



FINALISTA
PREMIO
GRAN
ANGULAR

CORAZÓN DE RAYO

GABRIEL SÁNCHEZ GARCÍA-PARDO



GRAN
ANGULAR

Corazón de Rayo

GABRIEL SÁNCHEZ GARCÍA-PARDO





fundación sm

La Fundación SM destina los beneficios de las empresas SM a programas culturales y educativos, con especial atención a los colectivos más desfavorecidos.

Si quieres saber más sobre los programas de la Fundación SM, entra en **www.fundacion-sm.org**

LITERATURAS**SM**•COM

Primera edición: agosto de 2020

Gerencia editorial: Gabriel Brandariz
Coordinación editorial: Berta Márquez
Coordinación de diseño: Marta Mesa
Cubierta: Julián Muñoz

© Gabriel Sánchez García-Pardo, 2020
© Ediciones SM, 2020
Impresores, 2
Parque Empresarial Prado del Espino
28660 Boadilla del Monte (Madrid)
www.grupo-sm.com

ISBN: 978-84-1318-825-6
Depósito legal: M-18648-2020
Impreso en la UE / *Printed in EU*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

*A Paula.
Porque una tarde de verano
terminé esta novela
y me regalaste una panna cotta.
Y mucho más.*

PRÓLOGO RITUAL

El fuego danza en el centro de la caverna circular, avivado por las voces de los noholos congregados a su alrededor. Sus llamas, azules como los ojos del hechicero, proyectan las sombras del clan sobre las paredes de roca desnuda. Sombras con bastones, sombras con sonajeros. Sombras con plumas en la cabeza.

Cuando el joven hijo del hechicero se adentra en la caverna, los cánticos cesan y solo quedan el ritmo grave del tambor ritual y el crepitar de las ramas y los carbones en combustión. Él también tiene esos ojos azules tan poco comunes entre los miembros de su pueblo. Como su padre y todos sus ancestros, él también adorna sus orejas con dos pendientes de piedra multicolor. Él también recoge su melena negra y lisa en un moño rematado con una única pluma. Una pluma de búho blanco.

Los dibujos de los Espíritus Ancestrales se extienden por toda la pared. El joven hijo del hechicero introduce la mano en un cuenco de pigmento azul, la posa sobre la roca y comienza a caminar alrededor de sus testigos muy despacio, al ritmo del tambor que su padre hace sonar en el lado opuesto de la caverna. Como todos los noholos que llegan a la edad del guerrero, deja el rastro de sus dedos bajo los dibujos de los toros, los armadillos gigantes y los gólems de piedra, y no separa las yemas del tacto frío de la pared hasta alcanzar el dibujo principal: un búho y dos dragones azules con las alas desplegadas en una vorágine de rayos.

El hechicero detiene el ritmo del tambor y lo deja en el suelo. En el más absoluto silencio, moja sus dedos índice y corazón en un cuenco de tinte negro y comienza a trazar líneas y espirales sobre el cuerpo fibroso de su hijo. Este, a su vez, sumerge la mano entera en el recipiente y planta la silueta de su palma extendida bajo el dibujo del búho y los dragones, junto a todas las manos que los miembros del pueblo han ido imprimiendo con el transcurso de los años. Con ese mismo tinte, el joven se embadurna el

rostro hasta ocultar sus facciones tras una sombra nocturna. Sus ojos azules son dos luceros en ese velo de oscuridad.

—Ha llegado el momento —dice el hechicero—. Es hora de subir a la Roca del Trueno. Es hora de oír la voz de tu Espíritu Ancestral. Él te contará la historia de tus antepasados. Él decidirá si estás listo para convertirte en Guardián del Cañón de Tormentas.

—Soy viento. Soy luz, imparable. Soy libre.

Tras pronunciar las palabras, el joven hace una reverencia y abandona la caverna sin volver la vista atrás. Los miembros del clan inclinan la cabeza y guardan silencio. No saldrán de ahí hasta que la tormenta del exterior haya amainado. No saldrán hasta que el hijo del hechicero complete el ritual.

