

LA REENCARNACIÓN del Trece

David Granado Hermosín

MUESTRA GRATUITA DE LECTURA

CON PLUMA Y PIXEL

Título: La reencarnación del Trece

1.ª Edición: octubre de 2023

© 2022, David Granado Hermosín, por el texto

© 2023, Yinstari, por la cubierta

© 2023, Con Pluma y Píxel, por la presente edición

<https://www.conplumaypixel.com/>

© 2023, Con Pluma y Píxel, por la maquetación y el diseño

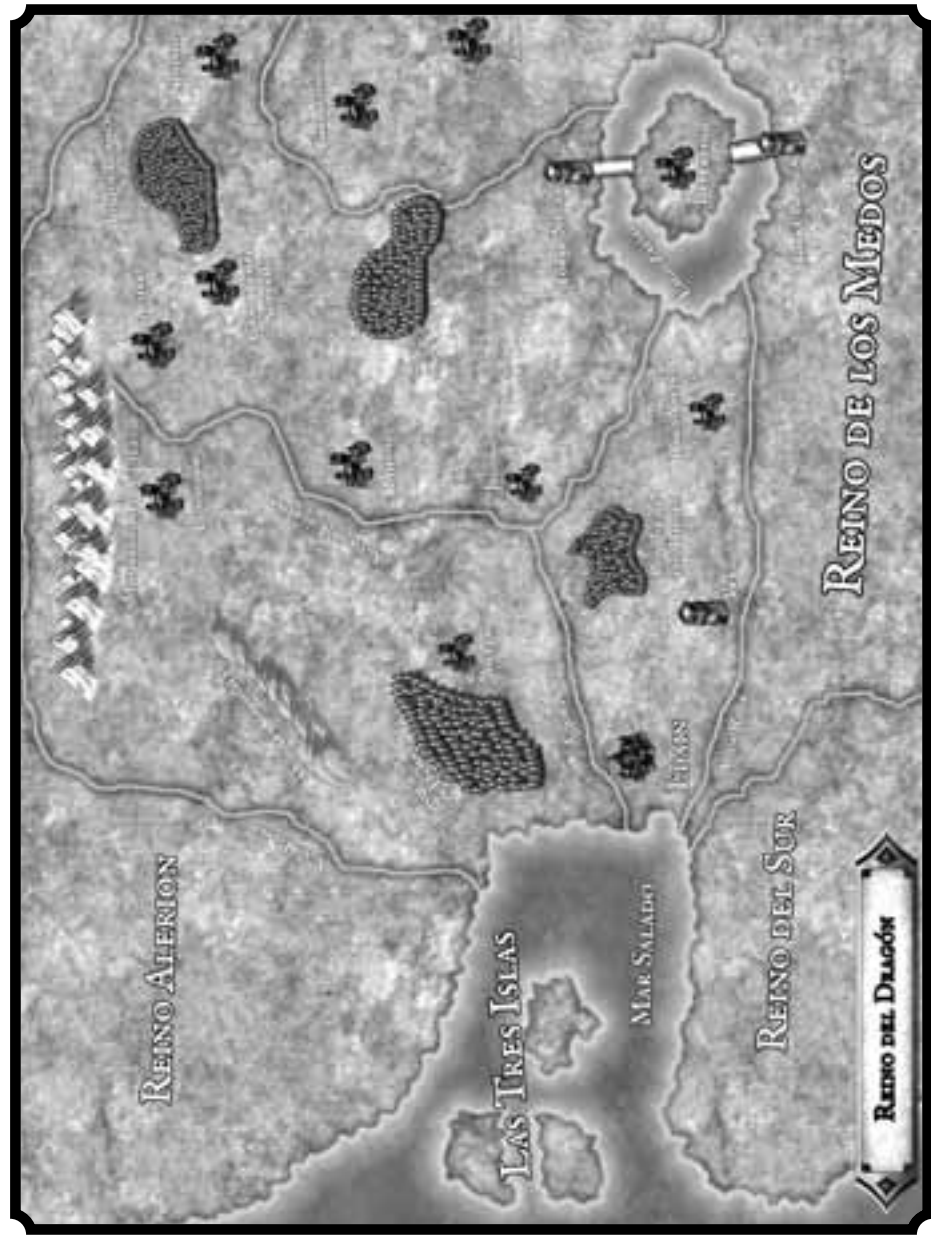
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

Impresión: Podiprint

ISBN-13: 978-84-126813-3-8

Depósito legal: LR 1074-2023

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. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 45).



