



LA SANGRE DE HÉRCULES



J A S M I N E M A S

¿TIENES LO QUE SE NECESITA PARA SER UNA DIOSA?

CROSS
BOOKS

J A S M I N E M A S

LA SANGRE DE HÉRCULES

CROSS
BOOKS

CROSSBOOKS, 2025
crossbooks@planeta.es
www.planetadelibrosjuvenil.com
Editado por Editorial Planeta, S. A.

Título original: *Blood of Hercules*
© del texto: Jasmine Mas, 2024
Publicado por acuerdo con The Foreign Office Agència Literària, S.L.
y The Whalen Agency, Ltd.
© de la traducción: Mariana Hernández Cruz, 2025

Diseño de portada: © Steamy Designs
Árbol genealógico: Maria / Steamy Designs
© Ilustraciones de interiores: Stella Colorado
Viñetas de interiores: Freepik

© 2025, Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V.
Bajo el sello editorial PLANETA M.R.
© Editorial Planeta, S. A., 2025
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Primera edición: octubre de 2025
ISBN: 978-84-08-30879-9
Depósito legal: B. 14.196-2025
Impreso en España

El papel de este libro procede de bosques gestionados
de forma sostenible y de fuentes controladas.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.
La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque
sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar
este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.
En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa
de autoras y autores para que puedan continuar desempeñando su labor.
Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar
o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la
web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.
Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de
cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías
de inteligencia artificial.

Omnisciente

Fortuna



Me cubrí las piernas cruzadas con la larga toga y me senté completamente inmóvil sobre la hierba. Las piedras de Delos estaban acomodadas en círculo a mi alrededor.

Había recogido esas rocas cuando era niña, hacía miles de años. Las palmas relajadas y abiertas. La cabeza inclinada hacia atrás. Una pipa humeante colgando de mis labios.

Inhalé las hierbas y sentí una punzada de dolor a través de mis ojos cerrados mientras activaba mis poderes.

Atisbos de patrones, números y probabilidades se agolparon en mi mente, demasiadas imágenes para comprenderlas.

El camino de la existencia no era más que azar, y el azar no era más que un círculo de acontecimientos.

Las intensas sensaciones se transformaron en una agonía, pero inhalé el humo y resistí la embestida.

Las imágenes sin sentido se transformaron en palabras crípticas. Me hablaron así:

Quien se perdió ha de cambiar lo que fue;
encadenado a los soldados de la muerte,
se convertirá en lo que es eterno;
o los titanes heredarán la Tierra, y no habrá más que guerra.

Abrí los ojos de golpe.

Percibí en la lengua la amargura de esas oscuras posibilidades y sentí los caminos del porvenir en la médula de mis antiguos huesos.

El tipo de poder espartano que poseía no era nada sin la acción, pero jamás me acobardaba ante las decisiones desagradables. Por eso había sobrevivido, mientras que el resto de mi especie había perecido.

Frente a mí, el futuro estaba sobre el filo de una navaja: el apocalipsis y la paz eran las dos caras de la misma moneda.

Podría inclinarse hacia cualquier lado.

Había que actuar. Al fin y al cabo, *nullum magnum ingenium sine mixtura dementiae fuit*.

«Jamás ha existido un gran genio sin un rasgo de locura».

Exhalando el humo, con dolor en las articulaciones al ponerme de pie, me tambaleé y tropecé mientras corría por el campo, entraba en el palacio y me precipitaba por un largo pasillo de mármol blanco.

Mis ojos violetas y mi pelo blanco se reflejaban en las paredes de espejo.

Cuando llegué a la pesada puerta de ónix de la cámara interior, ni siquiera me molesté en llamar. Empujé la puerta y la abrí de golpe. Los líderes de la Federación discutían detrás de los podios dorados.

Se dieron la vuelta y me miraron.

Crac.

Cayeron de rodillas.

Me saqué la pipa humeante de los labios y la agité en el aire.

—La ley sobre el matrimonio que descartamos debe aprobarse... hoy —dije con voz ronca—. La edad para casarse debe ser veintiséis.

La cámara estalló en un rugido.

—¡Pero si estábamos proponiendo un siglo! —gritó al-

guien—. ¡A los veintiséis años se es demasiado joven para tener un compromiso para toda la inmortalidad!

Alcé la mano. Todos se callaron. De inmediato.

—Eso no es todo —continué—. Este año, Caronte y Augusto tienen que ser profesores para la prueba final.

Todos parpadearon confundidos.

—¿Por qué? —preguntó Zeus con los ojos entornados; la electricidad chisporroteaba en su piel mientras se arrodillaba junto al podio del orador en el centro de la cámara.

