

JAVIER NEGRETE
EL CORAZÓN
DE TRAMÓREA



Quedan pocos días para que las tres lunas entren en conjunción y el dios loco Tubilok abra las puertas del infernal Prates, lo que provocará la aniquilación de Tramórea. Kratos y Derguín tratan de evitarlo, cabalgando por separado hacia la misteriosa Tártara, la ciudad prohibida del este que flota sobre el abismo.

Mientras tanto, Tarimán vuelve a forjar, mil años después, una espada de poder. Ariel intenta burlar las acechanzas del nigromante Ulma Tor y devolverle Zema a Derguín, y los magos Kalagorinôr tratan de ayudar a los humanos en su desesperada carrera contra el calendario y los dioses. Salvo Mikhon Tiq que, conocedor del terrible secreto de su propio origen, parece haberse convertido en aliado de Tubilok.

Todas las piezas están colocadas en el tablero para una última partida. Para algunos, el premio es la supervivencia y la posesión de Tramórea. Para otros, el dominio absoluto de toda la realidad. El destino de universos enteros depende de la batalla final, que se libraré bajo las rojas llamas del Prates, en el corazón de Tramórea.

*A mi madre, Matilde Medina, que me inculcó el
amor por
la lectura, la fantasía, la ciencia ficción y los cómi-
cs.
De todas esas semillas nació la saga de Tramórea.
Gracias por eso y por todo lo demás.*

NOTA PREVIA

Aunque entre los hechos narrados en *El espíritu del mago* y *El sueño de los dioses* apenas transcurren unos días, cinco años separan su publicación. Muchos lectores me comentan que habrían agradecido que el tercer volumen empezara con un resumen de lo acontecido en los dos primeros. Tal vez tarde, pero he decidido incluir esa sinopsis aquí, en *El corazón de Tramórea*. Los lectores que se acuerden mejor de la trama pueden saltársela o leerla en diagonal. Recomiendo que en cualquier caso no se pierdan la última página del resumen. (Y les recuerdo también que al final del libro hay un glosario y un índice de personajes).

En realidad, prefiero no ser yo quien recapitule sobre lo ocurrido hasta ahora. Le cedo la palabra a un viejo amigo.

Me llamo Kratos. Kratos May.

Desde ayer no hemos hecho otra cosa que cabalgar sobre los mismos caballos que hace poco combatieron contra nosotros en la Roca de Sangre. Aunque hombres y animales están agotados y hemos dejado a muchos en el camino, seguimos adelante.

Galopamos hacia el este, siempre hacia el este. Ayer vimos cómo las nevadas cumbres de Atagaira crecían poco a poco ante nuestros ojos. Más allá de ellas, si es que logramos atravesarlas por los túneles cuyo secreto guardan celosamente las Atagairas, nos espera lo desconocido.

¿Cómo es posible que setecientos locos convocados por un excéntrico mago cabalguemos hacia un destino que ignoramos, para guerrear contra los mismos dioses a los que hemos adorado durante toda nuestra vida?

¿Cómo hemos llegado a esto?

Pienso en ello, porque tampoco tengo otra cosa que hacer mientras miro hacia el frente entre las orejas de mi yegua, que cabalgo hoy por segunda vez tras haber montado en mis otros dos caballos de refresco.

Todo empezó hace tres años, con la muerte de mi señor Hairón, dueño de la Espada de Fuego y general en jefe de la Horda Roja. Aunque nunca llegó a esclarecerse, sé que Hairón murió envenenado. Quien dio la orden fue uno de los capitanes de la Horda, *tah* Aperión, que ambicionaba convertirse en nuevo Zernalnit.

Yo vivía tranquilo en Mígranz, como capitán de la Horda Roja, con una joven concubina llamada Shayre. A veces, cuando veía a Hairón desenvainar la Espada de Fuego, me imaginaba que algún día me convertiría en Zernalnit. ¿Qué maestro de la espada no habría fantaseado con esa idea?

