

MIRIAM JIMÉNEZ IRIARTE

AYANTEK



Miriam Jiménez Iriarte

Ayantek

-



Ayantek

Primera edición: abril de 2019

© 2019 de Miriam Jiménez Iriarte

© de esta edición, Insólita Editorial S.L., 2019

Ilustración de cubierta: © Fran Mariscal Mancilla, 2019

Corrección y maquetación: Insólita Editorial

Revisión de galeradas: Antonio Torrubia

Publicado por Insólita Editorial S.L.

www.insolitaeditorial.com

IBIC: FL

ISBN: 978-84-948986-7-9

Se prohíbe la reproducción de cualquier parte de esta publicación, así como su almacenaje o transmisión por cualquier medio, sin permiso previo de la editorial.

Índice de contenido

[Cubierta](#)

[Portadilla](#)

[Créditos](#)

[Dedicatoria](#)

[Prólogo](#)

[Avacornis](#)

[Capítulo 1](#)

[Capítulo 2](#)

[Capítulo 3](#)

[Capítulo 4](#)

[Capítulo 5](#)

[Capítulo 6](#)

[Capítulo 7](#)

[Capítulo 8](#)

[Capítulo 9](#)

[Capítulo 10](#)

[Capítulo 11](#)

[Capítulo 12](#)

[Capítulo 13](#)

[Capítulo 14](#)

[Capítulo 15](#)

[Capítulo 16](#)

[Capítulo 17](#)

[Capítulo 18](#)

[Capítulo 19](#)

[Capítulo 20](#)

[Capítulo 21](#)

[Phadag-Llungan](#)

[Capítulo 1](#)

[Capítulo 2](#)

[Capítulo 3](#)

[Capítulo 4](#)

[Capítulo 5](#)

[Capítulo 6](#)

[Capítulo 7](#)

[Capítulo 8](#)

[Capítulo 9](#)

[Capítulo 10](#)

[Capítulo 11](#)

[Capítulo 12](#)

[Capítulo 13](#)

[Capítulo 14](#)

[Capítulo 15](#)

[Capítulo 16](#)

[Capítulo 17](#)

[Capítulo 18](#)

[Champtalion](#)

[Capítulo 1](#)

[Capítulo 2](#)

[Capítulo 3](#)

[Capítulo 4](#)

[Capítulo 5](#)

[Capítulo 6](#)

[Capítulo 7](#)

[Capítulo 8](#)

[Capítulo 9](#)

[Capítulo 10](#)

[Capítulo 11](#)

[Capítulo 12](#)

[Capítulo 13](#)

[Capítulo 14](#)

[Capítulo 15](#)

[Capítulo 16](#)

[Capítulo 17](#)

[Capítulo 18](#)

[Capítulo 19](#)

[Capítulo 20](#)

[Capítulo 21](#)

[Capítulo 22](#)

[Capítulo 23](#)

[Agradecimientos de la autora](#)

[Sobre la autora](#)

[Gracias](#)

A mi padre;

(...)

Por la idea perseguida.

Por los golpes recibidos.

Por aquel que no resiste.

Por aquellos que se esconden.

Por el miedo que te tienen.

Por tus pasos que vigilan.

Por la forma en que te atacan.

Por los hijos que te matan.

Yo te nombro, Libertad.

Por las tierras invadidas.

Por los pueblos conquistados.

Por la gente sometida.

Por los hombres explotados.

Por los muertos en la hoguera.

Por el justo ajusticiado.

Por el héroe asesinado.

Por los fuegos apagados.

Yo te nombro, Libertad.

GIAN FRANCO PAGLIARO

En la ciudad de Phadag-Llungan no cuidan bien de sus muertos. Contratan a mujeres que lloran en sus tumbas y barrenderas que retiran flores secas a escobazos. Asterkia no comparte esta costumbre y acude cada ocho jornadas al cementerio. Avanza por la vía principal con un puñado de romero y un niño medio dormido. Tira de él sin mirar atrás, bajo un sol abrasador, mientras el niño chilla y se aferra a los árboles. A ella no le molestan sus gritos, tampoco a los paseantes que arrastran los pies. Ya están acostumbrados. Allí nadie se mete en asuntos ajenos y menos en los de esa mujer. Así que miran hacia otro lado y hablan sobre el tiempo o sobre la cosecha de algodón.

Asterkia camina entre los hombres. Les sonríe. Siente su bochorno. Le divierte. Dicen que es amiga de los marginados. Que le pagan cinco cobres por cuidar de aquel niño. Que es consumidora de Fuego y fornicadora. Dicen mucho y saben poco. Aquel niño es champtaliano y además retrasado. Algunos han visto la cicatriz de Asterkia por debajo del ombligo. Dicen que no tiene útero y que folla como un hombre. Por eso la miran al caminar, porque lleva pantalones y pisa fuerte. Los cuchillos de sus caderas tintinean y provoca miedo y lujuria por igual. Todos quieren estar en su cama pero se apartan de su camino. Es rubia y peligrosa. Es extranjera.

La mujer impúdica se detiene frente a la verja de la entrada, junto a la muralla sur de la ciudad. Se cubre el cabello con un pañuelo deshilachado. Asterkia sabe que debe cumplir la tradición, como si ese trozo de tela sobre la cabeza pudiera absolver sus pecados. Inspira hondo antes de entrar. No quiere hacerlo. No quiere volver a llorar. Se siente tan sucia como el pañuelo que oculta su melena. Aprieta los dientes y cruza deprisa el cementerio. Los huesos crujen bajo sus pies, polvorientos y con marcas de dientes. Nadie recoge los restos esparcidos, salvo que se contrate ese servicio en el cementerio por cincuenta tríadas de cobre. Todos en Phadag-Llungan lo saben. Sin protección los zamuris desentierran al cadáver y se lo comen. La más barata cuesta sesenta cobres y funciona durante tres lunas. Después hay que volver a pagar.

Pocos se lo pueden permitir.

Ella sí. Ella pagó dos oros para grabar una protección sobre la tumba.

Asterkia se arrodilla y sopla sobre la inscripción de la lápida. Está cubierta de polvo, con incrustaciones de líquen y telarañas que envuelven las flores marchitas. Acaricia la piedra recalentada al sol, áspera como el clima de Phadag-Llungan. Sopla de nuevo. Es inútil. Hay polvo y tierra seca por todas partes. Siente la boca pastosa y tose. Sabinda nunca podrá descansar tan lejos del Azul. Ella había nacido con el frescor de la bruma, donde el viento sopla salvaje y las olas chocan contra acantilados de roca afilada. Sabinda es el nombre de una flor que crece entre las piedras, junto a la espuma del mar y las gaviotas. Cuando se trasladó hacia el sur, en la ciudad de Phadag-Llungan, el sol la marchitó.

—Te traigo un poco de verde. —Asterkia coloca en el jarrón tres tallos de romero—. Traigo también caracolas de mar. Me han costado una fortuna pero aquí están. Son para ti. Sé que con ellas escuchabas las olas y el viento cargado de lluvia y... y... Mierda, le hablo a un muerto. Por todos los Ghyldif.

—Conchas, conchas —dice el niño—. Conchas, conchas, muchas conchas.

Se abraza a las caracolas y no quiere soltarlas.

—Son para Sabinda, tu hermana, ¿lo entiendes? —Señala hacia la tumba y el niño mira sin comprender—. Crodak, pequeño, tienes que dejarlas ahí.

—¿Sabinda?

—Sí, tu hermana. Las conchas son para ella.

—¡Conchas, conchas, conchas!

Asterkia se las arrebató de un tirón y alinea las caracolas sobre la lápida con sumo cuidado. Después retira las flores secas, las mismas que dejó en su anterior visita. Eran rosas. Esta vez no tiene dinero para comprar flores. Coloca el jarrón y se incorpora. Le tiemblan las manos. Hay tierra y huesos astillados sobre la tumba, y marcas de sangre. Debe limpiarlo. Toma la escoba y levanta polvo. Sus ojos lloran. Se dice que es por el calor. En Phadag-Llungan todo es marrón.

—¡Subikan! —chilla el niño.

—¿Qué...? —Asterkia se gira y ve a Crodak con una caja pequeña entre las manos—. Déjala en su sitio, ¿cómo te atreves? ¡Suéltala!

Crodak y Asterkia forcejean. Ella escucha un click. La caja se abre y vierte su contenido arenoso. Asterkia chilla, llueve arena por todas partes. Se arroja al suelo. Ve caer los granos, ve caer sus recuerdos en una cascada removida por el viento. La arena resbala entre sus dedos y se mezcla con tierra y basura. Asterkia araña el suelo, deja marcas rojas. Quiere rescatar aquel fragmento de

Champtalion. Quiere que todo vuelva a ser como antes, como cuando vivían junto al Azul. Cuando las casas eran blancas. Cuando paseaban descalzos en la playa y compraban dorada para cenar.

—Solo es arena —dice Crodak.

Asterkia no permite que la debilidad controle sus actos.

—No importa, quédate la caja. La usaremos para guardar piedras.

Crodak soríe entusiasmado. La mujer a la que llaman impúdica mira por última vez hacia la tumba y seca sus mejillas con un gesto hosco. Eso es todo. Arañas, escorpiones y tierra seca para acompañar a la dulce Sabinda. Acabar con su vida fue lo mejor que Asterkia pudo hacer por ella.

—¿Subikan?

Crodak se abraza a la caja.

—No digas ese nombre —Asterkia resopla—. ¿Recuerdas el juego de las palabras?

—¡Sí!

—Vale, juguemos entonces. ¿Cómo se llama tu hermano?

—Nëir.

—Ese no. Vamos, sé que puedes hacerlo mejor...

—¡Chotacabras!

—¡Muy bien! —Asterkia le golpea en el hombro con fuerza—. Nunca olvides el juego, ¿me lo prometes? ¿Jugamos otra vez?

—Vale.

—¿Cómo te llamas?

—Crodak.

—¿Y tu hermana?

—Sabinda.

—Buen chico.

Crodak se aferra a la mano de Asterkia. Cruzan el cementerio sin hablar, sorteando mausoleos polvorientos y lápidas carcomidas por el sol. No hay caminos delimitados y las tumbas crecen sin orden entre la maleza. Por todas partes despuntan calaveras que miran hacia el horizonte.

—¡Soy Crodak! —chilla feliz—. ¡Mi hermano es Chotacabras! ¡Tengo su caja!

Una comitiva funeraria avanza a sus espaldas y se hacen a un lado. Crodak aprovecha aquella pausa para guardar cinco muelas en la caja. Dice que son los dientes de Chotacabras, que son de oro. Asterkia le observa desconcertada

y se frota la nuca. Sabe que no podrá cuidarle siempre, que algún día morirá, que en algún momento las cosas irán mal. Abre y cierra los puños mientras se cruza con el enterrador. El empleado del cementerio camina despacio con una pala al hombro. Le siguen cuatro hombres que cargan con un ataúd y tres plañideras de velo negro. Ocho personas en total y ninguna de ellas conoce al difunto. Los labios de Asterkia tiemblan. Sabe demasiado bien que ese será su final.

—La Voz de los Ghyldif juzgará tus pecados de Durmiente. Si eres digno hallarás descanso en Ayantek. —El enterrador escupe a un lado—. Plañideras, podéis empezar.

Las mujeres comienzan con su llanto remunerado. No durará mucho tiempo. La familia del difunto no puede pagar más palabras ni contratar a un Bendecido que officie el ritual. Así funcionan las cosas en Phadag-Llungan. Sin dinero eres comida de zamuris.

AVACORNIS

«Los pecadores no hallarán descanso
en Ayantek».

1

—Te ha rechazado.

—¿Qué?

—Mephor, el capitán de la guardia —Dalcido carraspea.

—Pero...

Algunas cabezas se vuelven hacia ellos. Dalcido y Kora bajan la voz.

—Matrimonio hija, hablo de matrimonio.

—¿Y cuándo pensabas decírmelo?

—Acabo de hacerlo.

—¡No voy a casarme! —Aprieta los puños—. ¡Digas lo que digas no lo haré!

—Quiero un nieto.

—¡Papá!

—Dos o tres.

Kora se cruza de brazos y se muerde el labio inferior.

Todos murmuran alrededor. Padre e hija avanzan tres pasos en la cola y vuelven a detenerse. No se miran. Kora no quiere quedarse allí, esperando mientras el sol trepa sobre ellos. Siente el escrutinio de los vecinos y se esconde tras los papeles del registro. Lee el listado de profesores; son cinco. Toma el de alumnos, con las nuevas incorporaciones y sus graduados. Pasa las hojas hasta encontrar el inventario del almacén. Graduados. Esa palabra se le atraganta.

Mira hacia atrás, hacia las filas de Durmientes y Bendecidos que se amontonan junto a la verja del templo. Aguardan su turno en hileras interminables, como hormigas polvorientas y famélicas. Hoy es el día de la Ofrenda y debería ser motivo de alegría. Pero nunca lo es para ella. Siente los ojos de su padre. Se prepara para afrontar la misma pregunta que Dalcido repite día y noche.

—¿Has pensado en tu futuro? —Le dice—. Es el último año que te vas a presentar.

—Seré sanadora.

—Ya.

—¡Maldita sea! —Kora agita las manos—. ¡No me digas lo que no puedo hacer!

—Te diré lo que puedes hacer. Cásate, dame un nieto y deja la escuela.

Cada vez se vuelven más cabezas hacia ellos, algunos los señalan. Kora levanta la barbilla y aprieta los dientes. Sí, es ella, la hija inútil del director. La que no despierta su Don.

—¡No soy Durmiente!

—Kora por favor —Dalcido la sujeta por un brazo—. Deja de hacer el ridículo.

—¡El ridículo lo haces tú, que me entregas a un Durmiente! ¡Soy... soy Bendecida por los Ghyldif! ¡Mi Don despertará! ¡Lo sé!

—Cierra la boca... No grites.

—¿Te avergüenzas de mí?

Una figura enorme irrumpe entre la multitud.

Lleva la túnica pegada al pecho, con manchas de sudor bajo las axilas y en la espalda. Aquel hombre tiende un manojo arrugado de papeles y aparta a Kora de un empujón.

—El inventario de la biblioteca. Se le ha olvidado.

—Sí, sí... —Dalcido apoya su peso en el bastón—. Mi memoria ya no es la de antes.

—Yo puedo encargarme de los trámites burocráticos, mi señor.

—No.

Maese Fiacco asiente servicial y aguarda junto al director.

Cualquier otra persona no hubiera dado importancia a la conversación, pero Kora sabe lo que aquello significa. Escucha a los alumnos en la escuela. Dicen que Dalcido es un borracho, que cuando muera a ella la expulsarán. Dicen también que Kora vivirá en el barrio Durmiente, que no pasará de la primera noche, que se la comerán los zamuris. Unos dicen que Thagem será el nuevo director. Otros piensan que será maese Fiacco. Y todo eso lo escucha Kora desde la cocina, mientras pela patatas y suspende un examen tras otro.

La cola avanza otros siete pasos. Una señora se abanica y las plumas del sombrero vuelan erráticas. Donde ellos se encuentran no hay árboles que den

sombra y Dalcido se tambalea. Dice que tiene sed, que quiere un trago. Kora soporta las risitas de maese Fiacco con la barbilla en alto. En el día de la Ofrenda todos visten de azul y la multitud se hacina sobre mármol recalentado. Los rodean moscas como garbanzos y se mezclan Durmientes con Bendecidos.

—Qué cabeza la mía, querida. Thagem necesita el cuño de la escuela. Creo que se encuentra en la carreta grande, la de los alumnos. Ya sabes. Los Bendecidos. —Maese Fiacco sonrío—. No me mires con esos ojos de sapo, se te van a salir. Date prisa.

Kora sabe que Thagen no necesita su ayuda.

Sabe lo que maese Fiacco pretende. Quiere que pierda el cuño, que se lo roben, que no encuentre refugio al anochecer. Pero esta vez cruzará la plaza del templo y cumplirá con su misión absurda. Esta vez regresará en la misma carreta que los alumnos, no en la del servicio. Y mantendrá la compostura cuando escuche sus burlas. Porque lo harán. Así que toma el cuño y abandona la fila con decisión. Camina enfurecida mientras se mezcla entre la multitud. Kora resbala sobre hojas de lechuga. El ganado emplasta el suelo de orines y excrementos. Las carretas patinan sin remedio. Todos gritan. Todos se empujan y levantan sus puños como langostas al vapor.

Quizás no lo consiga. Quizás maese Fiacco tenga razón porque sabe que ella se perderá entre las filas. Hay muchas. La del grano, la de verduras y hortalizas, la de fruta, la de artesanía y ganado y cerveza. La de Bendecidos. La fila de los cuños y la burocrática y la de mercenarios. Kora está desorientada. La arrastran de un lado para otro. Lleva la túnica enredada entre las piernas y el delantal del revés. Camina entre los mulos de carga. Camina entre sombreros de paja y abanicos. Ve a lo lejos las escaleras del templo con su balaustrada blanca. Sabe que la entrada de la plaza debería quedar a su izquierda. Muy lejos. En el otro extremo del recinto.

Un rebaño de ovejas empuja a Kora contra la verja que bordea el recinto del Templo. Allí se amontonan Durmientes y ganado. Algunos se refugian bajo la sombra de un limonero escuálido y beben agua que guardan en calabazas secas. Dalcido dice que no debe mantener contacto visual con ellos. Son como zamuris, tienen piojos y transmiten enfermedades. Pero eso ya lo sabe. Su padre la trata siempre como si fuera estúpida. Kora se pasa una mano por los labios. Tiene sed. Hay moscas por todas partes.

Un mendigo tiende sus brazos mugrientos hacia ella.

Kora se aparta y continúa por su camino. Escucha al hombre arrastrar los

pies tras ella. Dice que le ofrece comida. Dice que la quiere ayudar. Que parece enferma. Kora no puede evitar sonreír. Cuando se gira encuentra al hombre con una naranja arrugada entre sus manos.

—Ábrala —susurra—. Cómasela.

Es un anciano. Podría ser su padre.

Kora mastica y el mendigo sonríe.

Aquel hombre tira de un niño encadenado y flaco, que se sienta sobre los talones y come migas de pan. Kora se aleja de ellos sin mirar atrás. Repite las palabras de su padre. Durmiente. Durmiente. Con ellos vivirás si no despiertas al Don. Durmiente. Un sonido de succión detiene sus pasos. Kora sabe que no debería mirar. Lo sabe pero mira. El anciano está arrodillado con una mano hundida en su boca. Chupa con fruición las cáscaras que ella ha desechado. La saliva gotea por las comisuras de sus labios.

—¡Se lo ruego! —dice él—. ¡No llame a la guardia! Por favor, no se vaya, por favooooor...

Esta vez no tiende una naranja hacia ella. Esta vez tiende la cadena del niño, o quizás niña. Tiene una argolla oxidada en el cuello y costillas marcadas bajo los harapos.

—¡Nadie compra! —señala al esclavo—. No tengo dinero para la Ofrenda. ¡Sanadora, por favor! Acepte mi ofrenda, deme un cuño. ¡No quiero morir! ¡Sanadora!

El mendigo besa sus pies y deja restos de fruta en ellos. Le tiende un manojito de papeles. Mueve los labios. Los pellejos de su rostro cuelgan y la boca se le hunde en una barbilla desaliñada. Kora aprieta los dientes. Dalcido dice que la clemencia es para los débiles. Ella es débil. Toma los papeles y estampa el cuño en ellos, ese que maese Fiacco le ha confiado. Mira a un lado y a otro.

Nadie sabrá lo que ha sucedido.

El esclavo la sigue.

—¡Márchate! —le chilla al niño—. ¡Vete a donde quieras!

—Es tuyo —dice el viejo—. Se irá contigo.

Ahora tendrá problemas, ahora sí.

Pero aquel hombre la ha llamado sanadora y nadie la llama así. Ni siquiera su padre.

Se pone de nuevo en marcha y camina a lo largo de la verja. Kora agita los brazos. El esclavo es como un perro vagabundo al que no consigue ahuyentar. La fila avanza despacio. Al otro lado de los barrotes, por la calle principal, ve

las carretas que aguardan turno. Ve una multitud de sombreros calle abajo y calle arriba. Hombres y mujeres cociéndose al sol. Gallinas y cabras y vacas tumbadas sobre paja húmeda. Moscas por todas partes. Las chicharras anuncian una tarde interminable y Kora afloja el pañuelo de su cabeza. Está mareada.

Ya nadie habla. La fila se detiene una vez más.

Por delante los Durmientes se arrodillan. Kora se une a ellos. Es la Voz. Ahora se asomará a la balaustrada, como en todas las estaciones, y saludará. Todos guardan silencio y miran en su dirección. Los pendones verdes cuelgan como cera derretida al sol. No están colocadas las sombrillas ni el toldo. Kora se mueve inquieta. El pañuelo de su cabeza se destiñe y forma surcos azulados en la nuca. Crece el murmullo. Los sombreros de paja abanicán impacientes. La Voz no se asoma.

Kora lanza un bufido y se pregunta si algo más saldrá mal.

Percibe movimiento en la zona central de la plaza.

Le llegan gritos y voces.

Hay una figura encorvada en lo alto del balcón. Dicen que sonrío, dicen que saluda con mano temblorosa. El movimiento se extiende hacia atrás y comienzan los empujones y las protestas. La Voz habla pero sus palabras se pierden entre la multitud. Kora cruza la mirada con la de muchos ojos desconcertados. Todos ven lo mismo. Vuelan tomates que se estrellan contra la pared y las manchas se desparraman como sangre.

El griterío estalla. Kora siente las carreras y los empujones que se transmiten a lo largo de las filas. Dicen que llega la guardia, que hay champtalianos, que están armados. Kora trepa a la verja y ahoga un grito cuando distingue lanzas entre la multitud. Escucha insultos y golpes de metal. Piensa en su padre. Es un anciano. No puede correr. No puede defenderse. Ve el hueco que se abre en el centro de la plaza. Ve a la guardia arrastrando a siete champtalianos. Ve su piel negra, sus trenzas, sus harapos.

Ninguno viste de azul.

Les llueven insultos y piedras. Han mancillado a la Voz. Han ofendido a los Ghyldif en el día de la Ofrenda. El capitán de la guardia mira hacia la balaustrada. Kora lo reconoce. Es Mephor, el hombre que la ha rechazado. Se arrodilla cuando la Voz reaparece. Todos se arrodillan. El representante de los Ghyldif alza un brazo y el silencio se extiende en cada rincón de la plaza. Cierra el puño que tiene en alto y golpea la palma de su otra mano. Después

desaparece tras la cortina de la balaustrada. Sin hablar.

Mephor asiente con el gesto embrutecido de un buey.

Aplastará a los champtalianos.

Cumplirá su voluntad.

Kora entierra el rostro entre sus brazos. Escucha alto y claro los aullidos de dolor, el sonido de huesos rotos, de cráneos reventados. Escucha el silencio que llega como viento helado. Se abraza a los barrotes de hierro y llora sin parar. Porque es débil. Porque piensa en su futuro cuando su padre muera. Porque vivirá en el barrio Durmiente, en los mismos callejones donde se esconden los mendigos. Sin protección. Sin dinero. Y no puede detener las lágrimas porque tiene miedo, cada día, desde que se levanta hasta que se acuesta. Tiene miedo de los zamuris, de la Voz, de maese Fiacco, de vivir como una Durmiente.

No sabe cuánto tiempo permanece aferrada a la verja. Sus manos húmedas resbalan por los barrotes y se deja caer sobre el mármol. La sombra del templo crece, comienza a refrescar. Kora escucha pisadas, voces lejanas. Todas pasan de largo. Los Durmientes cargan con sus pertenencias y recogen el ganado. Se retiran deprisa, unos a pie y otros a caballo, mientras ella continúa allí, con los ojos perdidos en algún punto del horizonte. Queda poco para el anochecer y los guardias cerrarán el acceso de la plaza. Ella se quedará dentro. Sola.

—Zamuris.

Kora vuelve despacio la cabeza.

El esclavo sigue a su lado y sujeta su propia cadena.

—Zamuris —repite—. El sol se esconde.

Durante un instante decide no moverse, decide poner fin a todo.

Será rápido y su padre dejará de preocuparse por ella. No tendrá que casarse, no vivirá como una Durmiente. Nunca. Escucha gritos desde los callejones. Muchas carretas se retiran ya y los caballos galopan calle abajo. Comienza el turno de mendigos y cazafortunas, que saltan la verja para buscar comida y algún cordero extraviado. A ella la miran con recelo. Estudian su túnica de seda y su bolsa abultada. Quizás piensen que lleve dinero, quizás protecciones o comida. Pero solo lleva listados para la Ofrenda. Y un cuño.

—¿Estás sola? —le preguntan desde lejos—. ¿Te han dejado aquí?

Algunos se acercan y vigilan cautos a derecha e izquierda. Kora camina rápido hacia la entrada principal. La plaza casi está vacía y un grupo

numeroso se agolpa junto a la puerta que la guardia está cerrando. Escucha los insultos y ve los empujones. Kora se detiene. Ha cometido una estupidez, por allí no podrá salir. Se da la vuelta. Busca a los alumnos. Busca a maese Fiacco y a Dalcido. No la han esperado. Está sola con aquellos Durmientes. La alarma llega desde la Torre Blanca como todos los días al anochecer. El eco recorre las calles de Avacornis, primero con una campanada y después con otra.

Ya han despertado.

Las manos de Kora tiemblan.

Los gritos crecen y la multitud se arroja contra la puerta.

Los guardias se retiran. Las protecciones dibujadas en sus pechos brillan con un fulgor verde.

Kora se mira la túnica, los brazos, los anillos. No ha traído ninguna protección, ningún símbolo que brille ante la presencia de aquellos seres. Gime aterrada. Escucha aullidos desde el barrio Durmiente, desde la plaza, desde todas partes. Ha comenzado. Se dirige hacia la verja y trepa por ella. Siente movimiento en la sombra. Siente una marea negra que se acerca deprisa. Los zamuris vienen con la noche. Todos lo saben.

Kora salta hacia la calzada, el esclavo se escurre entre los barrotes. Los cascos de un caballo retumban contra el empedrado. Corren tras el jinete hasta quedarse sin aliento. Se detienen. Kora apoya las manos sobre sus rodillas. Se ahoga. Le tiemblan las piernas. Escucha portazos y cerrojos. El eco de muchos pies dispersos entre las calles. Gritos y puños aporreando puertas. Nadie abre.

—Prepárate —dice el esclavo.

Una carreta baja por la cuesta. Dos percherones resbalan sobre los adoquines en la curva y toman la vía principal. Kora corre tras ellos. La carreta se aleja rápido y una vez más se quedan atrás.

—¡Es sanadora! —grita el niño esclavo—. ¡Os pagarán en la escuela!

La carreta se detiene unos metros por delante.

Sus percherones cocean el suelo con los ollares dilatados.

Cuando Kora alcanza la carreta tiembla sin aliento. Sus cuatro ocupantes la acomodan entre cestas de mimbre y alpargatas. El esclavo sonrío. Dice que tiene hambre, que todos cenarán en la escuela. El sonido de los cascos a galope retumba entre las sombras. La carreta salta y parte de la mercancía cae. Kora se asoma. Ve las grupas de los percherones con sus símbolos protectores. Ve la estela azulada que dejan atrás. Ve zamuris.

Una sombra salta en medio de la calzada. El cochero chilla. Los caballos chocan el uno contra el otro. Todos brincan dentro del carro y pierden más mercancía. Muchas cestas y esterillas y zapatos. Kora mira atrás. En los rincones más oscuros emergen ojos como los rescoldos de un incendio. Las casas se juntan por encima de sus cabezas. Hay símbolos protectores iluminando cada puerta y ventana cerrada. Toman un desvío y continúan a lo largo de la muralla. Las moles oscuras de los percherones atropellan zamuris y mendigos por igual. Sus aullidos quedan atrás.

Cuando alcanzan la escuela de sanación, Kora palidece. Escucha voces al otro lado del muro. Escucha las órdenes, los gritos. Abren el portalón y Kora se acurruca mientras cruzan el patio. La puerta se cierra tras ellos con un golpe seco. Los zamuris aguardan fuera, amontonados junto a las protecciones que les impiden entrar. Y ella sabe que algún día abandonará la escuela. Sabe que vivirá en los callejones. Sabe que todas las noches luchará por su vida y que morirá pese a todo. Kora llora en silencio. Lloro porque no lo soporta. Porque tiene miedo. Porque es una Durmiente y no lo quiere reconocer.

A Maese Fiacco se le acumula el trabajo.

Observa a la quimera dentro de su jaula. No quiere tocarla. Parece un gorrión famélico y desplumado. Salta de un palo a otro en silencio, observándole cada vez, con sus ojos pequeños y malévolos. La criatura abre las fauces y muestra su lengua negra. Tiene hambre. El profesor de anatomía lo sabe y sonríe. Acerca despacio su mano hacia la puerta. La quimera aletea frenética. Las protecciones de su collar brillan como una advertencia. Sin ellas, la criatura destrozaría la escuela y devoraría a sus alumnos. Podría cambiar de forma y de tamaño. Podría ser cualquier cosa pero ahora está sometida. Es su pequeño secreto. Maese Fiacco inspira hondo antes de abrir la jaula. Está nervioso. Es la última fase del experimento. La quimera salta hacia la ventana y desaparece como una mancha en la oscuridad.

Y ahora debe resolver el otro asunto.

Debe hacerlo. Hoy.

Maese Fiacco encuentra a Dalcido junto a la chimenea. El director sujeta un tazón humeante y tiembla bajo su manta como un perchero de ropa vieja. Mira a través de los cristales, hacia las protecciones que brillan en el exterior sobre los edificios. Dalcido dice que la noche alberga demonios. Dice que los ve. Otra vez ha bebido. Sus manos tiemblan sobre el tazón. Maese Fiacco carraspea y afloja el cuello de su túnica. La sala está caldeada, el aroma acre de las velas cosquillea en su nariz.

—Kora ha regresado —le dice—. He pagado diez cobres a los Durmientes que la trajeron.

Dalcido no parpadea y sus ojos se pierden en algún punto de la ventana. Maese Fiacco tampoco puede olvidar la avalancha de gente, cuando le habían empujado en la Ofrenda. A él, al profesor de anatomía, como si fuera un tullido. Le subieron a una carreta junto con tres corderos y jaulas de gallinas. Fue humillante. Tenía sus posaderas sobre excrementos.

Sacude la cabeza como si pudiera borrar aquel recuerdo.

Pero nunca puede olvidar. Nunca.

—El fuego no me da calor —murmura Dalcido—. Es frío.

—Yo podría ayudarle con...

—No.

—Pero...

—¡No, no, no!

El tazón resbala de sus manos y rueda por la habitación.

Ambos lo miran hasta que choca contra un armario desvencijado. Por encima de aquel mueble las estanterías están rotas y apuntaladas. Maese Fiacco suspira. Ve libros apilados por todas partes envueltos en telarañas. Ya no consulta los manuales, ya no escribe ensayos ni anota sus experimentos. Todo en aquel despacho está obsoleto y sucio. Maese Fiacco abre el armario y extrae una botella de licor. Acaricia la superficie con un dedo, recorriendo el cuello de la botella arriba y abajo, en torno a la mandrágora que se aprieta contra el cristal. Sonríe al sentir la mirada sedienta del viejo. Da un trago y abandona aquella botella sobre el escritorio. La deja allí, destapada, con gotitas húmedas de condensación adheridas a su superficie. Quizás el licor ayude.

Sabe que Dalcido no se podrá resistir.

Sabe muchas cosas de él. Cosas que su hija desconoce de la guerra contra su propio hermano, del *Códice Rojo*. Cosas de las que se avergüenza, cosas que se llevará a la tumba.

—Mátelo —dice maese Fiacco—. Yo sé cómo hacerlo.

—¡Nunca! Si él sigue vivo, Emeyroch también. Le encontraré. ¡Arrancaré sus entrañas y se las daré a los zamuris! —Camina de un lado para otro escupiendo saliva—. ¡Tarde o temprano hablará!

—No lo hará.

—¡Hablará!

Maese Fiacco toma el tazón del suelo y lo estudia.

La cerámica tiene una fractura por donde gotea caldo de verdura.

El profesor de anatomía lo arroja a la chimenea y remueve las brasas. Ninguno de los dos habla en aquel despacho caldeado. Dalcido da un trago de la botella, él también. A maese Fiacco se le afloja la lengua.

—Le está engañando, director, y no creo que los símbolos de contención puedan retenerlo por más tiempo. Se escapará. Regresará a él. Lo sé.

—No mientras me queden fuerzas.

—¿Y cuánto piensa aguantar?

El anciano guarda silencio.

Mueve sus dedos rígidos y deformes.

Empina la botella y derrama su contenido.

Maese Fiacco lo observa en silencio. Un anillo mellado estrangula su dedo anular y refleja la luz del fuego. Dalcido cierra el puño y besa la alianza con labios empapados en licor de mandrágora. Lanza un gruñido y golpea muchas veces la pared, hasta arrancar argamasa y piel de sus nudillos.

—¡Hablará! —grita el director.

—Yo puedo hacerlo en su lugar. Usted acuéstese y mañana, a la hora del desayuno, tendrá su confesión escrita en sangre.

—No.

—¡Reconózcalo, maldita sea! ¡Necesita ayuda!

—¡No, no, no!

El director de la escuela se lleva una mano al pecho y tantea con torpeza la llave que cuelga de su cuello. Maese Fiacco sabe que aquel objeto lleva quince inviernos sobre su pecho, clavándose por las noches en su piel marchita. Dalcido camina hacia la chimenea y estudia su tazón.

—¿Por qué lo has tirado al fuego?

—¿Señor? —le mira desconcertado—. Estaba roto.

—Se puede reparar.

—Hay cosas que no se pueden arreglar.

—Todo tiene solución.

—Una esposa muerta jamás volverá a la vida y una hija Durmiente está condenada. Es una lástima, porque tu linaje morirá con ella.

Maese Fiacco aviva el fuego y abandona el despacho sin mediar palabra.

Una vez fuera la oscuridad le asalta como un ladrón en la noche. Permanece inmóvil un instante, resignado, con la poca luz que escapa bajo la puerta del despacho. Escucha el crepitar de la chimenea y pisadas que se arrastran. La luz bajo la puerta desaparece. Dalcido se detiene justo al otro lado. Araña la manilla. Susurra palabras delirantes.

—Emeyroch —gruñe—. Emeyroch. Emeyroch. Emeyrooooch.

Aquel nombre obsceno arranca una risita nerviosa en el profesor.

Maese Fiacco se aleja deprisa, a oscuras, con una mano apoyada en la pared.

Toma la primera puerta y desciende por una escalera. Maldice al tropezar, maldice al golpearse contra la pared. Nadie enciende los candiles con un director senil. Nadie se hace responsable de las tareas en aquella escuela. Escucha un portazo a lo lejos. El profesor ladea la cabeza y aguarda junto a un rincón protegido de la corriente. Cuenta el crujido de cinco peldaños y abandona su refugio, para enfrentarse a un hombre encorvado, que jadea por el esfuerzo de cargar con un fardo envuelto en tela.

—Veo que lo has encontrado.

—Sí.

—¿Es de hoy?

—Sí.

El porteador sigue al profesor en la oscuridad.

Recorren pasillos interminables de losas que crujen bajo sus pies. El viento los acompaña y las cucarachas huyen de su camino. Alcanzan pronto la zona de las aulas, iluminada por candiles y antorchas humeantes. Escucha los gritos agudos que preceden a los niños. Escucha sus carreras y las sillas contra las baldosas. Un estudiante del último curso los adelanta. Lleva una maceta entre los brazos, con una planta marchita y tierra seca. A la profesora de botánica le alegrará saber lo que sucede con sus mandrágoras. Aquel muchacho es torpe. Maese Fiacco le conoce desde que tenía siete inviernos. Fue su tutor y pasaba mucho tiempo en su despacho.

—¡Vas a suspender! —le grita—. ¡Siempre serás un inútil!

El porteador asiente.

—Departamento de botánica —susurra el profesor—. Son todos unos mediocres.

Una vez más su porteador asiente.

Asiente y tropieza.

Su carga choca contra una columna y el bulto emite un gemido a través de la tela. Maese Fiacco se detiene sorprendido. El porteador golpea su carga repetidamente contra la pared, hasta que ya no se mueve. Un objeto húmedo se desprende de la tela y cae al suelo.

—¿Qué es esto?

—Un brazo.

—Ya veo.

—Todavía le queda otro.

—Así no me sirve.

—Como ordene, maese. —Hace una pausa—. ¿Prefiere hombre o mujer?

—Lo que sea pero muerto esta vez. Te espero en el patio.

—¿Ahora...? ¿Quiere que vaya ahora? —farfulla—. Los zamuris ya se los habrán comido, no sé dónde podría encontrar...

—Dos platas si regresas antes de medianoche. Me da igual porquero o puta.

El porteador asiente de nuevo y se retira arrastrando el bulto moribundo.

Maese Fiacco es impaciente en la espera.

Sale al patio y camina sobre la hojarasca. Aquel lugar le resulta desolador, sin Durmientes tras el día de la Ofrenda ni alumnos con sus prácticas. Y ahora no dispone de un cadáver con el que trabajar. Lanza una maldición y pasea con las manos a la espalda. Se aburre. Estudia las protecciones que iluminan el patio interior; se reflejan en la fuente de la entrada donde se limpian los mendigos. Inspira hondo. Le llega el hedor del agua estancada. Le gusta. Le recuerda a pústulas infectas. Su mente divaga entre úlceras por decúbito y drenajes, entre abscesos y masas de pus y bacinillas.

A maese Fiacco le sacude un escalofrío. El viento azota su cuerpo y remueve su túnica. Viene cargado de lluvia. Lo siente en los huesos y en la cicatriz de su vientre. Cuando llueve hay goteras y en las manchas de humedad crecen hongos. Maese Fiacco adora los hongos porque causan lesiones repugnantes. Le gustan también las picaduras de araña, de esas que se esconden entre las hojas y que vuelven negra la carne. Con las arañas siempre hay que amputar. Sonríe. No puede evitarlo.

Amputaciones.

Sangre. Aullidos. Desmayos. Cauterizaciones.

Necesita una sierra nueva, un taladro y tornillos para fijar sus prótesis de hierro.

Pero no puede hacer nada sin un cadáver, ni siquiera pensar.

Escucha gritos a lo lejos. Otra vez.

Odia aquella escuela.

La puerta trasera del comedor se abre y los estudiantes salen en tropel. Se dispersan rápido. Un silencio repentino le hace temer lo peor. Se pregunta si encontrará allí algún cadáver, si podrá adelantar su experimento, si le permitirán utilizar a un Bendecido. Camina hacia el comedor pisando tenedores en la oscuridad. El griterío regresa, y también el llanto y las miradas de «por favor que alguien venga ya». Y viene.

Maese Fiacco cruza la puerta en dos zancadas.

Ve mesas volcadas y sillas y platos rotos. La pared está salpicada de fideos, la comida esparcida por todas partes, como si una piara de cerdos se hubiera alimentado allí. Las ruedas de un carrito contra la columna chirrían. Ve la bandeja de los flanes por el suelo. Ve huellas amarillas. Ve a Kora en un rincón, llorando detrás de una mesa, con el rostro oculto bajo manos temblorosas. Ve la sangre que brota entre sus dedos y las manchas rojas en el delantal.

El profesor camina deprisa hacia ella. Se detiene. Escucha un murmullo a sus espaldas. Escucha el sonido de platos arrastrados con los pies. Escucha jadeos. Huele a licor de mandrágora. Maese Fiacco aprieta los dientes y se vuelve hacia Dalcido. El viejo le mira con ojos febriles, asomados entre los flecos grasientos de su cabello. Le tiemblan los labios, la saliva cuelga de ellos. Dalcido se remueve la barba y abre la boca. Parece el agujero de una letrina. Avanza tambaleante hacia maese Fiacco. Lleva una botella en una mano y una pata de cordero en la otra.

Está desnudo.

Desnudo y sucio.

Las piernas se le doblan y cae de bruces.

Parece una araña, de esas necrosantes que viven entre las hojas. Maese Fiacco tiene ganas de aplastar su cabeza. Le mira durante mucho tiempo con los ojos entrecerrados, mientras el director de la escuela se retuerce en el suelo y vomita. Llegan más profesores jadeando. Entran deprisa y se detienen cuando ven a maese Fiacco. Tropiezan unos con otros. Intercambian miradas. No saben si acercarse o no. Kora gatea fuera del comedor y deja atrás un rastro de sangre. Saben que es mejor no preguntar. Dalcido chupa de la botella como si fuera un biberón. Se pellizca la polla arrugada. Todos están mirando, al viejo borracho y al profesor que se inclina sobre él, pero nadie se aproxima.

—Los gusanos me comerán desde dentro —aúlla Dalcido—. ¡Desde deeeeeentro!

Maese Fiacco levanta el brazo. Abre y cierra un puño que le tiembla.

Abofetea al viejo hasta que sus mejillas enrojecen.

La llave de su cuello salta sobre el pecho.

Se detiene.

Sería muy fácil arrebatársela ahora. Podría hacerlo si estuviera solo. Podría pero no se atreve. Dalcido aferra la llave y se ríe en su cara. Le mira

fijamente, antes de pronunciar una palabra, una que se le clava como un puñal de hielo. Nunca, le dice. Y eructa después.

3

En el Dragón Azul la barra brilla grasienta y los parroquianos cuelgan de ella como buitres esperando carnaza. Llenan el gáznate de cerveza y criadillas que comen con los dedos. Todo el vecindario sabe que allí se cocina lo que otros tiran a la basura, pero es barato y mata el hambre. Eso es lo único que importa; calmar el dolor, la quemazón de un estómago vacío y una garganta seca. Allí se sacia al viajero, al esclavista y al fugitivo. Bajo el mismo techo los mercenarios encuentran trabajo y los traficantes venden su mercancía de utrukka.

Cada noche, el humo de la chimenea caldea el ambiente y ahoga la luz mortecina de los candiles. Allí nunca entra el sol, sus ventanas están tapiadas y las puertas, remachadas con piezas viejas de armaduras. El tabernero no tiene dinero para comprar protecciones; la mayoría de los parroquianos tampoco, así que pernoctan allí. Por una triada de cobre alquila una habitación; por diez más, una prostituta; y con una de plata sus clientes pueden desflorar a una rubia de Kabaiza. No es doncella ni rubia, todos lo saben, pero incautos se encuentran por todas partes.

Los traficantes de utrukka tienen un reservado junto a la cocina y son los primeros en recibir comida. Hunden los dedos en una cazoleta de mejillones y tiran sus conchas al suelo. Uno de ellos sujeta la carne naranja del molusco y la estudia arrugando la nariz. Es repugnante, blanda, con un sabor horrible a mar. A todos los champtalianos les gusta, pero son unos salvajes que apestan a salitre y a pescado rancio. Se mueven como un banco de sardinas y gustan de grandes celebraciones en cada equinoccio. Se llaman a sí mismos «hombres gaviota».

Las cuatro mesas de la taberna están ocupadas y la mayoría de los clientes permanece en pie. Es difícil caminar por allí. El suelo está cubierto por conchas negras que parecen cucarachas y crujen igual al ser pisadas. Aquella noche solo hay un champtaliano y la cerveza gotea por su rostro.

—¡Extranjero! ¡Fuera de mi mesa!

El champtaliano permanece inmóvil. La cerveza escuece en sus ojos y cae sobre su espalda. Respira hondo. No quiere llamar la atención, pero el hombre que ha vaciado la jarra sobre su cabeza insiste.

—Los champtalianos deberíais estar agradecidos. La Voz os ha perdonado la vida pero venís aquí para quitarnos el trabajo. ¡Sois escoria!

Los parroquianos sentados junto a ellos abandonan las mesas. Algunos le dicen que se marche. Le dicen que es un hombre del Puño, un mercenario. Que tendrá problemas. Pero aguarda inmóvil con la barbilla contra el pecho y cerveza goteando. El mercenario acerca su rostro al suyo. Las pecas de sus mejillas parecen hormigas.

—A vuestro rey le metieron un palo por el culo y le gustó —dice—. Si no te mueves mis amigos y yo te meteremos algo más por el culo. ¿Entiendes mi idioma, extranjero?

El champtaliano estampa la cabeza del pecoso contra la mesa.

Los tablones crujen y los platos vuelan, después le arroja al suelo de un manotazo. El mercenario con pecas aúlla. No se lo esperaba. Nadie golpea a los hombres del Puño. Un sonido de sillas arrastradas irrumpe en el Dragón Azul y muchos abandonan el local.

—¡Mejillones! —ordena—. ¡Deprisa!

El hombre del Puño tiene la nariz rota, con cristales y astillas clavadas en ella. Se arrastra tembloroso hacia la pared mientras el champtaliano estudia indiferente su plato de conchas negras. Extrae un fragmento de carne naranja y se la come.

—¿Sabes quién soy? —chilla desde la puerta—. ¡Soy Índice, un hombre del Puño!

—Yo soy Chotacabras y tengo cuatro muelas de oro. Encantado. Ahora déjame cenar tranquilo.

La puerta se abre de golpe y entra otro champtaliano.

Ambos se estudian durante un instante.

Cuando Índice abandona el local el murmullo regresa y la cerveza vuelve a circular. Nadie se sienta en la mesa del extranjero salvo el champtaliano que acaba de llegar. Comparten comida sin mediar palabra y las conchas pronto se amontonan a sus pies. Uno de ellos señala su cabeza, el otro se frota el cabello corto. Ambos arrugan la frente y desvían la mirada. Piden un segundo plato. Mastican y se chupan los dedos mientras el tiempo transcurre despacio.

—Maldito seas.

—Mil veces maldito, lo sé. Siempre dices lo mismo.

—Así que era cierto —Mëidar lo estudia—. Mercenario, pero ¿cómo has podido...?

—¡Otra jarra! —Levanta el brazo—. ¡Mejor que sean dos!

—¿Cómo te haces llamar ahora?

—Chotacabras.

—Ese nombre es una mierda.

—Lo sé.

—¿Dónde está tu hermano?

—Con Asterkia.

—Pero ¿qué cojones...? Mata por... Es una... Joder, has dejado a mi sobrino con ella.

—¿Para qué has venido, tío Mëidar?

—Te necesito.

—La guerra está perdida.

—Mierda. Sabes que a mí no me creerán.

—¿Y qué te hace suponer que a mí sí?

—Te juraron lealtad.

—Me meo en los juramentos. ¿De qué le sirvieron a mi padre?

