

JAVIER NEGRETE

LA  
ESPADA  
DE FUEGO



Zemal, la Espada de Fuego, es el máximo símbolo de poder y la mayor aspiración de todo guerrero. Sólo los Taedoranes, los grandes maestros de la espada, pueden competir por ella en una carrera sin cuartel por descubrir su escondite. Tras la muerte de Hairón, el último Zemalnit, siete aspirantes se disputan la espada; pero hay en juego algo más que la ambición de poder, pues extrañas fuerzas están dispuestas a romper la concordia entre los hombres los dioses, exiliados desde hace largo tiempo de Tramórea. Aquéllas se han unido para despertar a Tubilok, el dios rebelde que duerme fundido en una roca en los abismos del Prates y cuyos sueños se convierten en las pesadillas de los hombres. Derguín y Kratos May, los guerreros, y Linar y Mikhon Tiq, los magos, deben enfrentarse al caos y la destrucción a fin de superar las múltiples traiciones y trampas de Togul Barok, príncipe de Áinar, así como para ganar la Espada de Fuego y salvaguardar el frágil equilibrio de Tramórea.

*A mi madre  
que me recordó que era es-  
critor  
hace mucho tiempo*

*A Tere  
que fue mi agente literaria  
en la primera Espada de  
Fuego*

*A Marimar  
que ha viajado conmigo  
en mi regreso a Tramórea*

**ADVERTENCIA:**

SOÑAR ES PERJUDICIAL PARA LA SALUD Y PARA LA CORDURA  
(INCLUSO LAS DE LOS DEMÁS);  
AUNQUE PAREZCA CRUEL, HAY QUE RENUNCIAR A LOS SUEÑOS

**S**i obedece este consejo, el caminante respira aliviado, pues descubre que acaba de coronar una empinada cumbre. Más allá, la senda se desliza en un declive que apenas exige esfuerzo a las piernas, el corazón o la mente. Pero el descanso que ofrece esta nueva forma de viajar acarrea una contrapartida: por largo y sinuoso que sea el camino, el final del trayecto está ya a la vista. Nada hay que oculte la desnuda pared que nos aguarda.

Pues tal es la virtud de los sueños: que apartan nuestra mirada del huesudo rostro de la muerte.

Pero si el caminante es demasiado joven, le será imposible renunciar a sus sueños aunque el mundo se empeñe en robárselos. Por eso, muchas noches, Derguín Gorión, estafado por la vida a sus diecinueve años, aguardaba a que el silencio se adueñara de la casa. Entonces abandonaba el calor del lecho, cruzaba de puntillas las losas del corredor y se deslizaba en la sala de varones. Sus manos palpaban a oscuras el armero familiar, buscaban la empuñadura de la espada y tiraban de ella con cuidado para extraerla de la panoplia.

Cuando sentía el peso del acero en la mano, Derguín tenía la ilusión de que recobraba una mano perdida. Con los dientes apretados, tiraba de la puerta hacia arriba para que sus goznes no chirriaran, la empujaba con el hombro y salía al patio trasero. No le importaba pisar descalzo la tierra batida aunque escarchara. Allí dejaba caer la túnica de lino y se quedaba desnudo bajo el firmamento: solos él y su espada, la luz de las lunas y el blanco Cinturón de Zenort. Sin más ruido que el silbido de la hoja al rasgar el aire y los golpes de su respiración, Derguín volvía a dibujar los movimientos de esgrima que su padre le había enseñado desde niño. Mientras lanzaba tajos y estocadas al vacío, se imaginaba que estaba cercenando los cuellos de los maestros de Uhdanfiún. Ellos le habían robado la oportunidad de convertirse en un campeón del Tahedo, y tal vez en un héroe.

Aquella noche la luna Rimom señoreaba el cielo y tallaba los perfiles con su luz azul. Cuando Derguín volvió a entrar en la casa agradeció la tibieza que emanaba del hipocausto, pues el sudor empezaba a enfriarse sobre su piel. En las sombras, mientras devolvía la espada a su retiro, advirtió que la hoja desprendía un vago resplandor cerúleo, como si hubiera quedado impregnada del icor de la luna. Besó con reverencia la empuñadura y se despidió del arma.

—¿Otra vez perdiendo el tiempo?

Derguín se volvió, sobresaltado. Tras la cicatera luz de una lámpara de aceite se adivinaba la figura abombada de su hermano Kurastas, vestido con la túnica y un cobertor que se había enrollado alrededor del pecho. Kurastas era diecisiete años mayor que él, padre de tres hijos y jefe de la familia desde que su padre se había retirado.

