsmith

En el Instituto de Cultura del Municipio estamos muy contentos de presentar la nueva colección del Programa Editorial Chihuahua (PECH) 2024. Programa que sigue siendo un espacio vital que da voz a las y los autores locales, cuyas obras reflejan la riqueza y diversidad de nuestra cultura. Hoy, más que nunca, es crucial seguir publicando relatos, cuentos, poemas y novelas de alta calidad, y nos enorgullece anunciar que, por primera vez, también incluimos literatura infantil y juvenil.

Agradecemos profundamente a nuestros autores, a la comunidad cultural, y al invaluable apoyo del Gobierno Municipal, que hacen posible que este proyecto siga adelante. Sigamos formando nuevas generaciones de lectores que fortalecerán el tejido cultural de nuestra sociedad.

Con gratitud y alegría,

María Fernanda Bencomo Arvizo

Directora del Instituto de Cultura del Municipio de Chihuahua

Cazadores de Leyendas y Fantasmas

Elige tu propia leyenda

Oliver Alonso Maldonado Bejarano



¡Atención!

¿Y tú? ¿Cuánto miedo puedes soportar?

En este libro, eres el protagonista, tú decides qué hacer en cada situación. Este libro te hará las preguntas correctas, sin embargo, tú y solo tú; tendrás que tomar las decisiones.

Las elecciones te pertenecen, según tu respuesta, la historia puede cambiar de forma radical y llevarte a diferentes finales, algunos buenos y otros, digamos... complicados.

¡Ten cuidado!

En este libro vas a enfrentar los peligros y misterios que rodean a las leyendas de Chihuahua. Entre sus páginas puedes encontrar monstruos, fantasmas, amigos y enemigos. Chihuahua es una ciudad inhóspita donde incluso el clima puede convertirse en tu enemigo. Tendrás que ser temerario y usar tus conocimientos, ingenio, valor y suerte para salir adelante.

¡Y recuerda!

Una vez que elijas una opción, no podrás volver atrás. Así que piensa bien antes de actuar y prepárate para sobrevivir al libro más genial que has leído.

¿Estás listo para comenzar?

12

Toma la primera decisión:

Si decides que un libro puede ser un objeto espeluznante que te puede quitar el sueño... cierra este ejemplar y regresa al mundo seguro del internet.

Si eres valiente, inteligente y deseas una aventura inolvidable, entonces da vuelta a la página, y ¡que empiece la aventura!

¡Tu sueño es encontrarte con un fantasma!

El sueño inalcanzable de tu hermana es conocer a Taylor Swift, el sueño de tu primo es programar videojuegos para su *playstation 5 PRO*, ¡el sueño de tu vecina e intento de *youtuber* es tirarse en *cosplay* desde un avión con paracaídas y grabarlo todo!

¡Tu sueño es ver un fantasma!

Sabes que la manera más fácil de encontrarte con un fantasma es perseguir las leyendas de Chihuahua, capital; tu ciudad. Es por eso que decidiste convertirte en el primer Cazador de leyendas y fantasmas del mundo. Y lo más importante... ¡Ya sabes por dónde empezar!

Decidiste hacer realidad tu sueño y al mismo tiempo ganar un poco de dinero, así que optaste por abrir tu propia empresa llamada, obviamente: Cazadores de leyendas y de fantasmas. Este negocio es la manera perfecta para encontrar fantasmas y ganar dinero al mismo tiempo. Además, grabarás la experiencia y publicarás un *podcast* que te llevará a la fama.

—¡Eres un genio! —te dices a ti mismo frente al espejo.

Hace una semana que publicaste en redes:

¿Desea vender su casa embrujada?

¿El valor de su propiedad ha bajado más de la mitad por tener fantasmas?

¡Nadie visita su museo por miedo a los espectros?

¿Monstruos o aparecidos en su tienda?

¡Resolvemos su problema!

¡Satisfacción garantizada!

*¡Mándenos **inbox**, tenemos una gran experiencia en las leyendas y fantasmas de la ciudad!*

14

Aun y cuando tu hermana aseguraba burlona que jamás nadie llamaría, ya tienes tres trabajos y empezarás por el primero de la lista:

- 1.- Investigar la leyenda de la Pascualita.
- 2.- Liberar la Quinta de las lágrimas de un fantasma y...
- 3.- Descubrir el misterio que rodea al calabozo de don Miguel Hidalgo.

Tu primer trabajo es encubierto, el gerente de una de las tiendas más conocidas de la ciudad te pidió que investigues la leyenda más famosa de Chihuahua.

—Sin que nadie se entere —especificó cuándo hablaron por teléfono.

—Para no ahuyentar a la clientela ni a los empleados

—añadió.

—¡Pago por adelantado! —aseguraba.

Esas tres últimas palabras colocaron el caso en el primer lugar de tu lista.

Cuando eras niño, cada noche tu abuela se sentaba al borde de tu cama a contarte una leyenda, supuestamente para que durmieras, recuerdas cuando escuchaste por primera vez acerca de la famosa leyenda de la Pascualita, el maniquí que cobra vida. ¡Es el misterio perfecto para empezar! Creas un plan infalible: aprovecharás que hoy tus padres y tu hermana están de viaje, saldrás en la noche de tu casa y caminarás a la tienda de novias “La popular”, hogar de la Pascualita. Quince minutos antes del cierre, entrarás a la tienda, te esconderás, desentrañarás el misterio de la leyenda de la Pascualita, ganarás dinero y con un poco de suerte verás un fantasma.

Lo primero que debes hacer es preparar la mochila, guardas los siguientes objetos:

- a) Una linterna de mano
- b) Libro: “Guía de leyendas Chihuahuenses para cazafantasmas”
- c) Pata de conejo
- d) Cámara *Espectrograf, 150 slim*
- e) Grabadora para *podcast* portátil

16

El único objeto que no puedes llevar es un teléfono celular, o como lo llama la “Guía de leyendas Chihuahuenses para cazafantasmas”: un “espantafantasmas”. La tecnología moderna es la causa de que nadie vea ya fantasmas, los teléfonos celulares atrapan tu atención y espantan a los fantasmas. Así que, en esta aventura, donde tu objetivo es verte frente a frente con un fantasma, dejarás el “espantafantasmas” en casa. Además, no te queda de otra ya que tienes tu teléfono castigado, tus papás te lo recogieron para obligarte a salir de tu cuarto y empezar a hacer amigos y no te lo regresarán hasta verte en el exterior haciendo camaradas.

Te pones chamarra, tomas tu mochila y sales rumbo al centro. Tu casa se ubica cerca de la Pascualita. Primero cruzas el parque revolución donde se encuentra el mausoleo de Pancho Villa, avanzas por la calle Bolívar donde tienes la oportunidad de admirar la Quinta Gameros y unas cuadras más adelante, la Quinta Touché, o como la llaman, La casa de las lágrimas (donde, por cierto, tienes otro trabajo). Rápidamente llegas a la calle Ocampo donde se encuentra la tienda en cuestión, caminas las últimas cuadras disfrutando de un olor a lluvia lejana. Conforme te vas acercando a tu objetivo, un sudor frío desciende por tu cabeza. Sacas la grabadora de la mochila y realizas tu primera grabación:

—¿Miedo o emoción?

Un minuto después, llegas a la tienda de novias “La Popular”. Lo primero que ves es el famoso escaparate, ¡resulta imperdible e inconfundible! En el ventanal se puede leer: “La casa de Pascualita”. Permaneces boquiabierto, ¡allí está el maniquí de la Pascualita! Alta, real, ¡muy real! Vestida con un hermoso y elaborado traje de novia blanco. Su piel es pálida y sus ojos son cafés, con pestañas y cejas bien delineadas.

—¡Parece una mujer de verdad! —grabas.

La tienda es grande, de dos pisos, con varios escaparates con un maniquí cada uno. Todo el día el cielo ha permanecido nublado, no obstante, el sol se asoma solo para ponerse y dar paso a la noche.

Continúas grabando con la mirada de la Pascualita siguiéndote.

—Son las 6:30 de la tarde, media hora antes del cierre de la tienda, el maniquí parece observarme, haré una serie de pruebas —grabas.

Decides probar moverte, caminas dos pasos a la derecha y los ojos del maniquí parecen seguirte, regresas unos pasos a la izquierda y su mirada aun te sigue.

—Siento que el aire me falta y el corazón me late a mil por hora. Es el inicio perfecto de una pesadilla, un maniquí que no deja de mirarme —grabas.

Te sientes satisfecho de cómo va resultando el *podcast*, sin embargo, observas nervioso la inquietante mirada de la Pascualita. De repente sientes la presencia de alguien junto a ti. Hay una mujer joven, de cabello lacio, largo y castaño, delgada y con una gabardina café, admirando el maniquí junto a ti.

—Es hermoso, ¿verdad? —pregunta la mujer.

—¿El maniquí? —preguntas.

—¡No! El vestido, voy casarme y ese es el vestido perfecto.

—Si desea comprarlo será mejor que entre ya, faltan quince minutos para cerrar —dices.

—¡Ni loca! El vestido es perfecto, pero jamás entraría a este lugar.

18

—¿Por qué da muy caro la tienda? —preguntas.

—Por la leyenda —contesta.

Aunque sabes claramente a lo que se refiere finges demencia y empiezas a grabar lo que dice:

—Observa sus ojos... ¡Sus pestañas naturales, las arrugas y pecas! ¡No lo creo! Y mejor me voy antes de que pestañee o haga algo que me ocasione un infarto.