Tío y sobrino guardan silencio y miran cada uno hacia un lado. Algunos clientes se arrodillan para chupar los restos de comida que otros tiran al suelo. Prefieren gastar lo poco que tienen en alcohol y utrukka. A Chotacabras se le revuelve el estómago.

—Eres champtaliano, ¿Por qué te has cortado el pelo? —dice su tío—. Ya ni siquiera respetas las costumbres de tu tierra.

—Soy mercenario y no debo lealtad a nadie.

—La gente no debe conocer la verdad... Lo sabes, ¿cierto?

—No hablaré, descansa tranquilo.

—Lucha al menos por tu familia.

—Mi falcata está al servicio del mejor postor.

—¡Por los huesos de mis antepasados! —Mëidar tira la silla al levantarse—.

—¿Y luego qué harás? ¿Lamerás los despojos de los demás?

—Si me pagan por ello, lo haré.

—¿Y si te contrata la Voz? ¿Y si te pagan por asesinarme? —Apoya las manos sobre la mesa y mira fijamente a su sobrino—. ¿Matarías a los de tu propia sangre?

Mëidar aprieta las mandíbulas y curva los labios hasta enseñar una hilera de dientes torcidos. Lucha contra los ojos pardos de Chotacabras y encuentra en ellos la respuesta. Abre la boca pero no consigue pronunciar ninguna palabra. Después da media vuelta y se marcha sin volver la vista atrás. Chotacabras sabe que a partir de ese momento Mëidar le tratará como a un desconocido. Clava los codos sobre la mesa y se revuelve el cabello cortado a trasquilones. Ya no está trenzado ni cae sobre sus ojos en una maraña ensortijada. Aquellas trenzas le habían acompañado durante más de quince años, desde que abandonó la infancia y desfloró a una mujer por primera vez. Jamás olvidará aquel día. Todos palmeaban sus hombros con orgullo. Su padre, su abuelo, sus primos, hermanos, tíos. Se había convertido en un hombre gaviota.

—El mar nos da de comer —susurra—. El salitre limpia nuestras heridas y con viento volamos sobre el Azul. Somos hombres gaviota. Somos navegantes. Somos libres. Somos champtalianos.

Dos noches atrás cortó sus trenzas rituales y las arrojó al fuego.

Juró frente a la hoguera que jamás volvería a pronunciar aquellas palabras. Aquellas que su padre y sus padres antes que él recitaban orgullosos. Juró que nunca volvería al Azul, que olvidaría a su pueblo, que perdería su nombre. Sus raíces. Su historia.

Chotacabras golpea la mesa con rabia.

Desde que su ciudad cayó muchos champtalianos se cortaron el cabello. Algunos incluso rasuraron su cabeza. Pero su tío no. Mëidar mataría por sus trenzas de hombre gaviota. Chotacabras se levanta de la mesa. Gaviota. Gaviota. Aquella palabra se le mete en la cabeza como un gusano. Gaviota. El tufo a podrido le produce náuseas, el recuerdo también. Camina hacia la barra y pide otra jarra. No debe beber tanto, lo sabe, pero quiere ahogar a todos los hombres gaviota en cerveza y licor.

Debe centrarse. Trabajar. Ser otra persona.

Un comerciante le ha contratado. Yo me divierto y tú vigilas mi recaudación. Cincuenta y siete triadas de plata. Tengo amigos influyentes, ya sabes. No me la juegues. Se lo dijo en la puerta del burdel, antes de entrar. Chotacabras le había jurado que él no bebía, que pasaría la noche en su habitación. Es lo que mejor sabe hacer. Mentir.

Cincuenta y siete triadas de plata.

Más de lo que un porquero podrá ver en su vida.

Chotacabras apura la jarra en dos tragos y pide otra más.

Apoya los codos sobre la madera grasienta y se tambalea. Ha bebido demasiado.

—Esta cerveza es una mierda.

Habla una mujer a su lado.

Chotacabras escupe un monosílabo como respuesta.

—Echan especias para disimular —insiste ella.

—Me da igual.

No quiere relacionarse con nadie pero aquella mujer le mira fijamente. Es muy alta y sus labios son tan rojos como su cabello. Ella arrastra el codo por la barra hasta rozar su mano. Una mano blanca sobre su mano negra. Chotacabras la mira.

—Los mejillones son lo peor —se reclina junto al champtaliano y susurra—. Ni siquiera son de contrabando, los recogen del vertedero por la noche. Pero no se lo digas a nadie.

—Claro —Chotacabras le da la espalda—. ¡Otra cerveza!

—Veo que te gusta el peligro.

—Yo le gusto a él.

Ella posa un dedo sobre su brazo desnudo. Chotacabras se gira con brusquedad. Tira de la manga y cubre su piel de aquella mano fría. Está borracho pero no es estúpido. Sabe lo que pretende, todos miran su bolsa y su piel oscura de champtaliano.

No caerá en un truco tan viejo.

—¡Márchate! —Aprieta con fuerza el plato—. Estoy trabajando.

—Yo también.

—Ahora no quiero una puta.

La mujer se incorpora de pronto, envarada, las aletas de su nariz temblando. Lo abofetea dos veces, una con la palma y la otra con el dorso de su mano curtida. La jarra de cerveza cae al suelo, sus mejillas enrojecen. Tiene más fuerza de lo que aparenta, es rápida y guapa. Chotacabras la mira desconcertado mientras ella cruza los brazos y se acerca más a él. Coloca los pechos a la altura de sus ojos, el aroma a fresa y vainilla que desprende consigue aturdirle.

—¡Por los huesos de mis antepasados!

Chotacabras salta del taburete sin apartar los ojos de su escote.

La tela roja se transparenta, los pechos se mueven al ritmo de su respiración.

—Mucho mejor —Ella se sienta en su taburete—. Hay que ceder sitio a una

dama respetable.

—También a las serpientes.

—Tienes una lengua afilada.

—No es lo único que tengo afilado.

La mujer sonrío y se inclina sobre la barra. Aparta un mechón de su frente, lo coloca tras una oreja y llama al tabernero. Chotacabras jamás ha visto un cabello de ese color. Los cordones ajustados a su espalda cuelgan a medio atar. Dejan al descubierto cicatrices recientes. Chotacabras carraspea y apoya los codos en la barra. La altura desigual le incomoda, su escote se abre como una cortina indiscreta.

—¿Una copa de vino? —El tabernero sonrío—. ¿Tu amigo va a tomar algo?

—Sí, el especial de la casa —La pelirroja levanta su dedo meñique y el tabernero asiente—. Puño cubrirá los gastos. Y tú, deja libre el taburete. Márchate.

El cliente que comía a su lado se deja la bebida y el plato.

Ella toma un mejillón que lame despacio con la punta de su lengua.

—Siéntate aquí, extranjero, te veo cansado.

Chotacabras obedece mientras ella aparta la melena de su cuello. Descubre un pequeño lunar que asoma tras la nuca. Se muerde un labio, se imagina tirando de aquellos cordones, fantasea sobre las curvas de su espalda. Ella gira de pronto y muestra dos copas de vino, rojo como su cabello, como sus labios, como sus pezones perfilados a través del vestido. Su tío tiene razón. Es un imbécil y no puede apartar los ojos de ninguna mujer.

—No debería beber.

—¿Acaso tienes miedo?

—No es eso.

—He visto como le dabas una paliza a un borracho.

—Había comido poco.

—Tú no eres de los que pasan hambre, extranjero. —Da un sorbo de vino—. ¿Te gusta chupar conchas de mejillones?

—Solo de los frescos.

—Dicen que soy una fresca.

No sabe muy bien cuánto tiempo transcurre, pero parece detenerse cuando se besan en algún momento de la noche. O quizás lo hace, realmente, porque su mente divaga entre labios de miel y pezones de fresa. Y no sabe muy bien lo que sucede a continuación, solo que ambos abandonan el Dragón Azul cogidos

de la mano. A partir de aquel momento las imágenes se le mezclan sin sentido. Ve callejones interminables. Ve oscuridad y zamuris y recuerda dolor. Recuerda el sueño. Un sueño profundo del que no puede escapar. Entonces el llanto de un niño le despierta.

Chotacabras no comprende cómo ha terminado en aquel callejón.

Hoy es día de mercado y debe realizar la entrega.

No puede llegar tarde.

En algún momento intenta levantarse, o quizás simplemente lo piensa. Enfoca la mirada en una figura que camina a lo lejos. Chotacabras descubre entonces que no puede hablar, que el dolor es insoportable y pide auxilio. Las pisadas de aquella figura se alejan despacio. La mañana transcurre entre delirios mientras el sol cae sobre su espalda. Arrastra una mano por los adoquines y levanta la cabeza. Un hilo de saliva roja gotea por su barbilla. Cae sobre el empedrado.

Le duele la boca y no puede pensar con claridad.

Intenta recordar lo que sucedió después, cuando abandonó el Dragón Azul.

Ella le había dicho que tenía un dormitorio. Se habían besado contra la pared antes de abandonar la taberna. Recuerda su lengua y sus labios. Se ve a sí mismo metiendo una mano bajo el vestido. Entonces las imágenes se le amontonan. Escaleras. Subió por muchas escaleras y recorrió mil callejones apoyado contra la pared. Estaba mareado, su mente funcionaba despacio. No conocía el barrio. Fue un estúpido. Ella se había quitado el vestido por la cabeza y sus pechos brincaban. Blancos. Hermosos. Recuerda de pronto el dolor. Recuerda cuando le sujetaron por los hombros. Recuerda los puñetazos que llovieron sobre él. Recuerda las patadas y los garrotes. Le arrastraron entre cuatro personas. Ocultaban sus rostros con pañuelos salpicados de sangre.

—Tiene muelas de oro —decía ella.

Se escondieron en un callejón. Alguien aplastó su cara contra el suelo y le llamó negro. Le sujetaban muchas manos. Querían abrirle la boca. Chotacabras apretaba las mandíbulas y sacudía la cabeza. Fue inútil. Recibió más golpes. Recuerda la sangre que escupía sin parar. Recuerda que no se podía mover, que no tenía fuerza. Que todo le daba vueltas.

—No es personal, cariño, te dije que estaba trabajando. Los dientes de Índice por los tuyos y quedamos en paz —Se sentó a horcajadas sobre él, con una tenaza en la mano—. Avacornis te da la bienvenida, disfruta de la comida

local y ten cuidado con las pelirrojas. Dicen que no son de fiar.

Entonces despertó en el callejón.

Un niño lloraba.

Ahora lo comprende. El vino. Había algo en él, algo que volvió blando su cuerpo. Chotacabras lanza un grito y se lleva una mano hacia el cinturón. La bolsa no está. Cincuenta y siete triadas de plata. Golpea el suelo y patalea y se le llena de sangre la boca. Escupe de nuevo y tantea con su lengua los agujeros de las encías. En uno de los huecos queda un trozo de muela. La mueve con un dedo a un lado y a otro. Muy cerca encuentra la tenaza que ella ha utilizado. Sujeta aquel objeto con mano temblorosa. Abre la boca y siente el frío del metal sobre su lengua. A lo lejos el murmullo crece. Rebuznos, martillazos, risas. Los comerciantes montan sus puestos, o los desmontan. No lo sabe. Le llega olor a pan recién hecho y a leña. Lanza una carcajada mientras hurga con la tenaza en su boca. Imagina su cabeza clavada en una pica, entre el puesto de ahumados y de encurtidos. Los mendigos mirarán entre sus dientes pero no encontrarán ninguno de oro. Chotacabras aprieta los ojos y contiene la respiración. Tira con fuerza. Lo último que escucha es el sonido de las tenazas al rebotar contra el empedrado.

Kora da un portazo y se encierra en la habitación.

De nuevo ha sucedido. Por más que lo intenta sus trabajos de sanación salen mal. Coge el libro de notas y arranca un puñado de hojas. Esta vez se ha metido en un buen lío y tendrá que dar explicaciones a maese Fiacco. Le odia. Kora se acerca a su cama y arroja los cojines al suelo. ¿A quién le importa si su habitación es una pocilga? Nadie la quiere como esposa, a su edad ya debería tener tres o cuatro hijos. Maese Fiacco dice que camina con los pies torcidos, que es torpe y desgarbada y que todo lo hace al revés. Da una patada a la cómoda. Una sandalia cae al suelo y cinco pergaminos ruedan hasta la pared.

Recuerda la expresión de Thagem al amanecer.

Cuando la encontró desmayada en su habitación, sobre un charco de sangre.

El ayudante de su padre prometió guardar el secreto. Le dijo que hablaría con maese Fiacco, que le debía un favor. Kora se estremece y mira a su alrededor. Se inclina sobre las túnicas que yacen amontonadas sobre una mesa. Las empuja al suelo. Sus manos todavía dejan huellas rojas. Lanza un gruñido y se arranca el delantal manchado de sangre. Recuerda que Thagem había limpiado su habitación con agua y un cepillo. La había llamado monstruo. Y Durmiente. Kora aprieta los labios mientras abre el baúl. Lanza su contenido hacia arriba como un animal escarbando tierra. Debería estar allí.

Lo encuentra al fin; el vestido de su madre.

Dalcido ordenó quemar todas sus pertenencias y fue lo único que Kora pudo rescatar.

Acaricia los huecos deshilachados donde antes brillaba pedrería. Abraza la tela. Huele a polvo, a humedad. Mete los brazos por las mangas y se desliza dentro del vestido. Le queda grande y se lo pisa cuando pasea por la habitación. Siente el desgarró de la tela. Se le humedecen los ojos. Su madre olía a flores de azahar. Era alta y guapa y todos la querían. Ahora está muerta. Lo único que conserva de ella es un vestido apolillado y recuerdos que se desvanecen.

Escucha unos golpes.

Reconoce de inmediato la voz de su padre.

Aporrea la puerta. Siempre lo hace. Todos los días desde que su madre murió.

—¡Por los Ghyldif! ¿Qué estás haciendo?

Kora guarda silencio, horrorizada al imaginar que Dalcido la encuentre vestida así. Está ridícula con ese vestido. No sabe qué hacer. Mira el pomo sucio y desea con todas sus fuerzas que la puerta no se abra. Sus manos tiemblan. Mira a un lado y a otro.

—¿Quieres matarme a disgustos? ¡No puedes aceptar esclavos! ¡Eres Durmiente! —Dalcido golpea la puerta una y otra vez—. ¡Encárgate del mocoso que has traído! ¿Me estás escuchando? ¡Date prisa!

—¡Ahora voy!

Kora se arranca el vestido.

Está furiosa. No es Durmiente. No lo es. Algún día despertará.

Se frota con rabia el brazo. La herida ha cicatrizado. Thagem es tan buen sanador como mentiroso. Extrae una llave del bolso y la esconde en el baúl, después se viste de gris uniforme. El ayudante de su padre le entregó aquella llave. Había dicho que maese Fiacco tenía un trabajo para ella. Kora sacude la cabeza. No quiere pensar más en ello.

Cuando llega a la cocina se queda con la boca abierta.

El esclavo está encadenado a una argolla clavada en la chimenea.

Durante la noche ha arañado la pared y ha volcado la basura que se encontraba a su alcance. El suelo está repleto de pisadas marrones, de huesos roídos, de ceniza esparcida. Ha volcado una estantería y ahora Kora comprende el enfado de su padre. Avanza hacia el niño; duerme acurrucado en un pequeño nido que se ha construido con verduras aplastadas.

Le empuja con un pie.

El esclavo abre de golpe los ojos. Después estornuda y los mocos le cuelgan por la barbilla. Kora ahoga una exclamación y mira hacia el techo. No tiene suficiente con ir al mercado y volver cargada, con preparar la comida para cuarenta personas y cortar leña. Además debe limpiar aquel desastre antes del mediodía. Así no puede estudiar y su padre lo sabe. Pero existen drogas que la ayudan a mantenerse despierta. Toma los ingredientes del laboratorio. Será sanadora aunque no duerma en cinco años.

Suspira hondo antes de hablar.

—¿Eres niño o niña?

—Niña.

—¿Cuántos inviernos tienes?

—No lo sé.

—¿Te falta algún diente?

—Creo que no —Mete los dedos en su boca—. Tengo todos.

Kora estudia a la esclava. No parece muy fuerte. Deberá limpiarla, apesta a ganado. Es un desastre. Suelta la cadena que ata su cuello y le da un plato de gachas. No puede perder más tiempo, si llega tarde al mercado encontrará verduras desechadas y pescado podrido. Necesita también gallinas para el caldo y patatas, un boniato, ciruelas y lentejas. Demasiado peso para ella sola. La esclava lame el plato vacío y se lo tiende con una sonrisa de gachas y mocos. Kora palpa sus brazos. Está flaca.

—¿Tienes algún nombre?

—Yune.

—Muy bien Yune, acompáñame.

La niña trota detrás de Kora con una cesta de mimbre entre sus manos. Cruzan la puerta de la escuela, toman la calle principal y suben a la acera. En Avacornis es habitual que sus paseantes crucen la calzada sin mirar pese al tráfico y al ganado. Aquel día circulan carretas desde los callejones y desde los huertos urbanos, y muy pronto las calles del barrio Bendecido se ven invadidas por Durmientes. Muchos Bendecidos prefieren quedarse en sus casas durante la mañana del mercado y envían a sus sirvientes para realizar la compra. Kora camina entre sus calles admirando los edificios. Siempre lo hace. Allí las casas son de piedra estucada, sus balcones tienen geranios que retiran cada anochecer y las puertas están reforzadas con planchas de hierro. Los tejados se recortan contra el horizonte y proyectan sombra cuando la mañana avanza. Kora sonrío satisfecha. Le gusta salir de la escuela. Le gusta el espacio abierto y el aroma fresco del jazmín.

Para cuando Yune llega a la plaza del mercado ya se ha perdido.

Ha encontrado una rosa y la atesora entre sus manos.

Es suave. Huele bien.

Yune se coloca la flor entre los nudos del cabello y deambula sonriente. Abandona la cesta de mimbre, se arranca el pañuelo de la cabeza y después se quita los zapatos. Ve un grupo numeroso de Bendecidas y se acerca. Allí se

encuentran los puestos de antigüedades, donde se acumulan rarezas de la ciudad sin nombre. Ve muñecas de hierro y tenedores calcinados sobre una manta. Ve objetos extraños que caben en la palma de una mano. Ve monedas, prótesis dentales y tornillos con herrumbre. Las Bendecidas coleccionan aquello y Yune no lo comprende. Observa al grupo de mujeres. Estudia sus vestimentas de colores brillantes, tejidos con seda y pedrería de zafiros. Llevan sombrillas blancas y agitan sus abanicos en un revuelo de plumas, sonrisas y encajes.

La niña escucha un sonido estridente.

Una comitiva de Durmientes avanza entre los Bendecidos, que se apartan arrugando la nariz y mirando hacia otro lado. Yune brinca tras ellos al ritmo de sus cornetas, entusiasmada por la alegría de los músicos. Deja atrás los puestos de antigüedades y alcanza los de sandalias y mimbres. Salta entre verduras y curtidores, entre alfareros y pasteles de carne, entre vacas y quesos y empanadas. Los callejones son tan estrechos que la comitiva se atasca con la multitud de peatones y carretas. Yune sonríe. La rodean maldiciones y regateos, tintineos de monedas y gritos. Siente los empujones de quienes avanzan en uno u otro sentido. Se deja arrastrar. Lanza una carcajada. Se siente viva. Se siente feliz bajo el sol de la mañana.

El calor se vuelve insoportable y muchos calman la sed en el Dragón Azul. Delante de la puerta se amontonan champalianos con platos de mejillones, abrazados los unos a los otros, con espuma de cerveza en sus bigotes. El ritmo de las cornetas es frenético. Yune alza los brazos y salta muy alto. Cuatro niños se suman al baile desenfrenado de la esclava. Están descalzos como ella. La rodean.

—¿Cómo te llamas? —le preguntan.

—Yune, ¿y vosotros?

—Estás en territorio del Lobo, somos sus Cachorros.

—¿Quién es el Lobo?

—¡Márchate! —Todos empujan a Yune—. La próxima vez te mataremos.

Los niños se dispersan entre la multitud.

La fiesta continúa dentro y fuera del Dragón Azul.

Yune se encoge de hombros. Muchos la quieren matar pero hasta ahora nadie lo ha conseguido. Así que retoma el baile, con sus pies descalzos y su flor en el pelo. Una mujer pelirroja pasa junto a ella. Viste con el color de su rosa y la acompañan cuatro hombres que también visten de rojo. Yune corre tras ellos.

La mujer luce orgullosa su melena, sin ocultarla como hacen las mujeres respetables. Lleva una pequeña bolsa que cuelga de su cinturón, con la imagen de una gaviota que destaca entre los pliegues del cuero. Yune observa fascinada el dibujo del ave. Estira una mano y toma la bolsa. Quiere verla mejor. Quiere acariciarla con sus dedos, sentir el tacto del cuero.

Algunas monedas caen al suelo.

La mujer se vuelve deprisa y atrapa a la niña.

—¿Me estabas robando?

Yune niega con la cabeza.

La pelirroja alza un brazo para abofetear a Yune, pero se detiene al descubrir una rosa que asoma entre sus rizos. Dice que el rojo es el color del Lobo, dice cosas que Yune no comprende. La mujer vacila y detiene su mano en el aire, mientras uno de sus compañeros se vuelve hacia ella y la insta a moverse. Aquel hombre tiene la nariz torcida y con muchos cortes. Tienen prisa, van armados.

—¿Eres un cachorro del Lobo? —pregunta ella.

La niña sonríe.

—¡Apártate de mí!

Lanza a Yune contra un puesto de vasijas.

El alfarero agita los brazos para detener el desastre.

La niña arrastra platos y tinajas que se estrellan contra el empedrado. Saltan pedazos de colores en todas direcciones. La multitud se congrega en torno al puesto atraída por el escándalo. Yune escucha el crujir interminable de la cerámica. Siente un chasquido, un sonido como de huesos rotos. El mostrador se derrumba en una avalancha de jarrones. El suelo tiembla y se levanta una nube de polvo. Yune tose. El techo de cañizo se tambalea a un lado y a otro, el alfarero estira un brazo y se queda con la mano en el aire. Todo se desploma sobre el puesto vecino. Le sigue una explosión de cristales, de más ruido y polvo y gritos y mil maldiciones. Llegan vecinos en tropel. Vuelca una carreta. Las gallinas escapan de sus jaulas y corren por todas partes.

Yune permanece inmóvil en medio del epicentro.

Durante unos instantes nadie hace nada.

Las cornetas suenan a lo lejos.

Los cacareos se dispersan.

El alfarero toma una vara de su puesto derribado. Todos se abalanzan sobre Yune pero la niña se desliza entre puestos de tomates y cajas de berenjenas.

Corre con una horda enfurecida a sus espaldas. Corre y sonr e. Corre y se siente feliz. Ha nacido para esto. Para sobrevivir. Para escapar. Para esconderse.

Una muchedumbre alborotada embiste a Kora y su compra cae al suelo. Agitan varas de ca a. La cocinera se refugia en un rinc n. Ve su cesta de mimbre unos metros m s lejos, las manzanas est n esparcidas sobre orines y excrementos de vaca. Hab a pagado tres cobres por ellas. Kora aprieta los labios hasta formar una l nea delgada. La comitiva popular retumba en sus o dos. Escucha las risotadas y las canciones. Escucha cacareos. Escucha su propia respiraci n mientras recupera un saco de patatas y la cesta de acelgas.

Kora avanza a trompicones entre la multitud. Se le caen patatas mientras camina encorvada como una ar a. Lleva el delantal del rev s, la t nica enredada entre las piernas, el pa uelo de su cabeza medio arrancado. Se abre camino a codazos y contin a hasta alcanzar la fuente. Deja caer su compra junto al chorro de agua y desata el pa uelo que cubre su cabello. Solo las putas lo llevan suelto. Eso dice maese Fiacco. Solo las putas.

Est  harta, tiene calor.

Se recoge la t nica hasta las rodillas y mete los pies en el agua.

El pa uelo gris resbala entre sus dedos y se hunde lentamente en la fuente. Kora sonr e con tristeza antes de recogerlo. Se cubre la cabeza con  l y deja que el agua gotee por su cuello y por sus brazos. La tela del uniforme se empapa y muestra las curvas de sus senos. Kora se siente avergonzada. Deber a incorporarse. Deber a regresar para poner agua a hervir. Pero un champtaliano la observa desde el otro lado de la fuente. Y no sabe qu  hacer. Es culpa suya. Por su libertinaje. Por su descuido. Maese Fiacco siempre se lo recuerda. Le dice que mostrar el cuerpo de una mujer es obsceno.

— Qu  miras? —gru e aquel hombre—.  Que no me mires, co o!

Su acento es vulgar.

Kora le da la espalda asustada.

Recoge las patatas, las acelgas, la cesta. No debe hablar con champtalianos. No debe. Le llegan voces de los alquimistas regateando en los puestos de orfebrer a. En aquella zona venden las mejores joyas de Avacornis, tambi n prendas con seda que traen desde Phadag-Llungan. Los puestos de especias importadas tambi n son muy visitados y en ellos se congregan los mejores

cocineros de la ciudad. Ocupan toda la plaza y se distribuyen bajo la sombra de muchos toldos. Los agricultores quedan relegados a los callejones vecinos, junto con los ganaderos y sus boñigas.

Y debería marcharse. Debería. Pero no se mueve.

Kora escucha una maldición a sus espaldas.

Se vuelve hacia el champtaliano.

Está recostado en la fuente con la cabeza hacia un lado. Tiene el cabello mojado, la camisa con manchas de estiércol y sangre. Ve salpicaduras rojas sobre los adoquines. Ve sus manos contra el rostro. Una pierna le tiembla, se encoge de dolor, la sangre brota. Kora camina hacia él. Su padre le dice que es una Durmiente, que no tiene el Don de la sanación. Que no sirve para nada.

—Disculpa. Hola —le dice—. ¿Estás bien?

El champtaliano la estudia con sorna.

—Me despierto así por las mañanas.

—Solo quiero ayudar. —Kora sujeta con cuidado su mandíbula—. Deja que te mire...

El hombre ahoga un grito cuando Kora le gira el rostro a un lado y a otro. Tiene el mentón hinchado, un corte sobre una ceja y tres más que recorren su mejillas, además de contusiones y quizás la nariz rota. Kora enjuaga el trapo y limpia la sangre de su rostro. Le ve apretar los puños.

—¿Cómo te llamas?

—Chotacabras.

—¿Eso es un nombre?

Chotacabras sonrío y se lleva una mano a la boca. Deja pasar un tiempo antes de volver a hablar.

—Es una mierda, ya lo sé.

Kora palpa sus costillas mientras él soporta estoico la revisión. Después guardan silencio durante mucho tiempo. El sonido del agua al caer les acompaña. Kora olvida por un momento a la escuela, a maese Fiacco y su padre. Olvida que debe preparar la comida y servirla, que debe fregar, planchar uniformes, memorizar por la noche tratados de anatomía. Todo eso lo olvida en compañía de un extraño.

—¿Eres sanadora? —pregunta él—. No tengo dinero.

Kora sonrío. Es la segunda vez que la llaman así. Sanadora.

—Abre la boca.

—No tengo dinero...

El champtaliano guarda silencio cuando ella sujeta su mandíbula.

—¡Por todos los Ghyldif! —Kora inclina la cabeza del hombre hacia atrás—. ¡Cinco muelas!

Los agujeros rojos de sus encías tienen coágulos que taponan la hemorragia. No sabe por qué lo hace, pero el caso es que lo hace y acaricia su rostro, mirándole a los ojos oscuros, recorriendo su tez de color canela. Quizás sea lástima lo que mueve su mano, lo que la impulsa a confortar de alguna manera a aquel hombre. Recuerda de pronto que lleva unguento cicatrizante. Constantemente experimenta recetas que a veces salen mal. Thagem siempre se burla de ello y la suspende antes de terminar. Abre el frasco, ambos arrugan la nariz.

—¿Qué es eso?

—Te calmará el dolor.

—Huele mal.

—Y sabe peor aún.

A Kora le parece escuchar la voz de maese Fiacco entre la multitud, en la plaza o tal vez en los callejones. No está segura. Podría ser cualquier vecino, podría ser su imaginación. Pero la mañana soleada se vuelve gris y ahora el champtaliano de piel canela resulta amenazador. No debe hablar con ellos, se lo repiten mil veces al día, porque son ladrones y mentirosos y todo el mundo sabe que violan a sus mujeres en el día del Hombre Gaviota. Se aparta de Chotacabras con las rodillas temblando. Sus ojos pardos la incomodan. Kora tiene el cabello suelto, la túnica empapada y pegada al pecho, y eso no puede ser. No debe mostrar su cuerpo ni su melena. Maese Fiacco la castigará. Vivirá en el barrio Durmiente sin protección, sin dinero, sin nada.

—¿Qué pasa...? —Chotacabras la mira sin comprender—. ¿Qué...?

Kora se incorpora con los ojos muy abiertos.

—Quédate con el unguento, cicatrizará rápido. —Deja el frasco junto a la fuente—. Cinco veces al día durante siete jornadas.

—Pero si yo no...

—¡No tienes dinero, ya lo has dicho! Y yo tengo prisa. Mira quédate con el frasco y con mis cuatro o cinco cobres. No... No lo sé, no los he contado. Tómalos.

—No quiero limosna.

—Entonces déjala ahí, ya no es asunto mío.

Cuando Crodak llega a la posada de la plaza ya está anocheciendo.

Asterkia araña los bloques de piedra y resbala por el muro hasta el suelo. Se mira las manos ensangrentadas. Sonríe. Otra vez ha sucedido. Asterkia solo recuerda el hambre del Fuego y sangre salpicando la pared. No sabe cómo ha llegado hasta la plaza ni cuánto tiempo lleva allí.

Crodak se arrodilla junto a ella.

—¿Hemos ido al cementerio? —pregunta al niño—. ¿Hemos llevado las conchas?

—Esta mañana.

—Bien.

Una explosión de colores estalla en su mente.

Recuerda los cristales de una vidriera y a un hombre que la atraviesa. Ella le ha arrojado.

—¿Asterkia? ¿Por qué hueles mal? —Crodak se remueve confuso—. ¿Qué hago?

—Avisa a Weerm.

El niño aporrea los postigos y Asterkia cierra los ojos.

Debe mantener el control, respirar hondo y pensar despacio.

Muchos vecinos los espían, siente el movimiento de las cortinas y sus ojos al otro lado de los cristales. Aquella tarde Asterkia los había insultado. Ahora los escucha susurrar escondidos tras los postigos, hablando sobre ella y su trabajo. La temen porque es consumidora de Fuego, pero ahora ese Fuego se apaga y ella muere despacio. Asterkia sabe que nadie acudirá a su funeral ni ayudará a Crodak. Lo sabe desde el primer día en que pisó Phadag-Llungan.

La puerta se abre, una figura enorme se recorta contra la luz del interior.

Podría llamarle amigo pero no lo es.

—¡Niño! —le grita a Crodak—. ¡No molestes a los clientes!

—Weerm...

Asterkia farfulla desde el suelo.

Aquel hombre enorme se inclina para pasar bajo el dintel.

—¿Otra vez tengo que hacer de niñera? Por esto te cobraré un par de cobres, ya lo sabes. —Carga a Asterkia sobre su hombro—. Me debes tres lunas de alquiler. ¿Cuándo me vas a pagar, eh? ¿Cuándo?

—Ahora no.

—No quiero volver a cuidar de este retrasado. —Señala a Crodak—. ¿Por qué no lo vendes?

—Hice un juramento —susurra ella—. Para Sabinda. Conchas.

—Para Sabinda, conchas conchas —repite Crodak.

Weerm ya está acostumbrado a conversaciones sin sentido con ellos dos.

—Chotacabras te abandonó —le dice—. Vende su puta basura, o sácala de casa al anochecer.

Asterkia siempre acepta aquellos encargos para que no le falte comida a Crodak. Chotacabras se fue cuando murió Sabinda y ella gastó todo el dinero que les dejó en una noche. Se emborrachó, compró Fuego, mató a unos y folló con otros y cuando despertó no se encontraba ni en su habitación ni con Crodak. Ahora tiembla sobre los hombros de Weerm porque se muere. Porque ha consumido Fuego y necesita su antídoto. Asterkia tiene la mente confusa. El pasado se mezcla con el presente en una maraña sin sentido. Ya no sabe si lo que sucede es ahora o después, si realmente está con Weerm o con cualquier otro. Se remueve confusa entre imágenes que se desvanecen.

—Contesta, mujer —le decía su objetivo aquella misma tarde—. ¿Por cuánto me vas a matar?

—No quieres saberlo.

—Te pagaré el doble.

—No creo que puedas.

—Tengo un buen cargamento importado desde Avacornis. Es utrukka pura, fabricada por los mejores alquimistas. —Le guiñó un ojo—. Será tuyo si me dejas marchar.

—Dime dónde está y te prometo que será rápido.

Asterkia caminó despacio hacia el tabernero.

Podría partirle el hombro, arrancarle un brazo sin pestañear. Aquel hombre sabía que no podía escapar, que la mercenaria había consumido Fuego y tenía la fuerza de diez hombres. Cuando entraron en el restaurante que regentaba los

clientes huyeron y se sumaron a los curiosos que se amontonaban en los callejones. A plena luz del día, en hora punta, el hostelero iba a ser ejecutado.

Pero Asterkia no cumplió con su trabajo.

Negoció con el traficante y recogió el Fuego arrodillándose bajo una mesa.

Asterkia sabía que utrukka y Fuego eran la misma cosa, que cada ciudad lo llamaba de una manera diferente. Y aquella droga le daba fuerza. Le permitía realizar el trabajo que nadie más quería aceptar. Con aquel Fuego, Asterkia podría ganar más dinero, podría venderlo y comprar protecciones contra zamuris. Podría comprar comida para tres meses. Pero en verdad deseaba guardarlo bajo llave. Lo quería para ella. Así que cerró los ojos y aspiró su aroma acre. Necesitaba probarlo. Preparó un vaso con agua y añadió dos pellizcos de Fuego. Se lo bebió de un trago y rompió la mesa de un manotazo.

—Me has caído bien, te permitiré elegir la manera de morir. ¿Qué prefieres? ¿Una sogá al cuello? ¿Decapitación? ¿Veneno? Tengo de todo.

—No, no sé...Déjame pensar.

—¿Necesitas tiempo?

—Sí, por favor.

Asterkia vertió más agua en el vaso y añadió otro pellizco de utrukka. Después otro, y otro más. Le gustaba el ardor, la sensación que recorría su cuerpo. Su vida estaba repleta de errores y ese fue otro más. Cuando sintió la cabeza aturdida ya era demasiado tarde. La utrukka actuó rápido y la saliva caía por su barbilla como agua sucia. Y eso siempre era mala señal. Muy mala.

—Decapítame. —El tabernero se dio cuenta—. ¡Decapítame deprisa!

—Será un placer. —Ella tomó un cuchillo para postre—. Un lento y doloroso placer.

—Pero ¿qué haces? —La voz del hombre se volvió aguda—. Con eso no vas a decapitarme. ¡Detente, mujer! ¿Acaso no sabes utilizar tus armas?

—Soy mujer y no sé distinguir un tenedor de una cuchara.

—¡Coge el hacha!

—Pesa demasiado para mis delicadas manos.

—Te pagaré... Te daré más utrukka, tengo un cargamento en el sótano. ¿Cuánto quieres?

Asterkia recuerda el puñetazo contra el rostro del tabernero, los dientes saltaron de su boca como garbanzos. Cayó de espaldas y ella se sentó a horcajadas sobre su vientre. Se inclinó sobre él y le lamió una mejilla.

Asterkia recuerda que el sudor empapaba su cuerpo, que no soportaba el calor, que sus ojos se volvieron rojos como los de un zamuri. Tenía que matarle. Era su trabajo. Un corte en el cuello y después un tirón para romper las vértebras. Sí. Podría hacerlo. Podría controlarse.

Pero todo se volvió confuso y gris.

Recuerda sus manos rojas. Estaba mareada. No sabía de quién era la sangre que lo salpicaba todo. Asterkia apoyó las manos contra el suelo y vomitó. Eso lo recuerda. Y recuerda también lo de después, cuando vio en su propio vómito los trozos de carne y los dedos. Se había comido al tabernero.

Asterkia. Es ella.

Alguien la llama por su nombre.

El casero abre la puerta de su habitación y la arroja contra la cama.

La mercenaria le ve moverse por la habitación y cerrar ventanas.

—¡Despierta! —chilla—. ¡Di algo, maldita sea!

—Antídoto.

—¿Dónde?

Weerm arranca de un tirón los cajones de la cómoda y los vuelca sobre el colchón. Busca entre camisas y cinturones. En el armario ropero solo encuentra falcatas champtalianas. El casero gruñe. Se arroja al suelo y mira bajo la cama. Botellas vacías, restos de comida, cuchillos. Weerm lanza otra maldición y se dirige hacia la cama del niño. Crodak le observa mientras aquel gigante arroja el colchón contra la pared. Su ropa, doblada y limpia, vuela por todas partes.

Crodak ahoga un gemido.

Asterkia le escucha pero no puede hablar.

Permanece inmóvil con los ojos abiertos, como otras veces, mientras ruega a los Ghyldif para que protejan al niño. Sabe que algún día llegará demasiado tarde, que el antídoto ya no funcionará. Sabe que Ayantek no es para ella. Sabe que cuando muera despertará en Ud-Haddkram con los demonios.

—¡Tú, niño tonto! —Weerm aúlla—. ¿Dónde esconde el antídoto?

Crodak se encoge de hombros.

Asterkia maldice en silencio, desde su cama, sobre manchas de orina y sangre de otras veces al despertar. Porque lo necesita para sobrevivir. Al Fuego. Al antídoto en su defecto. Tiene un agujero en el estómago que consume su fuerza y su mente. Y no puede más.

Siente la mirada del niño.

Sus ojos son como los de Chotacabras.

Su hijo pudo ser como él pero se lo arrancaron del vientre.

Todos los champtalianos llevan el cabello trenzado. Todos menos ella. La educaron como champtaliana pero nunca la aceptaron. Ella tiene la piel blanca. Es una esclava de la familia Keth-Naya. Arrancaron su útero con un cuchillo y una botella de licor. Juró proteger a Crodak. No permitirá que los zamuris lo devoren. No le dejará solo. Así que mueve los labios y escupe una frase. Una que sabe a pescado podrido.

—Detrás del armario.

Werm se arrodilla y vuelca el mueble de un manotazo. Encuentra un frasco de cristal. Vacía todo el contenido sobre la garganta de Asterkia como quien arroja basura por la ventana, arrugando la nariz y sin mirar. La mercenaria deja de respirar. Weerm la golpea en el pecho. Asterkia chilla y expulsa todo el aire de los pulmones. Se jura que no volverá a consumir, que buscará otro trabajo cuando despierte. Cuidará del niño. Tendrá una vida nueva, quizás como panadera o en la fábrica de seda. Se lo repite una y otra vez mientras piensa en el tabernero. Mientras piensa en aquella caja de Fuego, porque no recuerda dónde la ha escondido.

6

—No.

—Me aburres.

—Siempre estoy aburrido, no me dejas salir de aquí.

—Contesta entonces a mi pregunta.

—Ya conoces la respuesta.

—¿Dónde está Emeyroch?

—Pregunta equivocada.

—¿Qué debería preguntar entonces?

—Tú eres quien interroga, no yo.

—Estás acabando con mi paciencia.

—Y tú con mi tiempo.

Ambos guardan silencio en la oscuridad de una mazmorra.

La humedad penetra en los huesos y duele como un abrazo de hielo.

Dalcido enciende de nuevo el candil y los zamuris se retiran. Algunos desaparecen entre las grietas de la pared. Otros vigilan colgados como murciélagos, desde las raíces que atraviesan la bóveda sobre sus cabezas. Una corriente de aire irrumpe bajo la puerta y su brazo tiembla. Se dice que es por la humedad, por el frío, pero sabe que el culpable sonrío frente a él. Sus ojos son dos jirones en la oscuridad, son desgarros sin forma ni materia. Dalcido se estremece.

—Cada día eres más viejo. ¿Quién vendrá cuando estés muerto?

En el suelo brilla un círculo formado por símbolos de contención, que se funde en el empedrado como letras de fuego sobre nieve. Dalcido inspira hondo varias veces y camina con la espalda encorvada. Sus pisadas ya no son tan firmes ni su valor es el mismo. Está cansado de pelear contra esa aberración. Dalcido se detiene frente al círculo. Dentro aguarda la oscuridad insondable y una sonrisa delata su presencia, como un zarpazo de negro sobre negro.

—Materialízate, demonio de Ud-Haddkram. ¡Obedece!

Los símbolos del suelo brillan con fuerza.

En el interior, la sombra se remueve y emerge una figura desnuda. Ahora se presenta así, con el cuerpo de un adolescente supurando juventud y potencia sexual. Esta vez lo ha conseguido. Incomodarle. Enfadarle.

—Te mueres, compañero. Cada día un poco más.

—Cierra la boca y trátame con respeto. ¡Obedece te digo!

—Me encantan tus banalidades —sonríe con labios dispuestos a comerse el mundo—, pero te recuerdo que solo obedezco al Don. Oblígame con tu poder y te respetaré. Oblígame a decir la verdad, con tu Don mortal, y jamás mentiré.

—Sabes que no puedo hacer eso.

—Lo sé, y me encanta.

—Ya soy viejo para esto —gruñe Dalcido—. ¡Me aburres!

—Tú en cambio me entretienes.

—¿Te parezco un bufón?

—Sí.

—Mientes.

—Nunca lo sabrás.

Dalcido resopla y pierde la paciencia.

El director refuerza los símbolos de contención todos los días. Lleva haciéndolo veinte inviernos. Aquel engendro de Ud-Haddkram siempre debilita los símbolos. Su Don está pervertido y las contenciones apenas ejercen su poder en él. Así que cada día debe rehacerlas. Porque Dalcido es perseverante y terco, porque no va a permitir que escape. Y ahora el demonio le mira desde su desnudez impúdica, para recordarle que es viejo, que le cuesta caminar y que necesita un bastón. Dalcido aprieta fuerte las mandíbulas y deja su cayado para demostrar que no es un tullido. Da tres pasos. Sus piernas no soportan el peso ni la humedad. Una rodilla se dobla y le sigue la otra. El anciano cae sobre el empedrado como un saco de patatas arrugadas.

—¡Fantástico! —Aplaude el engendro—. Gracias, de verdad, cada día disfruto más esperando tu muerte. ¿Bajarás aquí para que pueda presenciarlo? ¿Me regalarás ese honor?

—¡No!

—Es una pena.

El demonio estira los brazos y se contempla en un espejo que materializa

junto a él. Gira primero a un lado y luego a otro. Sacude su melena dorada y estudia la piel tersa de sus muslos. Pone los brazos en cruz y da otra vuelta. Su cabello flota vaporoso y sonríe. Luego salta, levantando las rodillas muy alto, muy rápido, mientras Dalcido se arrastra por el suelo.

—No me has contestado, compañero. ¿Quién te sustituirá cuando no estés? ¿Kora? Quizás consiga aprender a reforzar mi jaula de canario, aunque lo dudo. Es torpe por naturaleza. ¿Habrá salido a su padre? —Se mira las uñas—. Y hablando de tu hija la Durmiente. ¿Está casada? No es cosa mía pero ya debería tener hijos. Además, es raro encontrar a una doncella con su edad porque... —Da una zancada y se inclina justo en el borde del círculo—. Es doncella, ¿verdad? ¿Lo es? ¡Qué golosina, qué tentación! Me encantaría hablar con tu heredera. ¿Puedo, puedo, puedo?

—¡Nunca!

—¡Quiero conocer a gente nueva! ¡Papi, por favor!

—¡Cierra la boca!

—Tu hija Durmiente será mi nueva carcelera y desperdiciará su vida junto a mi jaula. Un curioso negocio familiar. —Se arrodilla para estar a la altura de Dalcido y susurra—: ¿Estás seguro? ¿Es doncella?

Su pene cuelga terso y brillante a pesar de la oscuridad.

Otra vez vuelve a hacerlo. Ese ser impúdico ataca sus nervios.

—¡Por todos los Ghyldif! —Agita los brazos—. ¡Cierra la boca o te arrancaré la lengua!

—Aquí te espero, y mi lengua también. Soy bueno con ella.

Dalcido aprieta los puños y sus cejas pobladas tiemblan.

Solo unos símbolos grabados en el suelo lo separan del demonio.

Kora es Durmiente, jamás podrá contener al demonio. No será capaz de restaurar las contenciones y aquel ser de Ud-Haddkram lo sabe. Dalcido respira hondo durante mucho tiempo. No debe cruzar la línea, no si quiere vivir.

—¡Oh, vamos! Esperaba más de ti, te has convertido en un viejo gruñón.

El demonio se sienta en el centro del círculo y guarda silencio.

Dalcido coloca un dedo sobre el primer símbolo y repasa el trazo que casi ha desaparecido. El dibujo se hunde en la roca cuando termina. Sacude la mano. Sus dedos arden. Todavía le faltan doce símbolos de contención y mañana habrán desaparecido de nuevo. Dalcido bien lo sabe, al día siguiente acudirá puntual para volver a grabarlos en piedra. No podrá repetir este

trabajo para siempre. Su tiempo se agota y necesita hacerle confesar.

Se coloca junto al segundo símbolo.

No siente los dedos, ningún músculo desde la mano hasta el codo.

Dalcido golpea el suelo hasta sentir dolor. Hasta que la sangre salpica el empedrado como aquel día, cuando abrazaba el cuerpo de su esposa veinte inviernos atrás. Jennah se enfriaba y no pudo hacer nada salvo maldecir al hombre que la había asesinado. A su hermano Emeyroch. Y todavía recuerda el color de sus labios fríos, cuando ella le dijo que matara a su propia hija. Cuando Dalcido pensaba que su esposa deliraba. Pero no deliraba. Con sus cartas descubrió la verdad.

Aquel día murió ella y murió él.

Recuerda la masacre. Todo temblaba bajo la mano de un solo hombre y su demonio. Aquel engendro subía y bajaba una espada negra, los muertos se amontonaban a sus pies y nunca llegaron refuerzos. Nadie pensó que aquello podría suceder. Emeyroch había escapado cuando su ejército depuso las armas. Fue la última alianza de las tres ciudades. Un año después Emeyroch regresó con un demonio de Ud-Haddkram y asaltó Avacornis.

Buscaba el *Códice Rojo*.

Dalcido nunca imaginó que aquel fuera su objetivo.