—Se lo quito al sueño, hermano, no al negocio familiar.

Derguín, segundo hijo varón de Cuiberguín Gorión, no tenía esperanzas de recibir una herencia digna de tal nombre. Su destino era ser asalariado de Kurastas. Éste, que lo sabía bien, percibió el resentimiento de Derguín y mitigó su

enojo. Tenía el sueño ligero desde que nació su hija pequeña. Al oír unos pies descalzos había pensado que se trataba de un intruso, o que algún esclavo lascivo había abandonado el ergástulo sin permiso. Le había irritado descubrir que era Derguín, pero ahora se compadeció de su mirada dolida.

—Ese tiempo te lo quitas a ti mismo, Derguín. Es inútil. Esos maestros Ainari nunca te darán una segunda oportunidad. —Kurastas se acercó a Derguín y le revolvió el pelo, aunque su hermano era más alto y atlético que él—. Vete a dormir y sueña con cosas mejores que el filo de una espada.

De vuelta en su alcoba, Derguín se acurrucó bajo la manta y trató de dormir, pero las palabras de su hermano le hurgaban en la herida. *Nunca te darán una segunda oportunidad.*

Era la víspera del día 13 de Anfiundanil. Un cruel aniversario. Dos años antes lo habían echado de Uhdanfiún, la escuela de artes marciales de Áinar. Él y su amigo Mikhon Tiq recibieron de propina trece latigazos. Aquella expulsión infamante le había impedido conseguir el grado de Tahedorán, maestro mayor del arte de la espada, y por no lograrlo jamás podría alcanzar su verdadero sueño:

Conquistar el arma de los dioses, la hoja forjada por el dios herrero Tarimán. Empuñarla para convertirse en héroe, en un personaje tan poderoso y renombrado como emperadores y generales. Convertirse en el Zernalnit, el dueño de la mítica Espada de Fuego.

Pero los sueños, que no siempre son piadosos ni inofensivos, tienen la costumbre de seguir su propio camino y elegir a sus soñantes. Sin que Derguín lo supiera, su destino empezó a cambiar en ese preciso momento. Porque el 13 de Anfiundanil del año 999 fue el día en que murió el actual Zernalnit, y en el que la Espada de Fuego, como tantas ve-

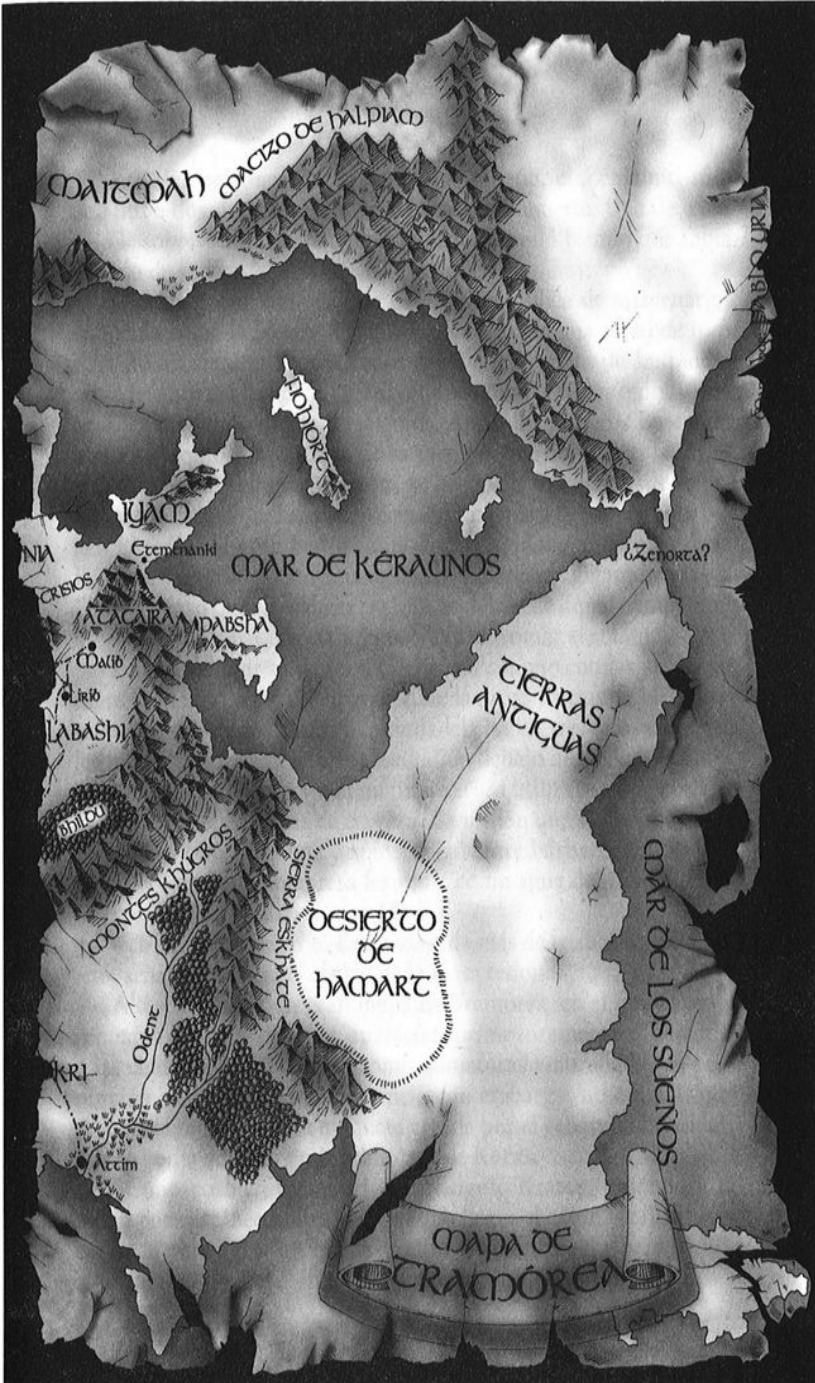
ces había sucedido durante los mil años de la historia de Tramórea, quedó sin dueño, libre para que la empuñaran las manos de otro guerrero.