Un relámpago zigzaguea en el cielo negro e ilumina, fugaz, el manto de lluvia que cae sobre la Roca del Trueno. Los peñascos escarpados, rojizos durante el día, configuran una única mole oscura en la noche, una sombra que se alza con crueldad sobre la diminuta silueta del muchacho. El viento le dificulta la subida y la tromba de agua empieza a difuminar la tinta de su rostro. Decenas de ríos negros corren por su cuello, su pecho y sus brazos, rígidos en su lucha feroz contra las fuerzas de la naturaleza. Sus manos se agarran a la piedra húmeda y resbaladiza con el firme propósito de alcanzar la cima.

Un rayo atraviesa las tinieblas. Y vuelve la oscuridad. Y el trueno resuena a los pocos segundos en los desfiladeros y las montañas colindantes. El joven hijo del hechicero alcanza la cúspide, avanza a gatas y se queda tendido sobre la roca, exhausto. Mientras recobra el aliento, siente cada una de las lágrimas de nube que estallan contra su espalda temblorosa. Dos lágrimas más brotan de sus ojos azules y se funden con el aguacero. Lo ha conseguido. Puede escuchar a los Espíritus Ancestrales a su alrededor, en cada corriente de aire, en cada rugido de la tormenta. Se ha presentado ante ellos solo, frágil y desarmado, tal y como manda la tradición. Está listo para escuchar.

—¡Oh, sabios Espíritus, responded a mi ruego! ¿Cuál de vosotros ha de acompañarme? ¿Cuál me instruirá y me guiará? ¡Oh, viento que atraviesa el mundo! ¡Oh, noche que todo lo vela!

—*¿Pero qué dices, hombre?* —un rayo centellea junto a la cima de la montaña y el joven noholo oye una risa grave y chispeante a su alrededor—. *¿Has visto qué pinta tienes?*

El chico alza la cabeza, asustado, con los ojos muy abiertos. El pigmento negro sigue corriendo por su cara de bobo.

–¿Qué te has hecho en la cara? –pregunta la voz con sorna–. *Siempre mordéis el anzuelo... ¿No ves que se están burlando de ti?*

Abajo, en el interior de la caverna ritual, el hechicero abre los ojos, busca con la mirada a uno de sus compañeros del Consejo y sonríe con picardía. El anciano le devuelve la sonrisa y su expresión socarrona desencadena una carcajada. Todos los miembros del clan congregados en la caverna rompen a reír de forma descontrolada. En noholo antiguo, lengua que solo conocen los más viejos del clan, los símbolos que el hechicero ha dibujado sobre el cuerpo de su hijo significan una única palabra: *NOVATO*.

Arriba, en la solitaria cima de la Roca del Trueno, el muchacho consigue hablar tras dominar el temblor de su voz:

–¿Tú eres...? ¿Eres...? ¿Eres mi...?

–Sí, sí; *soy tu Espíritu Ancestral. Cada año me los envían más torpes y atontados* –siempre que la voz chispeante termina una frase, un rayo nace y muere junto a la montaña–. *Venga, no te quedes ahí postrado. Levántate. O mejor siéntate. Esto va a ir para largo.*

La lluvia sigue cayendo con fuerza en la oscuridad de la noche. El muchacho obedece y toma asiento sobre la piedra húmeda. Está empapado y muerto de frío, pero empieza a sentirse más confiado y pronto le puede el entusiasmo:

–¿Y qué espíritu eres tú? Estoy impaciente por saber...

–¡Silencio! –un rayo estalla con violencia y el chico se encoge–. *Eso es algo que tendrás que averiguar por ti mismo. Has venido aquí arriba a escuchar, no a hacerme preguntas inoportunas.*

–Pero, sabio Espíritu, he superado todas las pruebas. Me he presentado ante el Consejo y he escalado la Roca del Trueno en esta noche tormentosa...

–¡Oh, qué gran hazaña! ¿Y te crees todo un héroe por eso? ¿Te consideras un Guardián? ¿Un auténtico guerrero noholo?

–Pero yo creía...

–*Yo creía, yo creía...* –se burla la voz chispeante con una nueva ráfaga de rayos–. *Espera a escuchar las gestas de tus antepasados. Esos sí que fueron tiempos interesantes, cuando los jóvenes eran intrépidos, independientes, audaces y curiosos. No un hatajo de niños malcriados.*

–Pero, Espíritu...