Antes de irse la joven, se acerca a ti y te susurra algo al oído que te deja helado...

Observas a la joven alejarse, primero lentamente, volteando la mirada hacia a ti, cada dos o tres pasos y después la ves caminar a paso veloz con rumbo a la siguiente tienda de vestidos. Intentas procesar lo que la chica te dijo e intentas decidir:

¿Qué haces?

Prefieres volver a tu casa e informarte un poco más acerca de la leyenda, leyendo “Guía de leyendas Chihuahuenses para cazafantasmas”, en otras palabras, ¿renuncias a todos tus planes y te enteras de todo, sano y salvo en tu casa? Después de todo, hoy por hoy, jamás has escuchado de alguien que se le haya aparecido un fantasma, mientras ve *Netflix* o navega por *Instagram* o *Tiktok*.

O... ¿sigues con tu plan de entrar a la tienda y desentrañar el misterio de la Pascualita?

Ha oscurecido, comienza a lloviznar y un fuerte viento pronostica tormenta. Debes decidir rápido. Antes de tomar la decisión, ten en cuenta lo que la extraña te susurró:

—Una noche como hoy, exactamente dentro de una hora, se cumplen 100 años de la boda de Pascualita, cien años del día tormentoso en el que murió. Además, hoy se presenta el fenómeno astronómico conocido como luna de sangre y además es jueves santo, y si yo fuera tú, no entraría a esta tienda, ni a comprar un listón.

Si **entras a la tienda** según tu plan, pasa a la página **20**.

Si **vuelves a la seguridad de tu casa**, pasa a la página **32**.

20

Entras a la tienda, ¡debes cumplir tu sueño! Aun así, sientes un escalofrío, la tienda, aunque remodelada, huele a antiguo, hay varios maniquís con largos vestidos, muchos anaqueles y vitrinas.

—¡Amontonada! Aunque la tienda luce como un cementerio de maniquís, lo tétrico es lo atiborrado de chinches de este lugar —grabas

En la entrada hay una máquina de coser antigua en venta, a la derecha hay un estante lleno de las coronas que usan las quinceañeras y las reinas de graduación. Te quedas un momento mirando los vestidos a tu alrededor, hay de todos los colores, formas y tamaños, algunos son sencillos y elegantes, otros son extravagantes pero sombríos.

Hay varios empleados y llamas la atención de una amable y joven vendedora, de grandes ojos cafés y pronunciadas ojeras.

—¿Puedo ayudarte?

—Hola, puede enseñarme una de esas coronas, la necesito para hombre —improvisas rápidamente.

—Tiara, se llaman tiaras, claro que sí, espérame un momento, iré a buscar una para caballero.

—Gracias, aquí espero —mientes.

La vendedora desaparece y no pierdes más el tiempo, buscas el baño, al encontrarlo, entras y permaneces oculto. Los minutos pasan y sientes la adrenalina de estar viviendo una aventura verdadera, temes ser descubierto y guardas silencio total, después de un rato, que te parece eterno, las luces se apagan y escuchas el sonido del personal abandonando el establecimiento.

Convencido de estar solo en la tienda, sales de tu escondite.

—7:15 p.m. El silencio es sepulcral, señal de estar en la tienda completamente solo. Inicia la exploración, inicia la búsqueda del maniquí viviente, de la Pascualita —grabas.

Sales del baño lentamente y observas el establecimiento una vez más. Sientes un poco de temor, los maniqués y vestidos lucen más aterradores en la penumbra, las sombras y cambios de luz dan movimiento a los maniqués. Abres la mochila y sacas la linterna, la enciendes y te armas de valor. Buscas orientarte, la tienda tiene una doble altura, un tipo de balcón que rodea toda la tienda, con un barandal de madera, la parte de arriba se ve mucho más amontonada de chinchas que la parte de abajo.

—Este lugar es el escenario ideal para un videojuego de *slasher*, oscuro, figuras humanas estáticas, sombrías por todos lados —grabas inspirado.

Aluzas lentamente de izquierda a derecha el establecimiento, comienzas iluminando las vitrinas con todo tipo de accesorios detrás de sus cristales y sobre ellas grandes cajas blancas para empaquetar vestidos. Hay una línea de maniqués sin cabeza con vestidos de novias en una plataforma entre el primer piso y el segundo, también hay vestidos elegantes para niñas en sus respectivos maniqués. Descubres una puerta de madera antigua al final del establecimiento y las escaleras que llevan la segunda planta junto a la puerta principal.

Los aparadores están tapados por dentro con una pared de tablaroca, así que debes buscar la entrada al exhibidor

22

donde está la Pascualita. Te orientas conforme recuerdas su ubicación vista desde el exterior y rápidamente lo ubicas, el exhibidor principal se encuentra exactamente enfrente de ti.

—Voy caminando directamente hacia el aparador donde se encuentra la legendaria “Pascualita” —grabas—, estoy a pocos pasos de resolver el misterio.

Entre más avanzas por la tienda sientes más temor, sin embargo, deseas fervientemente ver un fantasma y estas seguro de estar en el lugar correcto. Caminas torpemente a través de la oscuridad y después de tropezar con todo lo posible llegas al lugar exacto, abres la puerta de tablaroca... Lo que ves... Te llena de terror.

¡No lo puedes creer!

—¡No es cierto! ¡Imposible! —grabas—. ¡La Pascualita no se encuentra en su aparador!

El exhibidor se encuentra vacío, puedes ver hacia la calle, observas en el exterior los carros pasar. Las luces amarillas y difusas de los arbotantes de la calle filtran por el escaparate un resplandor espectral, una pareja camina por la banqueta, salen de las sombras para pasar por debajo del arbotante y desaparecen de manera fantasmal al volver a las sombras. Intentas enfocar tu vista en el interior a pesar de la oscuridad y ves tu reflejo en la vidriera, te percatas de tu cara de susto, jamás habías visto tu rostro envuelto en pánico. No logras pensar con claridad, no sabes qué hacer, de pronto sientes un escalofrío, como si estuvieras siendo observado por algo que no puedes ver.

—Si sumas $1 + 1$, siempre el resultado es: 2, la Pascualita no está en su lugar + alguien me mira, ¡quien escuche este podcast ya puede imaginar el resultado! —grabas más por nerviosismo que por necesidad.

Las cosas empeoran cuando oyes una risita proveniente de la parte más oscura de la tienda.

—El maniquí no está, alguien me observa y escucho una risita al final de la tienda, no soy nuevo en estos temas, he jugado suficientes videojuegos de terror para saber el momento exacto cuando están por aparecer de manera violenta, los zombis, *slashers* o el payaso asesino. Créanme esto se va a complicar —grabas con voz temblorosa.

Tienes un segundo para decidir:

¿Te olvidas de fantasmas, de grabar podcasts y de todo y corres despavorido a buscar la salida? o ¿decides armarte de valor y averiguar de quién es la risa?

Si **buscas una salida**, pasa a la página 56.

Si **decides averiguar**, pasa a la página 24.

24

—Jugando *Lethal Company* online contra los coreanos aprendí a siempre enfrentar los miedos, nunca correr de ellos, cuando huyes de una amenaza desconocida, ésta, te derrotará por la espalda, si la enfrentas es muy posible que, peleando, la derrotas, sabiduría *gamer* —grabas muy nervioso.

Decides averiguar de una vez por todas si la Pascualita realmente vive o no. Volteas con dirección a donde se es-cucha la risita e iluminas con tu lámpara, no ves nada fuera de lo común. Caminas lentamente entre los maniqués iluminando sus caras y comprobando con la ayuda de la lámpara que no se muevan. Ninguno parece seguirte con la mirada, ¡hasta ahora!

Decides hacer una pausa y con la ayuda de tu linterna, leer “Guía de leyendas Chihuahuenses para cazafantasmas” y así saber contra que te estás enfrentando.

La Pascualita era la hija de la dueña de la tienda, quien murió envenenada el día de su boda. Para preservar su belleza y amor eterno, la dueña la transformó en la Pascualita, un maniquí tan realista...

No habías leído más de tres párrafos cuando vuelves a escuchar la risita, rápidamente guardas el libro, aluzas a los té-tricos maniqués sin cabeza que tienes adelante, cuando una pequeña mano proveniente detrás de ti, jala tu chamarra dos veces indicándote que voltees.

¡Imposible no gritar y brincar!

Aunque con el tremendo brinco que diste, tropezaste con todo tipo de velos, frazadas, accesorios, tiaras y maniqués, logras incorporarte rápidamente, recoges tu mochila y tu linterna que salieron volando con el susto. Sea lo que sea que

jaló tu chamarra, aún se encuentra detrás tuyo y ha comenzado a reír quedamente, esa risita te pone los pelos de punta y sientes como tus fuerzas desvanecen, no deseas voltear, enfrente de ti está la puerta de madera antigua, semiabierta, donde se escucha como si rascaran algo.

—El silencio total que reinaba al salir del baño se ha convertido en la tétrica combinación de una risa espeluznante y de un extraño rasguño detrás de una puerta... ¿Solo? ¡Definitivamente no estoy solo! —grabas, lo que piensas puede ser tu última grabación.

Respiras hondo y analizas tus únicas dos opciones.

Escuchas tu respiración, la tenue risita y definitivamente alguien rasca la pared o algo del otro lado de la puerta.