Alcé una ceja.

—¿Estás cuestionando mis habilidades, jovencito?

—Por supuesto que no. —Bajó la cabeza—. Mis disculpas por mi falta de respeto. Solo tenía curiosidad.

Lo miré fijamente.

—No la tengas.

El silencio se expandió.

Uno por uno, los líderes de la Cámara hicieron una profunda reverencia, con la frente apoyada en el suelo de mármol rojo.

Lentamente, bajé la larga escalera cubierta de alfombras negras que conducían al centro de la cámara.

Cuando llegué al podio del líder, cogí unas tijeras y metí la mano en la cesta donde estaban las leyes que no se habían aprobado, envueltas en una cinta escarlata.

Lo corté.

La cinta cayó.

Un pergamino se desenrolló; tenía impresas en tinta negra las palabras «Ley sobre el matrimonio».

—Aprobadla —dije mientras me inclinaba y le entregaba la ley previamente desechada a Zeus, que seguía en posición de reverencia—. Aprobadla ya. Haz los cambios de edad y asigna a los dos nuevos profesores.

El papel crujió por la electricidad cuando Zeus lo sujetó. Luego volvió a su posición de inmediato.

Me di la vuelta.

Subí con lentitud los escalones; los seres inmortales permanecieron postrados a ambos lados.

Me burlé en voz baja mientras ellos se encogían: «Ay, Cronos, si pudieras ver en qué se ha convertido tu imperio... Los espartanos se han vuelto tan débiles».

A diferencia de los líderes de la Cámara, mi palabra era absoluta. Yo era lo único que se interponía entre el ascenso y la caída de Esparta.

Cronos, sálvanos a todos.

La Gran Guerra

Poco a poco, comenzó



Eones antes de que naciera la humanidad, el estado de Esparta se extendía por miles de islas en el archipiélago de la Grecia actual.

Esparta estaba compuesta por cien espartanos inmortales, sus animales de protección y las criaturas locales. *Creatura* era un término general que los espartanos utilizaban para clasificar a todas las razas de seres civilizados que tenían poderes especiales, pero no eran espartanos.

Gobernados por una federación oligárquica, los ciudadanos inmortales de Esparta se complacían con llevar una tranquila y lánguida vida de lujo isleño.

No conocían el conflicto, la codicia ni los celos. Todo era pacífico.

Entonces, llegaron los humanos.

La humanidad sintió una fascinación inmediata por los inmortales.

Esparta le enseñó a la humanidad el arte, la agricultura y el gobierno.

Los humanos los adoraban.

Así, los espartanos se convirtieron en dioses de la humanidad.

Siglos más tarde, los espartanos y las criaturas emigraron con los humanos a la actual Italia, disfrutando de la riqueza y el estatus de la divinidad.

Nació el Imperio romano.

Sin embargo, los asuntos de los hombres no debían tomarse a la ligera.

La población mortal creció vertiginosamente.

Por el contrario, Esparta tuvo problemas de fertilidad: su número se mantuvo en torno a la centena.

Entonces, los humanos descubrieron que los espartanos no eran del todo inmunes a la muerte: podían ser cortados en pedazos diminutos y después ser esparcidos, o bien, podían morir de hambre y ser torturados hasta quedar en coma.

La humanidad se volvió contra sus dioses.

Los emperadores declararon la guerra a los espartanos porque querían para ellos todo el poder y la riqueza.

Sin embargo, la humanidad olvidó que se enfrentaba a una raza más inteligente que ellos.

Esparta desapareció. Por completo.

Los espartanos y las criaturas migraron al norte de Italia y se escondieron en los Dolomitas.

Pero, antes de marcharse, destruyeron todos los avances que habían compartido con los humanos: la Biblioteca de Alejandría se quemó hasta sus cimientos y con ella nuestro conocimiento de los dioses. Lo único que nos quedó fueron las mentiras.

Sin la guía de Esparta, Roma cayó.

Con el paso de los siglos, los dioses vivos que habían guiado a la humanidad a la grandeza se convirtieron en mitos. Sin embargo, los mitos que nos contábamos eran incorrectos. Los dioses no eran como los recordábamos en los cuentos y las leyendas: sus alianzas, sus linajes, su poder. Todo era falso.

El tiempo avanzó.

Protegidos por el anonimato, avanzando entre las sombras, los espartanos y las criaturas amasaron riquezas insondables y crearon tecnologías superiores.

Pero Esparta no era tan pacífica como parecía.

Había dos facciones divisorias de espartanos: las Casas Ctónicas y las Casas Olímpicas.