Y entonces Hairón murió y *Zemal* quedó sin dueño. Los monjes Pinakles aparecieron para llevársela y nos dijeron: «Revelaremos su paradero en el templo de Tarimán en Koras el día primero del mes de Kamaldanil». Sólo los Tahedoranes, los grandes maestros de la espada con siete o más marcas, podíamos luchar por ella.

Así empezó la carrera por la Espada de Fuego. Aperión no estaba dispuesto a competir limpiamente. Nunca había sido rival para mí con la espada, pero me aventajaba en falta de escrúpulos. Asesinó vilmente a mi concubina y delante de su cabeza cortada pretendió que yo le jurara fidelidad.

No lo hice. Entré en Urtahitéi, la tercera aceleración que sólo yo, como maestro del noveno grado, tenía derecho a conocer, y huí abriéndome paso con mi espada *Krima*. Aunque no pude matar a Aperión, juré que lo haría tarde o temprano.

Si otros poderes no hubieran participado en el certamen por la Espada de Fuego, habría cabalgado directamente a Koras para conocer su paradero. Sin embargo, una voz del pasado me reclamó. Yatom, el brujo Kalagorinor que me había salvado de un corueco años atrás, me envió un mensaje. «Debes adiestrar a un joven guerrero para que se convierta en el próximo Zernalnit. El destino de los reinos depende de ello».

Él tenía derecho a exigir mis servicios, así que me dirigí al bosque de Corocín, donde me enteré de que Yatom había muerto y entregado su *syfrón* —sea eso lo que sea— a un joven Ritión llamado Mikhon Tiq. Mas no me puse a sus órdenes, sino a las de Linar, otro brujo Kalagorinor; un tipo tuerto, de dos metros de estatura y rostro impenetrable.

Acompañado por Mikha y Linar viajé a Zirna, en la frontera oeste de Ritión, y allí conocí a Derguín Gorión. Desde entonces, para bien o para mal, nuestros destinos se unieron.

Derguín poseía seis marcas de maestría. Algo que muy pocos hombres pueden alcanzar, pero que no bastaba para convertirse en candidato a la Espada de Fuego. Necesitaba la séptima. Durante nuestro viaje a Koras, lo adiestré para que recuperara su técnica y se pusiera en forma. Mientras tanto, en mi corazón cobijaba la esperanza de que, llegado el momento, Linar se decidiera por mí para convertirme en Zernalnit.

En el viaje a Koras, asistimos a un extraño ritual y salvamos de morir sacrificada a una joven de extraordinaria belleza llamada Tríane. Ella se encaprichó de Derguín, pero poco después desapareció sin más. O eso creíamos entonces.

Fue también durante esas jornadas cuando Linar nos habló sobre el pasado remoto de Tramórea. Según su relato, los dioses no eran los benefactores de la humanidad, sino sus enemigos mortales. Uno de ellos, el dios loco Tubilok, dormía encerrado en una prisión de roca fundida, pero estaba a punto de despertar y traer el caos y la destrucción.

«Mas no le será tan fácil», añadió Linar. «Pues para eso estamos los Kalagorinôr. Somos los que esperan a los dioses».

No creí en aquel relato. Me negué a aceptar que las divinidades a las que mis padres me habían enseñado a adorar fueran en realidad demonios crueles y sedientos de sangre. No descubrí que estaba equivocado hasta hace unos días. Pero no debo anticipar acontecimientos.

Antes de llegar a Koras, Linar y Mikhon Tiq se separaron de nosotros. Ya en la capital, Derguín se presentó a la prueba. Fue una encerrona. Según las normas, debía enfrentarse a Ibtahanes del quinto grado, pero sus rivales tenían seis marcas, como él. Aun así Derguín, de quien yo había dudado hasta entonces, demostró ser un *natural*, un talento de

la espada de los que sólo se encuentra uno por generación. Venció a sus tres enemigos, se convirtió en *tah* Derguín y ganó el derecho a llevar el puñal de diente de sable y el brazalete con siete marcas rojas de maestría.