—¿Si esta fuera una historia de Stephen King, cual opción sería la correcta? —grabas.

¿Permaneces y enfrentas la risa misteriosa detrás de ti o corres sin voltear rumbo a la puerta abierta?

Si **permaneces**, pasa a la **página siguiente**.

Si **huyes** corriendo hacia la puerta donde oyes rascar, pasa a la página **30**.

26

Decides valientemente permanecer, voltear y enfrentar a ... ¿Pascualita?

Delante de ti hay tres sombras amenazadoras, las sombras de tres personas, tan solo que te parecen muy bajitas para ser el tenebroso maniquí, buscas con tus manos la lámpara de mano en el suelo sin dejar de observar las sombras y cuando por fin logras encontrarla, iluminas y descubres tres pequeños maniquís con vestidos de niñas, aluzas el primer rostro y es una figurilla estática vestida con un exuberante vestido azul, aluzas el rostro de la segunda muñeca y aunque es tétrica, también es solamente porcelana y plástico vestido con un complicado atuendo naranja. Iluminas al tercer maniquí, empiezas con el vestido y notas que es diferente a los otros dos, este no es de gala, de hecho, es común, desgastado y anticuado, diriges la linterna a su rostro y notas unas facciones demasiados reales, es la cara exageradamente real de una niña.

—¡Que maniquí tan bien hecho! —grabas.

Cuando te sonrío... ¡Sueñas la grabadora y la linterna, gritas y brincas nuevamente! Nuevamente tienes que incorporarte, buscas tu mochila y la linterna en medio del desorden y la penetrante oscuridad, encuentras la lámpara, vuelves a iluminar a la niña, ahora la tienes a un paso de distancia enfrente de ti y el terror que te ha perseguido por los últimos minutos disminuye y se convierte en sorpresa al ver el rostro iluminado de una pequeña niña, sonriente y al parecer divertida con tu situación.

—¡Hola! Me llamo Rina, bueno Marina, pero me dicen Rina —aclara la niña y después ríe tímidamente.

—¿Qué... haces aquí? —preguntas titubeante.

—Mi mamá se olvidó de mí, estábamos viendo vestidos de novias y cuando terminó se fue sin mí.

La niña tiene el pelo castaño y largo, y viste un vestido blanco de botones con un lazo rojo. Su rostro es pálido aún y cuando su tez es morena, sus ojos son verdes y casi nunca o nunca parpadean, tiene cabello rizado y enmarañado, imposible de peinar, piensas tú.

—¿Es en serio? — preguntas.

—¡Sí! Es la tercera vez que pasa, la primera vez en la oficina de correos y la segunda en un funeral, permanecí toda la noche en la funeraria encerrada junto a tres muertitos. Tuve que dormir dentro de un ataúd... no puedo decirte que dormí cómodamente, pero...

Por un momento la historia de la niña comienza a distraerte y cuando estabas a punto de preguntarle acerca de su atollondrada mamá, recuerdas algo muy importante:

¡El maniquí de Pascualita no está en su lugar!

—¡Espera niña! Debemos estar alerta, hay un fantasma o maniquí viviente acechándonos. ¿Ves ese aparador? ¡Ahí debería estar el maniquí!

La niña observa tu cara de terror y de nuevo suelta esa extraña risita que empiezas a odiar.

Buscas la grabadora en el suelo, al encontrarla intentas grabar cuando eres interrumpido por la pequeña niña.

—¡Claro que no! —dice—. Las empleadas bajaron al sótano con el maniquí antes de irse.

—Debí imaginar eso —contestas sintiéndote un poco tonto.

Te sientes desilusionado, un poco frustrado, aun tienes miedo, el ambiente, la tétrica niña, los maniquís, las som-

28

bras... Aún no te sientes a salvo, sin embargo, debes disimular ante tu compañera involuntaria de aventuras.

—Y tú... ¿Qué haces aquí? —pregunta la niña.

Le cuentas toda la historia, tu emprendimiento como cazador de leyendas y fantasmas y todo sobre tu sueño de ver un fantasma.

—Encontrar a un fantasma es más sencillo de lo que la gente piensa. Mira, sí en verdad deseas conocer un fantasma, salgamos de esta aburrida tienda, acompáñame y conocerás una leyenda nueva, te aseguro que conocerás a un fantasma real —te invita Rina.

—¿Leyenda nueva? Se escucha interesante —dices.

—Una leyenda que no encontrarás en ningún libro.

Aunque ya cobraste tus servicios por haber investigado en la tienda, te sientes desilusionado por no haber visto un fantasma, así que puedes dar por terminada la aventura tomándote una *selfie* con la cámara *espectrograf*, te servirá como prueba de tu investigación y recuerdo de tu aventura, ya con la foto puedes regresar a casa. Por otro lado, puedes seguir investigando más a fondo la tienda, si piensas que aun puedes encontrar algo sobrenatural o también... puedes acompañar a la niña en busca de otra leyenda. La noche es joven y puedes invitar tu nueva amiga a investigar tus otros dos trabajos pendientes:

Liberar la Quinta de las lágrimas de un fantasma y...

Descubrir el misterio que rodea al calabozo de don Miguel Hidalgo.

—La situación se complica, llevo tal vez una hora en este lugar y no he encontrado nada paranormal, podemos seguir explorando el lugar o ir a la caza de nuevas leyendas —grabas.

¿Qué decides?

Si **tomas la foto** y das por terminada tu aventura, pasa a la página **58**.

Si decides **salir de la tienda e ir al calabozo de Miguel Hidalgo**, pasa a la página **35**.

Si decides **ir a la Quinta Touché**, pasa a la página **65**.

Si decides **ir a donde sea que Rina quiera llevarte** y probar suerte en tu búsqueda de fantasmas, pasa a la página **42**.

Si decides **seguir investigando la tienda**, pasa a la página **50**.

30

Corres, abres y cruzas la puerta, encuentras una escalera de caracol de madera muy antigua que desciende en la oscuridad, aun escuchas a alguien rascar, sonido que te pone los pelos de punta, ¡claro que no como la risita! Comienzas el descenso lentamente aluzando con la linterna escalón por escalón, tratas de hacer el menor ruido posible, aun así, la escalera cruje con tus pasos, delatando tu presencia, el barandal y pasamanos se están deshaciendo. La luz se desvanece gradualmente a medida que descendes lo que parece una escalera interminable. Al llegar al final, te encuentras en un amplio sótano.

—Si la parte de arriba de la tienda era terrorífica, ¡el sótano es mil veces peor! La oscuridad es total, huele a humedad, a misterio y a problemas. La penumbra absorbe la luz de la linterna, las sombras en las paredes no lucen amenazadoras, ¡al contrario! Parecen advertirme algo —grabas.

Quedas muy satisfecho con la grabación y sigues examinando el lugar. El suelo de piedra y las paredes de adobe desgastado revelan la antigüedad del lugar. Largas tuberías cruzan el techo.

El silencio total solo es roto por el eco de tu respiración. De repente, escuchas el ruido que te trajo hasta aquí. Es como un golpe seco, seguido de un rasguño. Hay una serie de estantes polvorientos alineados contra las paredes repletos de cajas blancas y objetos cubiertos por telarañas. La luz de la linterna descubre cabezas, torsos y brazos de maniquís, armazones metálicos, estantes y una tarántula gigante entre la oscuridad.

—Imposible imaginar un lugar más adecuado para encontrar un fantasma, un monstruo o un cadáver convertido en figurilla para exhibir vestidos de novia —grabas.

Hay una ventana y una puerta que dan a otro cuarto, entras y encuentras figuras humanas cubiertas por sábanas llenas de polvo, esperas y sean maniqués, al parecer sólo hay dos maniqués descubiertos: uno es un maniqué de sastre, es el modelo del torso humano, representa la parte superior del cuerpo, desde los hombros hasta la cintura, tiene medidas grabadas; el segundo es el maniqué de una mujer sentado en una silla junto al maniqué de sastre... ¡Luce como la Pascualita! Te acercas, el eco de tus pasos resuena, creando una sensación de infinitud.

Tu sexto sentido te sugiere que regreses, igual no le escuchas, te armas de valor y te acercas a la figura que se oculta en la oscuridad. ¡Definitivamente es el maniqué de la Pascualita! Está sentada en una silla, junto a una máquina de coser muy antigua y tiene en su regazo un costurero, de esos que usaban los sastres décadas atrás para arreglar la ropa. Tiene una aguja grande en una mano y un hilo en la otra. Estaba remendando algo sobre su propio cuerpo.

—¿Eres un fantasma? —le preguntas con voz firme.

Pascualita no responde, solo voltea a verte y sonríe con una mueca malvada y escalofriante. Con movimientos duros y torpes, aparta el costurero, se pone de pie y empieza a caminar. Te das cuenta de que no es un fantasma. Es algo más. Algo terrible.

El maniqué se mueve hacia ti.

—¡Socorro! ¡Ayuda! —gritas con todas tus fuerzas.

Pero nadie te escucha. Estás solo en el sótano. Solo con un maniqué. Solo con la Pascualita.

FIN.

32

Piensas bien las cosas y llegas a la conclusión de que todo tu plan y todo tu emprendimiento es una locura. Regresas a tu casa caminando tranquilamente, disfrutando del clima fresco, dándole vueltas a la idea de la Pascualita. Al llegar a tu casa, encuentras a tu abuelita esperándote afuera, sentada en el porche de la casa.