Jennah se escondió con el código pero Kora delató a su madre. Por aquel entonces contaba con seis inviernos. Cualquier niño hubiera utilizado el Don para escapar de Emeyroch, pero ella no. Ella era Durmiente. Dalcido con su edad ya dominaba el Don de la sanación, y su primogénito no solo seguía sus pasos sino que era mejor. También murió aquel día, defendiendo la ciudad de aquel demente. Andreith tenía esposa. Estaba destinado a ser su sucesor en la escuela.

Ahora nadie le podrá sustituir.

Dalcido se muerde los nudillos y besa el anillo de boda que estrangula su anular.

Fue culpa suya, por su estúpida falta de previsión. La vanidad le hizo olvidar que Emeyroch realizaría un contraataque. No esperaba que convocase a un demonio para utilizarlo en la batalla, y desde luego no a Mysthael. Pero lo que más duele en su orgullo es que sometió al demonio más poderoso de todos. Sin ayuda de nadie. Exiliado. Y ahora ese mismo engendro bosteza con descaro y él es incapaz de arrancar una sola palabra de su boca podrida. Veinte inviernos. Emeyroch necesitó un día.

—No sé dónde se encuentra tu hermano. —Se incorpora para contemplarse en el espejo—. La juventud me sienta bien... ¿No crees?

—¡Maldita sea! Su Don te vincula a este mundo. ¡Búscale y dime dónde está!

—Emeyroch no me retiene, es tu jaula de canario.

—¡Mientes!

—Libérame, verás cómo regreso a Ud-Haddkram.

—¡Mientes otra vez! Volverás a él como perro fiel. —Salpica saliva al hablar—. No cometeré los mismos errores del pasado.

—Libérame entonces, aquí encerrado no puedo rastrear su Don.

—¡Ya basta!

Mysthael sonríe y toma en brazos a uno de los los zamuris que corretean a su alrededor. Le acaricia el cuello, roza con sus labios el lomo de pelambre erizada. Los ojos de la criatura se apagan. El demonio arroja al zamuri contra la cabeza del director y el anciano lanza una exclamación. Dalcido se gira. Sabe que es una demostración de poder. Le recuerda que puede matarle, que puede destruir su ciudad con el chasquido de un dedo. Que podría arrancarle el corazón si quisiera, que le llevaría a Ud-Haddkram para torturarlo durante toda la eternidad. Lo sabe por cómo le mira, a pesar de aquella sonrisa seductora.

Cometió un error atrapándole, Dalcido no es como su hermano.

El anciano se dirige hacia los símbolos de contención y descubre alarmado que se están borrando.

Ha perdido el tiempo. Otra jugada más del demonio. Y ya está cansado. Muy cansado

—¡Date prisa, repara la contención de una vez! —Mysthael agita una mano—. Oh, vaya... ¿Todavía conservas el anillo de boda? Jennah no te era fiel, lo decía en su carta. ¿Recuerdas aquel día, cuando la quimera te la entregó? Pobre anciano senil, te lo tengo que explicar todo.

Dalcido estudia sus manos deformes.

Antes eran firmes, ahora tiemblan como hojas al viento.

Apoya la frente en su cayado y hunde los hombros. Las contenciones se desvanecen.

—¿Vas a dejar que el círculo se rompa?

—Sí.

—¡Estupendo! ¡Destruiré Avacornis y tu maldita escuela!

—De acuerdo.

—¡Mataré a Kora!

—¡Hazlo! —Aprieta los puños—. ¡Ojalá hubiera muerto ella en lugar de Andreith!

—Vale, reconozco que estás viejo y que yo me he excedido. Te pido disculpas. Ahora repara el círculo, compañero. ¿Volvemos a ser amigos?

—Mátame cuando salgas, hazme ese favor.

—¡No! —El demonio se arroja al suelo—. ¡No, no, nonono! ¡No lo hagas, aquí no me encontrará!

—¿Quién? —Sus labios dibujan una sonrisa—. ¿Quién te busca?

Mysthael se desmaterializa en una cortina de humo, solo sus ojos permanecen agazapados entre sombras y zamuris. Una boca negra reaparece para contestar.

—El loco, el asesino de demonios —susurra como si alguien pudiera escucharle—. Aquel que destruirá las tres ciudades para encontrar Ayantek.

—Pronuncia su nombre.

—Tu hermano.

—Pronúncialo.

—Emeyroch.

—¡No me gusta! —protesta Yune—. ¡No, no me gusta nada!

Se cruza de brazos y sacude la cabeza a derecha e izquierda. Lleva el uniforme de los esclavos, con un delantal de color tierra que se ata a la cintura. Esa misma mañana Kora le cortó el cabello hasta los hombros y después arrojó su ropa a la chimenea. Decía que tenía piojos. Que apestaba.

—Escúchame bien —Kora posa las manos sobre los hombros de Yune—; cuando entremos en el despacho déjame hablar a mí.

—Yo no quería hacerlo.

—Lo sé, fue un accidente.

—¡No soy una ladrona!

—Te creo.

—¿De verdad? —Yune sonríe—. ¿Me crees?

—Pase lo que pase ahí adentro, tú no tienes culpa de nada. Y no hables.

Kora inspira hondo y se recoge los mechones rebeldes bajo el pañuelo.

Estudia sus zapatos con preocupación. Están sucios. Se frota la puntera en las pantorrillas para quitar el barro y oculta las manchas de sangre entre los pliegues del vestido. No ha tenido tiempo de cambiarse, su delantal está manchado de azafrán. Se coloca el bolso a la izquierda, tal y como indica el protocolo, y esconde su pulsera de cuentas en un bolsillo. Los Durmientes no pueden llevar joyas ni ningún otro tipo de ornamento. Las doncellas nunca muestran sus encantos ni su cabello. Eso dice siempre su padre, y ella obedece.

—Voy a atarte el pelo, Yune, mírame. Luego si quieres te lo sueltas.

—Me pica la cabeza.

Kora se detiene frente a la puerta de roble. Levanta el puño y traga saliva. Durante un instante permanece así, con el brazo en alto, a punto de llamar. No sabe a quién encontrará al otro lado, si al director o a su padre, y no sabe a

quién de los dos teme más.

Da tres golpes y aguarda.

Nadie responde desde el despacho.

Vuelve a llamar dos veces más.

Toma a Yune de la mano y abre despacio la puerta. Primero asoma la cabeza, después entran las dos. Cuando se detienen frente a la mesa, Dalcido las estudia por encima de sus gafas torcidas. Kora retiene el aliento. Esta vez es el director. Mala señal, muy mala.

Dalcido estruja el pergamino que estaba leyendo.

—Kora —saluda él.

—Señor director —responde ella.

Percibe movimiento junto a la estantería, donde Dalcido guarda el árbol genealógico de su familia. Un casco brilla bajo la luz del atardecer. Reconoce el rostro embrutecido del capitán, con su mandíbula cuadrada y sus labios de pescado frío. Kora retrocede y se mira los pies. Mephor ha rechazado la propuesta de matrimonio, su padre la ofreció y ahora ella no sabe cómo comportarse ante él. Aquel hombre da tres pasos marciales y se coloca junto al director. Su expresión nunca cambia, ni cuando trabaja ni cuando se emborracha. Pero Kora siente los ojos del capitán sobre ella, recorriendo su cuerpo como si fuera ganado desechado.

—El capitán Mephor ha traído una demanda.

En respuesta, el aludido saca pecho y carraspea antes de hablar.

—Por orden de la Voz se imputa a la escuela por robo y disturbios. La escuela deberá hacer efectiva la contraprestación a partir de los tres días siguientes a su notificación.

—¿Algo que decir? —pregunta Dalcido.

Kora es incapaz de hablar, abre la boca y se frota la nuca.

—¿Sabes cuánto ha costado tu irresponsabilidad?! —le grita—. Veinte triadas de plata, ¡veinte!

—Fue un accidente.

—¿Destrozó tres puestos del mercado por accidente?

—Bueno, no lo sé, yo... Eso dicen, que los tiró ella. Yo no estaba.

—¡Me empujaron! —se defiende Yune.

—Silencio, esclava —ordena Mephor—. ¿Acaso tienes permiso para hablar?

—¿Y dónde te encontrabas, hija? —pregunta Dalcido—. Me han dicho que

estabas con un champtaliano junto a la fuente... ¿Eso es cierto? ¿Y le acariciabas y te frotabas con él?

—¡Yo hablo cuando quiero! —chilla la niña.

Todos se vuelven hacia ella.

—Veo que en la escuela tenéis problemas de disciplina —gruñe Mephor.

—No, no, lo siento. —La voz de Kora tiembla—. Desconoce las normas, acaba de llegar y...

—Tiene razón, capitán. —Dalcido se incorpora y abre la puerta del despacho—. ¡Maese Fiacco!

—¡Yo puedo enseñarla! —Kora corre hacia su padre y lo sujeta del brazo—. ¡No la castigues!

—No me pongas en evidencia delante de él —susurra—. Suéltame.

Kora contempla el rostro imperturbable de Mephor. Aguarda junto a la silla del director, con una mano en el pomo de su espada y la otra contra el muslo. Parece una estatua de metal, ni siquiera parpadea. Su padre quería casarla con él. Un escalofrío la sacude.

Las pisadas de maese Fiacco se acercan deprisa.

—No —susurra Kora—. Dile que se vaya.

—Suéltame.

—No, papá, por favor... No...

—¿Señor director? —irrumpe maese Fiacco.

—Diez latigazos —señala a Yune—. A partir de ahora estará bajo tu tutela.

—Cumpliré sus órdenes con mucho gusto, mi señor.

Kora aprieta los dientes. Los dedos de maese Fiacco rozan su brazo al salir y la mira durante un instante. Después tira de Yune y se aleja por el pasillo. Kora carraspea. Tiene la garganta seca, los ojos húmedos, las manos rígidas. Quiere gritar, quiere correr y arrancar de sus garras obscenas a la niña. Pero no lo hace. Ella es una hija obediente. Debe respeto a su padre, a la escuela, a Mephor y a todos los profesores. Solo es una cocinera, su vida está dedicada al servicio de los Bendecidos por el Don. Se lleva una mano temblorosa al cuello y se afloja el pañuelo. Guarda la compostura, inspira despacio. Cruza los dedos sobre el delantal y levanta la barbilla. Mephor continúa en la misma posición, con su mandíbula de buey y sus ojos porcinos.

—¿Alguna cosa más, director? ¿Capitán?

—No, retírate.

Cuando Kora llega a la habitación sus rodillas tiemblan y se balancea de lado a lado sobre el piso inclinado. Extiende los brazos para mantener el equilibrio y se apoya en la pared. No recuerda cómo ha llegado hasta allí. Cierra los párpados con fuerza. En su mente irrumpe un torbellino de imágenes, que revolotean a su alrededor como un enjambre de ojos y bocas.

Kora araña la pared hasta que las piedras sangran.

Los muros pierden consistencia y se ve rodeada por una multitud de rostros que flotan en un vórtice sin sentido. Dentro de aquel desfile Kora sujeta un trozo de carne. Es un pedazo grotesco y palpitante. Cinco dedos crecen en aquella masa informe hasta transformarse en la mano obscena de maese Fiacco. La mano, el brazo y el cuerpo que le siguen toman a una gallina de pluma arenosa y reticente. Apoya al ave en el borde de una mesa y le retuerce el cuello hasta que deja de agitar las patas. Maese Fiacco se queda absorto ante el pequeño animal y se inclina sobre él, dando la espalda a Kora, que solo puede escuchar el chapoteo de su lengua contra el cuello quebrado del animal.

Un ruido en el pasillo desvanece el cuerpo obeso del profesor.

De nuevo se encuentra en la habitación.

Cierra la puerta y da tres vueltas a la llave. Permanece aferrada al pomo de la puerta. Contempla su brazo. No parece suyo. Atranca la puerta con un tablón y camina varios pasos hacia atrás, hasta chocar contra la mesita de noche, que tintinea.

Se da la vuelta y estudia el mueble.

La gallina de maese Fiacco corre por la habitación.

Kora arranca de un tirón el primer cajón y desparrama su contenido.

Revuelve entre los saquitos de hojas secas, entre frascos medicinales y ungüentos y pomadas que se esparcen por el suelo. Su padre dice que es desordenada, que se deja tocar por cualquiera. Es mentira. Ella sabe dónde guarda las cosas y encuentra lo que buscaba bajo una túnica. Es el preparado que utiliza en las prácticas como somnífero. Se traga un puñado sin agua. Aquello se le agarra a la garganta como tierra seca y pronto siente la cabeza aturdida. Un hormiguelo recorre sus manos. Las tiene atadas.

Maese Fiacco se inclina sobre ella.

Está desnudo. Saca su lengua y lame su rostro y su boca.

—Ayúdame, mamá ayúdame... ¿Dónde estás? ¿Por qué no me escuchas?
¡Mamá!

Empuja la mesita y se acurruca en el hueco que queda entre la cama y el mueble.

Kora se mece hacia adelante y hacia atrás.

Hunde la cabeza entre las rodillas.

Recuerda al cuerpo carnoso de maese Fiacco mientras arrastraba a Yune. La llevará por aquel pasillo que termina en un giro brusco hacia la izquierda y luego hacia abajo, donde empiezan los alojamientos privados del profesor. Unos aposentos que ella conoce demasiado bien.

Maese Fiacco dice que nunca le contará a Dalcido lo mal que ella se ha portado.

Guardará su secreto a cambio de un beso.

Un beso rojo.

La imagen de Yune bajando por aquella escalera, ajena a todo, le resulta insoportable. Kora siente náuseas y desvía la mirada hacia su mano. Tira de la manga derecha hasta dejar al descubierto un antebrazo pálido, huesudo y surcado por cicatrices. No, aquel no es su brazo, es el brazo de otra persona.

Maese Fiacco siempre dice que si es buena con él nunca la castigará.

Pero una vez se portó mal y la ató a su cama durante dos días.

Con la mano izquierda palpa debajo del colchón, hasta alcanzar uno de los alambres del somier. Tira de él con súbita rabia y arranca un fragmento con restos de óxido en toda su longitud. Lo sostiene ante ella, como una daga, y el alambre vibra en el aire mientras Kora resopla y sus ojos enrojecen. Es su cumpleaños, nueve inviernos, su padre ya sabe que es Durmiente. Maese Fiacco se tumba sobre ella y Kora le apuñala. Es una niña y no tiene fuerza y la daga salta por los aires. Solo le hace un corte. Un pequeño corte en el hombro.

La tuvo dos noches encadenada a la cama.

Era su cumpleaños y aquel día dejó de ser una niña.

Kora grita antes de que la punta del alambre rasgue su piel. Grita por segunda vez cuando alza la mano y la descarga contra su propio brazo. Su piel, su carne, sus cicatrices. Suyas. Eso es lo que tiene. Heridas que nunca cierran. El ardor punzante despeja su mente y siente la sangre que gotea entre los dedos, arrastrando a maese Fiacco hacia un mundo sin recuerdos. Jadea exhausta.

Se le nubla la vista, le pesa el cuerpo.

Busca una pomada coagulante entre los frascos del suelo. Deja huellas rojas. Debe detener la hemorragia antes de que el narcótico la duerma. Es una estúpida. Va a morir desangrada. En un momento de lucidez recuerda la pomada de Thagem, que guarda en su bolso desde la ofrenda, cuando la descubrió realizando un experimento. Se aplica la pasta untuosa y realiza un vendaje compresivo con el pañuelo de la cabeza. Después consigue arrastrarse hasta la cama, donde al fin la alcanzan los efectos del somnífero.

El brazo aún le duele cuando despierta de madrugada, tras un sueño negro sin pesadillas.

Ha sido una egoísta. Se ha olvidado de quien más la necesitaba.

Con un reproche en la boca sale corriendo de sus aposentos y, a pesar de lo intempestivo de la noche, acude al lugar donde duerme Yune. Se la encuentra acurrucada como en la noche anterior, sobre la alfombra verde de la cocina. Kora la mira interrogante, se pasa una mano por los labios y ensaya un par de preguntas que no llega a pronunciar. Finalmente consigue decir la palabra «castigo», y luego «maese Fiacco», con el suficiente volumen como para que a la pequeña se le ilumine el rostro al comprender.

—Sí, pobrecito —musita la niña con aparente sinceridad.

Kora la mira desconcertada, agitando las manos en el aire.

—¿Cómo? ¿Qué estás diciendo?

—Bueno, maese Fiacco tuvo un accidente. Algo cayó sobre su pierna y ahora le cuesta caminar.

—Pero, ¿no te ha...? ¿Qué ha pasado?

Yune se encoge de hombros antes de bostezar.

—No lo sé. Yo sólo soy una niña pequeña.

Corazón dispara un virote que rebota contra la pared.

Chotacabras cae sobre basura amontonada y rueda calle abajo.

No esperaban que saltara desde la ventana. Sus perseguidores se preparan, han consumido Fuego y nada les podrá detener. Chotacabras no se enfrentará a ellos. Corre entre la multitud, los vecinos cierran sus puertas y miran hacia otro lado. Está marcado por el Lobo, es extranjero. En Avacornis los hombres del Puño visten de rojo y cobran a los Durmientes un impuesto de protección. Son cinco mercenarios y se hacen llamar como los dedos de una mano. Pisan fuerte, toman lo que quieren; nadie trabaja en los callejones sin su permiso.

Cuando Chotacabras perdió la recaudación firmó un pacto con la muerte. El esclavista que le contrató exigió justicia al Lobo. Fue culpa suya. No debió emborracharse en el Dragón Azul. Puño le ha prometido su cabeza porque es el principal proveedor del Lobo. Porque es generoso con el impuesto de protección y financia las obras del alcantarillado. Clavarán su cráneo en una pica, hasta que los perros o los zamuris se la coman, para recordar a todos que con el Lobo no se juega.

Chotacabras salta los peldaños de tres en tres. Está descalzo, se hace cortes. La escalera asciende entre dos edificios y serpentea colina arriba. Mucho más abajo el Corazón del Puño acorta distancia. Chotacabras maldice. Aquel mercenario gigante conoce los callejones mejor que él. Saca dos cabezas a la mayoría y sus brazos parecen troncos. El resto del grupo avanza tras Corazón, con sus casacas rojas y sus cuchillos. No se podrá esconder. Todos le señalan, su piel oscura atrae miradas.

Los hombres del Puño se separan y Chotacabras maldice alarmado. Corazón

sube por la escalera, los otros corren colina arriba para interceptarle. Está atrapado. O se enfrenta al gigante ahora, o luchará contra los cinco al final de la escalera. Chotacabras aprieta las mandíbulas y se planta con las piernas separadas. Extiende los brazos hasta tocar la pared, donde se encajan los postigos de una ventana sin cristal. Ese hombre ha consumido Fuego. Sus ojos arden. No le importa.

Toma impulso adelante y atrás y piensa en el Azul.

Sonríe porque es champtaliano.

Porque le gusta serlo.

Porque da miedo.

Y lo sabe.

Se abalanza hacia el gigante de rojo. Encaja el hombro en su estómago. Ruedan escaleras abajo y chocan contra Durmientes que también suben por la escalera. Chotacabras cae de pie como un gato, como siempre hace. Corre de nuevo. Se adentra en la parte más angosta del barrio, donde sus callejuelas forman un laberinto de toldos y comercios. Los vecinos se amontonan con sus compras. Los hombres del Puño avanzan en fila, han perdido su ventaja numérica. Lucharán contra él de uno en uno. Se separan una vez más. Vuelcan carretas y bloquean los pasadizos laterales, para impedir que alcance las callejuelas más estrechas.

Chotacabras ve llegar al muchacho de la nariz rota. Le reconoce, aquel mercenario vació una jarra de cerveza sobre su cabeza. Esta vez no permitirá que le atrapen. Fueron ellos. Ahora lo sabe. Se abalanza hacia una calle diagonal y gira a la izquierda en el primer cruce. Da muchas vueltas y toma muchos desvíos antes de detenerse. Apoya la espalda contra la pared. Sus heridas han cicatrizado gracias al ungüento pero perdió mucha sangre. Recuerda a la sanadora junto a la fuente. Recuerda la paliza, recuerda la deuda. Está mareado y no piensa con claridad. Debe moverse. Arrastra los pies y deja huellas de sangre. Todas las calles le parecen iguales. A Chotacabras le falta aire. Necesita respirar. Necesita espacio abierto para orientarse. Levanta la barbilla. Los edificios se inclinan por encima de su cabeza hasta juntarse unos con otros. Estudia sus balcones y las pasarelas que comunican viviendas. Chotacabras es un hombre gaviota. Ha crecido sobre acantilados de piedra, ha navegado en el Azul bajo la luna. Se frota las manos empapadas en sudor. Salta a un balcón y después a otro. Cruza pasarelas, se encarama por los salientes de una pared, encaja los pies y balancea su cuerpo

de un apoyo a otro hasta alcanzar el tejado.

Sonríe levemente.

La ciudad se extiende bajo sus pies como el Azul.

Ve un mar de tejados. Ve humo y gaviotas en un cielo luminoso.

Los edificios se pierden en el horizonte y las voces ascienden como el murmullo del oleaje. Sabe que necesitará tres jornadas para atravesar Avacornis de un extremo a otro. Ahora se encuentra lejos de las murallas, muy lejos de escapar con vida. Inspira hondo. Se asoma al borde del tejado más alto, con los dedos de los pies arañando el vacío y el viento removiendo su ropa. Allí arriba puede respirar de verdad, puede ver las nubes y los edificios bajo él. Recuerda el tintineo de las jarcias navegando sobre el Azul. Recuerda el viento cargado de sal y un horizonte sin fin. Dicen que los champtalianos son duros como las rocas del acantilado, que violan a sus mujeres y son fieros en batalla. Eso dicen de ellos, que nunca se rinden. Pero cuando Champtalion cayó todos escaparon lejos.

Chotacabras sabe que les llaman fornicadores de gaviotas. Sabe que temen su presencia, que recogen a sus niños cuando están cerca. Ahora cumplirá con sus expectativas. Por su tierra, por su familia, por Champtalion. Localiza rápido a uno de sus perseguidores, que avanza por una cornisa aferrado a una canaleta. Es el pecosó, el que le robó. El champtaliano se lleva una mano al cinturón y maldice porque está desarmado. Piensa en sus cinco muelas de oro, en la zorra pelirroja, en su tío Mëidar. Arranca una teja y la arroja con todas sus fuerzas. El proyectil estalla contra su cabeza. No vuelve a moverse.

Un cuchillo vuela en su dirección y choca contra una chimenea. El arma cae, Chotacabras la toma rápido. Se agazapa con el sol a su espalda. Sabe que el hombre del Puño está deslumbrado, debe aprovechar la ventaja. Salta como una víbora del desierto. Siente la resistencia del músculo y escucha el grito de después. El mercenario se dobla sobre el vientre, la sangre cae entre sus manos. El tejado se tambalea. Todo sucede muy rápido. Chotacabras escucha un crujido. Siente el peso del vacío, la respiración retenida entre los dientes, el miedo. Siente el temblor bajo sus pies y la argamasa que se desprende. El lateral del tejado cae en bloque. Chotacabras resbala, los escombros le arrastran. Se aferra a una chimenea. No ve al mercenario. Desde abajo le llega el sonido de un golpe seco.

Escucha pisadas que se acercan rápido.

El gigante y la pelirroja y otro más corriendo hacia él.

Chotacabras toma una de las pasarelas que cruzan por encima de la calle. Los vecinos le señalan. Siente un golpe detrás. El gigante brinca sobre los tablones, sus compañeros le siguen muy cerca. Chotacabras alcanza el siguiente tejado y salta a un patio interior. Trepa por su muro hasta alcanzar la parte superior de la casa contigua. Avanza sobre la superficie inclinada, cruza el edificio. Mira hacia atrás. Un mercenario salta por el tejado vecino pero no ve al gigante ni a la pelirroja. Chotacabras tropieza y rueda por el lateral. Choca contra una tubería y se abraza a ella. Se queda allí, sin aliento y con las piernas temblando. Deja huellas rojas. Le encontrarán.

Escucha voces muy cerca. Gatea para ocultarse tras la tubería. Los ojos de aquellos hombres arden con el Fuego. Son fuertes, son rápidos. Chotacabras mira a un lado y a otro. Encuentra una ventana abierta. Abandona su escondite y salta dentro. Los ocupantes de la habitación chillan alarmados. Los hombres del Puño van tras él. Chotacabras cojea por la vivienda cerrando puertas y volcando estanterías. Toma una escalera de caracol que desciende hacia las plantas inferiores. Resbala por los peldaños, se incorpora y al fondo ve una cabeza pelirroja. Ella le sonríe, como cuando arrancaba sus muelas con aquellas tenazas. Recuerda sus pechos manchados de sangre, recuerda sus carcajadas de loca.

Chotacabras se detiene.

Arriba escucha a Corazón y al otro.

Está atrapado. Ve un balcón, lo atraviesa y se lanza al vacío.

Durante un tiempo yace boca abajo y escupe sangre. Se incorpora con dificultad, todos los vecinos se alejan de él. Ha destrozado un puesto de hortalizas. Alguien le aparta a escobazos. Chotacabras resbala sobre tomates reventados y se retira tan rápido como puede. Tras él caminan los hombres del Puño. Les escucha apostar sobre cuándo caerá, como si no se encontrara allí. Como si fuera ganado. Su piel es negra como una noche sin estrellas. Luchará hasta el final porque es champtaliano, porque nunca se rinde, porque es duro como las rocas del acantilado. Luchará porque lo ha perdido todo. Porque es Durmiente. Porque su vida es una mentira. Se vuelve hacia ellos y les señala, después dobla una esquina. Los tres mercenarios ahogan una maldición y aceleran el paso. Chotacabras les aguarda esgrimiendo un palo de escoba.

—Vamos —dice—. Dejad de admirar mis posaderas.

—¿Nos está retando?

—Eso parece.

Lo último que recuerda es el puñetazo de la pelirroja.

Se pregunta si conservará algún diente cuando claven su cabeza en una pica.

Crodak bosteza al otro lado de la ventana.

El sol se oculta despacio y los zamuris no tardarán en despertar. Ya ha contado hasta trescientos cincuenta y está aburrido. Recuerda lo que Sabinda siempre decía. «Los números no sirven para comer, aprende un oficio Crodak, que necesitamos dinero». Y Crodak se ríe porque no es tonto. Él ya sabe que los números no se pueden comer. Ella sí que era tonta, un día quiso volar y saltó por la ventana. Ahora tienen que visitarla al cementerio. Y a Crodak no le gusta ir.

Se remueve inquieto porque le duele el trasero.

—Siéntate, Crodak. —Asterkia le había señalado una silla—. No te muevas de ahí hasta que regrese de trabajar. ¡Promételo!

—Vale. —El niño se había sentado—. No me moveré de aquí.

—Buen chico, te dejaré algo de comida.

Crodak tiene doce inviernos y es obediente. Así que continúa allí sentado. El sol ha salido y dentro de poco se ocultará tras el campanario de la plaza, pero Asterkia no regresa para decirle que puede comer. Mira la bandeja de empanadas cerca de él. Se relame y sacude las piernas porque no se puede mover de la silla. No comerá hasta que Asterkia vuelva, y entonces le dirá lo bien que se ha portado y la abrazará. Y podrá comer, y saltar por las escaleras de la posada dando gritos. A Crodak le gusta correr y jugar y cantar.

Se balancea sobre la silla y sonrío.

El sonido del respaldo contra la pared le recuerda a Chotacabras, cuando dormía con Asterkia y peleaban en la cama. Chillaban a veces, jadeaban mucho y saltaban sobre el colchón. Era divertido. Antes vivían todos juntos; su hermana Sabinda, su hermano que ahora se llama Chotacabras, y Asterkia. Y

él, claro. Todos en la misma casa. Sabinda cocinaba todos los días, luego dejó de hacer cosas y solo miraba por la ventana. Lloraba casi siempre. Cuando Chotacabras vendió las joyas de la familia dejó de llorar y de comer. Solo miraba a las gaviotas pasar. Un día quiso volar como ellas, Asterkia la ayudó a saltar pero Sabinda no tenía alas.

Fue muy tonta.

Sabinda no lo sabía, sin alas no podría volar.

Se cayó y todo lo de dentro de su cabeza saltó fuera.

Chotacabras tiró toda la ropa de Asterkia a la calle. Quizás para comprobar si aquellas prendas podían volar. Pero no. Tampoco tenían alas. Chotacabras lloraba. Todos aquel día lloraban, todos menos Asterkia. Ella es dura como las rocas del acantilado, eso dice, y dice también que está cubierta por una capa de salitre blanco. Por eso tiene ese color de piel, que no se va aunque Chotacabras frote muy fuerte. Crodak tampoco lloró aquel día y se sentía mal por ello. Asterkia le ha explicado que tiene los ojos secos y ahora, al saberlo, está tranquilo.

Alguien llama a la puerta.

Crodak chilla sobresaltado y se aferra a la silla.

No debe moverse. Lo ha prometido. Aunque se haga pis y tenga frío.

—¿Crodak? —dice una voz—. Te hemos escuchado gritar. ¿Estás o no estás?

—No estoy.

—Sí que estás.

—No.

Crodak escucha unas risitas al otro lado de la puerta. Las reconoce, son sus vecinas. Corina, Enui y Dana. Asterkia dice que con ellas puede jugar, que les paga un cobre a cada una para que le hagan compañía. Y a él le gusta jugar.

—No estoy.

—Mientes muy mal, Crodak. Nos vamos a la plaza, ¿te vienes? Han dejado muchos cartones.

—Hoy no puedo, tengo que estar sentado en una silla.

—¿Y esa silla puede estar en la calle?

El niño se frota la cabeza.

—Sí, supongo.

—Entonces te bajaremos a la plaza y luego te subiremos. No tendrás que levantarte de la silla. Venga abre la puerta, vengaaaaaa...

—Vale.

Crodak estira una pierna para abrir el pestillo y las tres niñas entran.

Asterkia habla mucho de ellas. Dice que son bastardas porque no tienen padre. Dice que sus madres trabajan en los telares y en la fábrica de tintes, que consumen Fuego diluido porque se destrozan las manos y así soportan el dolor. Que ella se lo vende, el Fuego. Eso Crodak no lo entiende y se aburre.

—Lo levantamos a la de tres... una, dos... ¡Tres!

Corina, Enui y Dana cargan con la silla y bajan por las escaleras como si fueran porteadoras. Crodak balancea las piernas sobre la silla en volandas, que se sacude a un lado y a otro mientras las niñas llegan a la plaza. Se dirigen hacia el centro, lejos de los soportales y de los comercios que ya están cerrando. La torre del campanario alarga su sombra sobre el grupo de niños. Algunos empleados de la fábrica cruzan la plaza y miran hacia el sol. Muchos vecinos atrancan las contraventanas y cuelgan protecciones de los postigos. Solo será un rato, se dicen, y volveremos.

Crodak asiente todo el tiempo y sonrío.

Todo es divertido.

—Tú serás el rey y la silla será tu trono.

—La silla es un palo —dice Crodak.

—Es verdad. —Corina sonrío—. Lo empalaron. Nunca llegó a sentarse en un trono.

—¡Me da igual! —Dana agita un dedo frente al niño—. La silla es tu trono y no discutas.

—Vale.

—¿Tienes la corona? —Enui mira a derecha e izquierda.

—Mi madre se va a enfadar.

—No se enterará.

Las tres niñas intercambian miradas cómplices y sonrío.

—Quedará mejor con el pelo suelto.

—¡No, mi pelo no! —Se lleva las manos a la cabeza—. ¡Soy champtaliano!

—Pero qué tonto eres, por eso estás aquí. Hoy haces de Rey Empalado.

—No quiero.

—Vengaaaaaa.

—Le metieron un palo por el culo.

—¡Pero qué cosas más asquerosas dices!

Corina y Enui peinan a Crodak con un cepillo suave, dicen que un Bendecido se lo regaló a la madre de Dana. Cuando deshacen las trenzas su melena cae hasta los hombros. Ellas se frotan las manos antes de empezar. Las niñas desenredan su cabello rizado mechón a mechón, tarareando un estribillo, con sus peines y cepillos arriba y abajo. Colocan pinzas de colores, flores y hojas de yedra, y una pequeña tiara a modo de corona. Dana se quita tres lazos del vestido para adornar algunos mechones, mientras Crodak se aferra a la silla y ellas ríen divertidas. A él no le gusta. Tampoco le gustaba cuando su tío Mëidar pegaba a Asterkia. Crodak se encerraba en la habitación y se hacía cortes en las manos para que el dolor le impidiera escuchar. Ya no puede hacerse cortes porque se lo prometió a Asterkia. Pero siempre lo desea, cuando le duele en el pecho como ahora. Asterkia siempre dice que eso es tristeza, y a Crodak no le gusta estar triste porque duele más que un golpe en la espinilla.

—Necesitamos una capa.

Dana anuda un saco de patatas a su cuello.

Ahora sonríen satisfechas. Ya tienen a su Rey Empalado.

—¡Yo me pido a la Voz de Avacornis! —Enui chilla.

—¡No, yo la quiero!

—¿La Voz? —Crodak se rasca la cabeza—. ¿Para qué?

—Para empalar al Rey Empalado, tonto.

—¿Para qué? —repite.

—Era blasfemo y por eso vuestra ciudad ya no existe.

Las tres niñas dan vueltas alrededor de Crodak y le dan golpecitos en los hombros y cantan una canción horrible. Dicen que los champtalianos están malditos, que no tienen Bendecidos. Fornican con gaviotas y cuando mueren no viajan hacia Ayantek. Y eso es mentira porque Sabinda está en Ayantek. Eso le dice Asterkia. Está allí con sus padres y con sus abuelos y con sus primos y con todos los que han muerto. Todos juntos.

Esas niñas son unas mentirosas.

Los golpecitos que le dan al pasar le hacen daño y son más fuertes cada vez. Quiere regresar a la habitación. Mira a su alrededor. Asterkia no está. Los comerciantes tampoco. Hay muchos jornaleros que corren por la plaza hacia sus casas. Es tarde y lo sabe y las niñas no. Su canción continúa con aquel estribillo tan feo, mientras ellas le señalan con dedos afilados que clavan en su espalda y en sus hombros al pasar.

—Quiero irme a casa —dice.

Los tañidos del viejo campanario secundan sus palabras.

Enui, Dana y Corina guardan silencio repentino.

Las tiendas han cerrado y se escuchan portazos y golpes de cerrojo. Los vecinos regresan a sus casas. Las tres niñas se miran con ojos muy abiertos sin saber qué hacer. Discuten entre ellas, porque todo ha sido idea de Dana, y de Enui, y Corina no quería pero al final accedió, y el tiempo pasa y ellas se gritan y Crodak vuelve a decir que quiere volver a casa, que tiene hambre. Todos gritando a la vez.

—¡Levántate! —Dana tira de Crodak—. ¡Arriba!

—¡No puedo!

Escuchan a los zamuris correr por el alcantarillado.

—¡Ya llegan! ¡Vamos!

—¡No!

Un grupo de jornaleros irrumpe en la plaza.

Cargan con una mujer herida.

Dicen que ya está muerta. La dejan. Discuten. Llega otro grupo y todos se juntan en la plaza. Van armados con tijeras y tablones de madera, algunos llevan ladrillos y apuntan hacia las alcantarillas. Guardan silencio. Nadie se mueve. Escuchan gritos en las calles vecinas y el eco de muchas carreras. Más jornaleros que llegan a empujones. Corina cae al suelo y Enui llora. Todos miran a los niños pero ninguno dice nada. El silencio crece en la plaza y se vuelve insoportable.

Escuchan a los zamuris desde las calles vecinas, ven sus ojos en llamas saltar de tejado a tejado.

Los cartoneros amontonados junto a la panadería se mueven.

Algo se asoma.

Dana tira de Crodak, que se aferra a la silla con todas sus fuerzas.

Lo ha prometido. Él cumple su palabra, y Asterkia también y Subikan y todos los champtalianos.

Escuchan un gruñido bajo las cajas y los jornaleros huyen aterrados. Corren en todas direcciones y dejan a la mujer muerta. Las niñas también corren y Crodak se queda solo, sentado en la silla, aguardando una audiencia de zamuris. Tamborilea con los dedos sobre la madera.

Crodak sabe que Asterkia le encontrará.

Le sacará de allí.

La noche se cierra y los gritos de auxilio crecen a su alrededor. Ve ojos de fuego en la oscuridad, que desaparecen sin entrar en la plaza, saltando entre los edificios. Escucha sus uñas arañando piedra y sus dientes al masticar. Siempre tienen hambre, Crodak también. Piensa en las empanadillas de su habitación. Piensa en Ayantek y en los Ghyldif, porque Chotacabras y Mëidar dicen que son mentira. Pero Asterkia sabe que están equivocados.

Asterkia sabe todo, salvo lo de las alas.

Sabinda saltó y se le salió lo de dentro de la cabeza. Parecía gelatina de fresa.

A la mujer muerta también se le sale gelatina de fresa y el zamuri que dormía entre los cartones se la come. A ese zamuri no le queman los ojos y tiene alas. Y un collar. Y símbolos que brillan sobre su piel. Si tiene alas puede volar. Crodak sonrío. Tiene el vientre abultado y se le remueve como si tuviera gusanos dentro. Crodak los tuvo una vez y se sentía enfermo. En este mundo duele todo.

El zamuri con alas se vuelve hacia Crodak y le observa, primero con un ojo y después con el otro. Los símbolos de su piel brillan con más intensidad. Crodak sonrío fascinado mientras el zamuri da vueltas alrededor de la silla. El collar desprende humo y calor y al niño se le abre la boca por la sorpresa. Le gusta aquel zamuri. Es diferente de todos. Como él. También es diferente. No tiene pelo ni plumas, su cuello es alargado y picotea las piedras del suelo.

A Crodak le gustan las piedras, y a Chotacabras.

El zamuri salta junto al tobillo del niño. Pellizca su pantalón y tira de él. Crodak ríe. Es pequeño y cabe en la palma de su mano. Podría llevárselo a casa, podría dormir junto a la chimenea y comer migas de pan como las gallinas. Estira los brazos hacia él y se detiene desconcertado. Es más grande de lo que pensaba. Tiene el tamaño de una paloma, o de un pavo. Crodak ahoga una exclamación. El zamuri crece deprisa y alcanza el tamaño de una oveja. Los símbolos de su piel también crecen, y el collar y sus dientes y sus alas enormes. Los ojos no, siguen siendo diminutos y feos, y ahora no podrá llevárselo. El zamuri sin pelo se acerca al niño y olfatea sus zapatos.

Muerde de nuevo el pantalón y tira de él y rasga la tela.

Crodak sonrío de nuevo.

El zamuri saca la lengua y sorbe la punta de sus pies. Su boca quema como fuego, los tobillos desaparecen por su garganta. A Crodak se le congela la sonrisa y aprieta la espalda contra el respaldo. Los ojos pequeños de aquella

criatura brillan, mientras sus fauces reptan despacio hacia las rodillas y tuerce la cabeza a un lado y a otro para ascender. Crodak se aferra a la silla con tanta fuerza que sus brazos tiemblan. Lo ha prometido. No puede soltarse. Aquel zamuri va a hacer que Asterkia se enfade. Y a Crodak no le gusta. Tiene las piernas dentro de su garganta y quema y duele y se abraza a la silla hasta que cae a un lado. El zamuri traga y traga y el último cabello de Crodak desaparece tras una fuerte succión.

Subikan camina junto a su padre.

Ascienden la cuesta de la colina mayor, por una senda pedregosa que serpentea entre espinos y romeros en flor. Subikan tiene arañazos en los brazos y una rodilla despellejada pero nunca protesta. A él le gusta trepar por las rocas y levantar los brazos para que el viento sacuda su pequeño cuerpo. Le gusta aquella colina sin muros, sin horarios ni obligaciones. Puede correr donde le plazca, puede escarbar entre las piedras, buscar agujeros de serpientes y comer tierra. En aquel momento no lo sabe, pero aquello se llama libertad y la deseará por encima de cualquier otra cosa.

—Cuando crezcas serás un hombre gaviota.

—Ya soy mayor —dice—. Y volaré muy alto.

Onäibal lanza una carcajada.

Subikan levanta la vista hacia su padre y ríe también.

Sus ojos apenas alcanzan la cintura de Onäibal, que le observa orgulloso y revuelve su cabello de azabache. Para aquel niño de cinco inviernos la colina supone un lugar de juego, un terreno para explorar, unas piedras y una tierra a la que amar. Se arrodilla para escarbar en la arena, sabe que ese pedazo reseco formará parte de él y lo llevará en su corazón como hace su padre. Porque son champtalianos, porque nacen y mueren allí, en aquel paraje yermo junto al Azul.

El viento aúlla entre las rocas y deja su canción en la mente de Subikan.

Una canción de pertenencia, de hogar, de paz.

Pasean sin hablar, sobre un terreno tan áspero como sus habitantes. Subikan se entretiene con las rocas del camino y Onäibal aguarda paciente. Para amar una tierra hay que conocerla, hay que arañarla con los dedos. Eso decía su abuelo y el abuelo de su abuelo. El niño se detiene. Lanza una exclamación, señala una piedra. Entre sus aristas asoman un par de ojos y le vigilan desde

un hueco bajo los matorrales. Subikan estira un dedo tembloroso en su dirección. La piedra despliega sus alas y vuela.

—¡Un chotacabras! —chilla su padre—. ¡Lo has visto!

—Era una piedra.

—Es un pájaro que se esconde en el camino.

—No me gusta.

—El chotacabras es el ave más hermosa de todas. —Onäibal se arrodilla y posa las manos sobre sus hombros—. Lo tienes delante y no sabes que es un pájaro hasta que echa a volar.

Subikan sonrío fascinado.

El chotacabras aletea sobre sus cabezas, traza círculos. Chilla con voz penetrante y se desvanece como humo. El niño grita aterrado y busca en vano a su padre. Solo queda el canto de aquel pájaro, como el recuerdo de una pesadilla, que le hace revivir su desgracia. Nunca regresará a Champtalion. Ya no existe. Su padre murió allí. El canto regresa con mayor intensidad, con voces extranjeras y hedor a orín. Siente dolor, siente frío y hambre. Recuerda que debe parecer una piedra del camino. Una piedra áspera, una piedra vulgar de ojos negros.

Un golpe de agua fría le sobresalta.

El líquido resbala por su espalda como sudor helado.

Dos o tres pozales más le arrojan agua sobre su cabeza.

No consigue enfocar la mirada, apenas distingue sombras en movimiento. Alguien sacude su cuerpo y le habla. Siente un pitido dentro de la cabeza, que martillea sus oídos, sus ojos, su boca. Se le cae la barbilla contra el pecho. Está sentado y atado. Como si pudiera escapar. Duda siquiera que pueda caminar.

—¡Quiero su cabeza! —chilla alguien—. ¡Clavada en una pica! ¡Me lo prometiste!

—Silencio —otra voz, susurrando—. Sssssshhhh...

—¡Pago mis impuestos! Siempre cumplo los plazos. ¡Siempre! Y soy el único que prepara lotes especiales para el Lobo. Es muy difícil encontrar niños... ¿Lo sabes, eh? ¿Sabes lo que cuesta conseguirlos? ¿Y así me lo agradece? ¿Así, sin cortarle aún la cabeza?

—Sacadlo fuera.

La mirada desenfocada de Chotacabras consigue centrarse en la persona que tiene delante.

En su sonrisa depredadora, en las arrugas del rostro.

Un portazo precede al silencio tenso que invade aquel sótano. El hombre de la sonrisa depredadora se sienta frente a Chotacabras y le observa. La camisa blanca del champtaliano está teñida de rojo. Tiene un ojo hinchado, un labio partido, infinidad de cortes y cristales clavados por todas partes, asomando entre la ropa. Está descalzo. Apesta a estiércol. No posee armas ni protección alguna contra zamuris.

—No lo entiendo —susurra—. ¿Este mendigo ha dejado inconsciente a Índice? ¿Pulgar se ha caído desde un tejado y habéis tomado Fuego para poder capturarlo? ¿Mis cinco Dedos contra un mendigo y habéis necesitado Fuego? ¿En serio?

—Pero Puño, nosotros...

—¡Ha dejado fuera de combate a dos! —interrumpe—. ¡Sin armas, sin Fuego, solo con sus putas manos champtalianas!

Chotacabras reconoce al gigante, parece ser el líder de los Dedos. Y quien le humilla de aquella manera debe ser Puño, su jefe. El champtaliano lanza una carcajada pese al dolor.

—¿Te resulta gracioso? —Puño se gira hacia Chotacabras—. Voy a cortar tu cabeza y la clavaré a martillazos en una pica.

—No voy a quedar muy favorecido.

Escucha un bufido junto a la puerta, es la pelirroja. A su lado aguarda otro de los Dedos, con expresión aburrída y apoyado sobre un hacha de mango largo. Puño se incorpora de golpe, cuando una criatura alada irrumpe en el sótano. Lleva collar, aletea frenética. Tiene la barriga hinchada y se remueve como si llevara serpientes dentro.

—¡Por todos los Ghyldif! —chilla la pelirroja—. ¿Qué coño hace aquí?

—Ahora vuelvo. —Puño levanta un dedo y aquella criatura se abalanza sobre él—. Voy a llevarlo a su jaula. No le pongáis más nervioso. ¡Apartaos!

Puño abandona la estancia con el bicho colgado de la mano. Tras el portazo los Dedos intercambian miradas de complicidad. Dicen que trae un caballo en el buche, o quizás cinco cerdos como la última vez. Pero guardan silencio después, cuando se les extinguen las palabras. Saben que aquella quimera es del Lobo, que podría engullirles a todos con una sola orden, con un solo gesto. Se frotan el rostro desviando la mirada mientras aguardan.

El gigante se sienta en un tocón de madera y maldice entre dientes.

Aquella madera tiene manchas de sangre.

Y hendiduras de hachazos.

Chotacabras cierra los ojos. No soporta pensar en la muerte. No ahora, no de aquella manera. No allí, en Avacornis, lejos de Champtalion. Piensa en una piedra. Una piedra dura, una que no tenga miedo, que no sufra dolor. Piensa en aquel chotacabras de su niñez, invisible ante los caminantes, con el peso de la verdad sobre sus hombros. No quiere morir en aquella ciudad sin encontrar el perdón. Todo fue culpa suya. Descubrió algo que no debió decir y creyó en quien no debió creer.

La verdad duele más que una mentira.

Y trae el desastre.