Sé que muchos me consideran el mayor Tahedorán de Tramórea. Todo lo he conseguido con sudor y trabajo, aunque no me faltan talento ni fuerzas para el noble arte del acero. Cuando empuño una espada no temo a nadie. No obstante, he de reconocer que tengo reparos a enfrentarme a dos rivales.

Todavía no he cruzado mi hoja con la de Togul Barok. No creo que su Tahedo supere al mío, pero sus ojos de doble pupila revelan que por sus venas corre la sangre de los dioses. De nada me serviría atravesar su cuerpo de parte a parte si sus heridas se cierran por arte de magia.

El otro rival es Derguín. Cuando lo entrené aún no se hallaba a mi altura; empero, en algunos combates de adiestramiento su genialidad me sorprendió. Por aquel entonces habría perdido contra él dos de cada diez duelos. Sin embargo, Derguín es muy joven. Él sólo puede mejorar, mientras que yo sé que mi decadencia es inevitable.

Llegó el 1 de Kamaldanil del año 999, y acudimos al templo de Tarimán, el dios que había forjado la Espada de Fuego. Éstos éramos los candidatos dispuestos a luchar por *Zemal*: mi viejo amigo Krust de Narak, el aborrecible Ape-rión, el príncipe Togul Barok, Derguín y yo. También había una mujer del pueblo guerrero de las Atagairas: Tylse, hija de la reina Tanaquil. Y un Aifolu, Darnil, hijo de Ulisha, el general que mandaba la horda de fanáticos conocida como «el Martal». En aquel momento tan sólo sospechábamos las atrocidades que estaban cometiendo los Aifolu en nombre de su dios sanguinario y oscuro.

Siete Tahedoranes. *La Jauka de la Buena Suerte*, como la denominó con ironía Krust, pues sabía que aquella septena sólo habría de traer buena fortuna a uno de nosotros. La

espada, según se nos reveló, se hallaba en la isla de Arak, en el mar Ignoto.

En el certamen no sólo se competía con espadas. Togul Barok recibió la ayuda de un hechicero llamado Ulma Tor. Cuando intenté enfrentarme a él, sentí cómo mi cuerpo se volvía pesado como una losa de granito, y desde el suelo le vi partir en dos la hoja de mi espada *Krima*. Ulma Tor nos entregó a la Atagaira y a mí a los hombres del príncipe, que nos encerraron en la fortaleza de Grios, no muy lejos de la Sierra Virgen. Allí se encontraban ya prisioneros Krust, Aperió y el candidato Aifolu.

Derguín había logrado escapar, aunque quedó tan conmocionado por el ataque de un corueco que perdió la memoria. Para colmo, una banda de forajidos lo asaltó cuando cruzaba un puente, y cayó al río atravesado por varias flechas.

Tríane, la misteriosa joven a la que habíamos salvado, recogió a Derguín y curó sus heridas en Gurgdar, una cueva en la que el tiempo transcurría a un ritmo distinto que en el exterior. Tríane también le dio a Derguín mi espada *Krima*, milagrosamente reforjada: cuando volví a tenerla en mis manos, reconocí sus líneas de templado, junto con una nueva marca en su espiga.

Una T. Igual que en *Brauna*, la espada de Derguín. Nunca lo hemos dicho en voz alta, pero los dos sospechamos qué significa esa T.

De nuevo los dioses usándonos como peones. Mas si el divino herrero había reforjado mi espada, ¿qué podía hacer yo sino agradecerlo?

Además, Tríane le entregó a Derguín un fabuloso unicornio cuyo cuerno sólo se veía bajo la luz de las tres lunas en conjunción. Cabalgando a lomos de *Riamar*, Derguín podría haber continuado su camino sabiendo que cinco de sus adversarios estaban fuera de combate; pero decidió desviarse de su camino para venir a rescatarnos. Disfrazado de músico ambulante se coló en el castillo de Grios y se las

arregló para entregarme mi espada durante un banquete en que nuestros enemigos pretendían envenenarnos.