—¿Dónde andabas nieto?

Tu abuelita es muy alivianada así que decides contarle tu idea y preguntarle que sabe ella de la leyenda.

—Te contaré— accede ella.

Te sientas junto a ella y prestas mucha atención.

—Desde hace mucho tiempo, en la ciudad de Chihuahua, hay una tienda de vestidos de novia llamada “La Popular”. En el escaparate de esta tienda, hay un maniquí muy especial que todos conocían como La Pascualita.

—¿Hace cuánto tiempo? —preguntas.

—Todavía no nacía yo, incluso mi mamá debería estar por nacer cuando llegó la Pascualita a su aparador. Total, que la Pascualita no era un maniquí común y corriente; tenía un aspecto muy realista, con detalles tan finos que parecía una persona de verdad. La leyenda dice que la Pascualita era en realidad la hija de la dueña de la tienda, quien había fallecido trágicamente el día de su boda por la picadura de una araña venenosa.

—¿Y cómo conoces la historia? —interrumpes.

—Me la contó mi abuela, en fin, que unos dicen que la madre, destrozada por la pérdida, decidió preservar el cuerpo de su hija y colocarlo en el escaparate como un maniquí. Desde entonces todos vamos de curiosos a conocerla, yo fui a tu edad por primera vez, nieto, incluso quise entrar y tocarla.



34

—¿Y lo hiciste?

—¡Claro que no, solo un loco haría algo así! Desde el exterior, por la ventana del aparador, me di cuenta de que sus ojos me seguían e incluso creo que cambió de posición por sí misma cuando nadie la estaba mirando. Es un maniquí muy bien hecho o hay algo mágico o sobrenatural en ella. Y así, la Pascualita se ha convertido en una leyenda, rodeada de misterio y curiosidad —concluye tu abuelita.

Te despides de tu abue para irte a dormir. Esa noche en tu cama, piensas en que estuviste a unos pasos de cumplir tu sueño, pero decidiste mejor no arriesgarte.

—¡Solo un loco haría algo así! —dijo tu abuelita.

Al parecer no eres ese loco y desafortunadamente jamás sabrás la verdad acerca de la leyenda de Pascualita, permanecerá siendo uno más de los misterios sin resolver en la historia y la cultura de Chihuahua.

FIN.

Decides seguir “chambeando” como dice tu papá y sales de la tienda con rumbo al calabozo de don Miguel Hidalgo, dentro del Museo Casa Chihuahua.

—Estamos saliendo mi nueva amiguita y yo de la tienda con rumbo a lo desconocido, sólo la luna llena y una lluvia que no moja, nos acompañan por las calles vacías y empedradas del centro de la ciudad —grabas sintiéndote inspirado.

—¿En verdad soy tu amiga? —pregunta Rina.

—Claro, amiga y compañera de aventura.

—¿Por qué grabas todo?

—En caso de encontrar un fantasma publicaré un *podcast*.

—¿Qué es un *podcast*?

—Es Buena pregunta... Es escuchar una historia, pero sin video, sin imagen, aunque la plataforma pueda tener video... algo así

—¡Ah! En mi casa lo llamamos radio, estas grabando una radionovela. ¡Que padre!

Rina parece muy segura de conocer el camino y la sigues a paso veloz, pues comienza a llover. Recorres la totalidad de la calle Libertad, avenida con suelo de adoquín, cerrada al tráfico vehicular y acondicionada para tráfico turístico y comercial. Diez minutos después detienen la marcha y dice Rina:

—Hemos llegado.

Estás ante el imponente Museo Casa Chihuahua.

—Esta es la oficina de correos, a la vuelta se encuentra el calabozo —aclara Rina.

—¡No! Es un museo —le corriges.

—¡No, Es la oficina de correos! Aquí me olvidó mi mamá... la primera vez.

36

—Aquí se encuentra también el calabozo de Miguel Hidalgo, es parte del museo —aclaras.

Ambos se refugian de la lluvia bajo la techumbre que cubre la puerta principal, acto seguido sacas tu “Guía de leyendas chihuahuenses para cazafantasmas”.

—Museo Casa Chihuahua —lees en voz alta—, hogar del fantasma de la niña extraviada en la época de cuando era oficina de correos, se dice que el espíritu aún espera paciente que regresen por ella...

—Espérame aquí, abriré la puerta y podremos entrar y esperaremos a mi madre, no me gusta esperar sola, no me gusta estar sola, tengo miedo de estar sola....

Rina camina hacia la puerta gigantesca puerta de madera y cristal y la atraviesa de manera fantasmagórica.

—Es obvio que Rina es la leyenda de la niña que atraviesa el patio interior de la Casa Chihuahua todas las noches. Por eso no sabe lo que es un *podcast*, por eso usa esa extraña ropa, pero... ¿Qué hacía en la tienda? —grabas.

La niña fantasma regresa.

—¡Eres un fantasma! —le dices.

—Cuando nos conocimos te dije que me habían olvidado en la oficina de correos y creo que aquí morí, después me llevaron a una funeraria y ahí me olvidaron junto a tres muertitos para siempre... creo y era mi funeral —aclaras Rina con una profunda tristeza.

Rina cumplió su palabra, la puerta del museo se abrió aparentemente sola. Rina se adelanta y entra al museo, caminas lentamente detrás de ella hasta llegar a la puerta y entras,

avanzas hasta el patio interior del museo y lo primero que escuchas es un ruido escalofriante.

—Espera Rina, algo horrible acecha.

Piensas en sacar tu guía para tratar de encontrar qué tipo de monstruo puede generar tal ruido infernal, sin embargo, decides avanzar e investigar y descubres el terrible origen: ¡el guardia dormía profundamente en su estación de vigilancia, sus ronquidos llenaban el recinto de manera espectral! Rina ríe de nuevo, divertida.

—Bueno, aquí me despido — dice Rina—. Ya llegaron por mí.

—No ... entiendo... —le contestas desconcertado.

—Solo necesitaba cumplir mi sueño al igual que tú.

—¿Cuál es tu sueño?

—Tener un amigo, y ahora que lo tengo ya puedo descansar.

En eso ves como una luz hermosa y brillante ilumina a Rina.

—Gracias y adiós, amigo, y recuerda que los sueños siempre se hacen realidad —se despide Rina con una sonrisa.

La luz y Rina desaparecen.

38

Sientes un poco de tristeza, en ese pequeño tiempo de conocerla, le tomaste cariño, y la verdad es que tú también necesitas una amiga. Te encaminas al sótano, sabes que hay una puerta trasera ahí. Bajas las escaleras y caminas rumbo a la puerta y de repente escuchas una voz queda, casi un susurro salir de donde adivinas es el legendario calabozo de Miguel Hidalgo. En ese lugar vivió sus últimos días el padre de la patria antes de ser fusilado, es probable que su fantasma ronde por ahí.

¡Aun tienes trabajo por terminar!

Si te sientes satisfecho al conocer a Rina y **decides ir a casa**, pasa a la página **62**.

Si **deseas conocer el misterioso calabozo de Miguel Hidalgo**, pasa la página siguiente.

—He alcanzado mi sueño, he conocido a un fantasma, sin embargo, ya estoy en el museo más embrujado de Chihuahua así que seguiré cazando leyendas y fantasmas —grabas.

Sigues en el sótano del Museo Casa Chihuahua. Caminas unos pasos y llegas a una bifurcación: del lado izquierdo hay una escalera angosta y alta y a la derecha varias salas de exhibición, una de ellas es claramente el calabozo. Sigues escuchando un susurro, das vuelta a la derecha y continuas hasta llegar al lugar más antiguo y espeluznante del museo: el antiguo calabozo de Miguel Hidalgo.

Escuchas ahora mucho más claro el susurro:

—Entra si te atreves al calabozo de Hidalgo, donde el frío te calará hasta los huesos y el silencio te hará sentir el peso de la historia.

El calabozo de don Miguel Hidalgo es un lugar oscuro y frío donde el padre de la patria pasó sus últimos meses de vida. Entrás al calabozo, lo observas, es un largo túnel vertical con el techo de concreto en forma de bóveda, las paredes se encuentran formadas de grandes piedras, tal vez de cantera, y el piso es de piedra negra. La construcción debe tener al menos tres siglos. En el interior sólo hay un catre, una mesa, un candelabro y un crucifijo, objetos que tal vez utilizó Hidalgo durante su cautiverio. En las paredes se pueden ver dos reproducciones en bronce de los versos que escribió con carbón horas antes de su muerte, en los que agradecía las atenciones de sus carceleros.

40

—Este lugar te conecta con la historia, te lleva al pasado con un solo *click*, literal es un viaje en el tiempo —grabas.

De repente, escuchas una voz profunda y con un acento raro que te dice:

—Hola, amigo. ¿Qué haces aquí?

Te levantas y ves a un hombre vestido de cura. Tiene el pelo blanco y la cara arrugada. Te mira con una sonrisa. Te das cuenta de que es Miguel Hidalgo. Te quedas paralizado de miedo. Él se acerca a ti y te dice:

—No te asustes. Te voy a mostrar el verdadero significado de la independencia.

Te agarra del brazo y te arrastra hacia la celda.

—Aquí, en estas paredes construidas por los jesuitas en 1718, vas a aprender lo que es la libertad. La libertad de morir por tu patria. La libertad de ser fusilado como yo —dice.

Te apunta con una pistola y te dice:

—Adiós, amigo. Que Dios te bendiga.