Llegan voces desde el exterior. El esclavista reclama justicia y grita a Puño y al bicho colgado de su mano. Después escuchan una arcada muy fuerte. Y gritos, chapoteos al otro lado de la estancia, golpes contra la pared y cristales rotos. Les parece escuchar el llanto de un niño, o quizás de algún animal. Los Dedos aprietan sus empuñaduras. Se miran indecisos. Regresa el silencio, que se alarga de manera insoportable. La puerta se abre de golpe y entra Puño. Está pálido y camina con una mano en la barbilla y otra en el pecho. Lleva las botas húmedas, con salpicaduras de sangre. Los Dedos lo interrogan con la mirada, parecen nerviosos. Puño farfulla palabras inconexas y se detiene de golpe.

—Tú, extranjero —le dice—. ¿Cómo te haces llamar?

—Chotacabras.

—Dicen que eres mercenario.

—Así es.

—Mi Pulgar ha muerto y busco alguien que lo reemplace.

—No sé si llegas a tiempo. —Mira hacia la pelirroja—. Van a cortarme la cabeza.

—Saldaré tu deuda si trabajas para mí. —Sonríe como una hiena—. Me deberás cincuenta y siete platas que descontaré de tu sueldo. La manutención está incluida.

—¿Acaso tengo otra opción?

—Sí, un tajo rápido en el cuello.

El mercenario alza su barbilla.

—Entonces acepto el trabajo.

11

Kora repite una y otra vez la misma palabra. Mientras barre, mientras enciende la lumbre o cuando limpia espinacas. Recuerda a su padre cada vez que alguien escupe en su cara aquella maldición. Cada vez que Dalcido la mira y piensa que no despertará al Don. Cada vez que se presenta a los exámenes, año tras año, para suspender después con esa misma sentencia escrita por el puño del director. Su padre.

Aquella mañana había arrojado su fracaso a la chimenea.

No apta, leyó, Durmiente.

Se gira hacia la bandeja de latón que cuelga de la pared y estudia su reflejo. Las ventanas de su nariz aletean y le tiemblan los labios. Dalcido llegará en cualquier momento. Apoya las manos sobre la mesa y respira hondo. Debe tranquilizarse. Así no lo conseguirá.

Pero odia ser cocinera.

Todas las noches estudia sanaciones y pomadas que no funcionan.

Toma fármacos para no dormir y el amanecer la sorprende con el sabor amargo del fracaso.

Kora lanza un bufido. No quiere pasar el resto de su vida fregando platos. Es la hija de Dalcido, su linaje tiene sangre Bendecida y por sus venas corre el Don. Lo siente en las manos, en los huesos de los dedos, arañando, arañando como un gusano que la devora desde dentro. No puede soportarlo.

Retira la manga de su vestido hasta el codo. Las cicatrices quedan al descubierto sobre el antebrazo. Kora repasa con su dedo una de ellas, pálida y con forma de media luna. Es el resultado de una sanación fallida. La más abultada se la produjo con un alambre oxidado, en aquella ocasión el ungüento no funcionó. La poción coagulante de su último experimento causó hemorragia profusa y se desmayó. Kora resopla. Tiene cuarenta y siete cicatrices en su brazo izquierdo y treinta y seis en el derecho. Durmiente, repite por cada cicatriz. Durmiente. Su hermano iba a sustituir a Dalcido como director de la escuela. Durmiente. Su madre era sanadora. Durmiente.

Kora golpea la mesa tras cada palabra.

La madera cruje.

—Lo conseguiré —se dice—. Tengo que hacerlo.

Despeja la mesa y desenfunda un cuchillo de cocina. Coloca una de las jaulas, respira hondo. La liebre olisquea entre los barrotes y mastica heno. Kora sabe que dolerá. Sabe que la técnica de reversión está prohibida, que la expulsarán si descubren su empleo. Encontró aquellas páginas en un libro de maese Fiacco y las copió. No debió curiosear entre sus cosas.

Los labios de Kora forman una línea delgada.

Toma el cuchillo y apoya sobre la mesa el antebrazo izquierdo. Su mano tiembla. Sabe que es una aberración de Ud-Haddkram, lo sabe y aun así quiere hacerlo. Los Ghyldif crearon Ayantek, crearon criaturas voladoras y delfines en el mar. Sanar es solo una ínfima manifestación de su poder. Y ella es una Bendecida por los Ghyldif. Lo es. Así que alza el cuchillo y realiza un corte a lo largo de su antebrazo, desde el codo hasta la muñeca.

Saca a la liebre de su jaula.

Aplasta al animal contra la mesa y lo sujeta por el pescuezo.

Todo se llena de sangre. La madera, la jaula, el delantal. Durante mucho tiempo no sucede nada. Siente las uñas del animal contra la madera. Los chirridos de sus dientes. Su corazón, detenido por un instante entre palpito y palpito, mientras la sangre fluye. Mientras Kora aprieta las mandíbulas. Dormiente, se dice. Ella no es Dormiente. Un latigazo recorre sus dedos y trepa hacia el hombro. Su brazo convulsiona descontrolado. Desde la liebre emergen gusanos de luz. Cientos. Miles. En todas las direcciones, agitándose como serpientes sin cabeza. Saltan a su mano. Horadan la piel hasta desaparecer bajo ella. La herida cicatriza y Kora sonríe. Está sanando, la técnica de reversión funciona.

Escucha un portazo.

Unas pisadas se acercan despacio.

Kora siente frío, siente una losa helada sobre su pecho.

La liebre ya no respira bajo sus dedos. Una sensación de vacío la envuelve. Kora se apoya en el codo. No puede respirar. No puede chillar. La mano tiembla con aquellos gusanos dentro de ella, que se retuercen y buscan regresar al animal. Muerden sus huesos, muerden su carne y su piel. El dolor es insoportable. Kora aúlla. No puede retenerlos. Escapan. Destrozan su mano. El animal sacude las orejas. Salta de pronto y corre aterrado por la cocina.

Kora se desploma sobre la mesa.

La herida de su brazo sangra de nuevo.

El eco de un cayado retumba por el pasillo como hueso roto

Kora está pálida, no se puede mover. Mira aterrada hacia la liebre y hacia su sangre que salpica por todas partes. Se lleva una mano a la boca. Siente los golpes del bastón. Siente las voces que se acercan como serpientes entre las malezas. Debe matar a la liebre. Corre tras ella y vuelca sillas y cajas de tomates y patatas. Su padre no puede encontrarla viva. Se dará cuenta. El animal resbala por las baldosas. Tiene ojos de zamuri y las orejas aplastadas contra el lomo. Choca contra cacerolas y armarios. Reconoce la voz de Thagem, su mano derecha, un extorsionador. Kora se arroja al suelo. La liebre patatea entre sus manos. La puerta se abre.

El crujido de un cuello roto silencia la conversación.

—¡Por todos los Ghyldif!

Dalcido exclama sobresaltado.

Kora sujeta al animal ensangrentado y retuerce su pescuezo.

Se le ha soltado el pañuelo de la cabeza y una maraña sucia oculta su rostro demacrado. Lleva días sin salir al exterior, sin comer ni dormir. Ya no se peina. No le importa. Desde el suelo siente el hedor a vino que desprende su padre. Está borracho y la mira y mira todo a su alrededor con los ojos muy abiertos. Hay verduras esparcidas por todas partes, cajas volcadas y sartenes y manchas rojas por el suelo y las paredes. Kora se incorpora despacio y oculta el brazo herido. La sangre gotea entre sus dedos.

—Preparo la cena. —Le tiembla la voz—. ¿No es eso lo que quieres, padre?

Dalcido levanta un brazo para abofetearla, pero vacila.

Kora no quiere escuchar sus reproches y lucha por mantener la compostura. Sus fuerzas flaquean, la hemorragia de su brazo es abundante. Muestra su perfil para que Dalcido no pueda ver la sangre que empapa su falda. Está borracho y no se dará cuenta.

—¡Tu pericia no es mayor que la de un mozo de cuerdas! —aúlla su padre—. ¡Ud-Haddkram me maldice!

—No, yo soy la maldecida. Soy un pájaro sin alas.

—Eres una rata que se cree pájaro.

—Hasta las ratas son capaces de volar si se lo proponen.

—¡Oh, cierra la boca! ¡Solo dices necesidades!

—Al parecer es todo cuanto sé hacer.

—Durante cinco generaciones ningún Durmiente ha manchado nuestro linaje.

—No voy a tener descendencia. Tu linaje terminará en mí.

Dalcido abofetea a su hija, los pellejos que cuelgan de su cuello tiemblan de ira. Kora siente el sabor de la sangre, señala a su padre. Avanza hacia él y posa un dedo en su pecho huesudo.

—Ningún Bendecido se casará conmigo —Kora susurra—. Soy Durmiente, ya lo sabes.

Dalcido se aferra con fuerza al brazo de Thagem.

—¡Entonces engendrarás bastardos, cinco o seis, hasta que alguno de ellos despierte su Don!

—Estás viejo y loco.

—¡Quiero un hijo!

—Quieres a Andreith.

—¡Ojalá hubieras muerto en su lugar!

Las palabras del anciano flotan en el aire, frías y pegajosas como sus labios teñidos de vino. Dalcido se tambalea y suelta el brazo de Thagem. Abre la boca, como para añadir algo más, pero regresa despacio hacia la puerta. Se detiene antes de salir y se gira hacia Kora. Ella espera encontrar en su rostro algún gesto de arrepentimiento, una disculpa quizás. Pero no. La estudia con desprecio, ahogado en alcohol, antes de retirarse sin pronunciar una sola palabra.

Kora aprieta los puños.

No le dejará marchar así. No sin una réplica.

Thagem la toma repentinamente por el brazo y posa un dedo sobre su muñeca. El corte se cierra. No siente frío ni calor, ni tan siquiera el más leve hormigueo. Sucede sin más. Kora resopla enfurecida. Aquel profesor es un Bendecido por los Ghyldif y ella sabe que se necesitan ocho inviernos para dominar la técnica de Sanación. Kora lleva quince. Quince inviernos soportando humillaciones. Y ocho más de tutoría con maese Fiacco. Ya debería tener hijos. Debería estar casada, debería preparar la cena de su marido Bendecido. Pero está sola, y cuando su padre muera la enviarán al barrio Durmiente. Kora siente un apretón en el brazo y la advertencia silenciosa de Thagem.

—Debes hacerlo esta noche, no lo olvides —le dice—. Ahora limpia todo esto.

Kora recoge la basura a escobazos. Aviva el fuego y pone a calentar agua.

Hace una pausa, con los dedos sobre la mejilla, ruborizada bajo la bofetada de su padre. Lanza un bufido. Pela patatas, despelleja seis liebres y las trocea mientras cuece verduras. Añade romero y laurel, y una pizca de pimienta. Huele bien. En eso se ha convertido. En una cocinera. La hija del director. Lleva el delantal manchado de sangre y la humillación arde todavía en su rostro. Se detiene un instante cuando sumerge las manos en un barreño. Estudia la nueva cicatriz que recorre su brazo. Sabe que las heridas de la carne cicatrizan, que los Bendecidos por el Don pueden sanarlas. Y ella demostrará que también puede hacerlo.

Los rumores dicen que Thagem será el nuevo director de la escuela.

El día de la ofrenda él la encontró desmayada sobre un charco de sangre. Aquella noche la técnica de reversión salió mal y Kora no pudo detener la hemorragia. Thagem cerró el corte con su dedo índice. Limpió la sangre de su habitación y quemó a la gallina que aleteaba. Decía que no estaba viva. Decía que las técnicas de reversión estaban prohibidas por los Ghyldif, que se castigaban con el destierro. Como si ella no lo supiera. Maese Fiacco y Thagem poseen muchos libros prohibidos y Kora guarda silencio porque les tiene miedo. Ahora Thagem se cobrará el favor. Esta noche. Así lo prometió.

Kora extrae una llave del bolsillo.

La estudia con detenimiento.

Thagem dice que es una copia exacta. Le pide que robe a su propio padre mientras duerme. Y ahora, además de cocinera, es una ladrona. Kora abandona la habitación casi de madrugada y camina con la espalda pegada a la pared. Escucha ronquidos y ve luz bajo algunas puertas. Lanza un bufido silencioso. Así pasa ella las noches, mientras la mayoría duerme, experimentando fármacos con gallinas que luego utiliza para el caldo de la cena. A veces los estudiantes tienen diarrea o se encuentran mal durante unos días, pero se recuperan rápido y todo regresa a la normalidad. A maese Fiacco no le molesta que haga experimentos. Últimamente la deja tranquila.

Kora sube hasta la tercera planta y dobla hacia la derecha por el corredor. No necesita luz para orientarse entre las habitaciones. Conoce cada peldaño, cada pasillo y puerta de aquella escuela. Nació y creció allí, y hará lo necesario para permanecer en su hogar.

Apoya una mano en la puerta, empuja despacio.

Se quita los zapatos para no hacer ruido.

Entra en la habitación.

La chimenea está encendida y pronto se le pega el cabello a la nuca. Dalcido siempre huele a licor de mandrágora, o a vino rancio. Lo odia. Las baldosas crujen bajo sus pies mientras avanza despacio. Si la sorprende deberá mentir, ya lo ha ensayado muchas veces con Thagem. Le pedirá perdón por lo de aquella tarde, por ser una Durmiente. Incluso podría llorar. Los muelles del somier crujen y un brazo asoma fuera de la cama. Esos dedos y esa mano la han abofeteado. Todavía siente dolor. Y rabia.

Dalcido balbucea en sueños. Tiene el rostro flácido y la boca abierta como un cadáver. Las llamas de la chimenea se reflejan contra una botella vacía, que yace a su lado entre las sábanas. Kora aprieta los dientes. Estudia la llave que cuelga de su cuello. Todavía recuerda cuando cedió su tutoría a maese Fiacco. Era su cumpleaños. Aquel día la traicionó y ahora ella le traicionará. Mete la mano bajo la nuca sudorosa del anciano, levanta su cabeza y tira despacio. La cadena se enreda con el cabello, se le engancha en una oreja, en la nariz. Kora maldice su torpeza y se queda con la mirada congelada cuando el viejo abre los ojos.

—No lo hagas —susurra—. No traiciones a tu sangre.

Kora permanece inmóvil mientras Dalcido sujeta su brazo.

—Lo siento, lo-lo siento...

—¡Andreith no te vayas! La llave, quédatala. ¡Toma, cógela! ¡No me dejes con esta carga! No, por favor no, por favor, por favor regresa hijo mío, te matará... Andreith...

Dalcido tiende la llave.

Kora se le queda mirando con manos crispadas. Arranca la llave de su cuello y coloca la copia en su lugar. El viejo se abraza después a la almohada y llora como un niño. Ni siquiera lloró cuando murió Jennah. Kora aprieta los puños al recordarlo. Andreith, el perfecto y apuesto Andreith. Ella no es como su hermano. Lleva tres lunas sin dormir. Está demacrada y sin fuerza y continúa estudiando pese a todo. Despertará al Don. Despertará y demostrará a su padre que está equivocado. Se da la vuelta y camina hacia la puerta abriendo y cerrando los puños. Da una patada a la silla. Su pie descalzo contra la pata de madera, que se vuelca y cae. Escucha el chirrido de la cama a sus espaldas. Siente los resoplidos de su padre. Le llega olor a orín. Kora se gira para enfrentarse al anciano. Tiene en su mente las palabras que debe decir. Las ha repetido muchas veces con Thagem.

—¿Qué haces aquí? ¿Qué... qué haces? ¿Qué quieres?

Dalcido aferra la llave como si su vida dependiera de ello.

Estudia a Kora desconfiado.

—Soy tu hija, papá.

—¡Yo no tengo hija! ¡Ni hijo! ¡Voy a morir meado y cagado y a nadie le importará!

Kora da un portazo al salir y deja a su padre gritando al otro lado.

Corre furiosa por el pasillo.

Salta por los escalones hasta alcanzar el almacén. Se deja caer contra la pared y hunde el rostro entre las rodillas. Permanece así hasta el amanecer. Debe tranquilizarse. Escucha el pulso acelerado de su corazón. Pronto deberá preparar el desayuno de estudiantes y profesores. Primero cortará leña para calentar el agua, después preparará café y pan con mantequilla. Y zumo de naranja. Debe exprimir las naranjas viejas. También recibir al lechero. Hoy trae un nuevo pedido de queso de oveja. Es de Phadag-Llungan. Allí hay buenas ovejas. Y además debe preparar los fármacos para no dormir, ajustando la dosis porque está adelgazando.

Saca la llave del bolsillo, su mano tiembla descontrolada. Da un tirón a la falda y sus piernas quedan al descubierto, flacas como las patas de una mesa, cubiertas por cicatrices. Kora aprieta la llave afilada. Levanta el puño y lo descarga una vez contra el muslo. Vuelve a hacerlo. Muchas veces. Chilla y llora hasta que se queda sin lágrimas. La sangre forma un charco grotesco bajo ella, mientras repite aquella palabra que tiene grabada en su carne.

Durmiente. Durmiente. Durmiente. Durmiente.

—¿Sabes leer y escribir?

—No.

—¿Te asustan los animales?

—No.

—¿Estás segura?

—Nunca me asusto.

—¿Entonces cómo sabes lo que es el miedo?

—Dicen que las rodillas tiemblan y el estómago se hace pequeño.

Maese Fiacco lanza una carcajada apoyado sobre la barandilla. Ascende despacio por una escalera de caracol, jadeando por el esfuerzo, con Yune caminando tras él. La niña carga con sus libros. Él sonríe mientras avanzan por el corredor, donde los laboratorios se abren a cada lado. Pronto su sonrisa desaparece. El griterío de los alumnos se mezcla con el formol que cosquillea en su nariz. Todas las mañanas algún estudiante se desmaya. Hay cinco ventanas atascadas que nadie repara. Ni siquiera le importa al director. Dalcido tiene otras preocupaciones. Maese Fiacco lo sabe. Sabe que esconde botellas en la leñera de la cocina, entre sacos de patatas y acelgas. Sabe que bebe cuando nadie mira y que utiliza el cayado para disimular su embriaguez.

Escucha a Yune trotar tras él con su habitual despreocupación. Se le caen dos libros que arrastra con los pies. El profesor de anatomía resopla mientras doblan hacia la derecha. Al final del pasillo maese Fiacco abre la puerta del laboratorio y entran. Ahora la esclava es suya. Se detiene durante un instante y estudia a la niña. Es joven, tardará muchos inviernos en crecer. Eso le gusta. Y le gusta más cuando recuerda a Kora. Recuerda el terror en sus ojos, sus manos temblando cuando se llevó a la niña. Dalcido cedió su custodia. Se la dio a él y Kora lo sabe. Ella sabe lo que le hará, lo que sucederá durante la noche.

Un golpe fuerte le sobresalta.

Yune arroja los libros al suelo y corre hacia las estanterías. Sus ojos saltan entre los frascos almacenados. Dentro de ellos se remueven animales que no sabe identificar. Maese Fiacco camina hacia ella y posa una zarpa sobre su hombro. Sonríe. Es pequeña pero no demasiado. Es fea y guapa a la vez. Disfrutará. Está seguro de ello.

—Yo te enseñaré lo que es el miedo. Te haré llorar.

—No creo.

Maese Fiacco estudia pensativo a la esclava mientras se palmea la barriga.

—¿Cuántos inviernos tienes?

—No lo sé.

—¿Seguro que no sabes leer?

Yune se encoge de hombros y golpea uno de los frascos con el dedo. Los dientes que flotan dentro chocan contra el cristal y buscan su mano. Lo golpea por segunda vez. Maese Fiacco escucha el chirrido de sus fauces contra la superficie del cristal. No soporta aquel sonido.

—¿Ves aquel baúl? Guarda allí los libros que están en el suelo, los que forman tres columnas. Cuando termines sigue con los manuscritos, usa esta caja. ¿Tienes alguna duda?

—No.

—¡Empieza de una vez! —Se sienta en un taburete del laboratorio—. ¡Date prisa!

Yune se arrodilla frente al baúl y resopla.

Maese Fiacco la ve arrojar libros como quien recoge patatas. El ruido causa dentelladas en los animales de los frascos y el profesor ahoga una maldición. No quiere mirar. Tiene mucho trabajo. Se inclina sobre la mesa de mármol y abre su libro de notas, de espaldas a Yune. Se centra en el experimento. En la formulación del anestésico. En sus efectos secundarios. Escucha a la niña caminar de un lado para otro. Escucha el sonido de los libros al caer, el crujido de sus hojas, de sus lomos. Siente silencio repentino. No le gusta. Ese silencio. Se da la vuelta. Ve a Yune arrodillada entre los pergaminos. Ella le sonrío a través de sus rizos. Tiene un libro entre las manos. Uno muy viejo. Se le han desprendido muchas hojas y las ilustraciones sobre anatomía se desparraman alrededor de la niña. Ve una disección humana bajo su rodilla. Ve el sistema de entubación en circuito cerrado. Ve la implantación de un condensador, con muchas anotaciones y muchos experimentos fallidos. Reconoce la letra. Reconoce la imagen, dibujada por el propio Dalcido, donde

muestra técnicas de sutura con sumo detalle. Y ella lo estaba mirando. Ese libro. Precisamente ese libro. Lo tenía escondido y lo ha encontrado.

—¡Quiero aprender a coser! —chilla Yune de pronto.

—¿Qué? —El profesor se frota la cabeza—. ¿Te crees que esto es un taller de costura?

—¡Sí! Lo he visto en este dibujo. —Yune da saltitos y muestra la hoja arrugada—. Ya he recogido lo que me has pedido. ¡Ahora quiero coser!

Maese Fiacco guarda ilustraciones y notas, todas mezcladas por la prisa y la impaciencia. Yune salta a su alrededor y remueve las hojas con los pies. Lanza grititos por la emoción, dice que es una niña pequeña, dice que quiere aprender. Que quiere ver más dibujos. Que los quiere para ella.

—¡Por todos los Ghyldif, estate quieta!

—¡Quiero coser el hígado con el bazo!

—Se dice suturar.

—Quiero suturar el hígado con el bazo.

—Cierra la boca. Ven conmigo.

—Vale.

Camina entre las bancadas que se alinean a lo largo del laboratorio, donde se amontonan bandejas de parafina y alfileres clavados en ellas. Maese Fiacco nunca limpia y nadie entra en su laboratorio. Hay carpetas sobre las mesas de trabajo y anotaciones por todas partes. Hay tinteros resecos, bacinillas con sangre coagulada y tijeras quirúrgicas. En el fregadero se amontonan restos de comida agusanada. Al fondo las cortinas cuelgan flácidas, con hedor a formol, a cloaca, a sexo.

Y Yune sonríe. Todo el tiempo.

Maese Fiacco saca un manojito de llaves y se detiene frente a una puerta de hierro. Desde un ventanuco diminuto emerge viento podrido, como cuando el profesor abre la boca de un cadáver durante sus clases prácticas para introducir sondas gástricas y los dedos de algún alumno despistado. El chirrido de la puerta resuena por todo el laboratorio y continúa mucho rato después. Yune asoma la cabeza por detrás del profesor. Siente movimiento dentro.

—Hoy aprenderás tu primera lección. —Sujeta a Yune por un brazo y la empuja dentro—. Nunca me interrumpas cuando estoy trabajando.

Deja a Yune encerrada. La deja en la oscuridad, con los animales del laboratorio y sus experimentos moribundos. Con los cadáveres, con sus

vísceras desparramadas sobre charcos pútridos, fruto de la descomposición. Con el hedor. Con los gusanos. Y durante un tiempo maese Fiacco espera sus gritos de pánico, o quizás el sonido de sus puños contra la puerta. Pero solo escucha voces lejanas al otro lado de la ventana. Eso le gusta. Mucho.

Aquella tarde está contento y decide no ser tan estricto con la esclava.

Silba mientras camina con paso alegre entre las estanterías. Posa un dedo sobre los estantes y deja un surco sobre el polvo. Reconoce al instante la balda desgastada, con marcas de grasa y arañazos. Presiona fuerte sobre ella y escucha un golpe seco al otro lado de la pared. A ese golpe le sigue el tintineo de muchas cadenas y el tic-tac mecánico de los engranajes. La estantería vibra. Durante un instante el mecanismo se detiene y regresa el silencio, salvo por el chapoteo de batracios sin cabeza en frascos de cristal ahumado.

Retumban tres golpes a lo largo de la pared.

La estantería se desliza sobre dos raíles, hacia el interior de un agujero negro.

Una corriente de aire remueve la túnica del profesor, que toma una lámpara de aceite y desciende por la escalera de caracol. La entrada se cierra a sus espaldas y maese Fiacco continúa durante un descenso interminable, hasta alcanzar un corredor que comunica con el laberinto subterráneo de Avacornis. Suspira aliviado cuando abandona el último peldaño. Tiene los tobillos hinchados, le duelen las rodillas y la espalda. No puede detenerse para descansar, como hace otras veces, así que continúa resignado. Avanza con dificultad por el corredor estrecho, rozando la barriga y la espalda contra la pared, sosteniendo su pequeña lámpara con pulso de cirujano. Sabe que pronto alcanzará el subterráneo. Sabe que allí los pasadizos son más espaciosos. Sabe que hay símbolos dibujados en cada bifurcación, brillando en la oscuridad, como una guía turística de la clandestinidad.

Nadie hace preguntas allí abajo.

Maese Fiacco camina sin vacilar por el laberinto negro. Pronto alcanza un pasillo que ha recorrido infinidad de veces, donde ha seguido a Dalcido, que ignora siempre las pisadas a su espalda. Hasta ahora solo ha escuchado fragmentos de conversaciones al otro lado de una puerta, pero hoy tiene la llave. Hoy verá al demonio. Dobla un recodo bajo la luz trémula de su lámpara y sube los siete peldaños que tantas veces ha contado. Los símbolos protectores brillan a lo largo del recorrido, sobre el techo y la pared, proyectando parches de colores sobre su cabeza rasurada.

Ve las protecciones sobre el dintel. Acelera el paso. Está nervioso. Nervioso y contento. Se frota los nudillos. Es el momento. Tanto esfuerzo, tantos inviernos de trabajo darán por fin su fruto. Encaja la llave con un clic-clac que acciona el mecanismo de apertura. La gira un cuarto hacia la derecha y luego tres cuartos a la izquierda, como tantas veces ha visto realizar a Dalcido.

No sucede nada.

Maese Fiacco se frota la cabeza y el sudor que la empapa.

Saca la llave. Está manchada de sangre y la limpia con un pañuelo. Vuelve a introducirla. Realiza la misma secuencia y obtiene el mismo resultado. Escucha una risita al otro lado. Una risita que reconoce, que remueve sus entrañas, que arranca un temblor descontrolado en su barbilla. Forcejea con la cerradura, gruñe, araña el óxido que cubre el metal, arrastra los dedos por la pared y el dintel. Revisa las losas del suelo y cada una de las bisagras. Nada, no encuentra nada.

La risita le vuelve loco.

Apoya las manos contra la puerta y permanece así mucho tiempo, con el goteo del agua y el eco de su respiración agitada. Ha cometido un error de cálculo y lo sabe. No había previsto un identificador. La llave activa el mecanismo de apertura solo cuando Dalcido es quien la utiliza. Maese Fiacco lanza un grito de frustración y golpea la puerta. El director bajará pasada la media noche y su llave falsa no funcionará. No podrá entrar. No podrá restaurar las protecciones.

Siente que el aire no le llega a los pulmones.

Se le remueven las tripas y no lo soporta y tiene calor.

Un sonido le sobresalta. Mira hacia atrás. El corazón golpea fuerte en su pecho. No puede ser Dalcido, no ahora. Se aprieta contra la pared. Distingue al instante los ojos de un zamuri que saltan desde la sombra. Aquella criatura estudia en la distancia al profesor, durante mucho tiempo, sin decidirse a atacar. Después corre deprisa hacia la puerta y encaja la cabeza en el hueco de una bisagra. Maese Fiacco escucha sus uñas arañando la piedra, el chasquido de sus huesos al dislocar cada extremidad para reptar poco a poco hacia el otro lado. Debería haberle detenido. Debería haberlo hecho y solo ha mirado, mientras su cola desaparecía por el diminuto hueco de la puerta. Sabe que el demonio utiliza zamuris para espiar.

Y ahora le ha visto con la llave.

Parece el garabato de un niño.

Puño se cruza de brazos mientras estudia el dibujo. La cabeza está desproporcionada; las orejas demasiado grandes; el cuello torcido. Más que un lobo parece un asno con colmillos. Incluso han dibujado sus pelotas más gordas que la cabeza. Puño lanza un bufido, sus hombres no saben hacer nada bien. Hay goterones de pintura y restos de comida pegados en el muro. No impone respeto.

Una ráfaga de viento sacude la llama del candil y remueve su capa. Huele a tierra mojada, siente humedad en las rodillas. Ya es demasiado viejo para este trabajo. La luna se oculta tras las nubes y un relámpago ilumina el cielo. Va a llover. Puño se aparta un mechón gris del rostro y reanuda la marcha. Debería quedarse a resguardo, buscar a tres o cuatro putas.

Pero no puede.

El Lobo quiere un zamuri.

Cuando Puño les explicaba el objetivo todos se reían. Pensaban que bromeaba, que se trataba de otra novatada para Chotacabras. Le han echo caminar desnudo por la plaza del mercado; ha limpiado los retretes del Dragón Azul; ha recogido la basura del suelo mientras le arrojaban huesos de aceituna. Meñique repetía una y otra vez cómo arrancó sus muelas. Pero ahora dejan atrás la burla. A nadie le hace gracia ya.

Se pertrechan con armas y petos de cuero. Puño dibuja símbolos de protección sobre sus espaldas, brazos y piernas. El descontento crece cuando ven las nubes. Puño les dice que se den prisa, que su pintura de alquimia se diluye con el agua. La suya aguantará porque es más cara, por algo es el Puño. Así que cuando se ponen en marcha nadie habla. El champaliano carga con la jaula y será el cebo porque es novato.

La jaula lleva protecciones grabadas y ningún zamuri podrá escapar de ella.

El problema será meterlo dentro.

Cuando alcanzan la parte occidental del barrio continúan enfadados. Las siluetas de los edificios abandonados se recortan contra las nubes. En aquella zona no hay iluminación; los callejones son bocas negras y el viento aúlla en ellas. No ven más allá de sus antorchas. Las llamas oscilan, las sombras se remueven en los rincones. De vez en cuando escuchan algún portazo o el crujido de una rama. Sienten pisadas en el eco de su propio avance, como un rumor silencioso anunciando sus muertes.

—Hijos de puta. —El champtaliano gruñe desde atrás.

—¿Tienes miedo, extranjero? —Meñique se burla—. Por aquí huelo a mierda.

Puño resopla y se seca el sudor de la frente. Siente a los zamuris cerca. Siente sus uñas y sus ojos de fuego acechando desde las alcantarillas. Un relámpago ilumina la calle. Los edificios surgen como colosos y desaparecen en la noche. El cielo retumba. Les ciega la tierra que el viento arrastra y Pulgar tropieza con la jaula. Se le cae de las manos, rueda por el empedrado. Los golpes suenan durante mucho tiempo.

Muchos ojos se asoman.

Ojos de fuego.

Los hombres del Puño se detienen alarmados.

—Os lo he dicho —Corazón susurra—. El novato hará que nos maten.

—¡No llevo ninguna protección! —Pulgar se vuelve hacia él y le empuja—. ¿Quieres hacer de cebo? ¿No? ¡Entonces cállate!

—¡Silencio! —Puño se interpone entre ambos—. Novato, tranquilízate un poco.

—No voy a hacerlo.

—Lo harás y te follarás a una oveja si lo ordeno. Ahora síguenos desde retaguardia.

Chotacabras, al que ahora llaman Pulgar, guarda silencio y obedece.

Camina cinco metros por detrás de ellos.

Desde todas partes llegan gruñidos. El destello de otro relámpago ilumina la calzada y ven zamuris amontonados a lo largo de la calle. Puño sonríe a sus hombres antes de desaparecer en la oscuridad. Un trueno retumba y un nuevo relámpago le ilumina. Sus hombres le siguen desconcertados y se agazapan junto a él, en el mismo agujero, jadeando y mirando en todas direcciones.

—Apagad las antorchas —dice—. Pulgar, fuera de aquí. Ponte en medio de

la calle y abre la jaula.

El champtaliano regresa a la calzada y se queda allí plantado, con las manos apoyadas en las caderas y la jaula a sus pies. Aguarda en silencio. La oscuridad le envuelve como la carne al hueso. Puño ve muchos ojos alrededor, husmeando mientras se aproximan despacio.

—Preparad la red —Puño susurra.

Escuchan un chirrido.

Pulgar ha abierto la jaula.

Alguno entrará. Alguno le morderá a él también y ya no verá la luz del amanecer.

A la señal saltan del escondite y arrojan la red. Atrapan a un grupo de zamuris. Las cuerdas se rompen y escapan. Saben que una red no podrá retenerlos, pero durante la confusión alguno entrará en la jaula buscando escapar. Hay demasiados. Sus ojos se extienden calle arriba y calle abajo. Saltan sobre los tejados, sobre las ramas de los árboles, entre los escombros. Están rodeados.

Forman un círculo y rodean a Pulgar.

Los zamuris corren a su alrededor en una riada negra.

Llegan más desde las calles vecinas y se amontonan. A Puño no lo ven. Escuchan a la jaula rodar por el pavimento. Escuchan también al viento, que arrecia y trae olor a tierra mojada. Va a llover. La pintura de alquimia se borrará con el agua. Les llega un sonido nuevo: dentelladas contra metal.

—¡Tenemos a uno! —chilla el champtaliano—. ¡Vámonos ya!

Buscan la jaula.

El cielo se ilumina durante un instante.

Regresa la oscuridad. Un estallido rompe el cielo y tiembla el suelo. Caen las primeras gotas. Escuchan de nuevo los golpes metálicos. Remueven con sus espadas entre la vegetación; apartan piedras; tantean entre los escombros. Escuchan el rumor lejano de la lluvia. Un golpe seco, un bufido. Lo tienen delante. Al zamuri. A la jaula.

Cargan con su trofeo enjaulado.

La lluvia repiquetea contra los cascos.

La pintura de alquimia se diluye con agua.

Deben correr. Deben escapar. Puño sale a su encuentro, les indica el camino. Chapotean a oscuras y tropiezan con las piedras desprendidas del pavimento. Toman un desvío a la derecha y a la izquierda después. Atraviesan un jardín

abandonado; continúan junto a los edificios derruidos; suben escaleras y cruzan más y más callejones. Todos parecen iguales. Les persiguen aquellos engendros. Llegan de nuevo al jardín abandonado. Corazón lanza un grito y se gira hacia Puño. Un trueno restalla. Los símbolos protectores casi han desaparecido; los de Puño brillan todavía.

—Seguidme —dice Puño—. No os separéis de mí.

Meñique y Anular cargan con el zamuri enjaulado.

El agua corre por las calles entre sus tobillos; las alcantarillas vomitan basura y zamuris por igual. Puño les guía en la oscuridad. Dice que ha recorrido un millón de veces esos callejones, que él nunca se rinde, que la misión saldrá adelante. Sabe que el Lobo se enfadará si llegan tarde. Sabe que los zamuris mueren con la luz del sol, que deben llegar antes del amanecer. Que si fracasan deberán regresar a por otro. Y no quiere. Avanzan tan rápido como pueden. Los zamuris saltan desde todas partes. Puño y sus Dedos suben peldaños anegados en agua. Se aferran a la pared mientras avanzan, tropezando contra cestos de mimbre y manzanas arrastradas por la corriente.

La jaula cae y golpea contra los escalones.

El agua la arrastra escaleras abajo.

Puño corre tras ella.

Un remolino la succiona y desaparece. Puño hunde los brazos en el agua. Saca la jaula. El zamuri no se mueve. Tiene la lengua fuera y sus ojos apagados. Sacude la jaula. El Lobo le espera: el zamuri está muerto aunque dicen que no pueden morir. Pero ahí está. Muerto. Puño aprieta las mandíbulas y mete una mano entre los barrotes. La piel del zamuri está fría. Su corazón no late. Escucha un crujido y el dolor sube por su mano. La jaula cae al suelo inundado. Puño lanza un grito y el agua arrastra la sangre que gotea por su brazo. Le quedan dos dedos. El pulgar y el índice. Vuelve a chillar. Sus hombros le encuentran encorvado, apretando la mano contra su costado. Cae hacia adelante. Todo se vuelve oscuro.

Una bofetada le despierta.

Un trozo de tela presiona la herida.

Alguien le sacude por los hombros y habla pero él no escucha. Se mira la mano derecha. Con ella maneja la espada. Con ella bebe cerveza, se da placer, lo hace todo.

El dolor es insoportable.

Ya no llueve y el hedor a alcantarilla remueve su estómago. Corazón carga

con él sobre su hombro. Caminan así durante mucho tiempo. Ya casi ha amanecido y la luz asoma entre las nubes. Hay basura por todas partes. Todo se amontona en los rincones. Cuando lo depositan en el suelo intenta no pensar en su mano. Ha perdido tres dedos.

—¿Habéis encontrado la jaula?

—Sí.

Corazón señala la mole que despunta a sus espaldas. Puño levanta la cabeza. La Torre Blanca. Por fin. Da un paso al frente y respira hondo. Ordena a sus hombres que aguarden fuera y tira de la cadena que sujeta la jaula. Ha sido buena idea. Transportarla así, con una cadena.

Puño se adentra en la torre.

Lleva la mano contra el pecho y camina encorvado. Se siente inútil, viejo y tullido. Deja tras él un surco en el suelo polvoriento. El trayecto le resulta interminable pero debe hacerlo solo. Se detiene junto a una trampilla del suelo. La sala está vacía y la armería desmantelada. Ve marcas rectangulares donde antes colgaban cuadros; telarañas que envuelven bustos deformados; agujeros por donde se cuele el viento. Todo está calcinado y las piedras gotean como cera fundida. En el Dragón Azul cuentan que Emeyroch prendió fuego a la Torre. Dicen mucho y saben poco. Los soldados reventaron como tomates maduros y llovió sangre como hoy llueve agua. Puño se encontraba allí. Fue capitán de Avacornis, ya era viejo entonces y ahora lo es más. Le duelen las rodillas cuando llueve. A veces orina sangre y bebe cerveza para olvidar que tenía un hijo.

Siente golpes bajo la trampilla.

Será un intercambio rápido.

Tira hacia arriba de la manilla y retrocede. Puño estudia al hombre que emerge despacio, resoplando por el esfuerzo, con el rostro congestionado. Tiene la cabeza rasurada y viste una túnica de seda con salpicaduras de lodo. Es torpe. Puño no le ayuda. Aguarda paciente a que salga y muestra la jaula con un tirón de cadena. Aquel hombre se aproxima despacio y se enjuga el sudor de la frente. Puño sabe que es un profesor de la escuela. Sabe muchas cosas de él.

—¿Qué es esto? —Se inclina sobre la jaula—. ¿Una rata?

—Un zamuri.

—Está muy flaco.

—La próxima vez te traeré a uno gordo y con la polla enorme. Si quieres

rasuro su cabeza.

Los labios carnosos del profesor se curvan en una sonrisa.

Palmea la espalda de Puño.

—Servirá. —Arroja la jaula hacia el agujero de la trampilla y se despide—.

Buen trabajo.

Puño respira hondo y aprieta las mandíbulas. Aquel profesor obeso se prepara para descender por la escalera. Tiene que pedírselo. No puede perder sus dedos. Sin ellos nunca tendrá el respeto de sus hombres y perderá el trabajo. Le llama por uno de sus nombres.

—Maese Fiacco —muestra la mano herida—. Te ruego una sanadora.

—No.

—Te lo suplico.

—A la última que envié tuve que matarla.

—¿Qué...?

—Le dijiste que yo era el Lobo.

Su ojo se ve enorme tras la lupa.

Maese Fiacco arruga la nariz bajo la luz de una lámpara. Algo se retuerce entre sus dedos sobre la mesa de trabajo; intenta inmovilizarlo sin éxito. Lo golpea y la sangre salpica el cristal de la lente. Yune asoma la cabeza tras su espalda, sin ver apenas. Está sentada sobre un taburete y el profesor le ha dicho que no se mueva. Le ha dicho también que si desobedece volverá a aquella habitación oscura. Así que no se moverá.

Las baldosas crujen bajo sus pies cuando salta del taburete.

Se acerca despacio, casi sin respirar.

Quiere ver lo que el profesor aplasta contra la mesa de mármol.

Parece un gato pero no lo es. Tampoco es una ardilla. Maese Fiacco abre su abdomen con un bisturí y Yune quiere ver lo que hay dentro. Así que se acerca más. Aquella noche el profesor le había dicho que estaba muy orgulloso de ella. Solo tuvo que cambiar una llave por otra, esa que siempre lleva el anciano borracho, colgada del cuello. Fue fácil. Yune tiene una habilidad especial para pasar desapercibida. Y también para meterse en problemas. En este caso su pecado es la desobediencia, y lo sabe mientras asoma la cabeza por encima de la mesa. Le ha visto introducir objetos dentro del vientre. Objetos de metal. Brillantes. Y quiere verlos.

—Ponte el delantal —le dice—. Acércate.

Yune se ata un mandil demasiado grande, que arrastra al caminar y le hace tropezar. Pero no le importa cuando reconoce al animal de la mesa. Es un zamuri. Sus ojos están apagados. Un tubo verde entra por su boca, atraviesa el estómago y desemboca en un frasco de cristal. La mitad de sus vísceras se desparraman sobre una bandeja y cuelgan por el borde de la mesa. Maese Fiacco coloca en el hueco del abdomen un objeto metálico, con engranajes pequeños que bombean líquido. Sus piezas friccionan entre sí y desprenden calor. A Yune le parece un huevo de codorniz.

—Tienes los dedos finos, sujeta esto y pon la lupa aquí. No te muevas.

El profesor toma la mano de Yune y coloca sus dedos junto al hígado. Siente la vibración de aquel objeto, que se extiende por todos los tejidos, aumentando de prisa la temperatura. Maese Fiacco sonríe complacido y añade más piezas al mecanismo de bombeo. Coloca dos depósitos de cristal, uno de ellos con arena gris y el otro con líquido dorado. Introduce también algo que llama sonda y después algo que llama válvula. Yune no sabe lo que es. Tampoco sabe lo que es un bisturí cuando el profesor se lo pide.

Maese Fiacco endereza la espalda antes de sacar el tubo de la garganta, después corta por encima del estómago y sutura el esófago a la toma de bombeo. Extrae el resto de las vísceras y sutura el vientre con agujas de punta triangular.

—Su piel es dura, parece cuero —explica a Yune—. Ahora échale esto por la garganta. No, así no, con el embudo. Más despacio.

El profesor sonríe cuando la niña vierte el contenido del frasco sin vacilar. Después la aparta de un empujón y sutura rápido las fauces del zamuri, mientras el abdomen se hincha como un odre de agua. Sin mediar palabra maese Fiacco se incorpora, con el zamuri en brazos, y abandona la estancia. El golpe de la puerta oculta hace temblar los frascos de las estanterías.

Yune se queda sola frente a la mesa del profesor.

Recuerda las imágenes en papel, esas que descubrió en el laboratorio. Aquel día durmió sobre cadáveres en la habitación oscura. Y recuerda la técnica de coser y los tubos que entran por la garganta. Comprende que aquellos dibujos, los que tenían forma de aspa, son las piezas metálicas que están dentro del zamuri. Y también los engranajes, y el objeto esférico que coloca en el hueco de las vísceras. Yune se sienta en el taburete del profesor y lo estudia todo con ojos muy abiertos. Sobre la mesa hay marcas de sangre, de sus manos y de maese Fiacco. Ve trozos de piel enganchados a las tijeras; suturas y pinzas dentadas; una caja de tornillos en el borde de la mesa; destornilladores y tenazas, un martillo pequeño que utiliza para romper huesos.

Vuelve a observar las manchas rojas.

Pone un dedo sobre una de ellas.

A Yune le gusta dibujar.

Traza una esfera y dentro de ella varios triángulos, como en una de las ilustraciones que encontró en el laboratorio. Recuerda otros símbolos que dibuja por toda la superficie de la mesa, en el suelo y la pared. Le fascina la textura de la sangre cuando desliza sus dedos sobre ella, para trazar líneas y

círculos y triángulos en secuencias repetitivas, tal y como Yune las recuerda. Cuando el profesor regresa se queda mirando con la boca muy abierta.

—¡Tú! —Le dice, sin saber muy bien qué decir—. ¡Tú... tú...!

—Yo dibujo lo que veo.

—¿Y dónde lo has visto?

—En las hojas que guardé ayer. Y en el libro viejo.

Maese Fiacco abre el baúl y remueve los papeles de su interior.

Examina varios libros y pasa las páginas a manotazos.

Yune no comprende por qué al profesor le tiembla la barbilla.

—No encuentro esos dibujos ¿Dónde están?

—En la caja de acelgas.

—¿Qué...? —Maese Fiacco agita las manos.

—Es donde duermo.

El profesor la observa durante mucho tiempo. Abre el cajón lateral de su escritorio, toma un papel y comienza a escribir. De tanto en tanto se vuelve hacia Yune. Parece preocupado. Dice que es una lástima. Dice que tenía aptitudes. Que le gustaba. Yune no sabe de quién habla. Maese Fiacco dobla en tres el papel y estampa un sello con forma de lobo sobre el lacre. Después sonrío y le tiende una carta.

—Ve al Dragón Azul y entrégasela a Puño. Solo a él. Si tienes algún problema muestra el sello.

—¿Dónde está ese sitio? ¿Quién es Puño?

—Pregunta por ahí —gruñe—. No soy tu niñera.

Yune corre a toda velocidad por el pasillo y salta escaleras abajo.

Cuando llega al patio lo encuentra atestado de estudiantes en prácticas.

Durante el día las puertas permanecen abiertas y siempre hay Durmientes esperando turno. Los alumnos practican sobre ellos a cambio de una hogaza de pan y un cobre. Yune se detiene. Ve ancianos y tullidos en carros de madera, con muñones podridos y vendas rezumando pus. Ve embarazadas que sujetan la carga de su vientre y lo venden. Ve mendigos que caminan arrastrando los pies, con rostros demacrados y bocas sin dientes. Le llegan gritos desde todas partes. Los estudiantes rompen brazos y luego vuelven a sanarlos. También atornillan prótesis de hierro por tres cobres y dos noches en la escuela.

Por quince cobres amputan una pierna y la intercambian por otra. A veces las

cosas salen mal, a veces se desangran y Maese Fiacco utiliza los cadáveres en sus clases. Hace disecciones y practica suturas con los de primero. Para eso van a la escuela, para utilizar el Don de la sanación y también para curar sin él. Y todos aquellos Durmientes acuden en rebaño y se venden como la carne de ternera en el matadero. Yune no lo comprende.

Camina deprisa entre la multitud y se dirige hacia la puerta.