En lugar de morir, fuimos nosotros quienes sembramos la muerte entre ellos como lobos en un rebaño. Huimos de Grios, acompañados por un gigantón llamado El Mazo. Irónicamente era el jefe de los forajidos que asaltaron a Derguín en aquel puente, pero se había hecho amigo suyo y nos ayudó en la fuga.

Con todo, habríamos perecido entonces, pues nos extraviamos y los arqueros enemigos nos rodearon. Esta vez fueron Mikhon Tiq y Linar quienes nos sacaron del atolladero. Llegaron a lomos de una gran bestia alada y destruyeron a nuestros perseguidores con sus llamaradas mágicas.

En realidad, fue sólo Mikhon Tiq quien nos salvó, pues Linar estaba paralizado en un extraño trance. Al parecer habían combatido contra otros brujos al norte; eso sólo lo supe entreyendo alguna conversación entre Derguín y Mikhon Tiq. Éste ya no era la misma persona de antes. Al igual que Derguín se había convertido en *tah* Derguín, Mikhon Tiq ya no era aprendiz, sino mago.

Cruzamos la Sierra Virgen. Al otro lado se extendía una vasta jungla atravesada por un río. Construimos una balsa y descendimos por sus aguas persiguiendo a Togul Barok.

He visitado parajes hostiles, mas ninguno como esa selva. Nos atacaron cientos de serpientes que llegaron nadando por el río, salvajes como una jauría de lobos. Aunque logramos ahuyentarlas, mordieron a Tylse, que murió poco después. Mientras agonizaba, Derguín se empeñó en que era por su culpa, pues había yacido con ella la víspera del ataque. «Las serpientes son la venganza de Tríane. Hará lo mismo con cualquier mujer con la que me acueste», me dijo.

A las desgracias no les gusta viajar solas. Derguín se adentró en la selva buscando un antídoto para Tylse. Allí lo atacó Ulma Tor. El hechicero habría acabado con él, pero Mikhon Tiq apareció a tiempo. Ambos magos lucharon.

Desde el río oíamos los ruidos del combate y vislumbrábamos resplandores mágicos entre la espesura.

Linar despertó de su trance y se dirigió hacia el lugar de la lucha. Llegó demasiado tarde. Ulma Tor se había ido, llevándose con él el alma o la syfrön de Mikhon Tiq, o ambas cosas; no soy filósofo y no distingo bien esos conceptos. Lo único que dejó atrás fue un cuerpo vacío, una cáscara sin vida.

Para proteger el cuerpo de Mikhon Tiq, Linar lo convirtió en piedra y lo dejó en la selva. Si sintió pena por abandonar al joven, no la manifestó. No lo juzgaré por ello, pues nunca llegué a conocer lo que guardaba en su interior. Un hombre distinto de todos los que he conocido, y me atrevería a decir que admirable. Pero todavía no tengo muy claro qué papel desempeña o desempeñará en todo lo que está ocurriendo.

Llegamos por fin al mar Ignoto. Allí nos aguardaba un velero. El timonel que lo tripulaba era uno de los Pinakles. Nos informó de que Togul Barok ya había zarpado hacia la isla y nos dijo: «Sólo uno de vosotros puede embarcar».

Éramos cuatro Tahedoranes para un puesto a bordo. Krust renunció a pelear. Supimos entonces que Aperión nos había estado envenenando el agua, pero Linar había frustrado sus planes y fue Aperión quien cayó vomitando sangre y bilis. Yo le corté la cabeza, escupí entre sus ojos y la arrojé al mar.

Todo quedaba entre Derguín y yo. Él se negó a luchar contra mí. Tengo sus palabras clavadas como un hierro candente: «Jamás levantaré la espada contra ti, aunque en ello me vaya la vida».

La decisión se hallaba en manos de Linar, pues mi voto me obligaba a respetar su voluntad. ¡Maldito juramento prestado por el Kratos del pasado, que no conocía los tortuosos recodos de la vida!