Nota: Al final del libro el lector encontrará un glosario de términos y un índice de personajes.

**LIBRO I**  
*Sueños de acero*









Entre las personas que rodeaban a Hairón, el Zemalnit, sólo hubo dos que no se sorprendieron de su muerte. Una de ellas sólo le sobrevivió unas semanas; la otra disimuló bien lo que sabía el resto de su vida.

Hairón, gobernante de una pequeña república de mercenarios conocida como la Horda Roja, había gozado de una salud de toro durante sus cincuenta y siete años de vida. Pero el 10 de Anfiundanil se levantó del lecho con vértigos, un zumbido en los oídos y una pesadez de plomo detrás de los ojos. Abrió los postigos buscando aire y se asomó a la ventana de su torreón, que dominaba la fortaleza de Mígranz al igual que ésta señoreaba la llanura desde su peñasco solitario. Por el este se avecinaba una masa de nubarrones bajos. El terón, la gran bestia solitaria que anidaba en el pico de la Espuela, se perdió por encima de ellos batiendo sus gigantescas alas. Hairón pensó que su malestar tal vez se debiera a aquel tiempo mohíno y que se le pasaría cuando volviera a asomar el sol.

Lejos de alterar sus planes, celebró un consejo con los diez capitanes de la Horda para deliberar sobre la próxima campaña. Era vital conseguir fondos, pues en la ciudadela los víveres escaseaban ya, las monedas parecían haberse escondido debajo de los ladrillos, los hombres murmuraban y a la mínima excusa utilizaban cráneos ajenos para reventar jarras de cerveza. La misión que se le ofrecía a la Horda era terciar en una disputa tribal entre bárbaros jinetes Trisios, pero cualquier empresa les venía como agua del cielo y todos lo expresaron así salvo Kratos May.

—Yo no lo aconsejaría. Es un viaje de más de treinta leguas —objetó, señalando hacia el centro de la mesa redonda.

Allí se extendía un gran mapa de Tramórea, en el que mares y montañas, ríos y bosques aparecían primorosamente dibujados, y las ciudades se mostraban como miniaturas amuralladas en proporción a su tamaño e importancia. Sin embargo, no era más que una copia reducida de la maqueta creada por el geógrafo Tarondas, que se podía admirar en la biblioteca de Koras.

—Conozco bien esas tierras —prosiguió Kratos, pasándose la mano por el cráneo afeitado—. Cuando llegue el calor, los ríos se secarán, la poca agua que quede en ellos se corromperá y perderemos más hombres por la disentería que por las flechas enemigas.

—¡Perderemos muchos más si no traemos oro a Mígranz cuanto antes! —respondió Aperión, haciendo retemblar la mesa de una palmada—. ¡Si no puedes proponer nada mejor, cierra el pico!

Kratos soltó un bufido y, con un ademán teatral, se arregangó el brazo y acercó la mano derecha a la empuñadura de *Krima*, su espada. Todos vieron el brazalete de oro cruzado por nueve estrías rojas. Kratos era, junto con Hairón, el único Tahedorán del noveno grado que se sentaba a aquella mesa. Nunca presumía de ello...