En aquella zona se acumulan camillas contra el muro y los estudiantes limpian sangre con fregonas. Dejan surcos rojos sobre el empedrado y vacían los pozales en la fuente. Ve piernas amontonadas. Ve riñones en mostradores, como las piezas de una carnicería, cubiertos de moscas y papel de embalar. Yune recoge del suelo un bebé que chilla. Lo sujeta por un pie. Todavía lleva el cordón umbilical y busca el pecho que nunca encontrará. Un profesor se lo arrebató y lo coloca en una carretilla con otros bebés, como si fuera un puesto de berenjenas maduras. Yune sabe que los dejarán sobre mesas de mármol frío, que los utilizarán para sus prácticas de cirugía neonatal. Sabe que los estudiantes se amontonarán alrededor. Que morirán después y comprarán más. No quiere mirarlos.

Cuando sale al exterior la fila continúa calle abajo.

A casi todos les falta un brazo o una pierna.

Todos tienen hambre.

Yune camina a lo largo del muro y se cruza con vagabundos en muletas que devoran trozos de pan. Acelera el paso. Toma la calle principal y corre a toda velocidad. Pronto alcanza el barrio Durmiente y sus casas torcidas. Todavía escucha el llanto de aquellos bebés y el sonido de las sierras. Los tiene en su cabeza. No lo soporta. Cuando ella nació un Ghyldif le dijo que jamás tendría miedo. Le dijo que se llamaría Yune, que viviría escondida entre los Durmientes. Y eso hace. Pero ahora tiene miedo porque algo no va bien en Avacornis. Tiene pesadillas que no consigue recordar al despertar.

Poco a poco esa sensación desaparece y hace lo mismo de siempre. Pensar en un lugar y encontrarlo después. Porque siempre sabe llegar. Porque conoce cualquier rincón de cualquier ciudad, incluso conoce la ciudad sin nombre. Durante mucho tiempo Yune pasea con las manos a la espalda, curiosa en las viviendas y hurga en sus basuras. Le gusta estudiar los desperdicios. Le gusta observar al vecindario, escuchar sus sonidos, ver, oler, tocar. El tacto de un muro. La arena bajo sus pies, el calor del sol. Detiene su vagabundeo y sonrío. Una vez más lo ha conseguido. Lo ha encontrado. El Dragón Azul. Ya había

estado allí antes, en el día del mercado, cuando acompañó a Kora. Jamás olvida un lugar.

Recuerda el edificio de la taberna encajado entre casas abandonadas, con malezas sobre el tejado y dibujos de colores en la pared. A Yune le gustan aquellos dibujos. Hay mujeres de tetas grandes y hombres con una espada entre las piernas. El cartel desvaído de la taberna cuelga sobre una ventana tapiada, con líquenes incrustados y manchas de humedad. Junto a la entrada alguien ha dibujado la cabeza de un lobo y la pintura gotea hasta el suelo como sangre. Ve a muchos Durmientes dentro y fuera del Dragón Azul. Escucha sus carcajadas. Le llega olor a cerveza agria, a mejillones con tomate y a criadillas en salsa de cebolla. Yune prefiere borrachos contentos a mendigos sin piernas, así que empuja con las dos manos y cruza la puerta sin vacilar.

En la celda hace frío y corre el viento.

Crodak escucha zamuris escarbando al otro lado de la pared. Estira una mano y sacude al niño feo que duerme junto a él. Aquel niño también ha viajado dentro de la quimera, igual que otra niña a la que serraron sus brazos. Esa niña llamaba idiota a Crodak, pero ahora él está vivo y ella muerta.

—¡Ya llegan!

—Déjame —El niño feo se hace un ovillo.

—Traen la cena —Crodak chillá—. ¡Ya llegan, ya llegan!

—No tengo hambre.

—¡Hoy quiero hígado de Meli! ¿Lo traerán? ¿Sabes si lo traerán? ¿Lo sabes? ¿Eh?

—No me hables, retrasado de mierda.

El niño feo se llama Ylme y apoya un codo contra la pared.

Sus arcadas resuenan como el día en que la quimera los vomitó. Crodak sonrío. Insultaron a la criatura y después la enjaularon, como a él. Su estómago se remueve inquieto. Sólo come una vez al día y no dispone de letrina. Asterkia se llevaría las manos a la cabeza si lo viera rodeado de excrementos, pero ahora no se encuentra allí para ocuparse de él. Nadie cocina su plato favorito ni le limpia cuando se hace pis. Crodak no sabía que el hígado de una niña fuera tan bueno, pero los intestinos son amargos y huelen mal. Meli era la niña a la que serraron sus brazos. Los hombres del delantal dijeron que con ellos ganarían una triada de oro. Dijeron que el Lobo los quería para un experimento.

Crodak no comprende lo que eso significa, pero tiene memoria para las palabras y las repite. Trasplante, susurra en la oscuridad. Experimento, experimento, experimeeeento. De noche grita como Meli cuando el serrucho rompía sus huesos. Es un juego divertido. Los más pequeños chillan y se acurrucan contra la pared. Después les escucha sollozar pero en la oscuridad no ve el agua que sale de sus ojos. Crodak nunca llora. A eso no sabe jugar.

—¡Abre de una vez! —Alguien grita al otro lado de la puerta—. ¡Abre ya!

—No encuentro la llave.

—Mierda de manco...

—¿Manco yo?

Crodak ladea la cabeza.

Escucha gruñidos, el sonido de una espada contra otra espada.

La puerta cruje con un golpe y tiembla. Después escucha insultos, maldiciones y carreras. Otro golpe; un gemido ahogado; el sonido de un arma al caer. Silencio. El chirrido de la llave precede al portazo contra la pared. Crodak encaja el rostro entre los barrotes, quiere ver lo que sucede. Primero entra un hombre que lleva un brazo contra el pecho, porque dice que un zamuri le ha mordido. Le sigue otro hombre que cierra la puerta. A ese le llaman el Boticario. Es muy antipático y no le gusta a Crodak. El otro sí.

—No vuelvas a llamarme manco. No lo hagas o te meteré un palo por el culo.

Ese es el hombre sin dedos. Trabaja para el Lobo. El otro también, todos allí trabajan para él. Crodak observa al Boticario mientras arroja una palada de carbón al brasero, que retumba como una campana rota. El Lobo les dijo que todo debía estar preparado. Crodak lo recuerda. Y recuerda también a los niños llorar. Crodak se enfada porque no puede hacerlo. No puede porque tiene los ojos secos. Asterkia siempre se lo recuerda y a él no le gusta que se lo recuerden.

El hombre sin dedos enciende varias lámparas de aceite para iluminar el laboratorio. Después gira a la derecha, junto a la mesa de piedra, y se adentra en la oscuridad del pasillo. Camina hacia ellos. Los niños. Hay dos celdas a cada lado y una jaula que cuelga desde el techo, pero solo quedan Ylme y él. Y el niño que duerme en la mesa de piedra. Ayer eran siete.

Crodak escucha una maldición.

El hombre sin dedos arrastra un pozal a patadas.

Se detiene frente a su celda y arroja pan seco y mejillones. Crodak se abalanza sobre ellos con un grito. Adora las conchas y aquel hombre sonrío. Crodak sabe que le llaman Puño. Sabe también que está preocupado, como lo estaba Chotacabras antes de partir. Le mira con esos mismos ojos y le tiemblan los labios.

Puño le ha dicho que morirá si no consigue escapar.

Eso fue ayer. Hoy le trae conchas.

—Mañana berberechos —susurra—. ¿Te gustan?

—¡Sí!

—Bien, ahora come.

Crodak es un niño obediente y mastica el pan sin vacilar. Ylme es tonto porque no sabe jugar a comer. Asterkia dice que así las personas mueren. Meli ya no puede comer ni dormir, la guardaron en un pozal y la cocinaron después. Por eso está muerta.

Puño mueve sus dos únicos dedos.

A Crodak le llega el olor podrido de su carne.

El Boticario dice que va a perder la mano, que se la tendrá que cortar si quiere vivir. Crodak eso no lo entiende. Y Puño no quiere cortarse la mano. Crodak encaja la cabeza entre los barrotes y observa al hombre de las conchas cuando se retira a la sala central. Allí hay muchas pinzas y tenazas que cuelgan de la pared. Sobre una mesa de piedra duerme un niño del que solo puede ver sus pies. También distingue las correas de la mesa y un pozal sucio bajo ella.

La espalda de Puño desaparece al rodear la mesa y Crodak estira el cuello. Otra vez regresa ese sonido. Lo escucha desde que ha despertado, dentro de su cabeza, detrás de los ojos. Tic-tic-tac. Todo el tiempo, más allá de la celda, más arriba de las escaleras. Tic-tic-tac. En la oscuridad. Cada vez más fuerte, más cerca, más rápido, como el palpito de un corazón.

Un grito interrumpe el sonido que atormenta a Crodak.

Le sigue una succión fuerte, como de tubería atascada, y después el goteo de un líquido. Procede del otro niño, el que duerme en la mesa. Escucha pisadas atropelladas y chapoteos. Crodak distingue dos sombras recortadas contra la pared, que se inclinan sobre la mesa y agitan los brazos.

Crodak ladea la cabeza y las sombras se detienen.

Le llega olor a excremento y orín.

—No, no, no... —farfulla el Boticario—. Todo iba bien, mierda joder.

—¿Está muerto?

—Todavía no...

Escuchan un golpe fuerte.

Las tenazas que cuelgan de las estanterías tintinean y una ráfaga de viento arrastra paja húmeda del suelo. Crodak escucha pisadas y retrocede a un rincón de la celda. Tic-tic-tac. Otra vez. Detrás de sus oídos, dentro de la cabeza. Tic-tic-tac. Vuelve, vuelve el ruido. Tic-tic-tac. Solo Crodak puede escucharlo como un desgarró en su mente.

El hombre que acaba de entrar dice que ha rechazado el condensador de utrukka. Necesita otro niño. El Boticario abre la celda de Crodak y la paja

cruje bajo sus pies. Suelta los grilletes de Ylme y lo carga sobre el hombro. Se le ve diminuto, sus puños infantiles golpean la espalda del gigante, que sale de la celda y regresa al laboratorio con paso firme.

Tic-tic-tac.

Crodak asoma la cabeza.

Al hombre que ha llegado le llaman el Lobo.

Ve tres sombras alrededor de la mesa, ve el pie de Ylme atado con una correa. Tic-tic-tac. Ylme llora y Crodak quiere llorar también pero no sabe. Escucha un gorgoteo y un líquido que salpica. El pie de Ylme se sacude contra la mesa. Aquel sonido resuena por todo el laboratorio.

Ylme grita y su grito parece el de un animal.

Escucha resoplidos y cuchillos que rebotan contra el suelo. Crodak ya no ve el pie. Se aferra a los barrotes. Escucha pisadas y cristales rotos. Se proyectan cuatro sombras contra la pared. Ve a Ylme correr junto a la mesa, arrastra cuerdas rojas y blancas mientras se aferra el vientre con las manos.

Ylme choca contra la puerta, la abre y escapa. Crodak escucha al Boticario gritar. Escucha a los zamuris correr. Tic-tic-tac. Escucha un grito largo y salvaje; dientes triturando huesos; el chapoteo de muchas lenguas.

—¡Manco de mierda! —El Boticario golpea la mesa—. ¡Le has atado mal!

—Silencio —susurra el Lobo.

—¡Tu te encargabas de los pies! ¡Has sido tú!

—¡Silencio!

Un brazo de Ylme rueda y cruza el umbral del laboratorio. Los dedos de aquella mano se mueven como una araña, el brazo reptante por el suelo dejando atrás un surco de sangre. Se choca contra la pared. Escarba en la piedra.

—¡La fórmula ha funcionado! —aúlla el Lobo.

Y pide otro niño.

Esta vez es el turno de Crodak.

El Lobo le ha ordenado que espere y eso hará. Esperar sobre un taburete porque es bueno y obediente. Asterkia le ha educado bien. El Boticario friega el suelo. Puño esparce serrín y coloca los embudos en agua limpia. Crodak balancea las piernas, mira a su alrededor, sonrío. Nunca ha estado en esa parte del laboratorio. Hay un brasero que da calor, una mesa central y bancales de mármol. Al fondo ve una estantería y sabe que por allí entra el lobo. Ve muchos libros también. A Crodak le gustan los libros. Puede memorizar páginas enteras y recitarlas después.

—Necesito pinzas pequeñas.

—¿Dentadas?

—Sí, esas mismas.

El cuerpo voluminoso del Lobo se inclina sobre la bancada, con la mano en alto, mientras aguarda a que el Boticario coloque en ella lo que demanda impaciente. Crodak se endereza para observar las piezas que el profesor manipula; cuerdas elásticas, engranajes dentados y destornilladores.

Puño se acerca a Crodak, le golpea en el hombro y se dirige después hacia el fondo del laboratorio. Empuja la estantería con el codo. La puerta oculta se abre. Le dice a Crodak que corra, que suba por una escalera de caracol hasta la escuela, que allí estará a salvo. Un tal Dalcido le protegerá. Pero Crodak le observa sin comprender y permanece inmóvil.

—¡Venga, mocoso! —El Lobo no levanta la mirada de su rincón—. Túmbate allí.

Crodak obedece como Asterkia le ha enseñado. Sonríe cuando el Boticario sujeta sus tobillos y muñecas con correas de cuero. La mesa está fría y huele raro. Quizás a pis, o al líquido que sale del estómago. Lobo se acerca con una bandeja que tintinea entre las manos. A Crodak no le gusta.

Puño se vuelve hacia la pared.

Dice que no quiere mirar, dice que está mareado.

El Boticario coloca un cubo oxidado junto a la bancada y ordena el instrumental sobre una mesita auxiliar. Cinco mangos de bisturí, pinzas grandes y pequeñas, tijeras y fórceps, portaagujas y suturas. Todo está en orden. Eso dice. Después desnuda al niño, rasga su ropa con un cuchillo y la quema en el brasero. A Crodak se le eriza el vello cuando siente el tacto frío de la piedra. Arquea la espalda y se remueve incómodo.

—Tengo hambre —protesta.

—Esto se atasca —El Lobo gruñe—. Trae cinco válvulas. ¡Boticario, es para hoy!

—¿De qué tamaño?

—Rata o conejo. Cualquiera de las dos.

Los engranajes mecánicos tintinean entre los dedos gordos del profesor. Tic-tic-tac. Como el pálpito de un corazón. Tic-tic-tac. Aquel sonido se le mete en la cabeza a Crodak.

—¿Por qué no te has escapado? —susurra Puño—. Escúchame coño, te estoy hablando.

—¡Escucho el sonido en mi tripa que sube y baja! —Chilla el niño—. ¡Quiero silencio, silencio, silencio!

El Boticario rebusca entre las cajas, el Lobo pone una lupa frente a sus ojos.

—Pero ¿qué estupideces dices?

—¡Mariposas no!

—Puño haz que se calle —ordena el Lobo—. Encárgate tú.

—¿Yo?

—Quítale el estómago, ahí tienes un pozal. Tíralo ahí.

Puño se inclina sobre la mesa con el rostro empapado en sudor. Crodak ríe al sentir el frío del cuchillo. Puño aprieta la empuñadura y le tiembla el brazo.

—Muerde esto —Pone una tira de cuero en su boca—. ¡No, no lo escupas!

—Necesita mi cuerpo, la jaula está rota.

Puño resopla y da la espalda a Crodak. Avanza tres pasos hacia la puerta trasera. Se golpea la frente muchas veces. Regresa. Apoya el filo del cuchillo sobre el abdomen del niño. Habla consigo mismo. Dice que podría cortar las correas, que podría ayudarlo a escapar. Pero hunde el cuchillo y desgarró su vientre. Crodak aúlla. Corren lágrimas por sus mejillas. Ya sabe llorar. Y sabe también que la canción del lobo viajará lejos, que el chotacabras se alzaré en vuelo y despertarán los demonios bajo tierra. Ve el Azul. Ve un ejército. Ve el principio y el final sobre un patíbulo de huesos. Eso es lo que ve, mientras su estómago flota en un cubo de agua roja.

El vino especiado gotea como sangre sobre la mesa.

Asterkia hunde la cabeza entre sus manos. Lleva la saya sucia, el peto de cuero mal ajustado y con el correaje a medio atar. Bebe otro trago de la jarra y golpea la mesa. En aquella taberna de reclutamiento solo quedan viejos y tullidos. La guardia de la ciudad se ha llevado a todo hombre preparado para luchar. A todos menos a ella. Asterkia había aguardado paciente en la fila. Se arregló el cabello, sacó brillo a su falcata. Cuando se presentó ante el capitán la estudió de arriba a abajo, como quien estudia a un caballo defectuoso.

Le dijo que era una mujer.

Los guardias se rieron de ella. Se frotaron la entrepierna y le dijeron que podría sujetar sus pollas como su espada champtaliana. Que podría cabalgar todas las noches, y lo decían moviendo las caderas adelante y atrás. Se lo decían mientras ella decidía si reventaba sus huevos o sus dientes. El capitán metió una mano bajo su pantalón y hundió un dedo. Lo movió adentro y afuera como la polla diminuta de un enano. Y ella no hizo nada porque quería el trabajo. Lo hacía por Crodak. Solo por él.

Todavía les escucha reír.

Todavía recuerda ese dedo dentro de ella.

Asterkia pide otra jarra de vino y añade un pellizco de Fuego al vaso. Está nerviosa, lo necesita más que cualquier otra cosa. Sus manos tiemblan cuando se lo bebe de un trago. El Fuego la hace olvidar. Y quiere olvidar cuando regresó después del anochecer, cuando no encontró a Crodak en su habitación. Quiere extirparlo de su mente como si fuera una muela podrida. Así que bebe y deja que el dolor la abandone. Le ha perdido. Es lo que hay. Weerm y Asterkia recorrieron las calles en su busca. Nadie lo ha visto. Ni los vecinos, ni los jornaleros, ni el panadero de la plaza ni los niños con los que juega. Todos mienten y Asterkia lo sabe. Todos se encogen de hombros cuando ella pregunta. La piel de Crodak es negra; su acento champtaliano, una maldición.

Juró que protegería a Sabinda pero saltó desde una ventana.

Juró que cuidaría de Crodak pero ha desaparecido.

Promesas que nunca debió hacer.

La jarra vuelve a estar vacía y pide otra. Sujeta a la camarera cuando regresa y la obliga a sentarse junto a ella, arrugando los labios en una sonrisa forzada.

—Soy Asssterkia —le dice.

—Se-señora. Tengo que trabajar, tengo hijos y no puedo...

—Jamásss podré engenbrar hijos. Ni parir.

Bebe otro vaso con vino y Fuego.

La mezcla es tan amarga como su existencia. Pronto siente el calor que se extiende por todo su cuerpo. Revive el momento en que el capitán hurga dentro de ella. Con un dedo, catando la humedad de su interior, chasqueando los dientes. Asterkia levanta su dedo corazón. Reventará el culo del capitán con ese dedo. Eso hará. El Fuego le dará fuerza. El Fuego.

—Le odio —masculla—. ¿Dónde está el cabrón? ¿Se ha ido?

Arroja el vaso contra la pared. Estalla junto al grito de la camarera.

La muchacha cae de la silla y pide auxilio a los cuatro reclutas que acaban de entrar.

Los labios de Asterkia tiemblan en una sonrisa contenida. A ellos les han contratado por sus huevos, porque tienen barba, porque son hombres. Porque sí.

—¡Ayudadme! —La camarera chilla—. ¡Está loca!

Uno de los hombres camina hacia ella y posa una mano en el hombro de Asterkia. Ella se gira despacio y deja que aquel hombre grave en su mente el rostro que lo va a matar.

—Soy una mujer —le dice—. Y tengo más juevos que tú.

—No busco problemas, solo quiero que...

Asterkia estampa un puñetazo en su boca.

No vuelve a levantarse.

Sus compañeros la rodean, todavía no saben que ha tomado Fuego.

Lanza a uno contra el techo, sus huesos crujen y queda enganchado de la lámpara. Al otro le da una bofetada y barre mesas con el cuello roto. Al tercero le deja escapar porque se orina en los pantalones. Pero eso no hace que Crodak regrese, y no sabe si reír o llorar cuando la clientela huye en estampida de la taberna. Persigue a la camarera entre sillas y cristales rotos.

—¡Más vino! ¡No, tú no, él! —Señala al tabernero—. ¡Quiero que me sirva un hombre!

El tabernero trae una copa de cristal champtaliano, su rostro tiembla con una sonrisa complaciente.

—Fuera de mi vista —le dice—. Ahora.

Bebe a sorbos mientras le ve saltar por una ventana de la cocina.

Asterkia sujeta a la camarera por un brazo.

—No, no... porfavorporfavor... te lo ruego, no...

—¡Deja de llorar! —La sacude—. Yo no estaba cuando Crodak se marchó. ¿Sabes lo que hacía? Me follaba al casero porque le debía dinero. ¡Lo hacía por Crodak! ¡Por ese retrasado de mierda!

—¿Quieres dinero? Está debajo de la barra en una caja fuerte.

—Ha desaparecido y nadie lo ha visto.

—Tengo la llave.

—No sé dónde está.

—Aquí entre las botellas.

—¡Nadie lo ha visto! Pero ¿qué puta mierda de ciudad es esta? ¿Cómo no le van a ver?

Escuchan un portazo.

Asterkia se gira y sus ojos arden cuando reconoce al capitán de la guardia. El tabernero se asoma tras él y la señala con un dedo. Dice que ha destrozado su local, que ha matado a los reclutas. Asterkia solo tiene ojos para el capitán. Avanza y tropieza con un taburete. Quince veteranos la rodean. Siente sus miradas perrunas, sus dientes apretados.

El rumor de cristales rotos precede a la pelea.

Cuatro guardias aúllan en el suelo. Asterkia arroja a un quinto contra la barra y las botellas de licor revientan. Durante un instante escucha su propia respiración. Siente que algo no va bien, que tiene frío y calor, que sus manos tiemblan descontroladas. Está demasiado borracha. Una patada en el vientre le arranca un grito. Se queda sin aire, sin arrojo, sin fuerza. Cae de rodillas. Cinco guardias la inmovilizan. Asterkia maldice mientras el capitán se detiene ante ella. Sujeta su mandíbula, la gira a un lado y al otro, la abofetea después para demostrar quién manda. Aquella mañana había dicho que las mujeres solo servían para follar. Vuelve a repetirlo, escupiendo aquellas palabras como pan enmohecido.

—¡Capitán! ¡Esa puta ha empezado la pelea! —grita el tabernero—. ¡Ha

destrozado mi local!

—¿En cuánto valoras tu pérdida?

El hostelero camina rápido entre las mesas, cuenta con los dedos de una mano y mueve los labios.

—¡Tu local vale una mierda!

—Al menos tengo algo, puta. ¿Qué tienes tú?

—Tengo dos manos que arrancarán tus entrañas.

El capitán chasquea la lengua.

—Es una lástima, gatita. Podríamos haber llegado a un acuerdo.

—Vamos —susurra uno de los guardias—. Será divertido, nadie se enterará si cerramos la puertas.

Seis de sus hombres yacen fuera de combate. Es lo justo.

Cierran los postigos y atrancan la puerta. Empujan al tabernero fuera del local, le dejan aporreando su propia puerta mientras discuten sobre quién será el primero. Se organizan en dos grupos; uno despeja el comedor y arrastra las mesas contra la pared, el otro grupo desarma a la mercenaria y recoge los cobres y platas que circulan de mano en mano.

La sueltan en el centro del círculo que ellos mismos forman.

El capitán decide ser el primero.

Se quita el cinturón y lo arroja al suelo. Todos chillan a su alrededor y cierran el círculo. Nunca había creído en aquel rumor, el de las peleas clandestinas. Pero ahí lo tiene. Y sobrevivirá porque ella es Asterkia de la familia Keth-Naya, porque es una esclava de piel blanca. Es dura como las rocas, fiera como una tempestad. Eso se dice. Se lo dice y no ve llegar el puñetazo.

A partir de ese momento todo sucede rápido.

Llueven patadas y gritos, empujones y cerveza. No recuerda caer pero allí se encuentra otra vez, en el suelo, cubierta de sangre. El capitán patea a la mercenaria y la puntera se le incrusta en el vientre, como si aquella bestia quisiera arrancar su útero a patadas. Y ya no lo tiene. El útero con el bebé. Asterkia siente muchas manos sobre ella. Maldice por su estupidez. El Fuego muere antes con el vino, pronto no podrá caminar y necesitará antídoto o más utrukka. Se lleva una mano temblorosa al cinturón. Han arrancado todas sus pertenencias.

—Ríndete —El capitán sonríe—. Deja que mis chicos pasen un buen rato.

Asterkia encaja otra patada del capitán. Sabe que juega con ella. Sabe que

castiga sus costillas solo para cansarla. Retrocede hasta chocar contra los guardias que cierran el círculo. La empujan. Está pálida. Tiene frío y calor y sus piernas se derriten como cera al sol. Se incorpora despacio. Lanza puñetazos al aire. La empujan de un lado para otro. Escucha risas. Las cicatrices que deforman su vientre quedan al descubierto. Perdió a su hijo, lo perdió todo aquel día y se burlan de ella. Los matará a todos. Regresan las risas y los empujones y los golpes. Dicen que es vieja, que ya está usada. Que pelea como un hombre. Que lleva pantalones. Dicen que la enricularán. Al capitán no le gusta y la cede con una sacudida de mano. Los guardias reclaman su trofeo, comienzan las peleas.

Uno de ellos saca un puñado de utrukka.

Asterkia se lo arrebató. Es rápida. Está desesperada.

El efecto llega rápido y se lleva los dedos al cuello. No puede respirar. El calor arde en sus entrañas. Un guardia la abofetea. Asterkia sonríe. Tiene un brazo entre sus manos. Un brazo arrancado del guardia. El hueso asoma y gotea sangre. Siente los gritos de alarma, siente el círculo que se abre. Asterkia arroja el brazo a los pies del capitán, que toma rápido una espada y ataca. Ella da vueltas a su alrededor. Salta primero sobre un pie y después sobre el otro, como una niña traviesa, como un gato jugando con su cena.

—¡Coge un arma y lucha! —chilla el capitán.

Las espadas entrechocan.

Asterkia acorralla al capitán contra la pared y chilla victoriosa. Un escudo se le interpone, gruñe enfurecida, carga contra él. Siente un crujido. Escucha su propio grito. Retrocede, sacude la cabeza y mira confusa a su alrededor. La sangre gotea por su cuello pero no hay dolor. Solo un vacío insaciable. Solo hambre. Solo odio. El capitán lanza un estoque hacia su pecho. Asterkia bloquea el ataque de un manotazo. Todo se mueve despacio para ella. Ve huir al capitán, ve el miedo en sus ojos. Camina tras él y lo derriba. Clava los dedos en su nuca. Siente el crujido del cuello, siente el aire que se escapa tras un grito quebrado. Arroja su cabeza contra el techo y lanza un aullido salvaje.

Los guardias corren hacia las puertas atrancadas. Todo se vuelve confuso. Escucha el sonido de muchos pies a la carrera. Huele la sangre y la carne y las vísceras derramando el contenido que lame con ansia. Lo mismo sucedió aquel día, cuando asesinaron a la Voz de Champtalion. Cuando la guerra comenzó. Cuando llegó el ejército de hierro. Cuando murió Subikan y nació Chotacabras. Asterkia cae de rodillas y se mira las manos. En algún momento

de lucidez ha tomado el antídoto. Se frota el rostro. No recuerda nada. Ve cuerpos despedazados como en el matadero del distrito norte. Ve sangre salpicada contra la pared, los muebles destrozados, el suelo cubierto por una pátina macerada. Reconoce a la camarera bajo un montón de cajas. Tiene las piernas devoradas. Sabe que ha sido ella. Sabe que ha sucedido otras veces, que volverá a suceder, que es un monstruo. Y quiere olvidar. Olvidarlo todo.

—¡Condensadores! —Dalcido arruga la página—. Evisceraciones, válvulas de metal, engranajes de oro... ¡Técnicas de Trasposición y Permutaciones!

Kora recoge los papeles que su padre arroja.

Dalcido tiene los ojos enrojecidos y le tiemblan las manos. Entra en el aula de botánica cuando los alumnos abren sus libros por la página cuarenta y tres. Todos se incorporan alarmados. Saben que el director pierde la cabeza, que por las noches pasea desnudo con una botella de licor. La Voz permite aquello, como también permite que su hija Durmiente viva en la escuela. Nadie puede comprenderlo.

—¿Dónde está? —grita a la profesora—. ¿Dónde?

—¿Quién?

—¡La esclava!

—Ha salido.

—¿Y una esclava puede entrar y salir de la escuela sin mi permiso?

Dalcido no aguarda contestación. Abandona el aula arrastrando a su hija por el brazo. Hace otra bola de papel y la tira al suelo. Kora la recoge.

—Y ahora una técnica de Reversión. —Arroja la última hoja—. ¡Todas prohibidas! ¡Todas, todas!

Kora retrocede contra la pared y cierra los ojos.

—¿De dónde las ha sacado?

—No, yo no, lo siento, no... No...

—He encontrado estas hojas donde duerme, en el rincón de las verduras. ¿De qué libro las ha arrancado? No queda ninguno en la biblioteca, tampoco en las aulas ni en los laboratorios.

—¿Q-qué?

—¡Yune, la esclava! ¡Tú la trajiste el día de la ofrenda! ¡Maldita sea, nunca te enteras de nada!

—¿Ella?

—¡Sí, la ayudante de maese Fiacco!

Dalcido guarda silencio repentino y recuerda.

Aquella tarde se había encontrado a maese Fiacco en la cocina, revolviendo entre las acelgas. Decía que necesitaba verduras para un experimento. Se le veía nervioso. Dalcido no se había dado cuenta entonces, tenía prisa. Kora llegaría pronto y no quería que ella le encontrara allí, amorrado a la botella, con aquel camión viejo en mitad de la tarde. Buscaría el licor, bebería un par de tragos y se marcharía de allí. Cuando se arrodilló para rebuscar entre las patatas halló aquellos papeles. Salió de la cocina a hurtadillas, con la botella y aquel puñado de hojas bajo el brazo. Una vez más se cruzó con maese Fiacco. Ambos se miraron horrorizados. Dalcido no pudo ocultar la botella, maese Fiacco agitaba los brazos. Entonces no comprendía lo que estaba sucediendo.

Dalcido tiende despacio una mano hacia su hija.

Kora entrega las páginas arrugadas.

Revisa con más atención las ilustraciones y lee cada anotación, cada pie de página y cada palabra marcada. Es la letra de maese Fiacco. Y reconoce también otra caligrafía escrita en tinta verde. Pero es imposible. Se frota los labios y mira hacia Kora.

Tres campanadas indican el cambio de clase.

Escucha el eco de muchas sillas arrastradas, portazos, el murmullo de los gritos que crecen como agua de tormenta. Los alumnos salen de sus clases. A Dalcido le tiembla un párpado. Lanza un gruñido y destroza las hojas que aún sostenía entre sus dedos. Solo conoce a una persona que utiliza tinta verde. Aparta a Kora de un empujón y acomete el inmediato tramo de escaleras. Le siguen las pisadas y las quejas de Kora. Su hija es débil, no merece su apellido. Dalcido alcanza jadeando la segunda planta y toma el pasillo de la derecha para llegar a su despacho. Kora llega un poco más tarde, lo justo para quedar al otro lado de la puerta cuando Dalcido echa el cerrojo. El director observa el forcejeo del picaporte, ve la sombra de Kora moverse bajo el quicio.

—¡Déjame solo, maldita sea!

—Pero ¿qué sucede? —Kora llora—. ¡No entiendo nada!

—¡Los Ghylidif se burlan de mí! ¿No sabes de qué estoy hablando? —chilla furioso—. ¡Márchate, Durmiente! ¡No te necesito!

Las pisadas de Kora se alejan, y también el murmullo de los estudiantes que regresan a sus clases. Necesita un trago. Dalcido se deja caer en una silla y abre un cajón. Saca una botella de licor, la que encontró escondida entre las patatas. La subió al despacho junto con aquellos papeles. Dentro flota la mandrágora; sus raíces se mueven como extremidades retorcidas. Arranca el tapón y bebe un trago largo. El líquido amarillo resbala por su barbilla y gotea sobre su pecho. Da un segundo trago y un tercero.

Se incorpora tambaleante y escupe un trozo de raíz.

Cruza el despacho botella en mano.

Se apoya junto a la chimenea y tantea con sus dedos las grietas que recorren el muro. No recuerda si es la segunda por la derecha o la tercera por la izquierda. Bebe de nuevo. Apoya la mejilla contra la pared y encuentra más hendiduras escondidas bajo el tapiz. Sus manos tiemblan cuando introduce los dedos en un agujero polvoriento. Da un trago. Extrae un rollo envuelto en telarañas. Apoya la espalda contra la pared y se deja caer hasta el suelo. Tiene calor. La chimenea está encendida y el licor arde en su estómago. Desenrolla uno de los papeles. La tinta verde se ha emborronado en algunos puntos pero Dalcido recuerda cada palabra, cada letra, cada pequeña imperfección de su pulso tembloroso. Bebe una vez más y se enfrenta al texto.

Si esto llega a tus manos significará que he muerto, la quimera tiene instrucciones de entregarte entonces esta carta. Te he fallado, esposo mío. No lo supe ver. El Códice Rojo es peligroso. Describe técnicas hasta ahora desconocidas y habla sobre un ciclo que no sabemos interpretar. Entre sus páginas se repite constantemente una figura, relacionada de alguna manera con ese ciclo, que bien podría ser el detonante o un catalizador. Se trata de la Esfinge de la Muerte. Todavía no comprendemos su significado pero desata las perversiones más ocultas de tu hermano. Ya no le reconozco. Emeyroch ha perdido el juicio y pretende invocar a un demonio. Por el momento todos sus intentos resultan infructuosos, no obstante me horroriza pensar que en algún momento lo conseguirá.

Ahora, por favor, te ruego que leas hasta el final.

Emeyroch y yo estudiábamos el Códice Rojo, como bien sabes, y descubrimos una manera de iniciar el ciclo. Quiso hacerme partícipe de sus

artes y me sedujo con aquel experimento. El de la Activación, descrito con sumo detalle en el códice, donde se necesitaba crear vida para completar con éxito el proceso. Y ahí es donde cometí el error más vergonzoso de mi vida. Me quedé embarazada de tu hermano. Es una niña, lo sé, y se retuerce dentro de mí como un parásito. Tengo miedo. Su Don es ponzoñoso.

No puedo extenderme mucho más. Emeyroch sospecha de mi sabotaje contra el experimento y la vida de nuestro hijo Andreith peligra. Sabe que así me controla, amenazando a tu primogénito.

Ya llega. Me va a descubrir.

Te lo ruego, máatala cuando leas esto.

No tengas piedad.

Mi esposo, mi amor.

Jennah

Dalcido levanta la botella y bebe una vez más.

El líquido se derrama por su garganta como por el desagüe de una letrina.

Lanza una carcajada, arroja al fuego la carta de su desgracia. Recuerda aquel día, cuando leyó sus palabras y se rompió por dentro. Cuando Emeyroch asesinó a Jennah. Cuando asesinó también a Andreith y destruyó la escuela. Te perdono, dice, te perdono. Mi amor. Dalcido besa la alianza de su anular y desenrolla con manos temblorosas el otro papel. La caligrafía es muy diferente del anterior. Tiene manchas por todas partes, con borrones de tinta, con gotas de sangre y huellas de roedores. Lo vuelve a leer y cada vez comprende menos sus palabras.

Sueño con gusanos blancos que devoran mis entrañas.

Sueño con ríos de sangre que alimentan a los zamuris bajo tierra. Veo ruinas y mariposas en vuelo sobre cadáveres amontonados. Busco una llave por mil años escondida.

El ciclo ~~se termina~~ empieza.

Perdóname por lo que voy a hacer, perdóname por no cuidar de nuestro hijo Andreith.

El engendro que crece en mí es fuerte y ~~nubla mi juicio~~. Voy a probar esta

noche con un sello una técnica de Permutación. Quiero arrancarle el Don matarlo. No puedo esperar más. La Voz ha prohibido casi todas las técnicas, salvo las de Sanación y las de Alquimia. Yo tengo el Códice Rojo. Voy a utilizarlo. Crearé un círculo de contención bajo la Torre Blanca y me ocultaré allí. Todo está preparado.

Pagaré por mis pecados, que los Ghyldif escuchen mis plegarias.

Jennah

Dalcido arroja el papel al fuego. Sacude la botella una última vez y la tira también. Después estudia sus dedos, deformados por el uso prohibido del Don, en la oscuridad de una prisión subterránea. La Voz no permite símbolos de Contención pero él los emplea constantemente. Dalcido sonríe y sus ojos brillan como acero fundido. Ha permanecido demasiado tiempo dormido.

Sale del despacho a toda velocidad.

Sus piernas recobran la fuerza de antaño y da zancadas entre los alumnos. Levanta la barbilla, aparta el cabello que cae sobre su frente. Cuando Dalcido era joven aquellos mechones tenían el color de la noche. Entonces no bebía en exceso. Había sido buen marido, buen padre, buen director. Había sido la mano ejecutora de la Voz; ahora espera su propia muerte con un demonio en el sótano. Carga con el peso de aquellas ejecuciones que nunca quiso realizar. Treinta inviernos atrás cumplía órdenes de la Voz. Mata a los infieles y alimenta a los zamuris, le decía. Sus viajes de trabajo consistían en dar caza a los nombres de un listado interminable. A eso se dedicaba. Por ello es el director, por ello Kora vive en la escuela y no en el barrio Durmiente.

Jennah nunca supo de aquello y fornicaba mientras estaba fuera.

Con su propio hermano.

Dalcido se apoya, mareado, sobre la barandilla. El licor calienta su estómago y regresa con imágenes del pasado. Pero debe continuar. Por todos los Bendecidos que asesinó en nombre de los Ghyldif, por los que ordenó matar. Por todos ellos se obliga a subir los peldaños, uno a uno, resoplando exhausto. El aire no llega a sus pulmones y la escalera tiembla ante sus ojos. Lanza un gruñido y se golpea la frente con ambas manos. Esas manos que antaño asesinaron infieles. Esas manos que ahora practican sus mismas técnicas prohibidas, aquellas por las que murieron. Técnicas de Contención.

Técnicas de Permutación.

El dolor es insoportable. La desazón nunca desaparece.

Kora no es su hija, es fruto de una traición.

—¡Soy un maldito borracho! —chilla—. ¡Un viejo inútil y borracho!

Algunos estudiantes se asoman por el hueco de la escalera y los más valientes sujetan al anciano por los brazos. Dalcido se da cuenta entonces. La sensación vergonzosa, el olor, la humedad. Se ha orinado. Intenta ocultar la mancha que crece en su túnica. Dalcido resbala y cuelga desde sus brazos mientras un grupo de estudiantes lo suben escaleras arriba. El asesino de Bendecidos ahora es un viejo que se mea por los pasillos.

—Señor director —dice uno de los estudiantes—. Le acompañaré a sus aposentos.

—¡No!

—Podemos acompañarle si lo desea. Sería un honor para nosotros.

Dalcido se coloca las gafas y estudia al grupo a través de sus lentes torcidas. Ve cinco rostros imberbes, sin heridas ni cicatrices, aún sin corromper. La esperanza brilla en ellos como el sol del amanecer. Aprieta las mandíbulas y su barbilla tiembla.

—Antes creía en la lealtad y en todas esas patrañas. Como vosotros ahora. Pero la vida es una furcia descarada y egoísta. ¡No necesito a nadie! ¡Fuera de mi vista!

Deja atrás a los muchachos y abandona la escalera en el tercer piso. Toma sin vacilar el corredor que se dirige hacia los laboratorios, sabe que maese Fiacco pasa allí la mayor parte del tiempo. Ahora Dalcido lo ve claro. Acelera el paso y dobla una esquina, justo para tropezar con un niño rubio que lleva la ropa revuelta. Dalcido aprieta los puños. No va a permitir que los seguidores de Emeyroch perviertan el Don. Camina más rápido a lo largo del corredor y toma el segundo desvío.

Le llega olor a azufre y a huevos podridos.

El laboratorio de prácticas se encuentra atestado, los alumnos ensayan pócimas y ungüentos.

No ven al director, que arrastra las sandalias por el suelo, con la barbilla proyectada hacia adelante como si así pudiera avanzar más deprisa. Pasa junto a la ventana y se detiene un instante. La Torre Blanca despunta por encima de los tejados de Avacornis. Sus entrañas albergan al demonio que destruyó media ciudad. Ni siquiera la Voz sabe de su encierro. Dalcido lanza un

gruñido. Antes hacía cumplir la ley, ahora utiliza símbolos prohibidos y retiene a Mysthael.

Su vida es una farsa y un tormento

Casi ha llegado.

Al fondo del pasillo se encuentra el despacho de maese Fiacco. Sodomita, gruñe Dalcido, pervertido seguidor de Emeyroch. El director abre y cierra los puños y reanuda la marcha. Le ha dejado hacer cuanto ha querido. Eso se va a terminar. Siente movimiento a su espalda, de un bulto que se oculta en la sombra. Dalcido maldice y regresa sobre sus pasos. El bulto intenta ocultarse entre la pared y la estantería, cuando ve al director caminar en su dirección. Deja caer un objeto punzante que rebota contra el suelo.

—¿Qué haces aquí?

—Nada.

—¡Responde!

Kora esconde las heridas de su brazo.

La manga, el delantal y el suelo están manchados de sangre.

Dalcido la sujeta por la muñeca y tira de la manga hasta descubrir su piel. Estudia las cicatrices. Son marcas indelebles como gusanos de mosca horadando la carne. Son el resultado de las técnicas de Reversión. Dalcido toma su otro brazo y rasga la tela. Más cicatrices. Suturas dehiscentes, drenajes y heridas infectadas. Kora se aplasta contra la pared y mira con ojos enrojecidos a Dalcido. Señala después hacia la puerta del despacho, donde cuelga un cartel torcido con la rúbrica de no molestar.

—He escuchado jadeos y golpes contra la pared.

—¡Has usado una técnica de Reversión! —Señala sus cicatrices—. ¿Sabes lo que eso significa? ¿Lo sabes?

—Es un niño malo y a él le gustan los rubios. No debe enfadar así a maese Fiacco, le follará fuerte y le pegará. Eso le gusta. Pegar. No debe ofrecer resistencia, no, no debe... Le dolerá mucho.

—¿Dónde has aprendido la técnica? —Sacude a Kora por los hombros—. ¿Quién te la ha enseñado? ¡Responde!

—Antes metía su lengua en mi boca, cuando era niña. Ahora le doy asco porque tengo tetas. A ti también te doy asco. Soy Durmiente, ya ves. Siempre decepciono a alguien.

El director la mira horrorizado.

Ahora lo comprende. Jennah había convertido a su hija en una Durmiente.

Decía que era ponzoñosa, que Emeyroch había activado en ella el ciclo. Dalcido retrocede unos pasos y la estudia pensativo. Es fea y desaliñada, ni muy alta ni muy baja, con un rostro de ojeras perpetuas. Nunca le ha preocupado su aspecto pero en aquel instante siente la rabia desmesurada que alberga su corazón.

—¡Lo sabía! —grita de pronto—. Maese Fiacco lo sabía, ¡ya lo sabía! ¡Lo que hizo Jennah contigo!

—Al niño rubio se lo ha follado.

Dalcido se lleva las manos al rostro.

Ahora lo comprende todo. Ahora. Yo me encargaré de su educación, le había dicho el profesor, no pierda el tiempo con ella. Y Dalcido le dejaba hacer, porque estaba buscando a Emeyroch, porque tenía un demonio al que interrogar. Los años pasaban y sus fuerzas menguaban. El director continuaba con la búsqueda del hermano que le traicionó, mientras se destrozaba los dedos con las técnicas prohibidas de Contención. Y maese Fiacco trabajaba en la sombra para Emeyroch, pervirtiendo más y más el Don sellado de Kora, despojándola de su inocencia infantil. Todo eso delante suyo. Delante del director, del borracho viejo e inútil. Así actúa su hermano. Siempre. En la sombra.

Da un tirón a su camisa y se arranca la llave del cuello.

Dalcido lo supo desde el primer momento.

Lo supo y ahogó esa revelación en licor de mandrágora. Ahora sonrío y se dice que si maese Fiacco quiere un demonio, lo tendrá. Y en ese preciso instante sabe que algo no va bien, porque la primera palabra que acude a su mente es Mysthael y eso siempre significa problemas.

Contiene la respiración.

La contiene y aprieta los dientes.

Siente frío de pronto. Siente el eco lejano de su viejo corazón. En el cuello, en los oídos, en los ojos. Un sudor helado gotea por la frente, despacio, surcando con esfuerzo la piel arrugada del anciano. Las gotas resbalan hasta la barbilla, flotan en el aire y se estrellan contra el mármol. Dalcido deja caer la llave y retrocede unos pasos. Se mira la mano. Tiene el vello erizado. Cruza una mirada con Kora, ve el terror en sus ojos. Después todo se vuelve blanco. Siente un golpe contra el pecho que arranca el aire de sus pulmones. El suelo tiembla. Sacude sus rodillas, sus brazos, sus pocos dientes. Los libros caen de la estantería y los cristales estallan. Escucha el sonido de una avalancha sobre

él, en una cascada de piedras y tierra. Se ve arrojado contra la pared, contra la estantería que se desmorona en un suelo agrietado .

Abre los ojos dentro de una nube polvorienta. Hay escombros que siguen cayendo, no encuentra a Kora. Intenta arrastrarse. No se puede mover. Un grupo de estudiantes rodea su cuerpo dolorido. Le hablan. Abren y cierran sus bocas. No consigue escucharles. Tiene un enjambre de mil abejas alojado en sus oídos. Boquea aturdido. Sus piernas flaquean y le sientan en una piedra. Alguien abanica su rostro con las páginas desprendidas de un libro. Tose. No llega el aire a sus pulmones. Cada vez salen más alumnos de los laboratorios, cojeando y llorando. El corazón retumba en sus oídos. Emeyroch, farfulla el anciano, Emeyroch. Su voz suena rota. Llegan más estudiantes que se amontonan a su alrededor. Los mayores incorporan al anciano. Señalan con brazos temblorosos hacia la ventana derruida, hacia la columna de humo que trepa por el horizonte. Dalcido ahoga una exclamación.

La Torre Blanca ha desaparecido.