Fue Derguín quien embarcó y quien se enfrentó a Togul Barok. Lo venció, pero el príncipe se levantó cuando pare-

cía muerto y su herida se curó de forma milagrosa. No obstante, eso le retrasó lo suficiente para que Derguín se le adelantara y empuñara la Espada de Fuego. Armado con ella, empujó a Togul Barok a un pozo sin fondo. Durante más de dos años, no se volvió a saber nada de él. Derguín estaba convencido de que seguía vivo, y demostró tener razón, pues Togul Barok ha retornado y es ahora emperador de Áinar.

Derguín regresó convertido en Zemalnit. Debería haberme sentido orgulloso de mi joven discípulo, pero la boca me sabía a acíbar. Tan sólo deseaba despedirme de él y no volver a contemplar el brillo de *Zemal* en mi vida.

Mas todavía no podía ser. Caminamos hacia el sur por la costa, buscando alguna ciudad con puerto para volver a parajes civilizados. Pasamos la invernada en una aldea de pescadores. Fueron meses de tedio. Un buen día, Linar desapareció, sin dar explicaciones a nadie.

Meses después aparecieron unos barcos que venían de comerciar con los Équitros del norte. Con ellos regresamos al mar de Ritión. Derguín, persuadido por Krust, decidió viajar hasta Narak para fundar una nueva academia de artes marciales.

Yo me negué a ir con él, y desembarqué en Tíshipan, mi ciudad natal. Allí supe que Irdile, que fue mi esposa y con la que había tenido a mi hijo Darkos, había emigrado al sur para casarse con un rico comerciante. Me tranquilizó saber que a Darkos no le faltaría nada. ¡Qué lejos andaba de sospechar las calamidades y atrocidades que habría de presenciar mi hijo en Ifatar!

De Tíshipan volví a Mígranz. Al llegar descubrí que la Horda Roja tenía un nuevo jefe, el duque Forcas. Le ofrecí mis servicios, los aceptó y le juré fidelidad. ¡Siempre jurando servir a otros!

Pasó un tiempo. El último día del año 1000 vimos una luz incandescente que surcaba el cielo en pleno día. Al poco de perderse tras el horizonte, sentimos un terremoto que rompió algunos cristales y agrietó paredes de adobe.

Aquella luz era una roca del cielo que cayó al norte, en Trisia. Estaba envenenada, y su veneno emponzoñó las cosechas. El trigo, la cebada o el pasto del ganado mostraban la misma apariencia que siempre, pero ya no alimentaban. La plaga se extendió hacia el sur, y con ella la hambruna. Sabíamos que pronto llegarían los bárbaros Trisios, y nos preparamos para ello.

Por aquel entonces nos visitó un rico mercader de Pas-hkri, Urusamsha. Pertenece al clan Bazu, que desde hace siglos explota la Ruta de la Seda y otras calzadas y ejerce de mediador entre los estados de Tramórea. Era un taimado intrigante, pero encandiló a Forcas con su retórica. Y con algo más, pues aseguran que algunos Bazu pueden dominar las mentes ajenas. Ahora Urusamsha cabalga con nosotros con la boca amordazada para evitar que manipule a nadie con su lengua de víbora.

Urusamsha oficiaba de mandadero de la divina Samikir, reina de la ciudad de Malib, quien quería contratarnos para que protegiéramos la ciudad de los ataques de los nómadas y la amenaza de las Atagairas. A cambio nos pagaría la soldada y nos concedería tierras en Pasonorte, entre Malabashi y Abinia.

La mayoría decidimos aceptar la propuesta y nos pusimos en marcha. Veinte mil personas entre soldados, mujeres, niños y sirvientes. En Mígranz quedó tan sólo un batallón. Recorrimos miles de kilómetros, y en el mes de Himdanil llegamos a Malib.

El último día de ese mismo mes, la ciudad de Ifatar, donde vivía mi hijo, cayó en poder del Martal, el ejército de cien mil soldados Aifolu mandado por Ulisha el Destructor. Aquellos fanáticos de ojos amarillos traían como aliados a los Glabros, guerreros aún más salvajes que ellos, que ca-

balgaban a sus pájaros del terror, unas aves carniceras del tamaño de corceles de guerra. Por si la ayuda fuera poca, poseían máquinas de asedio y, sobre todo, los acompañaba Gankru, un gigantesco demonio forjado en metal incandescente que volaba y escupía llamaradas.