Cada Casa representaba un linaje familiar de poder que recibía el nombre de su líder fundador, un espartano más poderoso que los demás.

Todos los espartanos de las Casas Olímpicas tenían poderes que les permitían mejorarse a sí mismos física o mentalmente.

No herían a nadie, pues se centraban en la superación personal y las ciencias.

Había cincuenta Casas Olímpicas diferentes, con decenas de miembros. Los olímpicos mantenían su número engendrando hijos con humanos, y a estos mitad humanos, mitad espartanos, se les llamaba mestizos.

Por el contrario, las Casas Ctónicas eran los espartanos de ojos rojos como la sangre.

Los ctónicos solo tenían poderes que dañaban a los demás, como la tortura, el control mental y el dolor.

A lo largo del tiempo, solo habían vivido cuatro familias ctónicas. Nacidas en los albores de Esparta, a diferencia de las Casas Olímpicas, que surgieron y desaparecieron, las Casas Ctónicas permanecieron invariables.

Siempre.

El infame cuarteto ctónico: las Casas de Hades, Afrodita, Artemisa y Ares.

Cada una de ellas contaba con un puñado de miembros, ya que en raras ocasiones procreaban con los débiles humanos, que no podían soportar sus poderes. Unas pocas creatu-

ras, aquellas con las habilidades más oscuras, se aliaron con estas Casas.

A lo largo de la historia, las dos facciones mantuvieron una incómoda tregua. La Federación, liderada por los olímpicos más fuertes, mantenía la paz.

Sin embargo, en el umbral del siglo XXI, la paz se hizo pedazos.

Comenzó la Gran Guerra.

Las cuatro Casas Ctónicas atacaron a las cincuenta Casas Olímpicas en un intento por derrocar a la Federación y conseguir el poder sobre Esparta.

Superados en número, veinticuatro ctónicos lucharon contra cientos de olímpicos.

Sin embargo, el conflicto se prolongó durante décadas porque las habilidades de los ctónicos eran monstruosas.

Las Casas Olímpicas más débiles fueron las primeras en caer, ya que los ctónicos las cazaron sin piedad y esparcieron sus restos por todo el mundo. Los olímpicos más fuertes se unieron y buscaron venganza.

En 2045, solo quedaban en pie ocho de las familias olímpicas más fuertes y antiguas: las Casas de Zeus, Hera, Atenea, Hermes, Poseidón, Deméter, Apolo y Dioniso.

La guerra había llegado a un punto muerto y los números de ambos bandos disminuían.

Esparta estaba en riesgo de colapsarse.

Quedaban los cuatro líderes de las Casas Ctónicas, pero sus veinte hijos habían sido capturados y asesinados.

Si la guerra continuaba, no quedaría nada que gobernar, por lo que ambos bandos firmaron un alto el fuego.

En la nueva Federación, los olímpicos tenían una mayoría incluso más aplastante.

Se restableció la paz.

Unos años más tarde, en 2050, los titanes, criaturas mons-

truosas e inmortales, aparecieron inexplicablemente en la Tierra y empezaron a masacrar a los humanos.

La Federación, liderada por los olímpicos, vio la oportunidad de presentarse nuevamente ante la humanidad.

Los dioses se alzaron de nuevo.

También aprovecharon la ocasión para castigar a los ctónicos.

En compensación por la guerra y sus crímenes, la Federación dictaminó que los ctónicos que quedaban —y cualquier hijo que tuvieran, así como las criaturas oscuras que se aliaron con ellos— se encargarían del problema de los titanes en la Tierra.

Llamaron a esta nueva organización el Escuadrón de la Muerte. Pero eso no fue todo.

Los ctónicos y las criaturas también se vieron obligados a luchar contra los titanes, y entre sí, en el Coliseo de los Dolomitas. Se trataba de un concurso delirante conocido como el Torneo de Gladiadores Espartanos.

Esta competición se convirtió enseguida en el torneo más violento que jamás hubiera existido sobre la faz de la Tierra.

Marcó el comienzo de una nueva era de brutalidad.

Casi medio siglo después, los titanes seguían vagando por la Tierra, los ctónicos empezaban a recuperar su número y los Olímpicos tenían hijos cada vez menos poderosos.

Una vez más, la Federación luchaba por mantener su poder, y las mareas de la historia apuntaban hacia la guerra. Esparta estaba más fracturada que nunca. Para hacer frente a la creciente división, la Federación promulgó una polémica ley sobre el matrimonio. Los ctónicos trataron de socavarla de inmediato.

Ahí comienza nuestra historia.