Puño se siente como una gallina sin cabeza chocando contra la pared. No sabe muy bien qué hace en el Dragón Azul, ni por qué su mano tiembla cuando sujeta una jarra de cerveza. Con esa misma mano apuñaló al niño champtaliano. Sabe que es cosa del Lobo lo de aquella otra niña, la que pasea entre los borrachos de la taberna con las manos a la espalda. Es el tipo de niños que busca el Lobo. Un niño común, ni feo ni guapo, ni muy alto ni muy bajo, que se mezcla entre la multitud como un pez en un banco de sardinas. Nadie la mira mientras trepa a un taburete de la barra para sentarse.

La niña sonrío a Puño y enseña la carta.

El sello es un lobo.

Sus Dedos la han escuchado hablar y acuden con rapidez. Es difícil no oír su voz aguda, pronunciando el nombre de Puño y el del Lobo, precisamente en el Dragón Azul. Y ella se ha dirigido a él, como si supiera quién era. Tampoco les sorprende; en aquella taberna todos conocen a Puño. Pulgar palmea su hombro y le ofrece mejillones. Puño los rechaza. Sus hombres lo rodean a él y a la niña pero no dicen nada. Ya lo saben. El tabernero sirve a los mercenarios una ración de criadillas en salsa de cebolla y la niña sonrío hambrienta. Pone dos platos más, uno de patatas y otro de morros con sal. A uno de ellos no le permiten comer y escupen en su jarra de cerveza. Es el champtaliano. Le llaman Pulgarcito y también extranjero negro. Ahora mismo a Puño no le importa.

Sigue pensando en la gallina sin cabeza. En su futuro.

No se atreve a tomar la carta que aquella niña ofrece insistente. Teme su contenido.

Pero debe hacerlo. Puño abre la carta con una sola mano y lee en silencio. Aprieta los labios, estruja el papel y lo mete en una jarra de cerveza.

—Esta noche tendréis que trabajar sin mí.

Sus Dedos guardan silencio y se miran incómodos entre sí.

Puño arrastra a la niña fuera del Dragón Azul. No puede creer que el Lobo le retire de la misión. No después de tantos años a su servicio. Sabía que tarde o temprano sucedería. Lo sabía y vivía con la esperanza de continuar un tiempo. Se hace viejo. Le falta una mano. Puño aprieta el brazo derecho contra su pecho y maldice. Se mira el muñón envuelto en una venda y vuelve a maldecir.

Ha vendido la ballesta para pagar su propia amputación.

Ya no se podía hacer nada más.

Los sanadores se lo dijeron; los zamuris causan necrosis. Esos mismos sanadores amputaron su mano y ofrecieron ponerle otra nueva si pagaba dos oros. Y una polla más grande también. Eso lo dijo Puño. El Lobo sabía que iba a perder la mano y quizás el brazo. Ahora le humilla con este trabajo de niñera. Así que abandona el Dragón Azul sin mirar atrás, escondiendo el brazo y caminando deprisa. Puño no es zurdo. No podrá utilizar una espada. Pronto correrá la voz, alguien saldrá a su encuentro y buscará ajustar viejas cuentas.

—Me llamo Yune.

—No me importa.

—Soy una niña.

—Ya lo veo.

Puño acelera el paso.

Hará bien su trabajo, demostrará al Lobo que puede confiar en él.

Sujeta a Yune por un brazo y se dirigen hacia la parte occidental de la ciudad. Allí las casas no están encaladas y la piedra desnuda brilla bajo el sol. La vegetación crece sobre las ruinas, dentro de los edificios sin tejado o por la calzada. Toman una callejuela que serpentea entre los escombros y se dirigen hacia la muralla exterior de la ciudad. El calor de aquella tarde se vuelve insoportable, los insectos saltan ávidos sobre ellos, agitando sus alas en un zumbido infernal. Muchos callejones continúan inundados, por lo que Puño debe variar su recorrido una y otra vez. Su humor empeora. Por todas partes asoman animales muertos; las moscas forman enjambres negros sobre ellos y sobre la podredumbre que les rodea. Puño resopla exasperado. Una vez más Yune se detiene y sumerge un palo en el agua estancada.

—Mis dedos están por aquí, pudriéndose en algún lugar —gruñe—. ¿Por qué no los buscas?

—¿Y por qué no están en tu mano?

—¡Porque no tengo mano!

Puño da la espalda a Yune.

Se adentran por un pasadizo entre dos edificios y avanzan de lado, sorteando zarzas y escombros, hasta alcanzar un muro que les impide el paso. En él hay un lobo dibujado. Puño aparta ramas húmedas, atadas entre sí, que ocultan sin demasiado éxito una trampa de hierro. La abre. Yune salta dentro. Así, sin explicación alguna. Puño exclama sorprendido. El Lobo la quiere viva. En la carta decía que era la niña de repuesto, que la llevase al laboratorio subterráneo. Eso decía. Llevar y esperar.

Y ahora salta adentro y quizás se haya roto algo.

—¡Yune! ¡Yune, coño, di algo!

La niña no responde.

El Lobo lo matará.

Puño coloca un pie en la escalera y desciende rápido. En los peldaños hay filtraciones por donde crece moho. Se aferra con fuerza a la barandilla pero su muñón resbala y cae de espaldas a la oscuridad. Todo se apaga. Escucha el chirrido de una sierra contra el hueso; escucha sus propios gritos; huele a carne quemada; siente el humo ascendiendo en remolinos mientras el fuego cauteriza la hemorragia. Ve su mano en el suelo, pálida e inerte, rezumando pus. Ve a los sanadores. Grita una vez más.

Puño se arrastra por el lodo.

Sabía que tenía fiebre pero acudió al Dragón Azul en lugar de guardar reposo. Ese es su castigo por la traición, por delatar la identidad del Lobo a una sanadora. El Lobo la mató y ahora le dejará morir sin tratamiento. Se le pudrirá la carne, se le caerá a pedazos y las moscas anidarán en él. No sabe si reír o llorar cuando una luz se le acerca por detrás. Es Yune. Ha encontrado la lámpara de aceite en un rincón de la escalera. Y no sabe cómo, pero el caso es que allí está, iluminando aquella cloaca con esa sonrisa tan suya. El mercenario se incorpora y casi estampa un beso en la cabeza de Yune. Pero es Puño, es la mano ejecutora. No debe encariñarse con la comida del Lobo.

Avanzan despacio y se adentran en la oscuridad húmeda del subterráneo. Los huesos que alfombran la superficie crujen bajo sus pies. Puño se enjuga el sudor de la frente. Apoya una mano en la pared y sus dedos resbalan sobre una pátina enmohecida. Se detiene. Tiene escalofríos. Yune le observa en silencio.

El pequeño cerco de luz tiembla entre sus manos diminutas. Puño debe hacerlo. Llevarla al laboratorio. Ella no sabe que abrirán su vientre, no sabe que sacarán sus vísceras. Camina hacia la muerte y esa niña estúpida sonrío todo el tiempo. No la soporta.

Escuchan chapoteos en la oscuridad.

Se ponen en marcha. Sus pies tropiezan con más huesos que caen al agua. Caminan junto al alcantarillado sobre una pasarela que cruza por encima del canal. La lluvia lo ha vuelto caudaloso y oculta cualquier otro sonido. Toman el desvío de la derecha. Sienten el susurro de un tintineo arrastrado por el viento. No están solos. Continúan por el corredor. Sobre ellos intuyen la masa informe de los zamuris, colgando del techo, durmiendo silenciosos hasta el anochecer. Una ráfaga húmeda agita la llama de la lámpara. Distinguen una escalera al fondo y se apresuran hacia ella; suben peldaños que desaparecen en la oscuridad. La lámpara se apaga. Puño escucha de nuevo un tintineo, casi imperceptible, que se desparrama por la escalera como el goteo del agua.

Tic-tic-tac.

La niña golpea con fuerza el pedernal. Una chispa ilumina el corredor y la luz perdura durante tres parpadeos. Oscuridad. Silencio. Tic-tic-tac. La mano de Puño tiembla. No puede ser. No aquí, no ahora, no, de ninguna manera. Saca el puñal, aquel que hundió en el vientre de Crodak. Se coloca contra la pared. Yune enciende la lámpara. El cerco de luz regresa y apenas distinguen los peldaños en la oscuridad. Tic-tic-tac. Se perfila un hocico escaleras arriba, que precede a la cabeza y al cuerpo de un zamuri. Baja despacio por los escalones, pasa junto a sus pies y continúa por su camino hasta desaparecer en la oscuridad.

Yune ladea la cabeza para escuchar mejor. Tic-tic-tac. El zamuri se detiene al final de la escalera. Tiene el vientre abultado, la boca cosida. Su nariz desprende humo negro. Tic-tic-tac. Yune se arroja sobre él. Dice que es el experimento de maese Fiacco, que se ha escapado, que debe atraparlo. Arroja la lámpara y corre tras él. Puño ve desaparecer sus piernas por un agujero de la pared. Tic-tic-tac. El aceite de la lámpara se desparrama y regresa la oscuridad.

Puño camina arriba y abajo y se golpea la cabeza con una mano. El tintineo metálico resuena al otro lado de la pared, muy lejos. Ha perdido a Yune y no sabe cómo explicárselo al Lobo. Se arrodilla frente al agujero. Tic-tic-tac. Intuye el bulto de Yune que se mueve dentro. Maldice. El eco de su voz se

pierde por aquel túnel excavado.

Se quita el cinturón y la espada, después estira un brazo y pasa los hombros por aquel agujero. Gatea despacio. Escucha a Yune unos metros por delante. Puño avanza y el techo disminuye en altura. Se apoya con los codos. Tic-tic-tac. Cae tierra sobre su espalda. Las rocas arañan sus hombros y tiene las rodillas despellejadas. El túnel se estrecha. Apenas puede mover las piernas. Tic-tic-tac. Una grieta se abre bajo su mano. Tic-tic-tac. Está atrapado. No puede retroceder, no puede mover los pies, no puede mirar hacia atrás. Se queda sin aire. Siente sobre su espalda el peso de las rocas, de los edificios, de la ciudad que se levanta sobre él. Morirá aplastado. Morirá y aquel tintineo le perseguirá hasta Ud-Hakkdram.

La tierra se desprende bajo sus brazos.

El túnel se llena de polvo y delante de él se abre un hueco. La pendiente desciende en picado y Puño resbala sobre las piedras. Choca contra Yune y ambos ruedan. El túnel finaliza. Puño siente un vacío en el estómago, antes de caer varios metros hacia la nada, abrazando fuerte a Yune. Cierra los ojos. Escucha su propio golpe contra el empedrado. La sangre salta a su boca y todo le da vueltas. Está desorientado. Tic-tic-tac. Siente movimiento cerca de él. Un bulto pequeño cruza despacio la sala y se dirige hacia el rincón más oscuro. Tic-tic-tac. Se remueve una sombra que pronuncia el nombre de Ayantek. Tic-tic-tac. El zamuri corre en un extraño frenesí. Tic-tac-tac-tac. Puño chilla aterrado. Tic-tac-tac-tac-tac. El zamuri se hincha, su abdomen revienta. Tic-tac-tac-tac-tac-tac. Todo se vuelve blanco y el suelo tiembla. Lo último que escucha es el grito de Yune.

Dalcido entra en el laboratorio de maese Fiacco.

Tiene ojos de fuego y calor en el pecho.

Sabe que es viejo, que está borracho, que se orina al caminar y sus rodillas tiemblan. Por eso la ha tomado. Utrukka. Un puñado sin agua, como hacía de joven cuando trabajaba para la Voz. Siempre en la clandestinidad, siempre por los Ghyldif, por Ayantek. Y ya está cansado. Cansado de vivir, de ser un despojo, una marioneta.

Aprieta los dientes.

Una ráfaga húmeda atraviesa las grietas de la pared y remueve las cortinas. Desde la calle llegan martillazos. Ya han comenzado a atrancar puertas y ventanas, con tablones desvencijados que jamás contendrán a los zamuris. Camina despacio. Los cristales crujen bajo sus pies. Ve papeles arremolinados por el viento, sobre escombros y estanterías derribadas. Ve huellas de sangre. Ve tierra y piedras y polvo flotando alrededor. Un portazo repentino. Los estudiantes corren por los pasillos. Siente el pánico mientras desalojan a los niños y los reúnen en el patio. Se detiene. El siseo de una serpiente brota entre los libros del suelo. Los animales del laboratorio han escapado igual que sus estudiantes.

Unas pisadas suenan al fondo del laboratorio.

Los frascos de cristal han estallado.

Sapos y ranas patalean amontonadas unas sobre otras. Los zamuris sin extremidades reptan por el suelo. Es grotesco, el fruto de técnicas prohibidas, las que maese Fiacco practicaba mientras él se emborrachaba.

Dalcido gruñe y ese gruñido despierta a más engendros.

Los zamuris se arrastran lanzando dentelladas.

Siente movimiento cerca, a su derecha.

Caen algunos libros.

Vuelve la cabeza hacia el sonido y se topa con el profesor, cargado de pergaminos y manuscritos. Durante un instante maese Fiacco le observa con ojos húmedos, de sapo, como si en cualquier momento fuera a saltar hacia su charca. Todo se le cae de los brazos. Deja atrás el escritorio con sus cajones revueltos y a medio cerrar.

—Señor director —dice al fin.

—Profesor de Anatomía.

Se estudian en silencio durante largo tiempo.

Los labios de maese Fiacco tiemblan y se frota las manos.

Ya no le servirán sus trucos. No podrá engañarle durante más tiempo.

Dalcido endereza la espalda; se tambalea por el licor de mandrágora. Ha bebido y maldice cada una de sus decisiones, todos los días, desde que murió su hijo. Desde que dejó sola a su esposa, con su hermano, mientras engendraban a Kora. Dalcido aprieta las mandíbulas y se frota la barba mal afeitada. En eso se ha transformado. En un viejo inútil y sucio.

—La Torre Blanca se ha hundido, director, no sé qué habrá podido suceder.

—Me he percatado de ello.

—Thagem está desalojando la escuela —carraspea—. No debe preocuparse, señor director. Descanse, abríguese junto a la chimenea con un tazón caliente.

—Antes de la explosión he visto salir un alumno de tu despacho. Parecía... No sé. Incómodo.

—Le aplicaba un poco de disciplina.

—Claro. Disciplina.

—Señor, no entiendo, no sé qué le habrán dicho. La gente solo cuenta mentiras.

—¡Dejemos esta farsa! —Dalcido da un paso al frente—. Sé quién eres.

—¿Lo sabe?

Llegan más gritos desde el exterior. La profesora de Botánica evacúa el laboratorio contiguo y organiza a sus alumnos sin demasiado éxito. Maese Fiacco cierra la puerta con llave y sonrío. Esa sonrisa le causa escalofríos a Dalcido. Sus ojos de sapo, su cuerpo redondo envuelto en seda. Todo en él le resulta repulsivo.

—Demasiado ruido —dice el profesor—. Así estaremos más cómodos. Le ofrecería algo de comer, quizás ancas de rana. La utrukka mueve sus patitas aunque estén muertas. Y se mueven así, mire... así como mi mano. Arriba y

abajo. Como un coño con los dedos dentro. Mire, mire bien.

Dalcido retrocede horrorizado.

Sus movimientos son obscenos. Maese Fiacco salta hacia adelante y empuña un abrecartas contra su garganta. Ha sido rápido, lo ha tomado desprevenido. No importa. Dalcido tiene Fuego en la mirada. Podría arrancarle un brazo si quisiera.

—No me obligues —gruñe Dalcido.

—Oh, querido, solo voy a preparar la cena.

—Entrégame el *Códice Rojo*.

El profesor le sonríe. Otra vez. Manso y colaborador.

Señala hacia una estantería.

Dalcido asiente. Maese Fiacco arroja al suelo pergaminos, apuntes y bandejas de parafina que yacen en uno de los bancales. Lo remueve todo de un lado para otro. El sudor empapa su cabeza. Vuelve a señalar, esta vez hacia la zona de las estanterías, donde se amontonan zamuris desmembrados, entre papeles y material quirúrgico. Dalcido asiente una vez más. Maese Fiacco corre mientras su barriga salta arriba y abajo, con el director y sus ojos de Fuego pegados a sus talones. Mete la mano entre las baldas de una estantería, sus dedos tantean con parsimonia cada uno de los rincones. Se encoge de hombros. Le dice que todo está desordenado por la explosión. Le dice también que no sabe dónde se encuentra. Que lo está buscando.

Dalcido estudia el desorden del laboratorio. Le da la espalda. Siente el golpe contra su cabeza; los cristales del frasco clavándose en el cuello. Escucha al zamuri que estaba dentro, la dentellada que le asalta como un latigazo. Después se desploma contra la mesa de disección. Saltan libros y una bandeja de instrumental. Cae al suelo. Maese Fiacco aferra su garganta con ambas manos y aprieta fuerte. El rostro de Dalcido enrojece. Quiere golpearle, quitárselo de encima porque es más fuerte, porque ha consumido utrukka. Pero no puede.

No siente los brazos ni las piernas.

Sabe lo que aquello significa.

Maese Fiacco también se da cuenta y libera su garganta. Retrocede unos pasos. La cabeza del zamuri clava sus dientes en la nuca, seccionando la médula, masticando ávido tras largos años de ayuno. Un hilo de saliva cuelga entre los labios de Dalcido y el cabello blanco cubre sus ojos. Sabe que maese Fiacco disfruta de este momento, al verle caer de una manera tan

humillante.

En ese momento se le vacía la vejiga.

Lo sabe por la sonrisa que se dibuja en el rostro del profesor.

—Vas a morir cubierto de meados —se burla.

—No me vas a engañar con esa técnica de Renovación, puedo escuchar tu condensador en esa barriga tan gorda que tienes. ¿Quién se esconde en ese cuerpo?

—Para ser tan viejo tienes buen oído.

Dalcido lanza un gruñido furioso, atrapado en su cuerpo inmóvil, mientras el profesor se incorpora y registra el laboratorio. Le ve ir y venir entre las estanterías. De vez en cuando se detiene y recoge algún papel que el director no alcanza a ver. Dalcido aprieta los dientes. Maese Fiacco ha reproducido los experimentos con utrukka. Conoce el *Códice Rojo*. Sabe lo que busca, lo que pretende realizar.

Mira hacia sus pies y no soporta la visión.

Los zamuris desmembrados perforan su vientre como los gusanos de un cadáver. Igual que en sus pesadillas, cuando los gusanos devoran sus entrañas. Dalcido lanza un grito desesperado.

Un golpe hace retumbar la puerta.

—¿Papá? —Kora chilla al otro lado de la pared—. ¡Sé que estás ahí!

Dalcido balbucea mientras la voz de su hija vaga por el laboratorio.

Maese Fiacco posa el índice sobre sus labios.

—¡Te he escuchado! ¡Sé que eres tú!

En el mejor de los casos, Maese Fiacco la matará.

—¡Abre la puerta!

Dalcido vigila al profesor, que en ese momento mira hacia el fregadero con los ojos muy abiertos. El corazón de Dalcido se acelera. Ya lo ha encontrado. El código. Ahora se marchará y Kora sanará su médula. Pero ella no es sanadora. No es su hija.

—¡Papá, por favor!

No soporta aquella palabra.

Papá.

—¡Márchate! —le grita—. ¿No ves que estoy ocupado? ¿No sabes hacer nada sola?

Al otro lado de la puerta escucha un gemido ahogado y el sonido de unos pasos que se alejan. Los pasos se transforman en una carrera y en el envite

furioso de Kora. Los tablones crujen. Dalcido jadea aterrado. Escucha gruñidos, escucha el masticar de la carne, de tendones estallando como las cuerdas de un instrumento. Vienen más a por él, arrastrándose por el suelo desde todas partes.

Maese Fiacco abraza el códice y acciona la puerta oculta de la estantería. Dalcido comprende entonces que el profesor necesitaba al demonio. Por ello ha derruido la Torre Blanca. El códice está incompleto pero Mysthael conoce la técnica. Le interrogará y despertará a la Esfinge. Dalcido se observa el vientre una vez más. La piel se remueve sobre los zamuris que hurgan en sus entrañas. Les escucha succionar. El pánico le hace gritar. Kora responde al otro lado de la puerta con un golpe más fuerte.

—¡Dime tu nombre! —grita al profesor—. ¡Dímelo!

Maese Fiacco se detiene antes de cruzar el umbral, con el libro entre los brazos, con sus ojos de sapo y media sonrisa. Varias páginas se desprenden mientras Dalcido lucha por mantenerse con vida.

Kora embiste la puerta una vez más. No es su hija. No es suya.

Es el fruto de una traición.

—¡Tu nombre!

El picaporte tintinea tras otro golpe.

—Siempre he sido yo, querido. Cuando te arropaba por las noches y limpiaba tus meados. Cuando comía de tu plato, cuando firmaba tus facturas. He estado allí cuando los Ghyldif me necesitaban. Tú les diste la espalda y vinieron a mí. Al hermano mediocre. Soy Emeyroch, soy quien se follaba a tu esposa mientras tú te llevabas la gloria. ¡Muérete de una vez!

Emeyroch vacía una botella de licor sobre el cuerpo del anciano y se adentra en el pasadizo sin mirar atrás. Dalcido se queda con la boca abierta. Consigue una bocanada de aire. Escucha un estruendo de pisadas y gritos. Escucha a Kora chillar. Siente el calor de ella como si hubiera consumido Fuego, como si el sello que retiene su Don se hubiera roto. Los zamuris huyen. Siente su poder descontrolado. Siente miedo. Pánico. Todo se desvanece. Sabe que su mente permanecerá allí mientras no se extinga la utrukka. Percibe la presencia de Kora durante mucho tiempo, hasta que su cuerpo se vuelve blanco y frío como el mármol de una lápida. Ella le golpea en el pecho, le llama borracho y viejo. La escucha chillar después. Sus pisadas se alejan deprisa y se queda solo. Solo y atrapado en un cuerpo muerto.

Mysthael mira hacia la luna y sus labios dibujan una sonrisa. Lleva mil años encerrado en una telaraña gris, sin sentir la tibieza de un cuerpo ni el sabor de una naranja. Ya no recuerda el frío durante las noches invernales, arropado bajo las mantas, mientras llueve al otro lado de una ventana. Tampoco recuerda el dolor de una enfermedad ni la postración. Se lleva una mano al rostro pensando encontrar en él algo más que un vacío eterno. Pero esa fue su elección. Su plan maestro.

Desde las nubes cae lluvia intermitente.

Las gotas atraviesan su cuerpo y dejan marcas húmedas sobre las rocas.

Por encima de su cabeza se retuerce el esqueleto derruido de una escalera. Mysthael recompone fragmentos de constelaciones a través de los agujeros. Suspira sin pulmones, ya no son las de antes. Ahora todo es diferente. Se remueve inquieto. Estudia el cráter negro que se abre bajo él, con un cerco alrededor en forma de anillo, donde los símbolos de contención palpitan moribundos. El demonio flota nervioso dentro de ese epicentro. La torre se desparrama sobre los callejones como el cadáver de un coloso. Ve brazos marmóreos asomando entre las piedras, iluminados por la luna, lamidos por la lluvia. Los zamuris se retuercen bajo los escombros y pronto regenerarán sus cuerpos. Volverán a la superficie. Asaltarán los edificios. Muchas protecciones han desaparecido junto con las viviendas y morirán más Durmientes. Muchos más.

Mysthael se pregunta por Dalcido. Aguarda impaciente. El sonido de unas pisadas irrumpe en la noche pero ningún cayado lo acompaña. Algo parecido al miedo desnuda sus ojos sin forma ni materia. Una luz se aproxima despacio y Mysthael toma el aspecto de un anciano encorvado. Cuelga los brazos a ambos lados del cuerpo, ladea la cabeza. Está desnudo y flaco. Quiere

desconcertar. Incomodar. Traza rápido su plan de acción y sonrío. Escapará cuando las contenciones se desvanezcan. Hablará y ganará tiempo para que los símbolos fundidos en roca mueran. Eso se le da bien. Hablar.

Poco a poco se perfila una figura encapuchada.

La capa cuelga desde su barriga como el mantel de una mesa camilla. Resulta grotesco. Le sigue un niño desnudo con el abdomen cosido. Deja atrás un rastro de sangre que emborrona con sus pies al caminar. Mysthael retrocede varios pasos. Siente vértigo. Siente que todo está a punto de comenzar, que los acontecimientos se precipitan. Sus labios tiemblan. El hombre encapuchado deja al descubierto una cabeza rasurada que brilla con la humedad. Empuja al niño hacia el cráter y rueda hasta los pies del demonio. No se mueve. No respira. No hay palpito bajo sus costillas. Mysthael se transforma en humo. Intenta escapar entre los símbolos de contención. Todo se desmorona ante sus ojos. No esperaba aquello, no ahora. Se aleja cuanto puede del cuerpo inerte. Es demasiado precipitado. Las piezas del juego no están dispuestas. Saldrá mal.

—Dalcido ha fallecido y yo ocuparé su cargo. Te dirigirás a mi como maese Fiacco.

El demonio, que siempre esconde cien mil réplicas, es incapaz de hablar. Solo un nombre surge de su boca sin labios ni lengua. Un nombre infame.

—Emeyroch.

—También puedes llamarme así.

—Prefiero no llamarte.

Maese Fiacco guarda silencio durante un instante y sonrío.

La boca del demonio tiembla antes de desaparecer.

—¿Sabes lo que es? —Señala al niño—. ¿Lo sabes, eh?

—Uno de tus perros.

—Los perros son criaturas fieles. No como tú.

—Yo soy fiel a mí mismo.

—No lo dudo —Sonríe—. He preguntado aquí y allá, una quimera dijo tu nombre.

—Las quimeras mienten... ¿Seguro que dijeron mi nombre?

—No, mis perros arrancaron su lengua.

Emeyroch se arrodilla junto a los símbolos fundidos en roca.

La noche anterior Dalcido se arrodillaba también para rehacer las contenciones.

Ahora aquel profesor obeso estira tres dedos y los hunde en la roca. Mysthael debe ganar tiempo si quiere escapar de su jaula. Pero no lo hace. Sus palabras se quedan atascadas en aquella boca de humo, mientras observa los dedos del profesor moviéndose dentro y fuera de la roca fundida. Sabe lo que sucederá a continuación. Lo sabe cuando Emeyroch traza tres líneas paralelas, cuando las encierra en un triángulo y después en un círculo.

—Ahora sí. Ya ves a lo que juego, querido.

El vientre del niño vibra y desprende calor.

Mysthael se arroja contra las contenciones. No puede romperlas. No puede escapar.

Maese Fiacco vuelve a hundir los dedos en el símbolo que ha dibujado. La roca tiembla y siente esa vibración en algún punto de sus ojos. El cadáver del niño sacude las extremidades. Se queda con la boca abierta, un agujero pálido y reseco, donde yace el hedor de la muerte. Mysthael siente la succión de ese agujero que le arrastra hacia una profundidad sin aliento. A su alrededor vuelan imágenes enterradas en el olvido. Ve una ciudad en llamas. Ve humo y ceniza y escombros. La muerte se alza sobre el horizonte y brotan ríos de sangre. Nadie grita. Ya no. El nombre de aquella ciudad jamás vuelve a pronunciarse. Recuerda cuando muere, cuando nace sin forma ni materia. Cuando jura destruir a los Ghyldif.

Le asalta un dolor lacerante. Tiene frío y hambre y miedo. Escucha las carcajadas del profesor. Las escucha de verdad, a través de los oídos prestados de un cadáver. Siente el chasquido de la lengua contra el paladar, el tintineo de los engranajes en el abdomen, el calor del condensador. Siente. Siente por primera vez después de mil años. El pánico oprime su pecho y lanza un grito. Ahora es vulnerable. Está atrapado en el cuerpo de un niño. Emeyroch saca despacio la punta de la lengua, como una serpiente catando su presa mientras sonrío lascivo.

—Voy a disfrutar contigo —susurra—. Muchas veces.

Mysthael cierra los ojos y queda sumido en la oscuridad.

Kora cuelga como un fardo sobre la grupa de un caballo. Está maniatada. Alguien la sujeta por la cintura y maldice cuando el corcel se remueve asustado. No le importa si cae al suelo, si los zamuris devoran sus entrañas, si la cocea aquella bestia. La han llamado asesina y aquella palabra se le atraganta como un puñado de tierra. Thagem decía que les escuchaba discutir a menudo, que ella le mató. Se ha vuelto loca. Eso decía. Loca como su padre.

Escucha su propia respiración y muerde con fuerza la mordaza, hasta que gotea sangre, hasta que siente dolor en los dientes. La capucha se hincha y deshinchas como el costado de una bestia herida. Se ahoga y solo distingue oscuridad a través de la tela. El cuero de la silla cruje cuando el jinete desmonta. La deja sola. Escucha un intercambio de palabras, de silencios incómodos que no comprende ni le importa, porque solo tiene una palabra en mente: asesina. Y la repite. Asesina.

Thagem había explicado a la guardia que Dalcido tenía una salud delicada.

No merecía morir a manos de su propia hija, les decía.

Su propia hija, sangre de su sangre.

Kora practicaba experimentos prohibidos para asesinarle, lo tenía todo planeado. Eso le contaba a Mephor y el capitán asentía con firmeza. Él había contestado después, decía que los Durmientes no deberían crecer entre los Bendecidos, que Kora no sabía cuál era su lugar. Dalcido siempre miraba a su hija con ojos de ciego. Decía también que se la había ofrecido en matrimonio. A él, al capitán de la guardia. Y le había prometido tres oros si aceptaba. Tres. Lo decía agitando las manos.

Dalcido estaba senil, en eso coincidían los dos.

—¿Dónde están los demás? —Uno de sus captores chilla.

—Nos esperan en el punto de encuentro.

Se hace un silencio tenso.

El viento azota las calles mientras algunas monedas tintinean en la noche.

—¿Eso es todo? ¿Y las protecciones?

—Yo que sé, mierda.

Se ponen en marcha.

Cuenta al menos cuatro caballos, incluido el suyo.

Le duelen las piernas, no está acostumbrada al ejercicio. Ha corrido arriba y abajo por los callejones, desorientada en aquel laberinto, perseguida por una patrulla. Decían que ella no conocía el barrio Durmiente, que se perdería, que sería un trabajo fácil porque era cocinera. Eso decían.

Siente al caballo bajar por una cuesta resbalando sobre los adoquines.

La mordaza ahoga su grito.

Desea despertar de aquella pesadilla y abrir los ojos en su habitación; desea calentar agua para el desayuno, en la cocina, con el delantal sucio, con Dalcido husmeando al otro lado de la puerta.

Lo siento querida, había dicho Thagem, los Durmientes necesitan alguien a quien culpar.

Le había dicho también que escapara, que quizás lo conseguiría.

Y Kora huyó en lugar de enfrentarse a él, en lugar de luchar por la verdad. Porque es una cobarde, porque está maldita por los Ghyldif. Sabe que jamás logrará despertar al Don. Su padre la abandonó cuando descubrió la verdad, ahora ella le abandona sin mirar atrás.

La cabeza de Kora se golpea contra el estribo.

Escucha a los zamuris correr cerca. Siente el viento húmedo azotando los callejones. Siente la rabia que remueve sus entrañas, como mil serpientes de fuego, hasta la náusea y el dolor. Quiere gritar y no puede.

—No me voy a escapar.

—Pero, pero ¿qué...? ¡Te dije que la ataras bien!

—Y yo te dije que era un estorbo.

—El Lobo la quiere.

—¿Quién es el Lobo?

Su voz infantil arranca un sollozo en Kora.

Se había olvidado de Yune.

Estaban en aquella casa sucia, con la anciana sin dientes y el hombre de pelo graso. Habían tomado sopa de ajo y se calentaban al fuego. Aquella anciana las miraba con sus ojos velados cuando ellas comían. Les decía que casi estaba ciega, que necesitaba compañía mientras su hijo salía a por leña. Tenía

miedo. Kora también estaba asustada. Se había perdido. Nadie la había creído cuando gritaba que era inocente. Escuchaba portazos y golpes de cerrojo a su paso. Por eso entró en aquella casa, porque una anciana menuda abrió la puerta y sonrió.

—¡Está llorando! —El jinete gruñe—. No soporto cuando lo hacen. ¡Para ya, mierda!

Dalcido siempre dice que llorar es de débiles.

Kora aprieta las mandíbulas.

Quiere arañar sus brazos, quiere arrancarse la piel hasta sangrar, hasta que el dolor se vuelva insoportable en el cuerpo de aquella cocinera. Una cocinera que no sirve para nada, que es débil como la carne que acuchilla cada noche. Había buscado refugio en aquella casa porque es una cobarde. Yune se lo había advertido, ella no quería entrar. Había encontrado a la niña entre unos cubos de basura. Jugaba con conchas de mejillones y estaba cubierta de hollín.

—Yune —le había preguntado—. Pero ¿qué haces aquí?

—Te buscaba.

—¿Para qué?

—¡La Torre Blanca se ha caído!

—Lo sé, pequeña.

—Estábamos debajo de la torre, lo dijo Puño que trabaja para maese Fiacco. Solo tenía una mano. Luego vi al zamuri y quise cogerlo. Pero todo se volvió blanco y después... después desperté aquí.

—¿Maese Fiacco? ¿De qué estás hablando?

—No lo sé. Yo solo soy una niña pequeña.

En aquel momento Kora no podía hablar. No fue capaz de explicar a la niña que Dalcido había muerto, que a ella la habían desterrado. Que iba a morir. Ahora las han capturado unos mercenarios y pronto cobrarán su recompensa. Fue aquella vieja. Decía que no tenía para comer, que debía dinero al Lobo. Las vendió por quince cobres. Un mercenario entró acompañado por el hijo de aquella bruja. Y ahora la entregarán a Mephor.

Toman la calle principal, los arreos tintinean al ritmo de la carrera. Galopan sin vacilar en aquel laberinto de callejones. Doblan a la izquierda y luego descenden por una cuesta empinada hasta alcanzar una callejuela sin pavimento. Se detienen. Kora escucha a dos jinetes desmontar y correr. Los taconazos de sus botas se pierden entre la lluvia. Desde algún lugar llegan gritos. Es una patrulla que se acerca, dicen los mercenarios.

Kora escucha el siseo de las espadas.

Retuerce las muñecas bajo las cuerdas, está acostumbrada a los juegos de maese Fiacco. Los nudos se aflojan y saca despacio el pulgar. Los mercenarios intercambian palabras apresuradas. Sus dedos hormigean. El corcel brinca asustado y Kora libera sus manos. Se desata.

Le llega el rumor de muchas pisadas. Escucha las órdenes militares de la patrulla.

Kora se arranca la capucha y salta al suelo. La túnica se enreda entre sus piernas al correr. Cae de bruces. Gatea en la noche, con las manos hundidas en agua y fango. No sabe hacia dónde ir. Escucha el sonido de las espadas. No comprende la situación. Un trueno estalla cerca. Se iluminan los callejones durante un instante breve y esperanzador. Regresa la oscuridad. Se dice que nadie la ayudará, que desconoce el desierto, que no alcanzará Phadag-Llungan. Mira a un lado y a otro en aquella negrura insondable. Escucha el sonido de la lucha. La patrulla muere en aquellos callejones y los mercenarios regresan a por ella. Sus ojos brillan en la oscuridad. Han consumido Fuego. No puede hacer nada cuando la arrastran, dejando atrás un surco en el barro, hasta alcanzar al resto del grupo en mitad de una conversación sin sentido.

—El Lobo lo necesita. Al niño.

—Pero tiene la tripa cosida.

—¿Qué...?

—Puto asco.

Les escucha caminar de un lado para otro.

Les escucha cargar a los animales, con el tintineo de los arreos y crujidos de cuero.

Se ponen en marcha sin mediar palabra y ella brinca sobre la grupa de un caballo, bien sujeta, bien amordazada, como un bulto más del equipaje. Los cascots retumban en su cabeza. Siente el agua correr sobre su cuerpo. Siente el olor de la tormenta, del lodo, el hedor a cloaca. Las monturas trotan durante mucho rato sobre adoquines, después se adentran en las callejuelas y chapotean al paso. La voz aguda de Yune le llega desde atrás. Arrecia el temporal. Kora escucha un golpe fuerte; el retumbar de la cancela, los engranajes y el suelo que tiembla con el impacto.

Los caballos resoplan nerviosos.

El silencio se tensa como la piel de un tambor.

Reanudan la marcha al galope. Cruzan el foso y la barrera protectora

impresa en el empedrado. Kora retiene aquel instante en su memoria, aquella carrera desenfrenada sobre el puente. Sabe que nada volverá a ser igual. La capucha de Kora se desprende y mira hacia atrás. El agua azota su rostro. Reconoce la mole negra de Avacornis bajo la lluvia. Los zamuris corren tras ellos. Ve las protecciones que brillan sobre los caballos y sus jinetes. Ve movimiento en el suelo; una sombra inmensa con ojos de fuego que la persigue, mientras Kora se queda sin aire y sin lágrimas.

Escucha a lo lejos el golpe metálico de la cancela.

Escucha el grito de su padre al morir.

Sabe que jamás regresará.

PHADAG-LLUNGAN

«Mueren en vida y viven
atados al Don».

1

Puño siente que la sangre se le agolpa en la cabeza. Abre los ojos. Le llegan sonidos de animales y voces desde la calle. Escucha el tintineo de las cadenas, el masticar de los arreos, moscas.

—El carruaje está preparado —dice alguien.

—¿Les has dado avena con Fuego?

—Sí, señor. Llegará a Phadag-Llungan en dos jornadas.

Puño tiene la boca pastosa y gime desorientado.

No puede moverse.

Apoya la barbilla contra el pecho y estudia sus tobillos; grilletes, una cadena hacia el techo, una argolla. Su cuerpo se balancea como una ternera en el matadero y los brazos le cuelgan inertes. Recuerda aquellos ojos sin color ni forma, flotando en el aire antes de la explosión. Le miraban a él. Al capitán de la guardia, quien abandonó a sus hombres en la Torre Blanca. Es el mismo demonio. Aquel día sabía que la guerra ya estaba perdida. Pudo quedarse y morir junto a sus compañeros, pero les dijo que toda batalla tenía su héroe. Y él no es ningún héroe.

—¿Tan difícil era? —Una voz susurra con aliento a canela—. ¿Eh, Puño, tan difícil? Solo debías llevar a Yune al laboratorio y esperar allí. Solo eso, mierda, hasta un viejo sin polla podría haberlo hecho mejor.

El Lobo recogió a Puño de los callejones cuando su destino era el destierro. Le ofreció oro. Sabía que con dinero se compraba una vida.

—Ha visto al demonio y hablará —gruñe Thagem—. Estoy seguro de ello. Con cerveza se le afloja la lengua y con un par de coños también. Ya lo hizo una vez, con aquella sanadora. ¿Es que siempre te lo tengo que recordar? ¡Mátalo!

Aquella palabra cae como una losa sobre él.

Ya no es útil y lo sabe.

Cuando Puño vio al demonio por primera vez sintió que el calor abandonaba su cuerpo. Corrió dejando atrás a sus hombres. La sangre salpicaba por todas

partes. El demonio los destrozaba con una espada negra y la carne trinchada se amontonaba a sus pies. Lo peor era el frío, que lo atenazaba y le obligaba a contemplar cada muerte, grabándola en sus retinas hasta el final de sus días.

Y hoy será ese día.

Dejará de escuchar el sonido de huesos aplastados.

Jamás volverá a recordar aquella voz, la del demonio, cuando le dijo que era piadoso. Cuando dijo que si la Esfinge despertaba, desearía estar muerto.

—No voy a matarte—el Lobo susurra a Puño—. Sé que quieres morir, lo supe desde el momento en que te encontré como un perro abandonado.

—Ud-Haddkram es esta vida —gruñe Puño—. No temo a la muerte.

—Tienes razón, querido —ríe el Lobo—. Vivimos en Ud-Haddkram y los demonios nos rodean. Pronto descubrirás que más allá de la muerte hay mil formas de tormento.

Las cadenas tintinean y Puño cae al suelo.

Durante un tiempo deja de sentir frío. La quietud envuelve al mercenario pero pronto regresa el dolor. Quizás esté anocheciendo, quizás los zamuris aguarden fuera con una sonrisa de dientes amarillos.

Escucha el murmullo de los vecinos y pisadas que se alejan.

Sabe que el Lobo lo ha abandonado en los callejones.

Sabe que le han robado, que está desnudo.

Se lleva una mano al rostro pero en su lugar surge un muñón. Lo había olvidado. No tiene mano. Lanza una carcajada histérica. Puño se incorpora mareado y con las rodillas temblando. Las gotas de lluvia caen sobre su piel desnuda. Levanta la barbilla y permite que el aguacero caiga sobre su rostro. Solo es agua. Solo es una tormenta y sabe que el Dragón Azul se encuentra cerca. Es lo más parecido que tiene a un hogar. Camina sin vacilar mostrando su desnudez. Quien no guste de sus carnes que no mire.

Cuando entra en la taberna todos guardan silencio. Puño avanza despacio mientras las conchas de mejillones muerden sus pies. Maldice en silencio. Se dirige a la barra y toma asiento en un taburete. Cruza las piernas. Se siente ridículo. El agua gotea sobre el entarimado. Sabe que algo no va bien cuando el silencio continúa, cuando muchos pagan y abandonan el local. Puño lo comprende entonces.

El Lobo le ha desterrado.

Ya no existe.

El tabernero arroja un trapo humeante y frota la barra hasta dejar un surco en

la capa grasienta, por donde se intuye la madera que hay debajo. Abre la boca, pero en lugar de hablar lanza un gruñido y escurre el trapo. Finalmente se acerca a Puño y le ofrece una jarra de vino caliente. El mercenario bebe deprisa, ávido por entrar en calor.

—Cinco cobres.

—¿Estás de broma? No tengo dinero.

—No puedo hacer nada más, el Lobo lo prohíbe. No es personal.

—Cuando alguien me contrate para matarte, lo haré. Tampoco es personal.

Amigo.

No aguarda contestación.

Cruza desnudo el Dragón Azul con la cabeza en alto.

Alguien golpea sus nalgas y lanza un beso ruidoso. Se detiene. Escucha el tintineo de las monedas. Puño se jugaba el jornal en las apuestas de los desterrados y entonces le resultaba divertido. Ahora pondrán su nombre en el listado de una pizarra, junto a viejos y putas.

—¡Apostad por mí! ¡Regresaré para mataros a todos!

Silencia las carcajadas con un portazo.

No va a sobrevivir y lo sabe.

Los vecinos cierran puertas y ventanas a su paso. Temen al Lobo. Sus Dedos han realizado bien el trabajo y ahora Puño cosecha lo que sembraron. Recuerda que los rescató de los callejones a punto de morir como él. Les ofreció trabajo, respeto, poder. Ahora le falta una mano y no tiene dedos.

Maldice la broma del destino.

Es temporada de lluvia ácida y el agua escuece sobre su piel. Tiene los pies arrugados, los brazos temblando, la polla encogida como un gusano dentro de una manzana. Se refugia bajo los soportales de la herrería y una cabeza asoma entre los cartones húmedos del suelo. Un mendigo que no pasará de esta noche, enfermo, con cicatrices quirúrgicas en el cráneo. Puño reanuda su camino tiritando bajo un cielo gris. Todo ha tomado el color de la ceniza: los edificios, el empedrado y los callejones. El agua brota de las alcantarillas en borbotones oscuros que corren calle abajo, arrastrando enseres y basura.

Solo le queda una opción.

Toma un pasadizo y sube deprisa por las escaleras interiores. Allí se hacinan hombres y mujeres; tampoco pasarán de esta noche. Puño camina a empujones entre los mendigos y sale fuera. Alcanza la vía de las carretas y lanza una maldición. Sabe que ya es tarde cuando ve los comercios cerrados, cuando

escucha los cerrojos al otro lado de las puertas. Acelera el paso y se queda sin aire.

Resbala por la cuesta empinada.

Se ayuda con una mano.

La única que posee.

Sus piernas flaquean pero debe continuar. Debe hacerlo. Gira por una callejuela y toma otra escalera en un ascenso interminable. Avanza encogido como una araña. Cuando alcanza la calle principal arrastra los pies ya sin aliento. Se detiene frente a la puerta que separa al barrio Durmiente del Bendecido. Sabe que a este lado se mueren de hambre, sabe que al otro lado engordan. Los Ghyldif así lo dispusieron.

Todavía no han cerrado la cancela.

Cruza tan rápido como puede.

Debe hacerlo.

Debe.

Asciende hasta la plaza del mercado, pasa junto a la fuente y toma la calle que conduce hacia la escuela de Sanación. El agua circula por las calles serpenteando entre edificios y porches de madera. Incluso en el barrio Bendecido su basura es más limpia y no huele tan mal. Todos le observan a través de las cortinas y señalan desconcertados su desnudez arrugada. Pero él continúa, caminando deprisa, con el muñón apretado contra el pecho y la mirada al frente.

En lo más alto se encuentra el muro del patio, donde los sanadores realizan sus prácticas de campo. Puño apoya su única mano contra la puerta de la escuela. La madera está pegajosa y fría, como los cerdos que flotan muertos en el alcantarillado. Al otro lado escucha voces lejanas y gemidos. Inspira hondo y empuja la puerta. No se lo puede creer, lo que hace, lo que va a hacer. Pero no tiene otra opción.

—¡Ayudadme! —Cruza la puerta con el muñón por delante—. ¡Estoy herido!

Un vigilante abandona su refugio y se dirige hacia él. Toma su brazo, le dedica una mirada breve.

—¿Tienes la mano?

—¿La ma-mano? —farfulla desconcertado—. No.

—¡Entonces márchate! —Empuja a Puño hacia la entrada—. ¡No molestes!

—Pero, mierda... sé que pagáis para las prácticas.

—No necesitan más.

—¡Solo os pido una noche! ¡No molestaré! —debe suplicar, debe hacerlo con aquellas palabras que siempre se le atragantan—. Por favor... por... por favor... te pagaré...

El vigilante considera la súplica y mira hacia uno de los sanadores en prácticas, que niega con la cabeza y le indica que cierre la puerta.

—Si la herida fuera más grave, quizás... pero así no. Hoy no. Márchate.

Siente el golpe de la puerta contra su espalda.

Siente el eco del cerrojo.

Escucha las pisadas que se alejan. Los gritos al otro lado del muro. La lluvia arrecia y está anocheciendo. Mira desesperado a su alrededor. Se deja caer, todo se hunde, todo sigue igual. Al otro lado de los cristales las cortinas se mueven. El humo continúa saliendo de las chimeneas. Casi puede oler las brasas y escuchar sus risas bendecidas. Los imagina comiendo cordero asado. Los maldice. Maldice a todos los Ghyldif.