...excepto si tenía que hacerse valer ante Aperión.

—Reserva ese tono para aquel con quien lo puedas defender —respondió, rechinando los dientes.

Hairón extendió una mano para apaciguar a sus capitanes. Aperión sólo poseía ocho marcas de maestría; pero había conquistado tanto ascendiente entre los hombres de la Horda que Hairón no había tenido más remedio que nombrarlo su primer oficial. Aperión era impetuoso y acostumbraba arrollar a los demás como una carga de caballería, pero bajo sus arrebatos de cólera y sus rugidos se agazapaba un corazón sin alma. Los demás sabían que era el tí-

pico hombre al que si se ataca con las manos, contestará con una piedra; si se le ataca con una piedra, desenvainará la espada, y si se desenvaina la espada, usará el veneno, el fuego, la traición o lo que sea menester. Con ese tipo de hombres sólo cabe matarlos, decapitarlos, arrojar el cuerpo a un río y la cabeza a un cenagal y rezar a los dioses para que no regresen del inframundo en busca de venganza.

La discusión entre los oficiales se prolongó como un zumbido de moscas. Por fin, pese a las objeciones de Kratos, decidieron enviar mil hombres a aquella empresa. Cuando llegó el momento de nombrar a los capitanes que los mandarían, Hairón se volvió a su lugarteniente.

—Veo que estás sediento de acción, Aperión. Puesto que has defendido con tanto interés esta campaña, debes dirigirla tú.

Aperión miró a su jefe entrecerrando los ojos, que eran fríos y duros como cuentas de cristal, y se acarició la barba.

—Es un honor que confíes en mí, *tah* Hairón.

—Confío en ti, *tah* Aperión.

—Pero siempre me es doloroso apartarme de tu lado. Seguro que otro capitán, como Kratos...

—Insisto en que confío en ti. Sé que obrarás a la perfección y traerás gloria y oro para nuestra casa común.

A regañadientes, Aperión bajó la mirada. Hairón, que no acostumbraba repetir las órdenes, empezaba a hartarse de que Aperión pusiera a prueba su autoridad. Era un buen momento para alejarlo de Mígranz y convertir a Kratos en su hombre de confianza. Cuando Aperión volviese, tendría que aceptar los hechos consumados. Por muy peligroso que fuese, ay de él si no obedecía de buen grado al Zemalnit.

Durante el día, Hairón creyó mejorar y no le confió sus molestias a nadie. Pero a la mañana siguiente se levantó peor. Al asomarse a la ventana del torreón le pareció que el

patio de armas ondulaba como si el empedrado fuera un mar de orugas. El estómago se le vino a la boca y vomitó sobre el alféizar. Volvió a la cama tambaleándose contra las paredes y se desplomó.

Nalobas, el médico, examinó los vómitos con gesto crítico, los olisqueó, incluso los cató con el índice como le había enseñado su maestro, y dictaminó una misteriosa fiebre producida por el enrarecimiento del aire. En verdad, la frente de Hairón ardía, sudaba de pies a cabeza y su cuerpo se estremecía con violentos temblores. Nalobas le mandó reposo y para refrescarlo ordenó a las esclavas que humedecieran paños en agua de la montaña. También le obligó a comer un puré de verduras y pollo deshuesado, por más que el paciente protestó.

—Esto es fácil de digerir y te asentará el estómago.

Por la noche, Hairón no dejó de delirar, y en su duermevela creyó enfrentarse de nuevo con el Rey Gris, el hechicero que gobernaba a los Inhumanos y al que había derrotado gracias a la Espada de Fuego. Nalobas se desvivió por atenderlo hasta el amanecer; al menos, así lo comentaron admirados los sirvientes del torreón.

A la mañana siguiente, Hairón recobró la lucidez, pero la fiebre no remitió. Tenía la lengua hinchada como un trapo viejo. Se bebió media jarra de agua sin tomar aliento, con tal ansiedad que por las comisuras de la boca le chorreaba el líquido que su garganta inflamada se negaba a admitir. Después Nalobas le presentó otro plato de puré.

—No, por Himíe. Apenas puedo tragar. No quiero vomitar otra vez.

—Debes hacer caso a Nalobas —le recomendó Aperión, tieso como un estandarte a los pies de la cama—. Cuando uno está enfermo es como un niño pequeño, y ha de obedecer los consejos de su médico.

Hairón meneó la cabeza, pero tanto insistieron Aperión y Nalobas que se comió la mitad del plato. Después hizo