—Que te calles, hombre. Cállate. Has venido a escuchar. Eres el hijo del hechicero. Algún día serás el jefe del clan. Si quieres darle un buen futuro a tu pueblo, primero debes aprender de su pasado. Aprende de los auténticos héroes. De aquellos cuyos corazones fueron verdaderamente libres.

—Lo lamento, Espíritu. Pido disculpas. No volveré a interrumpirte.

—Bien, así me gusta —la tormenta ha aplacado su furia y el golpeo de las gotas contra la roca se ha convertido en un susurro agradable—. La historia que voy a contarte no trata sobre los orígenes de tu pueblo, sino de una época convulsa en la que los noholos estuvieron a punto de desaparecer... Tal vez hayas oído hablar de la Gran Migración a Nuevo Enclave. Esta historia transcurre un par de décadas después, cuando los pioneros empezaron a desplazarse hacia el oeste y a adueñarse de todo cuanto encontraban a su paso.

Silencio. El hijo del hechicero no puede ver al Espíritu ni sabe qué aspecto tiene, pero se lo imagina con el ceño fruncido, concentrado en los hechos que está a punto de relatar.

—Supongo que lo indicado será empezar con una huérfana. Una joven criada por hombres rudos en un mundo árido y hostil. Una chica a las puertas de la madurez, llena de dudas y de preguntas y con un corazón indomable...

Capítulo 1

MARA PURPLE, CAZADORA DE BIMORFOS

Abre bien los oídos, joven noholo, porque esta es tu primera lección: tarde o temprano, todo ser humano llega a un momento decisivo, un instante, una encrucijada, donde tendrá que elegir si continuar por el camino que le ha impuesto el mundo o empezar a seguir los impulsos de su corazón. Es apenas un segundo, una corazonada que nos sacude desde dentro. Viene igual que se va, y es probable que nunca la sientas de nuevo; no volverá a molestarte jamás. Pero si te agarras a ella en el instante de su aparición, si la abrazas y dejas que te empape, entonces nada será lo mismo. Y tu vida será infinitamente más emocionante que si la hubieras dejado escapar.

El día que nuestra huérfana indomable sintió esa corazonada se encontraba en Substone City, el pueblo bajo tierra, lista para tender una emboscada.

Substone había sido antaño una mina de piedra morf, pero los mineros empezaron a construir viviendas de madera en sus extensas galerías y grutas y pronto terminó por convertirse en toda una aldea subterránea. Llegó a parecerse a cualquier otra ciudad del Estado de Ígnea, excepto en que, en lugar de cielo, tenía un oscuro techo de piedra.

Las lámparas de los porches estaban siempre encendidas.

Cuando las minas cerraron y Substone City cayó en la pobreza y perdió habitantes, su carácter subterráneo y clandestino se convirtió en un imán para maleantes y empresarios de dudosa reputación. Era un punto de encuentro habitual de forajidos y estafadores. Un lugar en el que esperar a un bandido recién fugado de la justicia.

La calle principal estaba desierta. Allí abajo no había viento que meciese los letreros e hiciese rodar los trotamundos. Al fondo de la gruta ascendente podía verse un foco de luz del exterior. Una silueta alargada y siniestra, con sombrero de ala ancha, venía ca-

minando cueva adentro. Cojeaba, y aunque avanzaba despacio, los bajos de su oscura gabardina ondeaban a su paso. Las espuelas de sus botas marcaban un ritmo metálico que resonaba por el subterráneo. Cuando pasó junto a la primera casa de madera, sus ojos grises de albino, brillantes bajo el ala del sombrero, atisbaron el rostro asustado de una aldeana justo antes de que cerrase la ventana desde dentro. Un viejo fox terrier aguardaba tumbado en un porche. No se movió. No separó sus barbas blancas del suelo. Pero dedicó al forastero un gruñido hostil mientras vigilaba su cojera con ojillos recelosos.

No te olvides de este perro, porque volveré a hablarte de él más adelante.