Rebusca en el fango y encuentra una piedra, redonda como la cabeza de un niño, con el tamaño perfecto para encajar en el hueco de su palma. Ha matado a muchos Durmientes, ahora es un perro sin amo pero no ha olvidado cómo morder. Aprieta los labios. Eso es lo que todos desean, lo que el Lobo quiere. Que se rinda.

Levanta despacio el brazo.

Estrella la piedra contra su rodilla.

Siente el chasquido, siente un latigazo de fuego, un dolor insoportable.

Golpea una segunda vez, una tercera. Vomita con el cuarto golpe. Su mano tiembla bajo la lluvia. Lanza un grito, con el eco de huesos triturados aún en su cabeza. Se arrastra por el suelo. Aporrea la puerta con aquella piedra. Roja. Con trozos de piel. Tiene frío, tiene calor, pierde la cordura. El dolor. No. Sus huesos. Pisadas al otro lado. El descorrer del cerrojo, una maldición. Puño estira los brazos hacia el vigilante y ríe. Le arrastran bajo los toldos. Los estudiantes se arremolinan junto a su nuevo juguete. Hablan de prótesis, de tornillos, de placas y taladros. Puño contempla una gotera del toldo, bajo ella se desborda un pozal donde asoma instrumental oxidado. Hay charcos rojos con serrín, compresas sucias y correas de cuero. Las moscas revolotean bajo las pérgolas como gotas negras de agua.

Ya lo ha conseguido. Ya está dentro.

Vivirá una noche más.

No sucede nada.

Kora vuelve a golpear con sus talones los flancos del caballo.

El caballo continúa al paso, por el camino empedrado, sin mover siquiera las orejas. La encontrarán si no abandona la calzada. Los símbolos de protección brillan en la oscuridad y debe ocultarse. Mira hacia atrás. Ve muchos ojos de fuego saltando bajo la lluvia. Tira de una rienda hasta doblar el cuello de su montura hacia la derecha. No obedece, continúa avanzando sobre el pavimento. Vuelve a tirar hacia el otro lado, presionando con su talón izquierdo. Quizás debería hacerlo con el derecho, o con los dos. Kora no sabe montar y el animal deambula por donde quiere.

Ya no sabe qué hacer.

Palmea la grupa del animal para obligarle a trotar o a salir de la calzada. Y lo consigue. Durante un instante siente la tensión de sus músculos. Siente su respiración contenida antes de saltar a todo galope, con los ollares dilatados, las orejas pegadas al cráneo. Kora maldice y se aferra fuerte a la silla para no caer. Su túnica está rota y mojada, lleva las piernas desnudas, con llagas por el roce de la silla. Pierde la única sandalia que conservaba y su pie cuelga fuera del estribo. El metal golpea su espinilla una y otra vez, en cada zancada, en cada salto sobre el empedrado.

Tira de las riendas con todas sus fuerzas y rompe a llorar.

Comprende que sus esfuerzos son inútiles. A veces es mejor no luchar. Suelta las riendas. El calor emana del animal, que resuella fuerte bajo el temporal mientras galopa. Kora se aferra a las crines y chilla volando entre la lluvia, con las gotas arañando su piel, el tiempo detenido en una carrera interminable. Quiere huir lejos, adentrarse en la oscuridad que esconde su vergüenza. Ha asesinado a su padre. No ha podido sanarle. Es una Durmiente.

Thagem tenía razón.

Si hubiera sido una Bendecida ahora estaría vivo.

El caballo da un giro brusco y entonces lo escucha, el retumbar de otros cascos acercándose deprisa. Mira hacia atrás y ve una figura que se abalanza sobre ella. Un golpe contra el hombro, un grito. Kora se precipita al suelo. Siente pisadas en la oscuridad. Intenta escapar. No puede.

Se cubre el rostro y mira a través de los dedos. La silueta de un hombre la golpea. Después despierta maniatada y mira despacio a su alrededor. Ya es de día. Continúa la lluvia. Un poco más adelante reconoce a su atacante sentado bajo una capa gruesa. Parece dormido. Es un champtaliano de piel oscura. Kora busca un palo sobre la superficie encharcada, una piedra, cualquier objeto que pueda utilizar como arma.

Aquel hombre tira de una cuerda enterrada en el agua.

Las manos anudadas de Kora se mueven con ese tirón.

—No lo entiendes. —El hombre se vuelve hacia ella—. No puedes escapar.

—Nadie me dice lo que no puedo hacer.

—Entonces te diré lo que vas a hacer. —Se incorpora y avanza hacia ella—. Vas a cerrar la boca, o te amordazaré. Vas a caminar o arrastraré tu cuerpo hasta despellejarlo.

Aguarda durante un instante, como si esperase alguna réplica. Pero Kora guarda silencio sin desviar la mirada. No dejará escapar ningún lamento, ninguna lágrima que muestre debilidad. El champtaliano lanza un gruñido y sube al caballo. Avanzan sobre un páramo desolado y gris; el sol escondido entre las nubes no da calor. Kora tiene los pies hundidos en fango y se siente enferma. Sabe que no podrá aguantar mucho más, nunca ha caminado durante tanto tiempo. Mira desolada a su alrededor.

El horizonte se extiende como una mortaja gris.

Esqueletos arbóreos, rocas y lluvia ácida.

No hay nada más.

Kora respira hondo. Durmiente, se repite, Durmiente. Enreda la cuerda entre sus manos. Quiere dolor. Olvidar. Sangre. Da una vuelta más a la cuerda. Un tirón seco. El champtaliano cae al suelo. Ella no se lo esperaba. A juzgar por su expresión, él tampoco. Kora se gira y huye a toda velocidad. Tiene las piernas entumecidas, se desploma. Siente la cuerda que tira de sus muñecas. Kora se incorpora y devuelve el tirón. El mercenario responde con igual intensidad; ella sujeta la cuerda con ambas manos y tira con más fuerza.

—¡Para ya! —chilla él—. ¡Esto es ridículo!

—¡Suéltame!

Lo último que recuerda es al champtaliano levantado el puño sobre ella. Kora despierta una vez más. Y sigue lloviendo. Esta vez se encuentra atada de pies y manos. Muy cerca de ella su captor camina en círculos y sostiene un plano que se deshace bajo el temporal. Arroja el papel al suelo. Estudia el horizonte, con la capa pegada al cuerpo y el agua goteando por su cabello oscuro. Parece tan cansado como ella. De vez en cuando mira hacia las nubes y lanza maldiciones en su idioma. Sus palabras suenan como pedradas contra un cubo de latón.

—¿Te has perdido, extranjero?

—No.

Kora lanza una carcajada.

—¿Te hago reír en este día de mierda? —gruñe él—. ¿Te parezco un bufón?

—Lo pareces.

El hombre la carga sobre su hombro.

Así avanzan durante mucho tiempo. Ella, desde su espalda, observa la espuma que se forma sobre el lodazal. Deduce que el caballo ha escapado, o ha muerto, o lo ha vendido. No le importa. Aquel hombre resbala y hunde una mano en el barro. Kora escucha sus maldiciones. Al champtaliano le tiemblan las piernas y los brazos mientras avanza despacio por la cuesta. Ella se siente ridícula sobre su hombro, medio desnuda y tiritando sin parar.

Las fuerzas abandonan a Kora por momentos.

Desfallece sobre aquel hombro en lapsus fríos de lluvia intermitente.

Cuando recupera la consciencia se siente enferma y miserable. Está cubierta de fango. Una hoguera arde en el interior de lo que parece una cueva, muy cerca de la entrada, demasiado lejos de ella como para sentir su calor. Kora se hace un ovillo. Escucha el crepitar del fuego y ve al champtaliano colgar su capa cerca de las brasas. Está de espaldas a ella. Debe escapar. Se prepara. Inspira hondo.

—No lo hagas —susurra aquel mercenario—. Volveré a golpearte.

—Eres tú, te he reconocido. Me dijiste que te llamabas Chotacabras. Aquel día del mercado te ayudé y dijiste que me debías un favor... ¿Lo recuerdas?

—Sí, todo el tiempo—camina hacia Kora—. Cada vez que has intentado escapar me he contenido.

—Ya me he percatado.

Kora palidece cuando el champtaliano se detiene frente a ella.

Desde el suelo Chotacabras parece aún más alto. La estudia en silencio y chasquea con la lengua. Kora se encoge cuando Chotacabras aferra su brazo, después la arrastra hacia el interior de la cueva. Ella forcejea. Sabe lo que sucederá a continuación.

—No —dice ella.

—Sí —dice él.

Chotacabras arranca el resto de su túnica y la arroja al suelo. Sujeta a Kora por los hombros, hasta dejar marcas rojas sobre su piel, y la empuja con fuerza. Ella chillaba, cae al vacío, se hunde en agua.

—Imagino que sabrás nadar —se burla—. No quiero tener que saltar, parece muy fría.

Kora asoma la cabeza y aúlla enfurecida.

—¡Hijo de perra!

—Estupendo, nadas como una rata.

—¡Cabrón!

—Tengo ropa seca, cuando quieras sales de ahí y te la pones.

Las rocas de la poza están empinadas y resbaladizas.

Una y otra vez cae al agua.

Cuando consigue salir de allí, Chotacabras ya se ha retirado. Kora no tarda en localizarlo; su silueta, recortada contra la luz de la hoguera, le hace parecer una gárgola. Ella camina silenciosa y deja un reguero de agua sobre las rocas. El aire fresco de la entrada eriza el vello de su piel. Siente el calor del fuego, el odio. Toma una piedra y contiene la respiración. Chotacabras no se mueve. Ella levanta el brazo pero no puede hacerlo.

Quiere sanar, no herir.

La piedra cae de su mano y rueda.

El champtaliano se incorpora alarmado. Ya es demasiado tarde. Ahora la golpeará, o la violará, o la matará. La barbilla de Kora tiembla y el llanto se le desborda. No tiene familia. No tiene hogar al que regresar. Se derrumba a los pies de Chotacabras y se abraza las rodillas. Todavía puede sentir el cuerpo de su padre enfriándose, todavía puede oler las vísceras y el licor de mandrágora.

—Mierda, para ya. —Chotacabras se aparta de ella—. ¡No llores!

—Mi padre está... está...

—Los muertos no necesitan lágrimas.

3

Maese Fiacco mira a través del cristal que brilla entre sus dedos.

Mueve la copa pensativo, después se hunde entre los almohadones y acomoda la espalda. No le gusta viajar en carromato; su cuerpo es demasiado voluminoso, demasiado delicado. Aun así se encuentra de buen humor. Bebe un trago mientras el viento de media mañana acaricia su piel. Hace calor y remueve las piernas hasta liberarlas de las sábanas. Sobre el colchón hay manchas irregulares. Sangre y vino champtaliano. Una de las mejores añadas, quedan cinco botellas y cuatro están en su poder. La otra se la bebió anoche. Se ríe. Los champtalianos son historia. Da un último sorbo y arroja la copa contra la pared en una explosión de vino y cristal.

Una cabeza se asoma, tiene el cabello revuelto y un ojo hinchado. Le mira temerosa a través del maquillaje corrido por las lágrimas. Él se relame. Ella se abraza los pechos y rueda por la cama hasta alcanzar el borde. Se acurruca. Maese Fiacco sonríe al estudiar sus curvas; saca la punta de la lengua, la vuelve a meter, tanteando el aire como una serpiente. Siente un hormigueo placentero y dulce, que remueve sus entrañas hambrientas de sexo. Ella tiembla. Él se palmea el vientre.

—Márchate —ordena—. Ahora.

No puede pensar con una Durmiente en la cama.

Ella salta rápido del colchón y sale corriendo. Solo es carne. Maese Fiacco estira un brazo y toma el *Códice Rojo*, con ternura, acariciando la tapa como si de un amante se tratara. Y lo es. Está escrito por los Ghyldif, por seres puros, de mentes privilegiadas y conocimientos que ni el más sabio de los Bendecidos jamás podrá comprender.

Salvo él.

Y eso lo sabe la Voz. Ella le permite trabajar en Phadag-Llungan con sus experimentos sobre la utrukka. Le permite utilizar a los Durmientes, le proporciona material y laboratorios. Y ahora Dalcido está muerto. Ahora

podrá trabajar en Avacornis sin ocultarse.

—Maese Fiacco —pronuncia su nombre despacio, saboreándolo—. Maese Fiacco. Jamás lo hubieras imaginado... ¿eh?

Le gusta llamarse así, se ha acostumbrado al nombre y al cuerpo obeso del antiguo profesor; a su olor, su tacto, sus gustos que perviven a pesar de la muerte. Emeyroch ha conseguido la inmortalidad en un cuerpo mortal. Y eso también lo sabe la Voz. Por eso es la única persona que puede hablar con ella.

Suspira orgulloso.

Ahora Mysthael está en su poder y puede interrogarle para encontrar la llave que los demonios han escondido. Sin ella no podrá activar a la Esfinge; no podrá entrar en Ayantek, donde la esencia del Don es pura. Donde los Ghyldif lo recibirán con los brazos abiertos porque se lo han prometido.

Ayantek es su lugar.

Lo merece.

Emeyroch odia vivir entre Durmientes, aborrece a los Bendecidos que desconocen la ciencia de la utrukka. Y a los que la prohíben, como Dalcido. Su propio hermano prefirió ahogar su mente en licor de mandrágora.

Maese Fiacco arruga la nariz y se incorpora. Otra vez ese olor que emana irremediablemente de su cuerpo; el sudor que gotea desde las axilas, humedeciendo su piel, mezclándose con el aroma a sexo de mujer que le impregna. Se mira el vientre abultado, la cicatriz, el vello púbico, el pene arrugado. Sucio. Ahoga una maldición. Camina deprisa hacia una palangana y vierte en ella agua y jabón. Se frota las manos, los brazos, el cuello. Después entra en la bañera que tiene preparada, resoplando por la maniobra complicada. Maldice la torpeza del cuerpo en el que lleva quince inviernos. Aferra un cepillo y se frota las uñas y las axilas; la espalda y los brazos, los pies, las piernas, hasta que la piel enrojece y el olor desaparece.

Sale de la bañera con los dedos arrugados.

Después se perfuma con aceite de vainilla y canela. Alcanza un espejo de mano y se estudia en él. Su aspecto Durmiente sigue repugnándole. Toma una navaja de afeitar y con mano hábil se rasura la cabeza, el pecho, las axilas, las piernas y todo el vello corporal. Sin un solo corte. Y cuando por fin está satisfecho se cubre con una túnica de seda blanca que se desliza sobre su piel.

Hoy tiene audiencia con la Voz y a ella también le repugnan los Durmientes.

Cruza el comedor con paso ligero sobre sandalias de gamuza. Sus labios carnosos dibujan una sonrisa de satisfacción. Le dirá que tiene al demonio

encerrado en un cuerpo mortal. Podrá torturarlo, atormentarlo, destruirlo una y otra vez, transferirlo a otro cuerpo antes de que muera para repetir el proceso. Diez, veinte, cincuenta veces. Hasta que hable.

Y entonces le entregará la llave que activa la Esfinge.

Después de un viaje incómodo en carromato llega al templo de Phadag-Llungan. Sube los cien peldaños de la entrada bajo el sol del mediodía, maldiciendo y resoplando a cada paso por el esfuerzo. Su túnica inmaculada ya tiene manchas de sudor en las axilas y en el pecho, y las salpicaduras de estiércol echarán a perder la seda salvaje. Una vez dentro, sube hasta la tercera planta arrastrando una mano por la barandilla, con el rostro enrojecido, deteniéndose cada cinco escalones. Quizás debería cambiar su cuerpo por otro más joven y con menos vello.

Cuando alcanza el corredor suspira aliviado. Toma un pasillo a la derecha y pronto alcanza la sala donde espera la Voz, al otro lado de una puerta reforzada con planchas de acero. La empuja. Aguarda unos instantes. Se frota las manos húmedas contra el vientre; enjuga el sudor de su rostro con un pañuelo. Se adentra en el pequeño recibidor, con un único punto de luz al otro lado de un biombo. Y allí, tras la tela, se perfila una sombra encorvada.

Es la Voz.

Maese Fiacco junta las yemas de ambas manos y se sitúa frente al biombo. Carraspea ante la figura inmóvil que le observa desde su podio y aguarda en actitud servil. Silencio. Vuelve a carraspear sin obtener respuesta. Nunca ha conseguido diferenciar si se trata de él o de ella, si es viejo o vieja, o joven, o todo a la vez. Se impacienta y frota con una mano su cráneo rasurado y brillante. Decide hablar.

—Tengo al demonio en mi poder, está de camino.

Percibe un movimiento leve, que se extiende como una onda a lo largo del biombo. Maese Fiacco duda sobre la fecha de la audiencia, de la hora solar, o quizás lunar. No sabe qué hacer.

—Apesta a Durmiente —susurra la Voz—. Retrocede diez pasos.

Maese Fiacco se retira con la cabeza baja y el rostro contrito, como si acabara de recibir una bofetada. Traga saliva antes de dirigirse a la sombra de nuevo. Le parece más alta, enorme, aún más amenazadora. Quizás sea él más pequeño. Tiene la túnica pegada a la espalda por el sudor. Huele mal.

La Voz siempre tiene razón.

—Se trata de Mysthael —dice sin mirar a la Voz—. He utilizado una técnica

de transposición para encerrarlo en un cuerpo humano. Ahora es vulnerable y podré interrogarle.

Espera algún tipo de reconocimiento, quizás un leve asentimiento de cabeza, pero la sombra permanece inmóvil y Maese Fiacco se remueve bajo la túnica.

—Pronto encontraré la llave... se-se la traeré —hace una reverencia forzada—. Mi querida excelencia. Señor. Señora. Divinidad.

Solo hacen falta dos palabras para que una descarga recorra su espina dorsal.

—Retrocede —ordena la Voz—. Ahora.

Maese Fiacco obedece y se coloca bajo el quicio de la puerta, en el corredor por donde escucha el murmullo de la ciudad. Sus labios no consiguen pronunciar palabra alguna. Ve dos manos esqueléticas que se mueven al otro lado del biombo. Un dedo acusador se apoya contra la tela, señalándole, como un puñal envenenado.

—Si quieres trascender deberás hacerlo sin vello. Sin sudor. Sin olor a sexo, ni a vino, ni a mejillones champtalianos. Reza una plegaria en el altar y purifica tu Don con agua y jabón. Estás sucio. Márchate lejos y regresa cuando tengas la llave en tu poder.

—Tienes que recortar el sobrante, joder, que se nota bajo la piel.

—Pensaba que la prótesis encajaría...

—¿Se la has quitado al burro?

—¡Pero si maese Fiacco lo quería matar!

—¿Al manco?

—Al burro.

—Vale.

—¿Entonces tengo que recortar la prótesis?

—Me refería al hueso.

—¿Del burro?

—Del manco, idiota.

Hablan sobre las piernas de Puño durante mucho tiempo, como si no pudiera comprender que se va a quedar cojo para siempre. En eso se ha transformado; en un tullido. Y todo para engañar a la muerte. Para escapar de los zamuris. Para vivir un día más, un día de una vida miserable. Puño había sido buen espadachín, cuando no tenía canas y todavía gustaba a las mujeres. Con el tiempo perdió el vigor, sus dedos, sus cinco hombres. Y ahora observa a los ayudantes mientras esparcen serrín por el suelo.

Llegan más estudiantes del último curso.

Traen una caja de instrumental, toallas viejas y vendas.

Lo van a repetir. Le sujetan por los hombros y le amordazan. Puño resopla a través de la tela, aprieta fuerte las mandíbulas, reza a los Ghyldif. Les permitirá hacer cualquier cosa para ganar un día más.

Siente unos alicates sobre la piel.

Siente su tacto frío cerca de la rodilla.

Una mano tira del clavo. El dolor lo asalta y su grito trae de vuelta a los

fantasmas que todas las noches lo visitan; sus soldados. Aquel día les habló con el puño en alto. Disertó sobre honor y valor, sobre lealtad y deber. Les dijo que toda batalla tiene su héroe. Les ordenó luchar contra el demonio en esa maldita torre. Les ordenó resistir hasta el final y jamás esperó que obedecieran. Pero lo hicieron.

Lucharon hasta reventar.

Escucha pisadas.

Se pregunta qué le harán esta vez; si le amputarán una pierna o la otra mano: si le traerán un carrito para que se pueda desplazar, para mendigar, para robar. Lo mismo da.

—¿Qué te ha pasado? —pregunta una voz infantil.

Puño se vuelve despacio.

Ve a un niño gordito con la barbilla manchada de mermelada.

Nadie le ha invitado pero allí se encuentra, sonriendo junto a su catre.

—Lo que me faltaba...

—Me llaman Gon, de barrigón.

El niño palmea su estómago.

—Pero ¿qué coño quieres?

—¿Eres mercenario? —Escupe trozos de pastel al hablar—. Tienes tornillos en las piernas y te falta una mano. ¿Cómo puedes trabajar así?

—¿Me falta una mano? —Puño finge sorpresa—. No me había dado cuenta.

—Puedo conseguirte una prótesis, si quieres.

—Siempre será mejor que un muñón...

—Ahora vuelvo. —Gon sonrío entusiasmado—. ¡Espérame, no te vayas!

—Como si pudiera.

El niño se marcha.

Puño cierra los ojos. Está cansado.

Quizás hoy sea su último día, quizás esta noche los zamuris escupan los hierros de sus piernas. Ya falta poco para el anochecer. Se apoya en los codos y mira alrededor. Muchos pacientes han abandonado los catres, otros nuevos ocupan su lugar. Solo un día y una noche. Es la norma de la escuela si el cliente no puede pagar.

Contempla los tornillos que asoman junto a sus rodillas. Sabe que no podrá caminar, que las placas atornilladas no soportarán su peso. Se sienta sobre la cama. Las náuseas lo asaltan y vomita sobre sus rodillas. Un hilo de saliva cuelga de su barbilla, todo le da vueltas. Se incorpora. Recuerda en ese

instante que han experimentado fármacos con él y se tambalea hasta caer. No sabe cuánto tiempo permanece desnudo sobre el suelo.

Debe conseguir dinero. Una noche más. Llegan dos estudiantes que toman a Puño por los brazos y lo sientan en una carretilla. Lo llevan así a lo largo del patio interior. Lluve. Siente el traqueteo de las ruedas, la vibración que remueve sus huesos. Le tiembla una mano por el dolor.

Cuando llega a la entrada no puede contener el pánico.

Sus piernas cuelgan fuera de la carretilla como los cadáveres que tantas veces ha retirado de los callejones. Aquella puerta, aquel miserable rectángulo de madera, es todo cuanto le separa de la muerte.

—¡Soy el experimento de maese Fiacco! —vocifera alguien desde el exterior—. ¡Abridme!

Su carreta se detiene y el vigilante sale de la garita.

—Déjale pasar, es el de la trepanación —dice uno de los estudiantes.

—¿Ahora?

—Ahora.

—Mierda.

El vigilante abre el cerrojo y toma un escudo.

Acuden tres vigilantes más y preparan sus garrotes.

Muchos brazos emergen por el hueco que se abre. Puño cierra los ojos. Sabe lo que les espera. Escucha los gritos al otro lado, los golpes que resuenan bajo la lluvia, después las carreras en retirada. Siempre es igual. Todos huyen. Uno de los vigilantes se planta victorioso en medio de la calle, con el garrote en una mano y su escudo en la otra. El agua limpia la sangre arrastrándola calle abajo, mientras los Durmientes se dispersan escupiendo dientes.

—¿Cuál es? —pregunta a los estudiantes—. ¿A cuál dejo pasar?

—Aquel —le señalan.

—¡Tú, ven! —Lo empujan dentro—. ¡Los demás, fuera!

Puño escucha las protestas y ve que acuden más, desde las calles vecinas, atraídos por el tumulto. Algunos les tiran piedras. Los vigilantes cierran la puerta sin mediar palabra ni responder a la provocación. Van a morir cuando caiga el sol. Puño sigue dentro, en la escuela, y quizás pase una noche más porque experimentan el efecto de los fármacos sobre él.

El hombre que han dejado entrar corretea a su alrededor.

Busca comida en una papelería.

—Viejo, escúchame. —Uno de los estudiantes señala a la carretilla—.

Siéntate aquí y no te muevas.

El anciano obedece y se deja caer junto a Puño, como un perro servil que espera encontrar su cena bajo la mesa. Le falta una oreja y sus cicatrices serpentean por un cráneo rasurado. Las grapas que fijan sus huesos brillan con la luz del atardecer, sobre la cabeza, de la que sale un tubo para el drenaje. El viejo mira a Puño y le sonrío sin dientes. Le dice que se la chupa por un cobre, que necesita dinero. Puño se tapa el rostro con una mano y aprieta la mandíbula. Eso también se lo ha dicho al vigilante, que se la chupaba, que haría cualquier cosa si le dejaba pasar. El viejo insiste, mueve la lengua en un sonido de succión y forma una «o» con sus labios.

Por menos de eso le hubiera reventado la cabeza en el Dragón Azul.

Ahora ni siquiera puede caminar.

Los dos estudiantes empujan la carretilla y se dirigen hacia el establo que se encuentra detrás de la garita. Descorren el tablón que traba la puerta y arrastran a Puño sobre paja húmeda. Lo dejan allí. Puño busca un hueco sin goteras. Distingue los cascacos de un potro, con hierros atornillados que fijan sus huesos para mantenerlos en la posición correcta. Otro experimento más.

Dentro de su garita el vigilante maldice por la lluvia.

Más allá un enfermo tose.

Otro ronca.

Siente esa calma que precede a la tormenta. Y recuerda a Corazón, a sus Dedos. Se pregunta si estarán vivos, si el Lobo les habrá traicionado también, si solo prescindió de él. Escucha un aullido lejano y se incorpora alarmado. Le llega el sonido de muchos pies a la carrera, de gritos. De masticar carne. De roer. Hasta el temible silencio final. Los aullidos continúan en la cabeza de Puño mucho después. Ve ojos ardiendo, dientes amarillos y fauces negras. Recuerda aquella pelambreira erizada que acariciaba con su mano dentro de aquella jaula. Después sus dedos se hundían en el agua.

La imagen patética del viejo le asalta, succionando su oreja, desesperado por conseguir una noche más. Se dice que a él no le sucederá lo mismo. Que no suplicará. Pero cuando se presenta un sanador en aquel establo mugriento, con sus manos Bendecidas, Puño llora como un niño. El sanador se inclina sobre él. Le explica que un benefactor ha pagado su sanación, que luego se presentará. Puño sonrío agradecido y reza una plegaria a los Ghyldif.

Reza por ellos cada noche.

Y en cada amanecer los maldice.

El sanador le ofrece un narcótico para dormir. Va a soldar sus huesos con el Don. Le asegura que no dolerá, que saldrá caminando de la escuela. Puño sobrevivirá como siempre hace; cumplirá cincuenta y ocho inviernos y nadie lo podrá impedir.

El sueño le asalta mientras sonrío satisfecho.

—¡Despierta, despierta ya!

Alguien le golpea con un pie o con un palo.

A Puño todo le da vueltas.

Ya es de día.

—Vaya. No es muy bonita.

—¿Qué...?

Se estudia el extremo de su brazo derecho; termina en una prótesis de madera y los dedos se cierran hasta formar un puño. Un puto puño.

—Parece que te queda grande.

—¿Es una broma? —Consigue decir el mercenario—. ¿Y para qué coño quiero esto? ¿Para rascarme los cojones?

—Te lo puedes quitar, se sujeta con correas.

—¿Quién narices eres? —Fija la mirada en el bulto borroso que se mueve ante él—. No veo bien...

—¿No te acuerdas de mí?

Le reconoce. Es el niño gordito.

—Joder no... otra vez tú. Márchate.

—Pero...

—¡Fuera de mi vista!

—He pagado tu sanación. Ahora me debes una tríada de plata y trabajarás hasta saldar la deuda. Eres mío... Serás un regalo para mi padre. ¿Quieres comer algo? Tengo tarta de manzana.

—¿Es aquí?

—Sí.

Mëidar vuelve a estudiar el papel arrugado. Esa es la dirección, el plano que les ha dibujado un viejo por cinco cobres.

—¿Seguro?

—Te digo que sí.

El grupo champtaliano parece desconcertado, algunos ladean la cabeza frente a la puerta de madera y el cartel descolgado. Se supone que allí la guardia recluta a sus hombres. No lo comprenden. Las costumbres de Phadag-Llungan les resultan extrañas.

—Pero esto... Esto es...

La puerta se abre de golpe y salen dos hombres a trompicones, abrazados el uno al otro, voceando una canción. Apestan a cerveza y sudor.

—Deberíamos entrar para comprobarlo.

—¿Tendrán mejillones?

—¿Y cerveza?

—No. —Mëidar se gira hacia el grupo—. Escuchadme bien. No vamos a comer ni a beber, no me fío de lo que nos puedan servir.

—Pero...

—¡No! —repite—. Vosotros dos vigilad la entrada, el resto acompañadme. Si las cosas se ponen feas nos marchamos.

Miran por última vez el cartel desvencijado, donde se intuye un dibujo desgastado por el sol. Salen cuatro hombres más tambaleándose de lado a lado. Uno de los borrachos se detiene para orinar contra la pared en un charco que serpentea calle abajo.

Y a los champtalianos les llaman salvajes.

Mëidar intercambia una mirada socarrona con sus amigos, esa del que se sabe objeto de una apuesta. Dicen que no se atreverá, que no soportará por

mucho tiempo las costumbres bárbaras. Prefiere vivir en el desierto, en la playa, en la mismísima ciudad sin nombre. Pero contra todo pronóstico saca un pañuelo y abre la puerta con un dedo envuelto en tela. El ambiente caldeado golpea sin piedad el poco orgullo que le queda.

Apesta a carne, a vísceras, a sangre.

Todo le resulta repugnante.

Los clientes comen y beben allí, sin molestarles siquiera la suciedad y el desorden. Todo está pegajoso. Mëidar se cubre la boca con el pañuelo. El suelo está cubierto de serrín y forma una pasta oscura que se pega en las botas al caminar. Tropieza con un pozal. Dentro ve restos de comida.

Se le revuelve el estómago.

Hay demasiado ruido.

Martillos, sierras, tablones. Construyen una barra nueva entre los borrachos; el techo está apuntalado con un andamio que todos utilizan como perchero; los pilares maestros están astillados, las columnas también. A Mëidar todo le da vueltas y se apoya contra un armario destrozado.

Ve restos de carne pegados en el techo y la pared.

Muebles rotos y cristales amontonados en los rincones.

Huesos entre el serrín del suelo.

—¡Una cerveza!

Mëidar se vuelve hacia aquella voz. Es un champtaliano encaramado a la barra. Uno de su grupo.

—Lendemar, por todos los Ghyldif...

—¡No te apoyes! —Un carpintero escupe al hablar—. ¡Putos negros, mierda ya!

Todos observan su piel oscura.

Nadie atiende el pedido.

Aquella mañana, cuando buscaban el centro de reclutamiento, preguntaron a una vecina. Se puso a llorar. Abrazó a sus hijos. Suplicó por su vida como si fueran a matarla, a violarla, a secuestrarla. Les llamó bárbaros por su cabello trenzado. En Phadag-Llungan desprecian su idioma. Desprecian a su pueblo por enfrentarse a la Voz. Por blasfemos, por herejes. Ellos eran hombres gaviota, vivían junto al mar y navegaban en el Azul antes de que se lo arrebatasen todo.

Mëidar se dirige hacia la cocina.

Hay sacos amontonados de criadillas y vísceras para cocinar. Camina con

decisión hacia quien parece el dueño; lo intentará una vez más antes de abandonar el local. No quiere tener problemas en aquella ciudad maldita.

—¿Conoces a Asterkia?

El hombre se detiene y el cuchillo con el que trocea las vísceras resbala entre sus dedos. A Mëidar le parece que se encoge al escuchar aquel nombre.

—¿Sois amigos suyos?

—No.

—¡Fuera de aquí! —Le señala con el cuchillo—. No os quiero en mi local. Ni a los champtalianos ni a sus amigos. A ninguno.

—¿Entonces la conoces?

—¡Fuera os he dicho!

—Dime dónde vive y nos marcharemos.

—Te marchas cagando leches o llamo a la guardia.

Mëidar apoya las manos sobre la tabla de cortar, hunde los dedos entre las vísceras y resopla fuerte por la nariz. El tabernero retrocede y desvía la mirada de aquellos ojos negros.

—Esa perra tiene algo que yo quiero —gruñe Mëidar—. Removeré cada piedra de esta ciudad hasta dar con ella.

—Entonces búscala en prisión.

Aquello no se lo esperaba.

—Mientes.

—Aquí mismo asesinó a más de quince guardias. Y también a mi camarera —Sacude los brazos sin soltar el cuchillo—. ¡Destrozó mi local, lo llenó de sangre y carne que todavía sigo limpiando! ¿Te crees que miento? Mira a tu alrededor, seguro que con toda esta mierda os sentís como en casa. ¡Marchaos de una puta vez! ¡Tendré que poner un cartel para prohibir vuestra entrada!

Los nueve champtalianos se dirigen hacia la salida pero no alcanzan a tocar el picaporte. Un hombre enorme les intercepta en el umbral de la puerta. Mëidar resopla impaciente. Algunos hombres se incorporan, otros sacan sus cuchillos. El barbudo que les impide marchar se hace a un lado con un gruñido. Pero nadie da el primer paso. Permanecen inmóviles mientras muchos vecinos abandonan el local desde las ventanas. El silencio crece rápido. Los martillos dejan de sonar y los dientes de masticar. Sea lo que sea que hizo Asterkia, tienen miedo de verdad.

—No buscamos pelea —Mëidar levanta las manos—. Ya nos vamos.

El barbudo le toma por la pechera y se tambalea sobre él.

—¡Tú! —gruñe borracho—. ¿Conoces a Asterkia?

—Depende.

—Mierda de acento el tuyo. Me recuerdas a Chotacabras... No será familia tuya, ¿verdad? Me gustaría hacerle escupir sus putos dientes de oro.

—A mí también me gustaría romperle los dientes. Es un cretino.

El hombre gigante lanza una carcajada y palmea su hombro.

—¡Te invito a una ronda, brindemos por un amigo común! —Señala al resto—. ¡Y a tus amigos también! ¡Una ronda para todos!

—Pensábamos marcharnos.

—¿Rechazáis mi invitación?

—Me temo que sí, se acerca la noche y...

—¡Que os invito, mierda ya!

Los clientes se amontonan en la barra y pronto circulan jarras de cerveza. Nueve champtalianos, un gigante borracho, cinco vecinos y ocho reclutas terminan sentados en la misma mesa. El borracho se deja caer junto a Mëidar con una sonrisa estúpida bailando en los labios.

—Bebe, extranjero.

Mëidar da un sorbo.

—¿Conoces a Asterkia? —susurra—. ¿Y al niño champtaliano que cuidaba?

Muchos reclutas se giran hacia ellos. El borracho lanza una carcajada sin saber muy bien por qué y todos brindan. Mëidar se siente estúpido, la situación es tan ridícula que roza el absurdo. Champtalianos y reclutas juntos en la misma mesa. Como zamuris y mendigos compartiendo cena.

—Esa puta me debe cincuenta cobres.

—Toma. —Le tiende una bolsa con monedas—. Ahora afloja esa lengua tuya.

—Aquel crío salió a la calle y después no regresó.

—¿Cuánto hace de eso?

El gigantón mira abstraído la bolsa de cuero.

—Tres noches.

—Joder, joder, joder. —Mëidar se frota la cabeza—. Tengo que hablar con ella, tengo que encontrar a Crodak...

—No quiero tu dinero. Cógelo.

—Te estoy pagando la deuda, imbécil.

—Pero no es tuya.

—Como si lo fuera.

—¡Se la perdono! —Arroja la bolsa a la cabeza de Mëidar—. Estuvimos buscándole un día entero. A ese Crodak. Nadie ha visto nada. Ni los niños con los que jugaba, ni los vecinos. ¡Nadie! Pero ¿quién coño se iba a preocupar por un champtaliano retrasado?

—Yo.

—Me caes bien... ¿Cómo te llamas?

—Mëidar.

—Weerm.

Se estrechan las manos con un fuerte apretón.

—Me dijeron que Asterkia se folló al capitán, que luego consumió Fuego y enloqueció y empaló a la camarera porque no la quería servir. Mató a una patrulla entera y se comió sus vísceras. Eso me dijeron. Ahora la obligarán a pelear. Los muy hijos de puta...

—¿De qué coño hablas?

—Hablo de las peleas clandestinas, extranjero. Tenemos que sacarla de allí si quieres hablar con ella. Antes de que la maten.

El borracho aprieta los puños hasta que sus nudillos estallan como nueces trituradas. A Mëidar no le resulta difícil intuir su fuerza.

—Primero tendremos que idear un plan para entrar. Además, no sabemos dónde...

—¿Entrar? ¿Quieres entrar? ¡Eso es fácil!

Weerm se gira hacia el hombre que bebe a su lado. Un recluta. Le estampa un puñetazo. Se desploma. Mëidar lanza un grito. El recluta tiene la nariz hundida y sale sangre a borbotones. Escucha el estruendo de las sillas al levantarse veinte hombres de golpe. Se miran unos a otros, con las manos en la mesa, en las empuñaduras, en las jarras, conteniendo la respiración y apurando el último sorbo de cerveza.

Se muere delante de todos.

Los champtalianos retroceden y en un instante el infierno se desata. Les golpean con tablones y sillas. Las mesas se vuelcan. El suelo tiembla por los impactos. Mëidar sabe que pronto llegará la guardia. Encontrarán el local destrozado y dirán que han sido ellos. Un recluta muere por culpa de Weerm pero dirán que los champtalianos lo mataron, que empezaron la pelea. Que no querían pagar. Todo eso dirán. Y saldrán testigos por todas partes que les señalarán con dedo acusador.

6

—Una plata —Índice arroja la moneda a Anular—. Pulgar volverá solo, veréis como tengo razón. El muy imbécil no encuentra ni su polla.

—¡Eh, mierda! —Meñique grita desde atrás, incorporándose sobre los estribos—. ¡Las apuestas ya están cerradas!

—¿Una plata? —Corazón se gira sobre la montura—. De acuerdo, sumo la mía. Pulgar nos espera con la zorra.

—¿Qué es una zorra? —interrumpe Yune.

Los mercenarios intercambian miradas cómplices y sonrisas que bailan en sus labios. El mulo de Yune no quiere moverse y Anular tira de las riendas con una mueca divertida.

—Una zorra sirve para calentar la cama —responde.

Todos ríen mientras la lluvia intermitente cae sobre ellos y encharca los campos. A ambos lados del camino serpentean muros de piedra, en las grietas asoman raíces que a Meñique le recuerdan a los dedos de Puño. Los que le quedaron, el pulgar y el índice, oscuros y supurando pus. Meñique sabe que ya no volverá a ser el mismo. Será cuestión de tiempo y nadie podrá evitarlo. Ni siquiera ellos.

El temporal arrecia y los caballos se hunden en el fango. Mueven sus cabezas arriba y abajo con los ollares dilatados, las orejas pegadas al cráneo, las crines como cuerdas mojadas. Meñique tira ahora del mulo que carga a Yune y al niño encapuchado, ese que tiene el vientre cosido. Avanza en la retaguardia encogida bajo la lluvia. Por delante le llegan las carcajadas de Índice y Anular. Es su primer viaje al exterior.

No comprenden que fuera de la muralla todo es diferente.

La lluvia forma una cortina densa y amarilla. Meñique apenas reconoce los esqueletos arbóreos que crecen al otro lado del muro. Parecen espantapájaros negros. Bajo ellos, una sombra se mueve.

Quizás sea el viento, quizás alguna alimaña.

Silba hacia el grupo.

El sonido del agua lo envuelve todo y nadie se percata. Meñique se frota el rostro, la lluvia sabe a sal, a sulfuro. Es amarga como la hiel. Se deja caer sobre la silla y sacude la cabeza. Fija la vista en el caballo que tiene delante, en el jinete que se balancea sobre su grupa. Galopa hasta darle alcance.

—No recuerdo que por aquí hubiera árboles —dice ella.

—¿Qué...? —Corazón se retira la capucha y mira a derecha e izquierda—. No debería haberlos. Mierda.

Meñique se lleva una mano a la espada.

Durante un instante se miran, mientras la palabra emboscada les asalta. Escuchan un grito de alarma ahogado bajo la lluvia. Meñique desenfunda. Corazón cae del caballo. Escuchan pisadas, sienten movimiento a través del agua.

El mulo se desprende de los niños. Caen sobre el fango.

Meñique salta al suelo y se lleva una mano a la cintura. Saca el Fuego oculto en una bolsita. La lluvia lo limpia de la palma de su mano. Escucha maldecir a Corazón. Le ve con la lengua fuera, lamiendo como un perro el agua de su piel. El Fuego se diluye y desaparece entre sus dedos.

Alguien se acerca empuñando una espada. Viste de rojo, es de los suyos. Corazón se incorpora y Meñique se reúne con ellos. Es Índice, quizás Anular. Gesticula con una mano para hacerse entender. No hace falta. Algo se mueve por la derecha a través de la lluvia, deprisa y sin hacer ruido. Salta el muro. Su espada corta el agua antes de llegar a ellos. Índice bloquea el ataque, Corazón golpea sus costillas. Un segundo asaltante surge por detrás y dos más por la izquierda. Les rodean rápido.

Meñique lanza estocadas a una capa que alguien arroja contra ella.

Se enreda en la tela y cae al suelo. Una bota hunde su cabeza en el fango. El agua le entra a borbotones por la boca. Apuñala la pantorrilla de su asaltante. Una y otra vez. Se incorpora, lo pateo. Meñique gira y tropieza con un hombre arrodillado, que se sujeta las vísceras con ambas manos. Corazón lucha más adelante. Le rodean. Meñique no puede ni contarlos. Corre en su ayuda.

Un hilo de metal atrapa su cuello.

Desde atrás otro asaltante tira hacia arriba y la deja colgando en el aire.

Un virote surge entre la lluvia. Un virote surge entre la lluvia. Se clava en el hombro de Corazón, que cae hacia atrás como una torre desmoronada. Tres hombres se abalanzan sobre él y lo abaten. El agua se vuelve roja.

Debe escapar.

Saca un cuchillo y busca a tientas el hilo que la sujeta.

Se le resbala la empuñadura, se le cae. Mira hacia arriba con la boca abierta. Las gotas de agua ácida golpean su rostro. Un rayo atraviesa las nubes como un amanecer sin sol.

—Soltadlos.

Meñique cae de rodillas.

Se lleva las manos a la garganta entre espasmos. Alguien la arroja contra Índice. Un poco más lejos Corazón se retuerce de dolor, aún vivo. Lo arrastran hasta ponerlo junto a ellos.

—¿Dónde está?

Nadie contesta. Aparecen más asaltantes envueltos en capas. Se ocultan el rostro. Meñique es incapaz de contarlos.

—La cocinera. —Tiene acento champtaliano—. No lo volveré a preguntar.

El hombre que habla lleva dientes de zamuri sobre el casco, botas negras y un manto impermeable. Arrastra a Anular con un virote roto que sobresale de su pierna. Meñique aprieta los puños cuando el asaltante arroja la ballesta al suelo. Otros dos hombres atan a Yune y al niño encapuchado.

—¿Quién de vosotros es Corazón?

Permanecen inmóviles con las rodillas enterradas en fango, el agua repiqueteando sobre escudos negros sin blasón. Meñique distingue algunas trenzas asomando bajo la capucha. Trece asaltantes y de ellos, siete son champtalianos. No tienen ninguna oportunidad de escapar.

—Yo. —Corazón endereza la espalda.

El hombre que habla se sitúa frente a él y coloca a Anular entre sus rodillas.

—Contesta a mi pregunta.

Todos guardan silencio. El champtaliano agarra del pelo a Anular y tira hasta hacerle levantar la barbilla. Le corta el cuello. La sangre salpica a Meñique mientras deja caer el cuerpo. Ahora sujeta a Índice y pone el cuchillo bajo su garganta.

—Sois tres, os quedan dos oportunidades.

Ninguno responde.

Taja la garganta de Índice como quien corta el cuello de un cerdo.

Arroja su cuerpo junto al de Anular, la sangre de ambos se mezcla.

El cuchillo se posa ahora sobre Meñique.

—Última oportunidad.

—¡Ha escapado! —aúlla Meñique—. ¡No sabemos dónde está!

—También os falta un hombre.

—Ha ido tras ella.

—¿Dónde está el punto de encuentro?

—La cueva.

El jefe da órdenes rápidas.

Les atan las manos a la espalda y se ponen en marcha. No pierden el tiempo, caminan deprisa dejando atrás a sus hombres heridos. Toman una escalera de piedra, después una senda con losas enfangadas y pilones desmoronados. A Corazón le cuesta seguir el ritmo, pierde sangre y arrastra los pies. Continúan ascendiendo bajo la lluvia. Un agujero entre las nubes le recuerda que el cielo es azul, que toda tormenta termina. Que en algún momento cometerán un error.

Meñique lo sabe.

Dos champtalianos encabezan el grupo y otro más cierra la marcha en retaguardia. Ellos no saben que Pulgar es champtaliano. Si lo supieran tomarían más precauciones.

Camina por una senda estrecha, entre paredes rocosas que rozan con los hombros. Meñique no conoce esa ruta y mira nerviosa adelante y atrás. Corazón se vuelve despacio hacia ella, ha encontrado algo. Meñique ve la tela roja arrastrada por la corriente. Quizás Pulgar ya lo sabe, quizás intente hacer algo. La mirada que intercambian queda empañada por las nubes que ocultan al sol. Sus casacas rojas, sus callejones, el hogar al que llaman Dragón Azul. Es lo que van a perder. Un trozo de tela no significa nada.

Cuando llegan a la cueva no encuentran a nadie.

Dentro los rescoldos humean y la comida se calienta en una cazuela. Los mercenarios encuentran ropa de mujer, cuerdas húmedas y una manta enrollada. Se reagrupan para hablar lejos de sus prisioneros. Meñique se acerca despacio a la pared y asoma la cabeza en el hueco donde esconden comida. Pulgar se lo ha llevado todo. Aprieta las mandíbulas y sus labios dibujan una sonrisa.

Escuchan voces desde el exterior.

Todos se ponen en marcha tan rápido como han llegado. Dicen que han encontrado huellas recientes en el barro. A Meñique le da un vuelco el corazón. Cruzan la explanada frente al refugio en dirección a la pared rocosa. Ella sabe que van hacia la senda de los cazadores. El rastreador se arrodilla junto a la entrada del cañón, recoge una manzana mordida y más adelante encuentra una cuerda rota. Señala el paso oscuro y estrecho, rodeado de rocas

grises que crecen sobre sus cabezas. El jefe da la orden y se adentran en las entrañas rocosas de la montaña.