Dispara la pistola y una etiqueta amarilla que dice “Ganador” aparece del cañón del arma.

Miguel Hidalgo guarda la pistola, saca una medalla de su bolsillo y la pone en tu pecho. Te dice:

—Felicidades, amigo. Eres el ganador del concurso de historia del museo. Has demostrado tu conocimiento y tu valor. Ahora te vamos a premiar con un viaje a la Ciudad de México, donde podrás conocer el Palacio Nacional y el Ángel de la Independencia. ¿Qué te parece?

Entran más personas aplaudiendo y quedas boquiabierto y confundido. No sabes si creerle o no.

—No hay fantasma, amigo, decidimos contratarte para darte un susto y un premio. Soy el director del museo y esto es una cámara oculta. Todo está grabado y lo vamos a subir a *YouTube* como promoción del museo. ¿Te gustó la broma?

Te invita a salir. Te lleva al patio central, donde te espera el resto del equipo del museo. Todos te aplauden y te felicitan. Te sientes aliviado y enojado al mismo tiempo. Te das cuenta de que tu aventura en el calabozo de Hidalgo fue una broma y una mentira. Además, estás enojado. ¡No te pagaran la investigación!

Era mucho esperar conocer dos fantasmas en un día... ¿o no?

FIN.

42

La curiosidad te lleva a acompañar a la pequeña niña.

—¿A dónde vamos? —preguntas.

—Al hospital verde —contesta con esa risa extraña.

Sales de la tienda, hace un tiempo horrible, llueve y el viento sopla con fuerza.

—Esperaremos el pasar de un taxi —dice.

Retumban los truenos y un relámpago cruza el firmamento, intentan resguardarse por medio minuto, en eso tú y tu pequeña compañera vislumbran un taxi amarillo con negro, la marca dice *Dodge Dart*, es un carro antiguo, pero luce como nuevo.

Rina le hace la parada e inmediatamente detiene la marcha, nunca lo habías hecho, solo has viajado en *Uber*. Suben al taxi sin pensarlo mucho, solo deseas refugiarte de la tempestad. El conductor es un hombre de mediana edad, con una barba canosa y unos lentes oscuros. No saluda ni pregunta a dónde van, solo arranca el motor y se incorpora al escaso tráfico.

—Al hospital verde, por favor —dice Rina.

El taxi no tiene taxímetro ni GPS, solo un estéreo antiguo de casetes, que emite una música extraña y una voz que habla en un idioma desconocido. Te encuentras todo mojado y despeinado, volteas a ver a Rina, quien se encuentra seca y alineada. El clima empeora mientras avanzas calle tras calle, hasta salir del centro y tomar la avenida principal que lleva al hospital verde.

—¿Están seguros de querer ir al hospital verde? ¡Es un lugar escalofriante! ¿Saben por qué? Les voy a contar — dice el conductor—. El Hospital Verde antes fue una mansión cons-

truida por una familia rica a principios del siglo XX, la abandonaron cuando se armaron los trancazos por la Revolución Mexicana.

—Espéreme grabaré todo para el *podcast* —interrumpes.

—Durante la guerra, el lugar se usó como hospital para atender a los heridos, y luego se convirtió en un hospital de caridad para los pobres, dirigido por unas monjas. El hospital era muy querido y socorrido por la gente, pero también daba ñañas.

—¿Ñañas? —vuelves a interrumpir.

—Se dice que, en 1954, hubo un cortocircuito que provocó un incendio que arrasó con todo el edificio, y muchas personas murieron calcinadas, incluyendo a las monjas y a los pacientes. Desde entonces, el lugar quedó en ruinas, y solo se conserva una torre que se ve desde la calle. Pero lo más aterrador es que el hospital está embrujado por los espíritus de los que murieron ahí, y que se aparecen por las noches.

—¡Mentiras! —dice Rina—. ¡El hospital aun funciona!

—Hay muchas historias de personas que han visto o escuchado cosas extrañas en el Hospital Verde, como luces, gritos, lamentos, sombras, o apariciones. Una de las leyendas más conocidas es la de la enfermera fantasma... Una mujer vestida de blanco que se sube a los taxis y pide que la lleven al hospital, acceden a llevarla y siempre desaparece antes de llegar. Se cree que es el espíritu de una monja que trabajó ahí y murió en el incendio, también se aparece en los salones de la universidad que construyeron a un costado del hospital.

El conductor guarda silencio, y aunque el taxi está oscuro y él te da la espalda, sabes que sonrío. Ahora recuerdas

44

todo este asunto del hospital verde, tu papá te contaba que cuando era Scout, lo llevaban ahí como una de las pruebas de valor antes de otorgarle la promesa, que es la ceremonia con la cual se convierten oficialmente en *boy scouts* y tu mamá estudió en la universidad que se encuentra a un lado de lo que era el hospital y cuenta que ahí se aparecía una monja.

—Hay una enfermera haciendo la parada —dice Rina.

—¡No es cierto! —exclamas.

—¡Si! ¡Mírala! —dice Rina.

—Me refiero a que... —comienzas a decir, pero te interrumpes—. Debo grabar esto para el podcast —dices.

Acto seguido sacas la grabadora y comienzas a grabar sin decir palabra alguna.

Intentas sacar la guía de leyendas de la mochila, sin embargo, te interrumpe el taxista, les pregunta si debe orillarse y llevarla.

—Está muy feo el clima, pobrecita —dice Rina.

—Usted manda joven —dice el taxista.

—Si esta fuera una película de terror, ¿qué harían? Lluve de manera tormentosa, se dirigen a un hospital embrujado donde existe la leyenda de una enfermera fantasma y resulta que una enfermera con aspecto misterioso pide que la lleven. ¿Qué harían? —grabas.

Si **decides detenerte y llevar a la enfermera**, pasa a la página siguiente.

Si **decides ignorarla**, pasa a la página 48.



46

El taxi se detiene y la mujer vestida con uniforme de enfermera verde con blanco y una especie de capucha verde, entra al taxi. Tiene el rostro pálido y asustado.

—¡Necesito llegar al hospital urgentemente, es una emergencia! —pide la extraña mujer.

—Nosotros vamos al hospital verde —contesta Rina.

—El hospital ya no está en funcionamiento —dices.

—Ese es mi hospital... —concluyó satisfecha ignorando tu comentario.

La enfermera se sienta a tu lado, está tan alterada y nerviosa como nunca has visto a alguien. Porta una especie de capuchón como el que usan las monjas, se lo quita y debajo de este, porta una cofia verde con una cruz blanca. Su uniforme es verde con solapas blancas, es joven, bella y tiene una mancha en la cara, trae la cara tiznada, como con manchas de hollín.

El taxi avanza por las calles vacías y oscuras. La lluvia golpea el parabrisas. La enfermera mira por la ventana, como si esperara ver el hospital en cualquier momento. Intentas calmarla y consolarla. Le preguntas su nombre.

—Laura —contesta.

Le dices tu nombre y cuando lo haces te voltea a ver con una cara de asombro que te hiela la sangre, como si te conociera. Debajo de sus ojos aparecen unas manchas negras como si se le hubiera corrido el maquillaje por la lluvia o por llorar y sus ojos son cafés, vacíos, inexpresivos te miran sin parpadear.

El taxi llega al hospital, no logras despegar la vista de la enfermera. El conductor te avisas que has llegado:

—Hemos llegado, son cinco pesos.

—¿Cinco pesos? —preguntas incrédulo.

—Todo ha subido joven, desde la llegada a la presidencia de Adolfo López Mateos.

Volteas a ver a la enfermera y das un grito ahogado al descubrir que ha desaparecido, inmediatamente volteas al lado izquierdo para ver la cara de asombro de Rina y tampoco está en su lugar. Nervioso y con miedo intentas encontrar la explicación racional en lo que sacas cien pesos para pagarle al taxista, al extender la mano con el billete, te percatas que el taxista también ha desaparecido. Estas solo en el automóvil, es obvio que ninguna puerta se ha abierto, un pequeño escalofrío te recorre al mismo tiempo que un golpe de adrenalina te obliga a salir disparado del taxi.

Estás en un gran estacionamiento de una universidad, el taxi se detuvo junto a las ruinas del hospital verde. La noche permanece oscura y tormentosa, volteas a ver el taxi y también ha desaparecido. Un rayo ilumina el cielo y revela la silueta de una torre antigua, redonda, alta con techo de tejas verdes y solitaria, cerca de esta se yergue otra torre más pequeña, cuadrada y sin techo.

Al parecer tienes dos opciones esperar otro taxi y regresar a casa o resguardarte en la misteriosa torre del inclemente clima y esperar que aminore la tormenta. Para ayudarte a decidir el clima empeora, el viento golpea salvajemente tu cara y la lluvia acrecienta.

¡Espera! Ya no podrás tomar esa decisión, también comienzas a desaparecer, es la hora de regresar, también tú, al cementerio, a tu tumba.

FIN.

48

Decides ignorar a la enfermera y continuas en el taxi por las calles de Chihuahua.