REINO ALERION

LAS TRES ISLAS

MAR SALADO

REINO DEL SUR

REINO DE LOS MIEDOS

REINO DEL DRAGÓN

EL RESURGIR DEL TRECE

Era una noche cerrada. Ni las dos lunas, la plateada Grathiel y la blanca Isil, ni las estrellas brillaban en el firmamento, signo de un mal augurio que estaba por venir. En el claro de un bosque se encontraban tres figuras envueltas en la oscuridad de la noche alrededor de una pequeña hoguera de la que salían chispas verdes.

—Ya es la hora, comencemos el ritual —dijo la figura masculina a la que llamaban Malethor.

Era un humano perteneciente a los Primeros Hombres, aquellos que llegaron por primera vez al continente que llamaron las Tierras del Agua. Blanco de piel, claro indicio de pertenecer al Norte, de ojos verdes y con cabellos negros que le caían hasta los hombros.

—Nuestro señor se aproxima —respondió Aleÿlah.

Se acercó a las llamas, dejando así ver su rostro. Su tez blanca, sus orejas puntiagudas, su melena rubia y su gran belleza la delataban como una alta elfa del Reino de Erendong, situado al noroeste del continente.

—Trae al chico, Simeray —ordenó Malethor.

La tercera figura era, en la lengua común, una Hija de Luna, una raza que se creía descendiente directo de

la diosa Isil, la cual adoptaba también el nombre de Luna. Su estirpe procedía de Soldiárh, hija de Isil, diosa de la Noche, del cielo, del hielo y del frío, y, por lo tanto, adoptaron el nombre de *soldiorst* como nombre de su raza, «hijos de Soldiárh». Su piel era blanca, sus labios plateados, igual que sus brillantes cabellos y sus ojos grises. Era, además, muy alta y esbelta, irradiando una extraña belleza y misterio.

Ella, al igual que sus dos acompañantes, vestía una túnica negra de amplias mangas y capucha, atuendos empleados por los avanzados estudiantes brujos de Ubídheth. Este castillo era en realidad una escuela de brujería y hechicería situada en las Tierras del Huevo, al norte del Reino del Dragón. En él aprendían todos aquellos habitantes de Mordson con habilidades especiales mágicas, a los cuales se les dividían en grupos dependiendo de sus destrezas.

Simeray se adentró en el bosque. Poco después reapareció y comenzó a acercarse a la hoguera arrastrando un cuerpo desnudo que gemía. Allí, amordazado y maniatado se encontraba un joven de apenas dieciocho años. En sus buenos tiempos hubiera sido muy apuesto, de cabello castaño, ojos claros, piel tostada y rostro perfecto, pero en aquel momento estaba ensangrentado, apaleado y con sus cabellos revueltos y sucios. Simeray lo puso de rodillas frente a sus dos compañeros.

—Alégrate, joven, por el don de la vida que te vamos a ofrecer hoy —comenzó a decir Malethor—. Hoy te

convertirás en el Señor de toda la vida y de la muerte. En el Ser Supremo. En nuestro rey.

Este alzó sus brazos, a los cuales se agarraron Simeray, a la derecha, y Aleÿlah, a la izquierda.

—Alégrate, joven, pues Él entrará en ti —dijeron a la vez las dos mujeres.

Simeray hizo un gesto con su mano libre al mismo tiempo que pronunciaba la palabra *svail*, que en el idioma antiguo significaba «soltar». Acto seguido, la mordaza del joven cayó. Este tomó una fuerte bocanada de aire.

—Soltadme, brujos locos. Soltadme ahora mismo. No sabéis quién es mi padre —comenzó a amenazarles.

—¿Eso crees, estúpido humano? —preguntó con repugnancia Aleÿlah—. ¿Crees que no sabemos que tu padre es Bahadur, maharajá del Reino del Sol? ¿Crees que no sabemos que tú eres mirza Kirpal, su heredero? —Y comenzó a reírse con una sonrisa maligna en su agradable cara.

—¿Qué vais a hacer conmigo? —preguntó, ya con miedo, Kirpal.

—Darte la vida, joven humano. Regocíjate en esto. Pues hoy dejarás tu vida mortal para convertirte en Malkor —respondió de forma fría Malethor.