El forastero tardó bastante en atravesar el pueblo y se recreó otro tanto en empujar la portezuela de dos hojas del *saloon*. Era un tipo duro y peligroso; y, por alguna extraña razón que desconozco, los tipos duros y peligrosos lo hacen todo el doble de despacio. Se llamaba Dean Peacock, y tenía en alguna parte un hermano gemelo que se llamaba Deon Peacock. Acababa de separarse de él tras un asalto a un tren que les había salido francamente mal, y en su fuga había tomado la decisión predecible de ocultarse en Substone. Mal hecho por su parte.

—Whisky —susurró con voz ronca nada más sentarse en un taburete frente a la barra. Los tipos duros y peligrosos también tienen por costumbre hablar con voz ronca.

—Marchando.

La chica que había al otro lado de la barra colocó un vaso frente al recién llegado y tomó una botella verde de la estantería. A Peacock le llamó la atención el color de su melena corta, a medio camino entre el lila y el púrpura.

—¿Quién eres tú? ¿Dónde está Billy? —preguntó, mientras la joven, de unos dieciséis años, le llenaba el vaso con el contenido de la botella verde: un whisky pésimo, rebajado con una potente dosis de somnífero.

—Está en su habitación, indispuerto. Me ha dejado a cargo. Soy la nueva camarera.

Peacock gruñó y se colocó una pipa de caoba en la boca. La encendió con parsimonia —y con una cerilla— e inhaló el humo del tabaco muy despacio, porque los tipos duros y peligrosos... Bueno, ya sabes.

–¿Qué diantres pasa aquí? –refunfuñó, tras dar la calada y echar un vistazo a las sillas vacías. Solo había un parroquiano más, sentado en una mesa del fondo, con el rostro oscurecido por un sombrero negro–. El *saloon* parece un cementerio. ¿Dónde está todo el mundo?

La chica del pelo lila se limitó a encogerse de hombros. Estaba muy metida en su papel. Mientras limpiaba la barra con un trapo, sus ojos marrones estudiaron con disimulo cada rasgo del hombre que tenía delante: la melena plateada y lisa, la mirada fría, la cicatriz de la mandíbula, la mancha de sangre en el pantalón –prueba inequívoca del balazo que había recibido durante su fallido asalto al tren– y, por supuesto, el amuleto que pendía de su cuello: una cadena que sujetaba una piedra translúcida de un extraño tono cambiante y multicolor. Una piedra morf. Su objetivo.

Los dedos enguantados del forajido rodearon el vaso e iniciaron el lento ascenso hacia la boca. Los ojos de la chica ya no podían prestar atención a ninguna otra cosa. Solo tenía que dar un sorbo...

¡CRASH! Peacock reventó el vaso contra la pared nada más oler su contenido.

–¿Qué basura me has echado? –rugió–. Trae esa botella, la de bourbon –añadió señalando la estantería del fondo–. Quiero algo que se pueda beber.

La chica de la barra tomó aire. Controló su respiración y ralentizó sus pulsaciones, tal como le había enseñado a hacer el viejo Justus Stoddard. Se dio la vuelta para buscar la botella solicitada.

¿Stoddard? ¿El último Corazón de Roca? Me... ¿Me estás diciendo que la chica de la barra era Mara Purple?

Sí. ¡Sí! Era Mara Purple. ¿Serías tan amable de no volver a interrumpirme? Mocosos empapados...

Lo siento. Lo siento, Espíritu. No volverá a suceder.

Bien... Como te iba diciendo, la chica –Mara, ahora que ya lo sabes– le sirvió el bourbon con pulso firme. El bandido no la había pillado, pero su plan de dormirlo con somnífero se acababa de ir al traste. Tenían que pasar al plan B.

¿Tenían?

¡Que no me interrumpas!

Lo siento, lo siento.

–Sube y avisa a Billy –susurró Peacock después de beberse el bourbon de un solo trago. Había empezado a palparse la pierna

con gesto de dolor; la herida de bala le pasaba factura-. Necesito que traiga tenazas y vendas.

—Pero está indispuerto...

—¡Como si se está muriendo! ¡Sube y tráeme a ese gusano sarnoso!

Como puedes imaginar, el tal Billy, el dueño de aquel *saloon*, no estaba enfermo en su habitación, sino escondido en el sótano por petición expresa de Mara. Todo el pueblo se había escondido siguiendo sus instrucciones. Debían quedarse al margen hasta que ella terminase lo que había ido a hacer allí. Un trabajo que se complicaba por momentos...