Quieres llegar pronto al hospital verde, ver el fantasma prometido, y volver a tu casa antes de que noten tu ausencia. El taxista permanece callado y serio, no te habla ni te mira. De repente, se detiene frente a un panteón y te dice que esperen un momento. Ves como baja del carro y camina, un minuto después regresa con una mujer mayor vestida de negro, la misteriosa señora te hace señas con un pañuelo blanco. El taxista le abre la puerta trasera y la mujer se sube al asiento junto a ti. Te saluda con una sonrisa y te dice que no te molestes, que solo quiere ir a los siete templos. La mujer deja en el carro un aroma a nardos. Te quedas helado y sientes un escalofrío. ¡Reconoces la situación! ¡Reconoces a la viejecita de la leyenda, la que visita los siete templos cada Jueves Santo y que luego desaparece! No sabes qué hacer ni qué decir.

¡Sabes que es un fantasma! Sin embargo, luce como la abuelita más tierna del mundo, solo bondad inspira ese rostro lleno de arrugas, su vestimenta obviamente es de otra época.

—¿Por qué desea visitar los siete templos? —le pregunta Rina.

—Es parte de una promesa —contesta la viejecita.

—Noche de Jueves Santo —dice Rina.

El taxista acepta y la lleva a la Catedral, al Templo de San Francisco, al Templo de San Antonio, al Templo de San Agustín, al Templo de la Sagrada Familia, al Templo de Nuestra Señora de Guadalupe y al Templo de San Felipe de Jesús. En cada templo, la mujer baja del auto y entra sin abrir la puerta, dejando en el taxi un aroma a rosas en cada ocasión.

Al terminar el recorrido, la mujer le pide al taxista que la

regrese al Panteón de Dolores, donde la han recogido, y le da un collar de perlas como pago, diciéndole que fuera a su casa al día siguiente para cobrar el resto.

El taxista reinicia el recorrido ya solamente con Rina y contigo como pasajeros. Han tardado demasiado visitando templos y se encuentran cerca de tu casa, así que le indicas al taxista cómo llegar.

Mientras avanzan por las calles de Chihuahua, sacas de tu mochila la “Guía de leyendas Chihuahuenses para cazafantasmas” y después de leer le comentas al taxista

—La acabamos de dejar en el panteón donde está enterrada y mañana que vaya usted a la dirección que le dio la viejecita, se encontrará con el nieto de ella, quien le dirá que su abuela ha muerto hace muchos años de un infarto y que el collar era el de su boda y fue enterrada con él y usted señor taxista, aterrado, caerá muerto al instante.

El taxista detiene el coche, te das cuenta de que ya estas afuera de tu casa.

—Yo morí mucho antes que la viejecita de los siete templos y que la Pascualita, y Rina murió recientemente en los 70.

Al pronunciar estas palabras el taxi y Rina adquieren un semblante cadavérico, el terror te invade, así que, sin decir palabra, descendes del taxi y entras a tu casa.

En tu lista de deseos por realizar, ya puedes palomear o tachar el deseo de conocer no a un fantasma, si no a tres fantasmas.

¡No podrás dormir por varias noches, pero aun así estás, de alguna extraña manera, feliz!

FIN.

50

—Rina, asegura este perímetro mientras yo despliego el resto de los recursos a el segundo nivel —clamas con aire solemne.

—¿Qué, qué? —pregunta Rina, riendo.

—Que esperes aquí, voy a checar el segundo piso —aclaras molesto.

—¡Ah! ¡Jaja! —ríe Rina.

Llegas a las escaleras que conducen al segundo piso, subes rápidamente y con la linterna observas a tu alrededor. El techo está soportado por vigas de madera y solo hay desorden.

—Me encuentro rodeado de maniqués de todos los tamaños, algunos vestidos con trajes de novia, otros vestidos con ropa antigua y algunos con ropa nueva y casual. Las expresiones en los rostros de estos monigotes lucen muy reales, los pliegues perfectos de sus vestidos... todo parece demasiado real, las pelucas, los ojos, todo —grabas.

Algunos tienen sonrisas pintadas, otras expresiones de terror. Detalles asombrosos. Todos parecen mirarte fijamente como si quisieran advertirte algo.

—¡Una morgue de maniqués! —grabas.

Sigues descubriendo más maniqués, cada uno más impresionante y detallado que el anterior.

Hay un pasillo oscuro y silencioso. Solo se escucha el tictac del reloj antiguo de pared que hay al final. Te acercas a él y ves que marca las doce y media. Te parece extraño, porque cuando llegaste eran las siete de la tarde. ¿Cómo es posible

que hayan pasado tantas horas tan rápido? ¿O es que el reloj está descompuesto? Mientras te lo preguntas, el reloj empieza a sonar. Esperas que dé las doce campanadas, pero no se detiene. Sigue sonando y sonando, hasta que da trece campanadas. Te quedas helado. ¿Qué significa eso? ¿Es una mala señal como en los videojuegos?

Junto al reloj, hay una ventana con cortinas viejas y polvorientas que ondean con una brisa que no sabes de donde proviene. Descubres debajo la ventana un maniquí que te parece muy extraño, se encuentra sentado en una mecedora. ¡No es un maniquí! Es una anciana vestida completamente de negro. Su rostro es pálido, su cabello largo y canoso, sus manos lucen huesudas. Su aspecto te recuerda al de una bruja, tal vez por la oscuridad del lugar.

—Acércate muchacho, no temas, soy la dueña de este lugar.

La mujer mayor y misteriosa, te observa con ojos penetrantes mientras intentas disculparte.

—Disculpe la intromisión —dices.

—¡No eres el primero! Muchos escuchan la leyenda de mi hija y hacen lo mismo que tú —dice jovialmente.

—Una vez más discúlpeme, me retiro inmediatamente.

—No te disculpes, ni te preocupes más y acompáñame a cenar, acércate, odio comer sola.

Te preguntas porque el gerente que te contrató no te habló de la dueña de la tienda. La señora prende la luz de una lámpara a su derecha y ves una mesa y sillas, prende otra lámpara



ra a su izquierda y arriba de una gran mesa hay un montón de comida deliciosa. Hay pizza, helado, refrescos, galletas, donas... Todo lo que te gusta.

—No seas tímido, no lo fuiste para entrar, ¿o sí?

—Muchas gracias —contestas.

Sabes que las brujas no existen, pero si existieran, ¡ella sería invariablemente la reina de las brujas! Por lo menos en apariencia. De cualquier manera, no deseas desairar a la viejecita, bastante apenado estás de haber entrado a su establecimiento sin su permiso. Te sirven un gran trozo de pizza y un vaso de refresco. Te sientas en la mesa y empiezas a comer. Todo está caliente y delicioso, ¡la mejor pizza del mundo mundial!

—No habías cenado, ¿verdad?

—La verdad, no.

—Bueno, mientras comes, te contaré la verdad de la leyenda de la Pascualita. Mira, empezaré diciendo que a veces, solo a veces, nuestros seres queridos no soportan estar muertos sin cuidarnos, así que regresan. El día que murió mi hija, llovía a cántaros y los días de tormenta como hoy, vuelve porque el pendiente no la deja descansar, el alma vuelve al cuerpo... ¡Al cuerpo que yo convertí en maniquí!

54

—¡No es cierto! ¡No inventes! ¿O sea que la leyenda es cierta?

Ella sonríe, sonrisa de bruja, escalofríos descienden por tu espina dorsal. Sacas de tu mochila la “Guía de leyendas Chihuahuenses para cazafantasmas” y lees en voz alta:

—La leyenda cuenta que Pascualita era la hija de la dueña de la tienda, quien murió envenenada el día de su boda. Para preservar su belleza y amor eterno, la dueña la transformó en la Pascualita, un maniquí tan realista que asusta.

—No exactamente —añade la viejecita con apariencia de hechicera malvada.

—¿Qué parte no es exacta? —preguntas.

—No murió envenenada, se convirtió en maniquí por comer la poción que acabas de ingerir —te aclara.

—¿Porción?

—¡No niño! ¡Poción! —contesta riendo maliciosamente divertida.

La leyenda cobra vida en tu mente cuando te das cuenta de que estos maniquís son más que simples figuras de exhibición. No son réplicas detalladas de personas reales. Un escalofrío vuelve a recorrer tu espina dorsal cuando sospechas lo peor. Volteas a ver tu vaso de refresco con terror.

—¡No! El refresco no...la pizza —dice la anciana—. ¡Nunca falla!

Te miras al espejo que tienes enfrente y sientes un estremecimiento al ver que cómo se va palideciendo tu rostro, poco a poco sientes la rigidez de tus extremidades.

La línea entre la realidad y la leyenda se ha desdibujado, y te das cuenta de que tu destino podría estar entrelazado con el misterio de “La Popular”. Te preguntas si aún eres realmente tú mismo o simplemente una réplica más en la colección de la tienda, condenado a permanecer como un maniquí para siempre.

FIN.

56

—¡Es demasiado! —piensas.

Corres rumbo a la puerta principal, rompes la puerta de cristal con una silla y sales corriendo rumbo a tu casa, no detienes la carrera hasta estar sano y salvo en tu cuarto, con tus comics, posters y *funkos*. Aun y cuando no descubriste el misterio de la Pascualita fue un día agotador, decides retirarte temprano a tu cama.

Mientras te acomodas bajo las sábanas, la habitación se sume en la penumbra solo iluminada por la suave luz de la luna que se filtra a través de las cortinas. Sientes una extraña sensación de inquietud, pero decides atribuirlo al cansancio acumulado.

Al estar a punto de cerrar los ojos, una sombra tenebrosa y borrosa aparece en el rincón de tu habitación. Al principio, piensas que es una ilusión producto del cansancio, pero la sombra se va haciendo más definida y parece moverse de manera independiente. Una inquietud comienza a crecer en tu interior mientras la figura se desliza por la habitación, sin emitir sonido alguno.