—¿El Trece? ¿Pensáis reencarnar al Trece? ¡Esto es una locura! ¡Vais a castigar Mordson con su maldad! —comenzó a gritar Kirpal.

—¿Castigar? Vamos a liberar estas tierras de la libertad —recriminó Malethor—. La libertad es la causante

de todo el sufrimiento y hoy vendrá nuestro señor a goberarnos y tú serás su cuerpo. —Y alzó un largo puñal.

Era negro, con una inscripción plateada en un idioma que no existía en las tierras conocidas de Mordson o de, al menos, el continente de Nenndóre, conocida en la lengua común como las Tierras del Agua. Su hoja no era recta, sino ondulante, y muy muy afilada. Los tres brujos entraron en trance, sus ojos se volvieron blancos y comenzaron a entonar un hechizo en una lengua igualmente extraña. Su letra, aunque ininteligible para Kirpal, era oscura, llena de odio y de maldad, o al menos eran esas sensaciones las que recibía el joven mirza. Aunque no podía entender el cántico sí oyó repetidamente una misma frase «*Malkor, deianadae supröt vynierd*», que significaba algo así como «Malkor, revive, deidad suprema».

Malethor, de pronto, se separó de las dos mujeres, quienes seguían en ese oscuro trance. Las sombras eran cada vez más densas y el ambiente comenzó a enfriarse drásticamente. Con el puñal en la mano derecha se acercó a Kirpal, hasta que su aliento fétido y gélido dio en sus mejillas.

—Por Malkor —dijo eufórico.

Y acto seguido, clavó el puñal hasta la empuñadura en el latiente corazón de Kirpal, quien murió en el acto. Su cuerpo cayó desplomado en la seca hierba produciendo un sonoro ruido.

—*Malkor, deianadae supröt vyniërd. Malkor, deianadae supröt vyniërd. Malkor, deianadae supröt vyniërd* —repetían una y otra vez los tres.

Las llamas se agrandaron y se volvieron verdes. Hubo una explosión de luces, el fuego se apagó por completo y luego reinó el silencio. Un silencio siniestro. Hasta los grillos parecían contener sus respiraciones. Malethor, Simeray y Aleÿlah se acercaron al cuerpo sin vida del heredero al Reino del Sol. Su sangre, que hasta hace poco era fresca y roja, se volvió negra y su herida se cerró. De pronto sus ojos se abrieron, pero ya no eran azules, sino negros y profundos, como si tuvieran un fondo infinito. Eran unos ojos sin el brillo característico de los vivos.

—Mi señor —se apresuró a decir Aleÿlah.

Esta se acercó a coger una capa y se la colocó sobre los hombros a Kirpal. ¿O ya no era el príncipe? Entre ella y Simeray ayudaron a levantarse al ser que había regresado en ese cuerpo renacido.

—Mi señor, sed bienvenidos a estos tiempos —indicó Malethor a la vez que se ponía de rodillas y hacía una inclinación con la cabeza como símbolo de respeto y sumisión—. Somos tus siervos de ahora en adelante.

—¿Mis siervos? —preguntó aún conmocionado el cuerpo de Kirpal. Su voz era fría como un témpano de hielo y muerta, sin un atisbo de sentimientos—. ¿Dónde estoy? ¿En qué época?

—Mi señor Malkor —comenzó a contestar Simeray arrodillándose e inclinando su rostro—, le hemos traído al mundo de los vivos. Han pasado miles de años desde que os derrotaron los falsos Doce Dioses. Está vivo de nuevo en un cuerpo humano.

Malkor, ya dándose cuenta de lo que estaba pasando, se miró su cuerpo semidesnudo y frío. Levantó su rostro y se puso a inspeccionar tanto el lugar como sus nuevos siervos.

—Y decidme, quiénes sois, quién gobierna estas tierras y de quién era este cuerpo —casi ordenó Malkor.

—Mi señor, soy Aleÿlah, alta elfa de la Casa Täure-Venÿah, del reino de Erendong. Mis compañeros son Simeray, una Hija de Luna, hija de meh Athlotat de la ciudad de Isöldhurt. Y este es Malethor, un humano sin padres. Somos tres brujos de Ubidhet, la insigne escuela de brujería —respondió la alta elfa.