Antes de que Mara pudiese reaccionar, el forastero desenfundó su arma, la amartilló y apuntó por encima de la barra. Se trataba de una gruesa pistola de tambor autorrecargable, con una cuchilla inferior que rozaba el cuello de la chica a modo de advertencia. Peacock ni siquiera tenía que apretar el gatillo: un movimiento de brazo y la cuchilla haría el trabajo de las balas.

—¿A qué estás esperando? —gritó—. ¡Haz lo que te digo, niña!

Mara no se movió. No parecía tener miedo. Sus ojos marrones permanecieron fijos en el cañón que amenazaba su vida, desafiante.

Otro chasquido de pistola amartillada, en esta ocasión de un revólver Remington con mirilla de precisión y cañón alargado, apoyado contra la nuca de Peacock.

—Tira el arma despacio y no cometas ninguna estupidez —dijo una voz que no necesitaba ser ronca para ser intimidante.

El hombre de la mesa del fondo, el del sombrero negro, había abandonado su sitio sin que Peacock se diese cuenta y se había colocado detrás de él. El forajido no tuvo más remedio que dejar caer su gruesa pistola sobre la barra. Mara se apoderó de ella en el acto.

—Las manos bien arriba, lejos de ese colgante tuyo —indicó el del sombrero negro, que tenía una especie de lente de cristal rojo injertada en el ojo derecho—. Mara, la piedra morf.

¿Con piedras morf te refieres a...?

Sí, a las piedras ancestrales. Los pioneros eran poco imaginativos, y les pusieron ese nombre por razones obvias. ¿Me dejas...?

Entonces, ¿ese tal Peacock era un Elegido Ancestral?

Sí. ¿Me dejas continuar?

Perdón, perdón.

Peacock apretó los dientes al ver a Mara extender el brazo por encima de la barra y posar las yemas de los dedos sobre la piedra translúcida de su colgante. Como todas las veces anteriores, la joven de cabello lila sintió en su mano el poder vibrante del mineral morf. Pero aquel día hubo algo más: llegó el momento decisivo, el instante, la encrucijada. La corazonada la sacudió desde dentro. Era la sospecha de algo nuevo, un poder diferente al de robar el poder de los demás. Mara se abrazó a esa sensación... y por eso no pudo hacer lo que su compañero esperaba de ella.

—Mara, ¿qué haces? ¡Termina la sustracción!

Confusa y ensimismada, Mara apartó la mano del colgante sin haber realizado su trabajo.

Peacock vio una oportunidad y la aprovechó: se impulsó hacia atrás, y él y el hombre que amenazaba su vida se desplomaron de espaldas sobre el suelo de madera. Forcejearon mientras el Remington de cañón alargado se deslizaba hasta la pared opuesta. Se levantaron, volcaron mesas y sillas y bailaron enzarzados por todo el *saloon*, luchando por hacerse con el arma.

Mara apuntó con la pistola del forastero, pero el movimiento frenético de los dos hombres le impedía fijar el blanco. No quería errar el tiro y herir a su padre adoptivo.

—¡Vamos, Mara! —rugió este, con su lente de cristal rojo fija en el rostro del forajido—. ¡Dispara a...!

No tuvo tiempo de terminar la frase; Peacock le propinó una patada terrible con su pierna sana y lo lanzó contra una mesa que se partió bajo su peso. Libre de su agarre, el forajido se quitó un guante y cerró el puño alrededor de su amuleto. La piedra multicolor despidió un destello que emergió entre sus dedos, llenó el *saloon* y cegó a Mara. Un rugido monstruoso ahogó la maldición del hombre que se levantaba entre los restos de la mesa. Cuando Mara recuperó la vista, lo vio: un ser gigantesco ocupaba toda la zona del otro lado de la barra; un engendro a medio camino entre el armadillo y el reptil, con el lomo protegido por una coraza de piel escamosa y una poderosa cola con un apéndice bulboso y lleno de púas.

Un Corazón de Tierra.

Mara apretó el gatillo y el tambor de la pistola empezó a girar a toda velocidad, pero las balas rebotaron contra la gruesa piel del monstruo y se perdieron entre las sillas volcadas.