Intentas convencerte de que solo es tu imaginación, pero la sombra se acerca cada vez más a la cama. La luz de la luna parece desvanecerse en su presencia, dejando una oscuridad que se cierne a tu alrededor. A pesar de querer gritar, te da vergüenza hacerlo.

La sombra se detiene al pie de tu cama, y una figura emerge lentamente. Es una silueta muy familiar, con ojos brillantes que te observan fijamente.

¡Por Dios! ¿A quién quieres engañar?

Sabes que la sombra misteriosa es tu gato negro, Jack. Sabes que perdiste tu oportunidad de conocer a un fantasma de verdad en el momento que saliste huyendo de la tienda y te sientes fatal por ello.

FIN.

58

Das por terminada la aventura y decides no desperdiciar la oportunidad de usar tu cámara que tantos ahorros te costó.

—Ven Rina tomemos una *selfie*.

—¿Qué es una *selfie*?

—¿Cómo? ¿No sabes?

—¡Qué raro! Pues es una foto que tomas tu misma o algo así.

—Bueno, primero déjame grabo para el *podcast*.

—¿Qué es un *podcast*?

—Ahora voy a tomar una foto con una cámara muy especial, se llama *Espectrograf, 150 slim*, y es capaz de detectar y capturar las energías residuales de los espíritus que habitan en un lugar. La cámara tiene un sensor especial que emite ondas electromagnéticas de baja frecuencia, que pueden interactuar con las manifestaciones fantasmales. La cámara también tiene un visor que permite ver en tiempo real las siluetas, los colores y los movimientos de los fantasmas, que se diferencian del fondo por su brillo y su temperatura. La cámara puede tomar fotografías en diferentes modos, como normal, infrarrojo, ultravioleta o térmico, para resaltar los detalles de los espectros. La cámara también puede grabar sonidos y voces paranormales, que se almacenan en una tarjeta de memoria junto con las imágenes —terminas de grabar.

Una vez más Rina suelta la risita que te comienza a irritar.

—Jaja, ¡eres buen vendedor!

—Ven Rina, acércate, vamos a tomar la foto. Espero en el fondo o detrás de nosotros aparezca algún fantasma.

Posan para la foto, tomas la *selfie* con la *Espectrograf*, 150 *slim* y un minuto después observas en la pantalla el resultado. Rina aparece tranquila, serena, sonriente como si estuviera esperando algo o a alguien. Sus manos pequeñas están cruzadas sobre su regazo, y parece flotar ligeramente sobre el suelo, aparece traslucida, como hecha de vapor y la mitad de la cara luce como un cadáver. Detrás de ustedes se ve una puerta abierta donde aparece el maniquí de la Pascualita saliendo de las escaleras que llevan al sótano y en las escaleras que llevan al segundo piso se visualiza bajando una bruja.

¡Todo al mismo tiempo!

Es demasiado para procesarlo, en circunstancias como esta, no se debe pensar, solo correr como alma que lleva el viento. Además, no hay que pensar, no hay ninguna decisión que tomar. No puedes ir al sótano porque está el maniquí, no puedes subir al segundo piso por lo que parece ser una bruja y Rina, la espectral Rina, está en la dirección de la puerta principal, así que instintivamente corres al único lugar seguro del lugar.

Regresas al baño, cuando estuviste ahí parecía el lugar más seguro del mundo. Piensas encerrarte ahí, esperar a que amanezca y a que vuelvan a abrir la tienda, así saldrás del mismo modo del que entraste.

Intentas encender la luz accionando el apagador, sin resultado, debieron bajar el *switch*. Tomas tu linterna y aluzas enfrente de ti... esta vez no gritas, ni brincas, solo te quedas

60

helado un segundo y bajas la linterna, mientras procesas el hecho de tener un fantasma enfrente de ti. Comienzas a temblar, tus piernas están paralizadas, imposible huir.

Logras calmarte un momento y levantas de nuevo la linterna para iluminar al fantasma. Esta vez sí brincas y gritas y en eso... lo ves... ¡El fantasma eres tú! ¡El espíritu de un vivo! Aluzas con más calma y descubres que es el espejo, ¡estás aluzando tu reflejo!

Sueltas una risita nerviosa, después una carcajada entre nerviosa y divertida, sigues riendo, sintiéndote ridículo, vuelves a aluzar tu reflejo, con una risita burlona y vuelves a ver tu imagen, solamente que esta vez, detrás de ti... ¡Hay otro rostro! ¡No estás solo!

El pánico te envuelve ¡Otra vez! Aun así, no dejas de ver el rostro que se acerca a tu cara cada vez más, hasta estar a centímetros de ti. Sales corriendo a la puerta, intentas abrirla y se encuentra atascada, jalas y jalas y no logras abrirla, aluzas otras áreas del baño, encuentras los inodoros, corres y entras al primero que encuentras, cierras la puerta y permaneces escuchando mientras detienes la puerta con fuerza. No sabes si rezar, gritar o desmayarte, optas por cerrar los ojos nada más. En eso escuchas una voz susurrante:

—No temas, perdón por asustarte. ¿Eres ladrón también? No tengo problemas con repartir el botín.

Al escuchar la voz tranquilizadora y no paranormal, contestas:

—¿Eres un ladrón?

—Sí, bueno este es mi primer trabajo.

Abres la puerta y observas detenidamente al supuesto bandido.

—¿Es en serio? —preguntas de manera retórica al ver al ladrón.

El ladronzuelo lleva la típica indumentaria de las películas, una gorra negra, un antifaz del mismo color y una sudadera con rayas blancas y negras. En su mano derecha porta una lámpara y en la izquierda un costal.

—¿Por dónde entraste? —le preguntas.

—Por aquella ventana —contesta señalando una pequeña ventana que se encuentra arriba de los espejos y lavabos.

Te diriges a la ventana mientras previenes al bandido.

—Este lugar está embrujado, hay un maniquí viviente, una bruja, una niña fantasma y no sé qué cuanta cosa, te aconsejo que te vayas y busques una profesión menos arriesgada, una donde no te topes con fantasmas.

Dicho esto, escalas sobre el lavabo, trepas y al estar junto a la ventana insistes:

—En verdad, no te arriesgues, vete de aquí.

Dicho esto, te escabulles por la ventana y sales al exterior, Una vez en exterior de la tienda sales disparado rumbo a tu casa, corres y corres bajo la incesante lluvia y no paras hasta llegar.

Pasa a la página siguiente.

62

Llegas a tu casa, no encuentras a nadie y subes a tu cuarto a cambiarte. Ya en pijamas escuchas como llega tu abuelita, bajas a saludarla y en eso también entran tus padres y hermana.

—Hijo, ¿cómo te fue sin nosotros? —pregunta tu padre.

—Bien.... Todo bien —contestas.

—Mira hijo, tenemos que hablar. Estamos preocupados por ti.

—¿Qué pasa, papá?

—Pasa que no te vemos salir de tu cuarto. Siempre estás ahí metido con tu computadora y tu celular. ¿No tienes amigos? ¿No te diviertes? —pregunta tu madre.

—¿No te gustaría hacer algo más interesante? ¿Algo que te haga sentir vivo? —pregunta tu padre.

—Eres un loser, hermano —dice tu hermana riendo.

Tranquilamente piensas en la gran aventura vivida hoy, pero no puedes contarles, jamás te creerían.

—No sé, papá. A mí me gusta lo que hago. No creo que sea aburrido —contestas.

—Hijo, no queremos que desperdicies tu juventud. Hay tantas cosas que podrías hacer. Podrías viajar, conocer gente nueva, aprender cosas nuevas, explorar el mundo... —dice tu mamá.

—¡Hacer realidad algún sueño loco tuyo! —dice tu abuela

Recuerdas tu escape de la casa y tus encuentros fantasmales y no puedes dejar de sonreír.

—Sí, mamá. Tal vez algún día lo haga — contestas.

—Sal de tu encierro y aprovecha la vida. ¡No sabes lo que te estás perdiendo! —dice tu padre

—Me imagino, me imagino —dices fingiendo un bostezo.

—Bueno... vete a dormir y mañana lo hablamos —se despide tu padre.

—Buenas noches —dices.

64

¡Lo que has vivido es increíble! Ellos no se imaginan, has alcanzado tu sueño, uno inalcanzable en cualquier plataforma de internet o en cualquier consola.

Aunque tus padres no se equivocan en algo. Toda la aventura que acabas de tener la viviste sin salir, la viviste a través de un libro.

Te despidas de tu familia y te acuestas a dormir con una gran sonrisa en tu rostro y con un pensamiento clavado en tu cerebro.

—¿Existirán los Ovnis? ¡Quiero conocer un extraterrestre!

¡Esa es la parte genial de tener sueños, una vez que se cumplen, puedes buscar nuevos...en una casa embrujada...en Roswell, Nuevo México... o dentro de un libro!

FIN.

Te encuentras en la siempre transitada esquina de avenida Independencia y Bolívar, en el centro histórico de la capital de Chihuahua, frente a la Quinta Touché. La oscuridad de la noche, la luna llena y la iluminación artificial propia de la quinta, la vuelve majestuosa. Sus altos muros de ladrillo rojo, la torre tipo castillo y sus ventanas de madera blanca la envuelven en misterio y la curiosidad por entrar te sobrepasa.