—En estos tiempos que corren, las tierras han sido divididas en reinos independientes, mi señor —completó Malethor.

—Pues tendré que unirlos bajo mi yugo —respondió Malkor—. Y este perfecto cuerpo, ¿de qué miserable era?

—De mirza Kirpal, mi señor, hijo de Bahadur, maharajah del Reino del Sol —respondió Simeray con algo de nerviosismo.

—Mis hijos, es hora de que tome el mando. Han pasado muchos años y mis huestes están esparcidas. Ne-

cesitamos más súbditos y esclavos si queremos conquistar toda Mordson —sentenció el Trece.

—¿Por dónde pretende empezar, mi señor? —preguntó el humano.

—Por el Sur. Es hora de destronar a mi querido padre y convertirme en rajá o emperador de sus tierras —manifestó Malkor—. Así que preparaos. Mañana comenzaremos mi conquista y mi reinado de oscuridad.

Y en esta interesante escena tenemos que dejarlo. Esperamos que la lectura de este extracto haya despertado su interés por esta obra. Para adquirirla o saber más acerca de ella, le rogamos que visite nuestra página web:

<https://conplumaypixel.com/>

El autor



David Granado Hermosín nació en Sevilla un caluroso 30 de julio, aunque vive en Alcalá de Guadaíra, tierra que lo vio crecer. Desde chico es un gran apasionado de la lectura y de la historia, pero también de la cocina, de la cultura y de los animales. En la actualidad ejerce como programador y desarrollador software. Aunque lee cualquier libro que caiga en sus manos, lo que realmente le apasiona es la fantasía. Es, además, autor del blog literario *La Gran Biblioteca de David*, donde comparte sus opiniones de las lecturas que realiza.

La reencarnación del Trece es su primera novela.

Otros títulos

Librojuegos

Lucha final (Flash Interactivo)
Sombras demoniacas (Flash Interactivo)
Cazador (Flash Interactivo)
Tropas de choque (Flash Interactivo)
Rescate en Remsis VII (La saga del Merc 1)
Infierno púrpura (La saga del Merc 2)
Zona límite (La saga del Merc 3)
Cuenta Atrás (Acción 2.0)
En la caverna de Kur (Acción 2.0)
El Sistema (Aventurer@s)
La isla del brujo (Acción 2.0)
El búnker (Aventurer@s)
Luces misteriosas (Flash Interactivo)

Narrativa

Hijos de la destrucción (Fantasía)
Navescuela (Antología)
El piloto... ¡de otro mundo! (Ciencia ficción)
El rugido del dragón (Antología)
Demonios en la cumbre (Fantasía)
El mercader de Venus (Antología)

¿Un mundo mejor? (Ciencia ficción)
Terror a cuentagotas (Antología)
Mi Evolución Diamante (Ciencia ficción)
Primera luna llena de verano (Pluma Pocket)
El volante invisible (Pluma Pocket)
Micronomicón (Antología)
El mal de Casandra (Fantasía)
El mercader de Venus 2 (Antología)
La alianza de Nuno (Fantasía)
El mercader de Venus 3 (Antología)
Los Gamusinos (Fantasía)
APSU (Ciencia ficción)
Viñas de Marte (Antología)
Revelaciones (Antología)
Sombras hambrientas (Pluma Pocket)
Susanna Blue (Ciencia ficción)
Londres entre muros (Pluma Pocket)
El Campamento del Fin (Pluma Pocket)
Nueve fantasmas (Pluma Pocket)
Navescuela 2 (Antología)
El mercader de Venus 4 (Antología)
Menguante (Terror)
Los señores del ámbar (Fantasía)
Las balas de la memoria (Pluma Pocket)
Navescuela 3 (Antología)
Relatos para leer a la luz de las velas (Terror)
El Corazón del Dragón (Pluma Pocket)
Banti (Ciencia ficción)

Manuales y guías

Mundos Fantásticos: guía para la creación de mundos de fantasía (3.^a Ed.)

Imperio de Rueda (Juego de rol)

En preparación

Senderos de guerra (La saga del Merc 4)

Hijos de Érebo (Ciencia ficción)

El crimen de las tijeras (librojuego)

Vinícula (Pluma Pocket)

Bloodywood (Juego de rol)

Madre (Pluma Pocket)

El caballero del tiempo

www.conplumaypixel.com