Los Aifolu saquearon la ciudad y la redujeron a escombros. A sus cincuenta mil habitantes los sacrificaron en un impío templo, una Torre de Sangre en cuyo interior dormitaba Molgru, otro demonio de metal. Cuando la sangre cubrió su cuerpo, el demonio despertó. El general Ulisha ya tenía a dos aliados infernales, Gankru y Molgru, y quería despertar al tercero, Aridu. Eso haría que el camino de Ulisha se cruzara con el mío, pero yo estaba lejos de saberlo.

Entre las pocas personas que se salvaron de Ifatar se encontraba mi hijo Darkos. Antes de morir, su madre le había confesado que yo era su padre. Darkos pasó varios días encerrado en unas catacumbas con miles de ciudadanos que iban a ser sacrificados. Demostrando una valentía y un ingenio que me enorgullecen, Darkos escapó de allí rescatando también a una muchacha llamada Rhumi.

Poco después se les unió Asdrabo, un Ibtahán con cinco marcas de maestría. Aquel hombre había luchado como un héroe en las murallas de Ifatar; de haberlo conocido, le habría entregado el mando de un batallón. Por desgracia, los tres cayeron en una emboscada de jinetes Aifolu que raptaron a Rhumi e hirieron de muerte a Asdrabo. Darkos se salvó porque uno de los Aifolu se apiadó de él y le dejó escapar. Luego supimos que se trataba de Kybes, un espía de Derguín en el Martal.

Días más tarde Kybes se batió en duelo con Bintra, hijo del general Ulisha. En él perdió los dedos de la mano derecha. Ahora cabalga con nosotros hacia Atagaira y el mar de Kéraunos, y puede manejar la espada de nuevo gracias a las artes del hombrecillo que se hace llamar a sí mismo el Gran Barantán.

Fue precisamente el Gran Barantán quien apareció cuando mi hijo se quedó solo. A partir de ese momento, los dos viajaron juntos hacia el norte, y su camino se cruzó con el de Derguín, que se dirigía hacia el este.

Derguín tampoco había pasado días fáciles, pues se había visto envuelto en una turbia intriga en la que nuestro común amigo *tah* Krust fue asesinado. Los Narakíes incendiaron la casa y la academia militar de Derguín y a él lo acusaron del crimen. Un político llamado Agmadán le ofreció conservar la vida a cambio de dejar a Zema en Narak. Derguín no sólo tuvo que renunciar a ella, sino también a Neerya, una cortesana de la que estaba enamorado.

Derguín logró escapar de la nave que lo llevaba al destierro o a la muerte gracias a la intervención de su amigo y socio, el navarca Narsel, que en aquel momento actuaba como pirata con el nombre de Agshar. Con él viajaba El Mazo, que debía sentir nostalgia de sus tiempos de bandolero en las tierras de Áinar.

El Mazo había rescatado del incendio una extraña armadura que Derguín trajo consigo de la isla de Arak. Gracias a eso Derguín recobró a *Zema*, pues la había escondido dentro de la armadura. Después se dirigió al este. Llevaba con él el cuerpo petrificado de Mikhon Tiq, que el mismo Narsel le había traído desde la selva donde lo habíamos abandonado. Mikha se le había presentado en sueños y le había dicho que su alma se encontraba prisionera en Etemenanki, la fabulosa torre que se alza hasta el cielo.

En su viaje a Etemenanki lo acompañaron El Mazo y un niño llamado Ariel. ¡Menudo pillastre! Más bien, *menuda* pillastre. Al llegar a Atagaira, se descubrió que Ariel era en realidad una niña. Las mujeres extranjeras tienen prohibido entrar en Atagaira so pena de muerte. El Mazo trató de proteger a Ariel, pero la princesa Ziyam lo mató apuñalándolo por la espalda.

Ziyam había chantajeado a Derguín para que asesinara a su madre, la reina Tanaquil. La conjura no le salió bien: la