El viento aquí susurra secretos antiguos, la lluvia que cae por sus muros parecen lágrimas —grabas mientras te adentras en el edificio abandonado —estar aquí es, estar en el pasado.

Has leído y escuchado las leyendas sobre este lugar: las lágrimas derramadas en sus pasillos, el juego de cartas que cambió su destino. Pero hoy, estás aquí por una razón específica. Has venido a liberar a la Quinta Touché del fantasma que la atormenta.

Utilizas tu “Guía de leyendas Chihuahuenses para cazafantasmas”

—La Quinta Touché se construyó sobre lo que fue el Cementerio San Felipe, el primer panteón de la ciudad de Chihuahua.

—Ya empezamos mal —exclama Rina.

—La Quinta Touché fue inaugurada en 1904, pero poco después fue abandonada por la familia Touché debido al estallido de la Revolución Mexicana. Durante este periodo, la finca sirvió como hospital, cuartel, prisión y residencia de varios personajes históricos, como Toribio Ortega, nuestro fantasma a cazar... Venustiano Carranza y Francisco Villa. En ese período, la Quinta Touché principalmente se utilizó como



hospital. En la planta baja de este edificio, murió el General Toribio Ortega, quien fue uno de los primeros en alzarse en armas contra el régimen de Porfirio Díaz.

Una vez bien informado, te sientes preparado para resolver el misterio. Tocas a la puerta y un minuto después el encargado del lugar abre la puerta.

—Buenas noches, somos los cazadores de leyendas y fantasmas.

—Adelante, yo les contacté, pasen por favor.

Entras junto a Rina a un pequeño recibidor. La quinta se ha convertido en oficina gubernamental aun así es muy elegante.

—Sígueme —les pide el encargado.

El encargado los conduce a las escaleras de madera y suben al segundo piso, enseguida lo siguen a una habitación que han acondicionado como museo, entran y descubren que el cuarto simula una habitación de hospital de la época revolucionaria.

—Ella es Rina y yo soy... —dices tu nombre y te presentas.

—Mucho gusto, soy Esteban Urbina, soy el encargado del lugar y la persona que se encuentra atrás de ustedes es el fantasma de Toribio Ortega...

68

Volteas nervioso y con mucho temor, efectivamente, ¡detrás de ti se encuentra Toribio Ortega, el General revolucionario! Su figura etérea se confunde con las sombras, su uniforme hecho con fibras de la noche luce desgarrado y manchado de un gris luminiscente. Sus ojos vacíos, rojos, pero iluminados espectralmente, te observan con un fastidio profundo. Cada pliegue y doblez de su uniforme emana un brillo sobrenatural. Es como si la ropa misma fuera más fantasmal que el propio general. El fantasma parece atrapado en un ciclo eterno y etéreo de dolor y venganza.

Su mirada se clava en ti, sientes su ira y su desesperación.

—¡Perfecto! Los dejo trabajar —dice Esteban al momento que se aleja corriendo.

Estás en shock y no logras hablar, ni moverte.

—¿Por qué estás aquí? —le pregunta Rina valientemente—. ¿Por qué no puedes descansar en paz?

Respiras hondo y te das valor, o eso aparentas y te enfrentas al espectro.

—Toribio, tu lucha, las batallas y tu sufrimiento ha terminado. La Revolución quedó atrás. Es hora de liberar a la Quinta Touché y a ti mismo.

En ese momento te das cuenta de que le estás hablando de tu al fantasma enojado, esperas que no lo tome a mal El fantasma parpadea, confundido y contesta:

—*What?*

Si **hablas inglés**, pasa a la siguiente página.

Si **no hablas inglés**, pasa a la página 71.

—Who are you? —preguntas.

—I am Lieutenant Colonel George A. Dodd I was the commander of the 7th Cavalry Regiment of the United States, which was part of the Punitive Expedition sent by President Woodrow Wilson to capture Francisco Villa after the raid on Columbus, New Mexico, in 1916. I died on June 29, 1916, in the Battle of Carrizal, when my unit clashed with the Mexican federal troops under the command of General Félix Uresti Gómez

—And... What do you want? —preguntas.

—I need to know where is my body buried. I can't find my resting place —contesta el fantasma.

Tomas la “Guía de leyendas chihuahuenses para cazafantasmas”, la hojeas un momento y contestas:

—You was buried in the cemetery of the city of Chihuahua, along with other American officers killed in the battle. But your body was repatriated to the United States in 1921, and was buried in the Arlington National Cemetery —le explicas al espectro del coronel.

El fantasma George permanece pensativo un momento y contesta:

—Thanks

La aparición se desvanece lentamente. La Quinta Touché parece suspirar aliviada. Las sombras se retiran, las lágrimas de los muros exteriores cesan y la luz de la luna inunda la sala.

Rina y tú bajan las escaleras y antes de salir de la Quinta, Rina se detiene y te da un abrazo.

70

Al soltarte te dice conmovida:

—Bueno también me retiro ya debo regresar también a mi tumba.

Rina se desvanece de la misma manera que lo hizo el fantasma del soldado.

Sorprendido aun por todo, sales al jardín donde te espera el encargado junto a la estatua de Toribio Ortega.

—¡Has liberado a la Quinta Touché del fantasma de Toribio Ortega! Y aunque la Quinta también es conocida como la “Quinta de las lágrimas”, según la leyenda, porque fue ganada en un juego de cartas, y el perdedor lloró su derrota... hoy es la Quinta de la alegría y además...

—Me da gusto que le dé gusto —le interrumpes porque parece que va para largo.

—Tienes razón discúlpame, aquí está el dinero. ¡Muy bien ganado! ¡Si señor! Muy bien ganado y además...

—Gracias —interrumpes—, y disculpe que me retire, pero aún tengo otro trabajo pendiente.

Aunque realmente si tienes otro trabajo pendiente, ya es tarde, estás cansado, no has cenado y es hora de volver a casa. En el trayecto repasas mentalmente tu aventura con sonrisa de satisfacción en tu rostro.

¡Haz cumplido tus planes, has ganado dinero, pero sobre todo lograste hacer tu sueño realidad!

FIN.

—Vámonos Rina, no hay nada que hacer.

Ambos salen del cuarto, bajan las escaleras y salen al jardín donde se encuentra el encargado temeroso y expectante.

—¿Y? ¿Pudieron?

—Disculpémos, no podemos resolverlo, tenemos un problema de...

En eso llegan tres jóvenes un poco mayores a ti, dos chicos y una chica, cargados con cajas y aparatos extraños.

—¡No se preocupen! Llamé una segunda empresa, en caso que ustedes no funcionaran —dice el encargado.

—Somos *Ghostbusters* S.A de C.V. —se presenta orgullosa la chica del grupo.

—¿El equipo de alta tecnología está listo, *is ready*? —pregunta de manera engreída la joven cazafantasmas a sus compañeros.

—¡*Ready*, jefa! El Ecto-Blaster, el Detector de Energía Espectral y por supuesto, el Diccionario Bilingüe de Lenguas Fantasmales, *everything is ready to rumble*.

El equipo competidor entra con gran decisión y seguridad a la finca mientras te despides del encargado y te encaminas rumbo a casa con cara de chicle masticado.

—¡Claramente son unos presumidos, fantoches, creídos, fanfarrones, alabanciosos, presuntuosos, faroleros, pedantes, ostentosos, petulantes, jactanciosos, vanidosos, engreídos, fatuos, inmodestos...! —exclama enojada Rina.

—¡Wow! Yo... solo iba a decir... sangrones... pero la verdad... es evidente que sabían inglés y ese era el truco.



—*I speak english too* —dice Rina.

—¿Hablas inglés? ¡Ay Rina! Bueno... ya que.

Rina y tú se despiden con un abrazo y caminas a tu casa, dudando de tus habilidades y capacidades como emprendedor. De cualquier forma, tu sueño era conocer fantasmas no volverte empresario, ¿o no?

FIN.

Bibliografía

Gutiérrez Mares, E. y Reyes Cortés, M. (2004). *Nueve Leyendas de Chihuahua*. Universidad Autónoma de Chihuahua

Martínez, R. (s.f.). *Hospital Verde. Una tragedia dejó marcado este sitio en Chihuahua*. <https://www.chihuahua.com.mx/hospital-verde-una-tragedia-dejo-marcado-este-sitio-en-chihuahua>

González, A. (2010). *Toribio Ortega Ramírez*. https://www.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=108

Huerta, V. (2014). *La Quinta Touché, una joya arquitectónica de Chihuahua*. <https://www.eluniversal.com.mx/estados/la-quinta-touche-una-joya-arquitectonica-de-chihuahua>

Terrazas, F. (2017). *La Quinta Touché, una historia de amor y tragedia*. <https://www.elheraldodechihuahua.com.mx/local/la-quinta-touche-una-historia-de-amor-y-tragedia-2-373741.html>



www.pech.icm.gob.mx

Este libro se terminó de imprimir en el año 2024.

Consta de un tiraje de 300 ejemplares.

LITHOMAPCOLOR, S.A. DE C.V.

Mariano Azuela No. 11510,

Complejo Industrial Chihuahua.

Chihuahua, Chih. México

Tel. (614) 481-0155

www.imapcolor.com

PRIMERA EDICIÓN

AÑO 2024



Chihuahua
capital de trabajo
y resultados

ICM

INSTITUTO
DE CULTURA
del Municipio
de Chihuahua