Meñique mira hacia atrás por última vez.

Avanzan deprisa sin dar tregua a niños ni heridos. Corazón se tambalea, deja atrás un reguero rojo. Giran el recodo que lleva a la salida del cañón y se detienen un instante antes de cruzar entre las rocas. La lluvia arrecia, las piedras vomitan agua. El primer hombre desaparece bajo la lluvia. Pasa el segundo con Corazón. Meñique percibe movimiento al otro lado.

Algo sucede.

Se niega a cruzar.

La empujan y aterriza en agua.

A lo lejos ve un champtaliano con el rostro oculto bajo una capucha. Kora yace entre sus piernas, maniatada y con los ojos muy abiertos. Tiene un cuchillo sobre su garganta. Los trece asaltantes abandonan el cañón y avanzan deprisa hacia él. Le parece que aquel champtaliano lanza un proyectil y el balletero se desploma. No vuelve a moverse. El segundo proyectil lo dirige hacia el otro balletero, que también cae. Yune ahoga una exclamación y lo señala con un dedo.

Sus ojos arden como fuego.

Meñique lanza una carcajada al reconocerle. Es Pulgar.

Los captores se detienen, buscan deprisa utrukka en sus cintos. Pulgar desenfunda la falcata champtaliana y corre hacia ellos. Las siluetas se diluyen en agua. Bloquea el ataque de un champtaliano, corta su muslo y después su garganta. Tres hombres más le asaltan. Toma otra falcata del suelo y lucha con dos armas, una en cada mano. Lanza un aullido; comienza la lucha de verdad, la del Fuego. Cinco hombres le rodean. Salta a una roca, después a otra. Ataca deprisa, al cuello y a las piernas. Caen otros más. Es el jefe, su cabeza separada del cuerpo.

Durante un instante cesa el ataque. Los champtalianos contemplan a su líder y a Pulgar cubierto de sangre. Meñique no comprende las palabras que intercambian entre ellos en su idioma salvaje, como pedradas en un cubo de basura. Pero tras un silencio tenso estrechan sus manos y se retiran sin mirar atrás. Pulgar permanece inmóvil mientras la sangre gotea entre sus dedos, absorto en pensamientos oscuros. Se vuelve cuando escucha a Meñique correr en su dirección.

—¡Maldito hijo de perra! —le chilla—. ¡Maldito, maldito seas!

La mercenaria no sabe qué otra cosa decir.

Se aparta con brusquedad, cuando Pulgar la mira con sus ojos de Fuego, porque ella recuerda el día en que le arrancó cinco muelas de oro. Ahora ha salvado sus vidas. Meñique no soporta por más tiempo la situación y se marcha sin más. Busca rápido una ocupación. Seis hombres yacen en el suelo así que registra sus ropas.

—Nos has mentido —gruñe Corazón.

—¿Y en qué, exactamente?

—Los champtalianos te han reconocido.

—Todos saben quién soy.

Un grito de Meñique les interrumpe.

Chapotea hacia ellos con un tubo de madera, dentro asoma un pergamino reblandecido. Pulgar abre el tubo de madera y camina hacia el resguardo de una roca. Desenrolla el pergamino con mucho cuidado. La tinta está emborronada por el agua y tiene manchas de sangre, pero Pulgar puede descifrarlo. Meñique le ve mover los ojos mientras lee en silencio. Su rostro se ensombrece, sus labios tiemblan. Pulgar traga saliva antes de hablar. En ese momento Meñique admira su dominio del Fuego porque en ningún momento pierde el control. Es un buen luchador. Al fin y al cabo es champtaliano.

—Lobo les ha contratado. Ellos iban a encargarse de la mercancía.

—¿Qué...? —Corazón da un paso vacilante—. ¿Sustitutos?

—Nos quieren muertos.

La jornada de trabajo no ha empezado bien.

Un trueno restalla en el cielo y Puño se endereza. Las alas del sombrero caen sobre sus hombros bajo el peso del agua. Levanta la barbilla. Permanece así mucho tiempo, mientras la lluvia cae, mientras sus compañeros se encorvan como gallinas buscando comida. Emite un gruñido y estira el brazo una vez más. Su mano tiembla cuando arroja un puñado de algodón en el saco que cuelga de la cintura.

Va a ser un día muy largo.

Avanza unos pasos a lo largo del surco, arrastrando el saco entre sus rodillas, sobre tallos de hojas secas y afiladas como cuchillas. Gon le dijo que acudiera temprano, que tenía un encargo para él. Pero maldita sea, Puño no esperaba cosechar algodón. Contempla el horizonte de hileras interminables sobre tierra encharcada. Las hojas marrones se le clavan en los dedos. Los tallos doblados arañan sus brazos, se enganchan en la ropa, se le meten entre los dedos de los pies. Todos sabían a lo que venían. Todos menos él. Acudieron al amanecer porque los capataces buscaban jornaleros. Y allí le había enviado Gon. Le dijo que no se quitara la prótesis, que así le reconocerían. Pero Puño no sabe lo que debe hacer, si extorsionar o asesinar. O cosechar, realmente. Tan bajo ha caído que ahoga su risa como el agua anega la tierra.

Sabe que la lluvia ácida arruinará la cosecha, que los agricultores no alcanzarán el cupo de la ofrenda. Que les van a desahuciar. Y el Lobo reclamará sus posesiones sin que nadie se lo impida. Puño arrastra los pies y maldice la prótesis de madera, que lleva sin saber muy bien para qué. Lanza un gruñido y arroja el saco a un charco.

—¡No te detengas!

El capataz avanza en la hilera contigua.

Hoy trabajan sin descanso para salvar cuanto puedan. El precio ya ha bajado a la mitad. Todos hablan. Puño escucha. El gremio de algoneros ha acordado enviar un manifiesto a la Voz. Exigen reducir la ofrenda y los impuestos lunares. Exigen una indemnización y muchas otras estupideces. Puño sabe muy bien lo que sucede con ese tipo de manifiestos, lo que les hacen a los firmantes. Fue capitán de la guardia.

—Me han dicho que trabajabas para el Lobo.

—Dicen muchas cosas de mí.

—¿Sabes manejar una espada?.

—Soy manco.

—¿Es que te han cortado la mano de la polla?

Puño deja que la lluvia invada el silencio que se interpone entre ambos. Ni siquiera tiene espada. No tiene nada, salvo la ropa que ha robado de un tendero. Maldice al Lobo y a todos sus hombres. Maldice a la guardia, al Dragón Azul, a la Voz, a los cobardes, a los Bendecidos. Los maldice a todos mientras el agua resbala por su cuerpo, mientras sus rodillas tiemblan por el frío y la humedad.

—Deja mi polla en paz.

—Me gustas, veo que mi hijo ha elegido bien.

—¿Gon es... tú eres...? Mierda.

—Sí, yo soy. Y tú eres mi nuevo guardaespaldas.

—¿Qué pasó con el anterior?

—Mientras trabajes para mí tendrás comida y refugio durante la noche. Llámame capataz, pégate a mi culo y todo irá bien.

—Pero...

—No me interesa tu nombre.

—Sabes muy bien quién soy.

—La puta del Lobo, sí, todos lo sabemos.

Estrechan las manos con fuerza, entre hileras de algodón, manchados por el lodazal. Después se inclinan sobre las hileras de la plantación y no vuelven a hablar. Cuando el sol está bajo dejan atrás un barrizal pisoteado. Todos avanzan en fila para cobrar el jornal. El capataz inspecciona la cosecha junto a las carretas y paga un cobre por cada saco. Puño se coloca tras él, con los brazos cruzados, mientras la cola avanza a empujones y las monedas tintinean. Una punzada en el estómago le recuerda que lleva tres días sin comer. Revive

sus noches en el Dragón Azul. Los mendigos gateaban por el suelo y chupaban conchas de mejillones. Ahora mismo podría hacerlo. Lamer platos vacíos, comer basura. No sabe cuánto podrá aguantar. No lo sabe.

Algunos jornaleros retroceden cuando le ven.

Todavía es capaz de provocar miedo.

Por eso le ha contratado.

Ahora lo comprende.

Esconde la prótesis de madera y se cuadra bajo el sombrero de alas hundidas. Se siente estúpido, como un espantapájaros ahuyentando estorninos. Aguarda en la misma posición hasta que el capataz realiza su último pago y regresan a la ciudad en una caravana de cinco carromatos. Puño se sienta junto a Gon y el capataz guía la primera carreta. Les flanquean dos grupos con garrotes precedidos por siete matones y sus rastrillos. Puño se frota la prótesis como si pudiera sentir el frío y la humedad.

—¿Te gusta? —pregunta Gon—. Está hecha con madera de olivo.

—Es un puto puño.

—Pero ¿te gusta?

—No.

Cruzan la puerta norte de Avacornis. Es el territorio del Lobo, de sus Dedos, de los impuestos dobles. Puño aprieta los dientes mientras se adentran en los callejones. El traqueteo atrae inevitablemente a la muchedumbre. Algunos se les acercan en carritos y agitan sus muñones con vendajes de la escuela. Puño reconoce a la mayoría. Eran habituales del Dragón Azul, condenados todos a la mendicidad por su culpa. Pero solo realizaba su trabajo, eso es lo que se repite. Una y otra vez.

Escucha frases de despedida.

Los jornaleros parten deprisa en busca de refugio. Les cobrarán un cobre por pasar la noche. Sabe que mañana, si no consiguen más dinero, morirán. A Puño todo le da vueltas cuando se detienen. Las carretas entran en el almacén y desenganchan a las mulas. Le ordenan descargar los sacos mientras la tormenta estalla fuera. Escucha las voces del capataz, de su esposa, de sus tres hijos. Al fondo, desde la entrada a la vivienda, se asoma una pareja de ancianos desconfiados. Le señalan, discuten en voz baja. Puño no quiere escucharlos.

Todos se retiran salvo Puño, que descarga los sacos en el almacén. Debe trabajar duro, obedecer al capataz. Antes servía al Lobo. Y antes a la Voz, cuando era capitán de la guardia. Pero su prótesis de madera es inútil para

sujetar sacos y apenas puede enderezar la espalda. Ya no tiene tanta fuerza como antes. Coloca el último saco y se apoya en la carreta. Jadea exhausto. Se deja caer contra una rueda. Solo un pequeño descanso, solo hasta recuperar el aliento. Sus piernas se vuelven pesadas y la cabeza se le inclina hacia atrás.

Sin darse cuenta está dormido.

En sueños recorre hileras interminables de algodón y descarga sacos mojados. Una y otra vez, sin tregua, sin descanso, con las piernas rotas y tornillos asomando. Debe obedecer. Golpea mendigos, asesina niños, dispersa multitudes que suplican clemencia. Escucha gritos de soldados reventados, de mujeres, de zamuris triturando huesos. Puño se arrastra sobre un carrito por los callejones, en medio de un tumulto, rodeado de sus hombres que portan un estandarte ensangrentado. Cobarde, le chillan. Un niño gordo le ofrece una mano. Esa mano tiene sangre. Está rota.

El griterío crece.

El suelo tiembla por el impacto de una carreta al volcarse.

Abre los ojos sobresaltado. A su lado yace un cuerpo que se ahoga con su propia sangre. Puño gatea bajo la carreta, mira confuso las botas que van y vienen sobre algodón rojo. Distingue el brillo de los cascos, de los uniformes verdes. Es la guardia. Un desahucio.

No puede ser cierto.

Sigue en su pesadilla de mierda.

El olor de la sangre se le atraganta. Apoya una mano contra el suelo y vomita. Cuenta hasta quince mientras escucha el llanto de un niño, mientras violan a su madre. Mientras recuerda los experimentos, los mendigos, los desterrados. Pollas Bendecidas en coños Durmientes. Perros aleccionando al rebaño de ovejas. La Voz, riéndose de todos ellos.

—¡Mirad lo que he encontrado! —Le arrastran fuera de la carreta—. ¡El Puño del Lobo!

El guardia blande un garrote y tiende una mano hacia él. Es el jefe de la patrulla. Su casco está salpicado de sangre. Les rodean dos guardias más y un tercero se dirige hacia la entrada. Hay demasiada gente agolpada junto al almacén y por los callejones vecinos. Mira a su jefe, se encoge de hombros. Si Puño tiene más hombres no puede asegurarlo.

—Tendrá cojones... —farfulla—. Y ahora reclamará su parte.

Puño traga saliva.

La única salida se encuentra demasiado lejos y un guardia controla el

acceso. Las ventanas están tapiadas, la puertas atrancadas. Un puñado de monedas se suma al montón de baratijas doradas sobre una sábana sucia. Su pequeño y miserable botín. El jefe se vuelve hacia Puño y lo sujeta por un brazo, con los guanteletes manchados de sangre y trozos de piel adheridos a su superficie. Le empuja hacia un rincón alejado. Puño camina sobre charcos de sangre y cristales rotos. Les siguen dos guardaespaldas.

—¿Y qué hacías allí escondido, eh?

—Estaba durmiendo, yo... No lo sé.

—Vaya harapos de mierda llevas, pareces uno de ellos... ¿Te has vomitado encima?

Puño oculta su prótesis bajo la capa. Debe pensar en algo. Y rápido.

—Anoche me fui de putas y desperté aquí.

El jefe de la patrulla no parece muy convencido pero sonrío. Desde los callejones llega el murmullo arremolinado de muchos vecinos, que solo miran mientras la familia encaja golpes, mientras les despojan de sus pertenencias, de su vida. Son ovejas, pusilánimes, cobardes. Como él.

—¿El Lobo ha recibido su regalo?

Puño sonrío desconcertado. Todavía no lo saben.

Quizás pueda escapar con vida.

—Lo ha recibido, sí.

—Pero ¿le ha gustado? Ya sabes... Si lo ha probado.

Observa a Gon. El niño gordito golpea la espalda de un guardia que arrastra a su madre. A su lado yace un hombre degollado. Es su padre. El capataz. Ni siquiera ha podido cumplir con su trabajo.

—¿Le han gustado o no? ¿Eh, los ha probado?

Puño fija la mirada en el jefe de patrulla, con la frente arrugada, la barba sucia. Eran los niños del experimento para el condensador. Él mismo los alimentaba, a uno de ellos lo destripó como a un conejo. El Lobo se los follaba por la noche. Puño lo sabía y no hacía nada. Cumplía órdenes, siempre cumplía sus órdenes. Deja vagar los ojos por el almacén. Los vecinos se asoman a la puerta, algunos gritan, refugiados en la distancia, mientras violan por turnos a la misma mujer. La esposa del capataz, la madre del niño gordo que llora. La hija de aquellos ancianos. Muertos.

—¡Mírame cuando te hablo, coño!

—Le gustan.

—¡Estupendo! Puedo traer más... Ya sabes, más regalos. Hoy no hemos

encontrado nada de valor, una lástima de verdad. Házselo saber al Lobo. Estos miserables estaban arruinados. ¿Se lo dirás? ¿Eh?

—No.

—¡Venga, no jodas!

Puño guarda silencio.

—Vale, te daremos la décima parte.

El jefe de patrulla señala a Gon, dice que se lo enviará al Lobo, que los gordos aguantan mejor los golpes. Otro regalo más por cortesía de la guardia. Se vuelve hacia Puño con su sonrisa de chupapollas y aguarda respuesta inmediata. Contiene la respiración.

—Le diré al Lobo... Le diré...

Se le amontonan las palabras.

—¿Aceptas el trato o qué?

Puño necesita dinero, cambiar de ciudad. Avacornis está podrida y sabe que morirá si se queda. Debe marcharse. Sí, eso debe hacer. Escapar. Huir lejos. El jefe de patrulla se impacienta. El tiempo se le agota y no sabe qué hacer. Así que lo grita todo de golpe. Dice que al Lobo le arrancará los huevos, que se los hará comer. Dice que después lo matará.

Los ojos del guardia se abren desmesurados, igual que su boca y los orificios de su nariz. Puño siente calor en la prótesis, como si fuera de carne, de madera viva, de fuego. Estampa un puñetazo en los morros de aquel hombre. El casco vuela por los aires, la nariz se hunde con una aspersion de sangre. Lanza otro puñetazo hacia el escudo que se abalanza sobre él, vibra y rompe la muñeca del guardia. Puño salta hacia atrás, cuenta nueve guardias. Toma una rodela del suelo. Bloquea el ataque de una maza, después golpea a su contrincante en la mandíbula, con la rodela, mientras lanza un puñetazo a las costillas. El guardia se estrella contra una carreta. No se levanta.

Ve a la mujer del capataz que se incorpora y levanta una azada. Escucha el crujido, ve al guardia arrastrándose, con la hoja hundida en su espalda. Bien por ella. El griterío crece como el rumor de una tormenta. Puño corre hacia los tres guardias que patean a Gon. Su prótesis cruza el viento como un martillo y revienta el cráneo de un guardia. Escucha un grito salvaje. Es de nuevo aquella mujer, que apuñala a uno de sus violadores, le mira a los ojos, le escupe. Puño se contagia de su odio y machaca a cada guardia que no huye. Se mueve rápido, como cuando era joven, como cuando era alguien.

Una multitud de vecinos irrumpe con palos y cuchillos.

Golpean al vigilante, lo arrastran fuera, lo matan allí mismo.

Un guardia acude en su ayuda y Puño corre tras él. No espera la reacción del guardia, su giro inesperado, el cuchillo que lanza. Se le clava en la pierna. La de los hierros, los tornillos, la que destrozaron durante las prácticas. Puño devuelve el ataque con la rodela. Ambos escudos chocan. Puño arrastra los pies y cede terreno. Aquel hombre es más fuerte, más rápido, más ágil. El guardia tropieza y Puño se abalanza sobre él. Estampa un puñetazo contra su mandíbula. Le rompe el cuello.

Se incorpora enardecido y cubierto de sangre. Arrastra una pierna al caminar. Nueve hombres le respaldan y se encaran hacia la guardia. Alza el puño de madera astillada. Tiene el color de la muerte, de la venganza, la furia. Enseña los dientes. Las ovejas se defienden. Son muchas. Una multitud camina hacia la guardia con aperos de labranza. Ve el miedo en la mirada de aquellos hombres, que retroceden de prisa espalda con espalda. Solo son cuatro. Saben que el gremio de agricultores está arruinado, que tarde o temprano arrebatarán sus posesiones. Que el Lobo las reclamará y habrá más mendigos en la ciudad. Lo saben. Y saben que los guardias morirán allí.

De nuevo tiene audiencia.

Esta vez con malas noticias. Muy malas.

Emeyroch, encerrado en el cuerpo de maese Fiacco, camina de lado a lado en el laboratorio de Phadag-Llungan. No ha recibido noticias desde que salieron, ni de sus hombres ni del demonio. Nadie ha confirmado la recepción de la mercancía. Nadie. Maese Fiacco lanza un gruñido. Los mercenarios tenían buenas referencias. Les había pagado bien, les había dado Fuego, armas, caballos jóvenes. Pero no han regresado. Así que continúa con las vueltas apurando botellas de vino y esperando mientras las sombras se alargan contra la pared del laboratorio.

—Maese... —Roth le mira inquieto, sujetando un tubo con mano temblorosa—. ¿Qué hago ahora?

—Por todos los Ghyldif... ¡Ábrele la boca!

—Es que la quimera muerde.

Roth se tapa la boca con una mano.

Las vísceras desparramadas sobre la mesa humean, con parásitos grises que serpentean entre los intestinos.

—Déjame a mí.

El profesor sujeta a la quimera e introduce un tubo por el esófago. De una sola maniobra, con desidia, casi sin mirar. Escucha satisfecho la exclamación de Roth y se detiene cuando alcanza el estómago. La criatura aletea y se retuerce sobre la mesa de mármol. Los símbolos del collar le impiden aumentar de tamaño. Parece una paloma desplumada a punto de morir. Pero sabe que no, que sin ese collar podría matarles a los dos. Sonríe una vez más. Sabe que incluso la criatura más poderosa se le someterá cuando esté en

Ayantek. La Voz le ha prometido que vivirá entre los Ghyldif y le resulta un suplicio cada instante que pasa en Phadag-Llungan.

—Ahora extrae su estómago y saca los parásitos del vientre. ¡Date prisa o te los haré tragar!

Maese Fiacco toma un mortero mientras Roth obedece. Le resulta divertido observar a su ayudante; los temblores, el corte torcido que realiza con el bisturí, las arcadas, la palidez de su rostro. Eso lo echará de menos cuando por fin se marche. Se concentra y prepara la dilución del experimento. Roth coloca el cubo de la basura bajo la quimera y arrastra su contenido con una paleta, mientras los jugos gástricos gotean y la masa informe de lombrices se retuerce hasta el pozal. Roth maldice, jadea, resopla. Sutura el esófago al intestino. Ahora comienza lo más difícil.

Maese Fiacco toma un embudo y vierte la solución.

Utrukka con sangre de zamuri.

La reacción no tarda en producirse. Las vísceras de la criatura se remueven mientras el profesor sutura las fauces. Siempre sucede de la misma manera, salvo por lo del calor. Eso no es bueno. El humo escapa por la nariz, el intestino se dilata, hierva el líquido de su interior.

Maese Fiacco retrocede asustado.

—¡Agua fría! ¡Deprisa!

Roth obedece y vuelca un pozal sobre la quimera.

El líquido sisea como mil serpientes.

—¡Más agua!

Consiguen estabilizar la temperatura con doce cubos de agua. La quimera sigue viva, ha crecido a pesar de los símbolos que se lo impiden y tiene el tamaño de una cabra. Sus ojos arden. Un escalofrío sacude a maese Fiacco cuando ese fuego se clava en él y le mira. El profesor farfulla satisfecho ante el desafío. Toma el condensador de utrukka y lo conecta al esófago, con tres válvulas y un pequeño tubo sujeto a la columna vertebral. Sutura después la piel del vientre y extirpa sus alas para poner en su lugar tres brazos de niño, que se deforman al instante, creando garras en lugar de manos y escamas óseas en lugar de piel.

—No sé yo... —Roth mira desconcertado al experimento.

La quimera vuelve a crecer y alcanza el tamaño de un humanoide con cinco extremidades. A maese Fiacco empiezan a preocuparle esos cambios de tamaño y forma. Es la primera vez que coloca un condensador de utrukka en

una quimera. Según el *Códice Rojo* no puede realizarse, pero ahí lo tiene, atado sobre la mesa de operaciones con una extraña mansedumbre.

—Necesito probarlo —dice—. Quiero ver lo que puede hacer.

Phadag-Llungan posee una prisión subterránea y la Voz permite que maese Fiacco realice en ella sus investigaciones. Tiene un laboratorio donde experimenta sobre hibridaciones quiméricas y prótesis articuladas. Siempre hay mendigos disponibles para trabajar. Realiza un bien social, al menos eso dice la Voz, limpiando sus calles y ofreciendo entretenimiento.

Maese Fiacco escucha dos golpes y abre la puerta.

El capitán de la guardia siempre es puntual.

Nunca saluda, nunca se despide.

—¿De cuánto hablamos?

—Quinientos oros.

—El cupo está cubierto.

—Mil oros —señala hacia la mesa—. Mi Quimera contra tu Gata.

El capitán asiente y estrechan sus manos para cerrar el trato. La conversación termina con un portazo, un combate programado y dinero fácil. Sin falsa cortesía ni palabras vacías. Así debería ser siempre pero no lo es, y ya no sabe qué hacer con el asunto del demonio. Ha enviado una partida de mercenarios en su busca pero la espera le resulta insoportable. Y eso le corroe por dentro como ácido. Siente la utrukka en sus venas, los latidos de un corazón que debería estar muerto. Y el hambre.

A veces el condensador se calienta y deja de funcionar. A veces despierta sobre un lecho de sangre y vísceras. Y lo recuerda todo. Sabe que le gusta en ese momento pero luego le da asco, aunque nada de eso importará cuando explique a la Voz que no tiene al demonio. Que ha fracasado. Porque volverá a recordarle que es un Bendecido atrapado en el cuerpo de un Durmiente. Uno bien gordo, por cierto, y con una sexualidad desaforada. Maese Fiacco aprieta los puños hasta clavarse las uñas. Esta vez no permitirá que la Voz le humille. Esta vez se rasurará las cejas. No tendrá sexo. Irá en ayunas. Pero todo eso después del combate.

Weerm tiene hambre y engulle sin respirar.

Termina su comida y la de Mëidar. Se chupa los dedos.

—Mierda. —Araña el fondo del recipiente con una cuchara—. Mierda, mierda, mierda.

—Cuando termines con el plato lame mis botas. —Mëidar levanta un pie—. Te veo famélico.

—Tú sigue así. Tendrás una charla con Molehuesos y Rompedientes.

Weerm estampa un beso en su puño derecho y después en su izquierdo.

—¿Y cuál de los dos mató al recluta? ¿Fue Moledientes o su amiguito?

—No lo recuerdo... No sé...

—Te comprendo. Olvidas cosas y yo también porque me hago viejo. Pero explícame una vez más tu plan. Hazme reír. Por favor. Hazlo.

—¡Bueno, ya estamos dentro! ¿No? ¿No querías eso?

El sonido de unas pisadas interrumpe su conversación. Mëidar tiene miedo. Sus manos no han dejado de temblar desde que los apresaron. Ha escuchado cosas sobre quimeras, peleas y apuestas. Todo eso lo dicen por la noche, entre susurros que pasan de celda a celda. Le han separado de sus hombres pero puede escuchar sus voces. También ve a los guardias que se llevan a los prisioneros. Son carnaza. Teme el momento en que abran esa puerta para buscarle, para encadenarle y arrastrarle por un pasillo oscuro del que nadie regresa.

El chirrido del cerrojo afloja sus rodillas.

Ha llegado el momento.

Contemplará el rostro de la muerte y lo escupirá, en su sonrisa podrida. Se reirá de ella como siempre ha hecho. Él y todos sus antepasados. Porque ellos son hombres gaviota, porque descubrieron la verdad. Y eso les hizo libres.

Libres y sin hogar.

—¡Deprisa!

Un guardia los empuja fuera de la celda y los aplasta contra la pared. Los prisioneros forman una fila silenciosa. Son sus amigos, les reconoce al instante. Mëidar cierra los ojos. Se pregunta si ha merecido la pena, su vida, la de los Durmientes. Se dice que sí. Quiere creerlo. Quiere creer en algo mejor mientras los empujan por el pasillo en fila de a uno. Encadenados. Le gustaría ver a sus sobrinos por última vez. Abrazarlos, escuchar sus voces, sus risas. Desearía acariciar el cabello de Asterkia y despedirse de ella.

Pero nunca podrá ser.

Sabe lo que sucederá a continuación.

Lo que todos cuchichean en las celdas, lo que nadie les ha explicado.

Caminan despacio y Mëidar escucha el griterío a través de la pared, a lo largo del corredor. El suelo retumba y los golpes de metal se suceden rápido. El silencio que llega después es peor. Sus hombres giran la cabeza hacia él y puede ver el brillo húmedo de sus ojos. Mëidar no lo soporta.

Aparecen de pronto los gritos de terror, los golpes contra la piedra, un muro que se derriba. Los guardias maldicen y se llevan las manos a las bolsas de utrukka, nerviosos. Permanecen así durante mucho tiempo, hasta que el silencio regresa y reanudan la marcha. El hedor de la muerte llega con el viento. Los gemidos de agonía se desvanecen como aire. Toman un pasillo que gira hasta desembocar en una escalera torcida. Mëidar no sabe si reír o llorar, si morderse la lengua, si gritar hasta enloquecer. Se ahoga. Se ahoga y se siente más vivo que nunca.

Suben los cinco peldaños con las rodillas temblando, sobre surcos rojos que recorren el suelo. Se detienen ante una puerta de hierro. Un carcelero los empuja dentro. Quince guardias esperan en una sala caldeada, con camillas de madera y botas ensangrentadas en un rincón. Mascullan algunas palabras cuando los prisioneros entran arrastrando los pies. Tras ellos escuchan un portazo y cinco vueltas de cerrojo, después el sonido de unas pisadas que se alejan.

—Elegid un arma. —El guardia señala hacia un amasijo de falcatas y espadas—. Solo una.

El tumulto crece detrás de un portalón acorazado.

Les sueltan sin más preámbulo.

Las cadenas caen a sus pies mientras el hombre que ha hablado sigue

indicando hacia las armas con un palillo entre los dientes. A su derecha otro guardia rebusca en las pertenencias de algún vagabundo y maldice su mala fortuna. Todos han consumido utrukka. Sus ojos arden en el interior de los cascos como carbones encendidos y estudian a los champtalianos desde la distancia; sus zapatos, las protecciones de cuero, los cinturones viejos. Les dicen que no van a durar dos asaltos, que nadie apuesta por los perdedores. Que les abrirán en canal y chillarán como cerdos. Se ríen y mastican utrukka a puñados. Están tan asustados como ellos.

Hay una grieta en el muro.

Un agujero pequeño por donde entran gritos y hedor a vísceras. Mëidar traga saliva. Ve cómo sus hombres palidecen. Intercambian una despedida sin palabras. Toma un cuchillo mellado. Se mira en el reflejo de la hoja y no reconoce el rostro que le devuelve. Sus hombres le imitan y empuñan falcatas y hachas. Están dispuestos a morir y a seguirle a pesar de todo. Le asaltan imágenes de Champtalion en llamas, zamuris, navíos hundidos. Sin protecciones. Sin ayuda. Todavía el olor de la sangre se le atraganta. Y los gritos, cuando les dejaron morir. Mëidar Keth-Naya aprieta los puños y las aletas de su nariz tiemblan. Recuerda la cubierta bajo sus pies descalzos, la rabia, los golpes de viento contra la vela. El humo, la ciudad agonizando. El terror de un niño que aquel día perdió la cordura.

Onaibal, su sobrino, al que ahora llaman Crodak.

—No pediremos clemencia —se le rompe la voz—. Somos champtalianos.

Al otro lado de la puerta el griterío brama como una tempestad. Mëidar recuerda a las gaviotas estrellándose contra el acantilado, como Sabinda cuando saltó desde la ventana. Su cuerpo yace en un cementerio de Phadag-Llungan, lejos del Azul, de los peces y la espuma plateada. Subikan ha muerto para renacer como Chotacabras. Crodak ha perdido el rumbo. Onëider, su propio hermano, agonizó durante días empalado por aquellos que le ofrecieron una alianza.

—¡Somos champtalianos! —repite furioso—. ¡Somos hombres gaviota!

El viento barre el eco de su voz.

Solo son palabras que desaparecen como humo.

Pero sus hombres enderezan la espalda y sacan pecho. Van a morir y lo aceptan. Jamás viajarán hacia Ayantek, los Ghyldif no se apiadarán de ellos. Subikan descubrió la verdad y ahora Champtalion no existe. Mëidar y Subikan guardaron silencio, por su pueblo, por sus hijos y los hijos de sus hijos. Lo

juraron cuando su hermano murió. Son cómplices de la mentira. Como los Ghyldif. Como la Voz.

—Nos veremos en Ayantek —susurra—. Que los Ghyldif nos acojan.

Sus hombres necesitan escuchar esas palabras.

Los guardias retiran el tablón que atranca la entrada y toman sus armas. Primero retrocede el carcelero que abre la puerta, después llegan los gritos y la confusión se clava como hielo entre los dientes. Mëidar tropieza. Desde el suelo ve a sus amigos azuzados por lanzas. Estira un brazo hacia ellos. Los ve partir hacia la muerte. Amigos, padres, hijos, hermanos, viudos. Todos a su cargo. Escucha un portazo. Regresa la oscuridad, la impotencia.

Inspira durante tres latidos.

Se asoma despacio por un agujero de la pared.

Sus lágrimas tienen el sabor del Azul. Saladas. Amargas.

A través de un hueco ve arena sucia y sombras contra un muro de piedra.

Una sala iluminada. Sangre por todas partes. Voces, apuestas, el tintineo de las monedas. No encuentra a sus hombres. Un grito. Más gritos. Golpes, carreras y aullidos desgarrados. El chasquido de los huesos. Cuerpos que se estrellan contra la pared. Cabezas reventadas. Dentelladas. Desgarros. Agonía. Hay un silencio repentino, que se clava en el pecho como un zarpazo de fuego. Huele la sangre, las heces, las vísceras, la orina. Sabe que es todo cuanto quedará de ellos. Un amasijo de carne, un intercambio monetario. Nada más.

A su lado Weerm tiembla. Lo ha visto todo a través del hueco en el muro. Dice que era una quimera, un monstruo. Dice que no quiere morir. Las puertas se abren y les empujan fuera. Mëidar aprieta los puños, se le acelera el pulso, se queda sin aire. Es incapaz de caminar. Ambos se miran. Uno enorme, el otro viejo. Sus manos negras tiemblan. La vida se le escapa como arena entre los dedos. Champtalion. Salitre. El Azul. Su pequeño velero. Llegan los gritos. Los aplausos. Más apuestas a favor del monstruo. Una sombra avanza despacio hacia ellos. Es el fin.

Kora sabe que se arrepentirá por lo que va a hacer.

Así que se lo piensa mientras Meñique aprieta la mano contra el hombro de Corazón. No debió arrancar el perno, incluso el aprendiz más estúpido sabe que eso retiene la hemorragia. Ahora la sangre escapa a borbotones. Un poco más lejos Pulgar yace sobre el fango. Meñique ha realizado un buen triaje, sabe que va a morir sin el antídoto del Fuego y centra sus esfuerzos en Corazón. Pero también morirá si no detiene la hemorragia. Casi siente pena por ella, podría dejarlo todo y acudir en su ayuda. Pero la venderán como esclava a un burdel.

Tantea con un dedo los nudos.

Escucha a Yune reír junto al niño encapuchado, que se incorpora despacio. Ha despertado y ella retira la tela que envuelve su cabeza. La sonrisa de Yune es radiante, hermosa pese al barro que salpica su rostro. También la venderán. Y destrozarán su vida, su sonrisa, su hermoso rostro. Arrebatarán su inocencia como maese Fiacco hizo con la suya.

Kora retuerce una mano bajo las ataduras.

No va a permitirlo.

Los mercenarios desconocen la habilidad de Kora, sus dedos flexibles, acostumbrados a manejar bisturíes y suturar heridas. Ella trabajaba a escondidas y los estudiantes se llevaban el mérito. Siempre arreglaba sus desastres. Porque le importaban, los mendigos, los vagabundos que buscaban refugio. Ella les salvaba la vida y Dalcido sonreía a sus estudiantes.

Kora hubiera dado cualquier cosa por una sonrisa de su padre.

Cualquier cosa.

Tira la cuerda al suelo.

Avanza cuando Meñique se inclina sobre Corazón. Sus pies se hunden en el barro hasta los tobillos y reza a los Ghyldif para que no la escuchen. Acelera el paso, se esconde tras un grupo de rocas. Meñique no se ha dado cuenta. Suspira hondo y se frota las piernas antes de tomar uno de los caballos. Mira por última vez hacia Pulgar, que yace inmóvil con los ojos abiertos. Va a morir en un charco sin nadie a su lado. Kora sacude la cabeza para centrarse. Es el momento. Ahora o nunca. Sujeta al caballo por la crin y se prepara para montar. Pero no lo hace. Le asaltan imágenes de vagabundos que venden su cuerpo por un cobre. Ella les ayuda. Siempre.

No puede escapar.

Es su deber como sanadora.

Regresa sobre sus pasos con el caballo tras ella. Recuerda a su padre cuando pierde calor entre sus brazos. Cuando deja de respirar, de ver, de oír. Kora se dejaría matar por escucharle una vez más, aunque la llamase Durmiente. Y no quiere cargar con más muertes en su conciencia. Así que camina deprisa hacia el champtaliano y se inclina sobre él. Observa su rostro moribundo. Le resulta perturbador.

Sabe que no hay otra opción.

Una técnica prohibida.

—Perdóname... —Sujeta al caballo por los ollares—. Perdóname.

—¿Qué haces? —Yune la mira con curiosidad.

—Márchate. —A Kora le tiemblan los labios—. Voy a hacer un buen escándalo y no te verán. Deprisa, escúchame bien, deja al niño atrás. Te retrasará. Y corre lejos, muy rápido, o te venderán a un burdel. Vete ahora, niña. Vete y no mires atrás.

—Pero no puedo dejarlo solo —Yune se aferra al niño—. Me necesita.

Kora posa la palma de su mano sobre el pecho del champtaliano y susurra palabras de disculpa. Siente bajo sus dedos los latidos, débiles e irregulares. El calor abandona su cuerpo. Ya ha comenzado. Aprieta las mandíbulas con fuerza y ancla los dedos en el caballo que se desploma. Siente el Don como gusanos penetrando en su piel, reptando hacia el hombro, el pecho, el cuello. Es repugnante. Sucio.

El mercenario no respira.

—¡Márchate! —chilla hacia Yune—. ¡Vete de una puta vez!

Maese Fiacco siempre dice que si se deja hacer no le dolerá.

Que solo debe sentir. Furia. Rabia. Placer. Odio.

Kora se somete al Don y fluye libre desde el caballo hacia ella.

Mariposas de placer invaden su vientre. Las mismas que visualiza cada noche mientras maese Fiacco se desahoga sobre ella, mientras estudia, mientras limpia y friega pasillos interminables. Siempre. Mariposas y cadáveres. Dolor y placer unidos por el Don.

—Eres tú...

Yune retrocede y arrastra al niño lejos de su alcance.

—¡Que te vayas!

Meñique se incorpora alarmada por los gritos.

Durante un instante solo se escucha la lluvia.

—¡Suéltalo! —chilla la mercenaria—. ¡Apártate de él!

El animal convulsiona. Los brazos de Kora enrojecen, su rostro, su cuello, las venas palpitan a través de la piel. Kora enseña los dientes y gruñe. Sus ojos arden como si hubiera consumido Fuego.

Pulgar revive, el caballo muere.

Se dirige hacia Corazón con esa mirada enloquecida, la de los Bendecidos cuando liberan al Don. Todavía su cuerpo almacena la energía vital del caballo, todavía puede utilizarla. El agua que cae sobre ella se evapora en un siseo de mil serpientes. Aparta a Meñique como si fuera una muñeca de trapo. Posa una mano sobre la herida de Corazón. Se cierra.

El Don se desvanece y ella se desvanece con él.

Siente que las fuerzas la abandonan, que su cuerpo se vuelve pesado y lento. Siente el vacío como un desgarró. Cae al suelo inconsciente.

Su mente se hunde en un pozo negro con telarañas.

Un pájaro de hierro vuela a su lado y atraviesa el humo denso que flota alrededor. Ve torres de mil espejos que reflejan su imagen. Ve una ciudad envuelta en llamas. Los cuerpos saltan por las ventanas, se estrellan contra el suelo y revientan. Escucha sus golpes una y otra vez, como fruta podrida que cae de un árbol rezumando líquido. Abajo se arrastra una multitud que acude rápido, sus espaldas están encorvadas y sus lenguas son negras. Chupan la fruta y la basura y los cadáveres. Les escucha masticar. Escucha también el zumbido de unas aspas que remueven el humo. El viento es atronador. Arrastra piedras y arena, da vueltas y forma un tornado.

El viento se detiene y llueve arena.

Regresa el humo. Regresa el silencio y la sensación de vacío.

Distingue una silueta gris. Es Subikan. Abraza a un niño muerto que camina.

El humo se disipa y Kora ve gusanos blancos que devoran a los muertos. Ríos de sangre que se hunden bajo tierra. Ruinas y mariposas sobre cadáveres amontonados. Siente calor. Un calor insoportable que la quema desde dentro, que devora su carne, sus huesos, y hace bullir su piel.

Kora se despierta al escuchar su propio grito.

Se retuerce bajo las cuerdas, está atada de pies y manos.

Descubre que tiene frío a pesar del sudor que empapa su cuerpo. Ya ha oscurecido, los mercenarios se protegen de la lluvia bajo una lona que han atado con cuerdas y palos. Pero ella está fuera, a merced del temporal, con zamuris al otro lado de las protecciones.

Sabe que ha cometido una estupidez.

Debería haber escapado, como lo ha hecho Yune.

Descubre aterrada que todavía siente el calor en su interior.

—¡Subikan! —chilla aterrada—. ¡Subikan!

Pulgar se incorpora despacio, les dice a sus compañeros que él se encargará de todo. Toma el relevo en el turno de vigilancia y se arrodilla cerca de Kora. Guarda silencio durante mucho tiempo, mientras los zamuris murmuran y la lluvia cae en un goteo interminable. Cuando la respiración de sus compañeros se vuelve regular sacude el hombro de Kora.

—¿Dónde has escuchado ese nombre?

—En sueños.

—¿Y quién es?

—No lo sé.

No dicen nada más, cada uno mira hacia un lado.

Kora se remueve cuando una mano roza su espalda. Ella se vuelve. Debe alejarse de él, por su bien. O quizás no. Es un mercenario, la ha secuestrado. No importa lo que le suceda.

—No sé que coño has hecho con el caballo, ni sé por qué mientes diciendo que eres Durmiente.

—Tú también mientes.

—Yo nunca miento.

—Te llamas Subikan. ¿Quién miente aquí?

Pulgar levanta un brazo, quizás para golpearla, pero se sobrepone rápido y habla bajo la lluvia.

—Si alguien conociera mi nombre lo mataría. —Clava sus ojos en ella—. Pero mi hermano dijo que una mariposa vería mi nombre a través de la

utrukka. No pareces una mariposa, debería romperte el cuello ahora mismo.

—Adelante.

—Buen intento. Los niños han escapado y necesitamos dinero. Seguro que pujan bien por ti en los burdeles.

—Lo dudo.

—¿Acaso no eres doncella?

El silencio responde por ella.

—Entonces podremos disfrutar durante el viaje.

—Practico técnicas de reversión. Os mataré si lo intentáis. —Desvía la mirada—. No hay mucha diferencia entre realizar la técnica con un caballo o con un hombre, la verdad.

—Yo soy más guapo.

Kora sonríe, después se siente ridícula por ello. Está maniatada y de espaldas al mercenario que se burla de ella, y que encima se cree gracioso. Siente que el rubor crece en sus mejillas y aprieta las mandíbulas con rabia. No soporta a ese champtaliano arrogante.

—¡Vete a la mierda!

Debería decirle que algún día lo matará, que los matará a todos. Debería decirle que ella sabe distinguir las pesadillas de las visiones, aunque a veces parezcan lo mismo.

—Las técnicas de reversión solo funcionan en una dirección. —Esta vez la voz del mercenario se vuelve peligrosa—. Del animal al humano. No al revés. ¿Te piensas que soy estúpido?

—Sí. Y un mentiroso.

—No me conoces.

—¿Y tú sí?

—Sé lo que quieres.

Siente sobre su cintura la mano del champtaliano, que recorre despacio la curva de la cadera. La que tantas veces ha tocado maese Fiacco, desde que era niña, en la soledad de una habitación mientras todos dormían y su padre se emborrachaba. Kora aprieta los dientes y cierra los ojos. Solo desea que termine rápido, que no la golpee. Siente la respiración entrecortada del champtaliano, muy cerca. Cree que esta vez no podrá soportarlo.

La mano del hombre trepa por su espalda hasta la nuca, después se separa despacio. Kora espera, se anticipa al dolor, a la humillación. Pero no llora. Jamás. Pronto la aplastará sobre el lodazal, llegarán los jadeos, las

embestidas de carne contra carne. En cualquier momento, de cualquier manera. Pero solo escucha un silencio amargo, interminable, que se ve interrumpido por la lluvia y pisadas que se alejan. Y ella se siente abandonada y sola, con un hombro hundido en el fango, las piernas entumecidas, los pies helados. Apoya la cabeza en una piedra y tiembla mientras el agua cae sobre ella, con la ropa tan pegada que ni abriga ni protege del temporal.

Pero no le importa.

Ya no hay vuelta atrás. Puño lo supo desde el momento en que pisó el barrio Bendecido. Es demasiado tarde para cambiar de bando, para escapar de la ciudad. Demasiado tarde para todo. Pero debe intentarlo aunque se le revuelvan las entrañas.

—Puño del Lobo —gruñe Mephor.

—Capitán.

—Me han llegado rumores extraños. Un motín, un puño de madera...

—Algo de eso he escuchado.

—Ahora hay viudas que debo consolar y huérfanos que alimentar. Has condenado a esos Durmientes y tendré que matarlos a todos. Son como ratas. Si les dejas crecer terminarán con la cosecha de trigo.

—Lo sé.

—¡Maldita sea! ¿Por qué has vendido tu espada?

Puño muestra la prótesis de madera, sus pies descalzos, arrugados por la lluvia. Tiene el vientre hundido y el rostro demacrado surcado de cicatrices. Sonríe durante un instante ante la sorpresa de Mephor.

—Hago lo necesario para sobrevivir.

—Entonces hazlo por la guardia, porque fuiste capitán, porque sacrificaste a tus hombres para escapar. Hazlo por ellos. Lo que sucedió ayer no debe extenderse. Guarda silencio y la Voz te permitirá vivir. Así funcionan las cosas aquí, ya lo sabes. Solo quiero un dedo —susurra Mephor—. Uno que señale a los culpables.

—¿La Voz acuñará mi indulto?

—De su puño y letra. El Lobo ya no te podrá tocar.

Puño asiente y se retira.

Abandona la plaza del templo a codazos y toma la vía principal. Los

Bendecidos caminan sobre un pavimento impecable. Sin excrementos de animal, sin basura amontonada ni mendigos ni cadáveres. Las calles son amplias y tienen aceras. Los edificios están ordenados, sin cartones ni tenderetes de ropa, sin pintadas, sin paredes desconchadas. No hay ventanas tapiadas. Todas poseen símbolos protectores, de los que no se borran ni con sol ni con lluvia. Los vecinos pasean tranquilos por sus calles. Incluso sus pedos bendecidos huelen bien.

No soporta aquel barrio.

Ha derramado sangre por la Voz. Sangre Durmiente. Cuando era joven y tenía esposa y un hijo. Cuando era el capitán de la guardia. Ahora se siente viejo. Sus cincuenta y siete inviernos son una carga pesada. A veces orina sangre, a veces sus brazos tiemblan. Sabe que ha perdido ocho dientes, que el dolor de sus rodillas aumenta cada invierno, que su voluntad es más fuerte que la carne. Lo sabe y sigue adelante. Sobrevivir. Buscar refugio cada noche. Evitar puñaladas. Bloquear puñetazos. Luchar.

Las sombras se alargan y la muralla interior oscurece el barrio. Los pensamientos se le amontonaban sin sentido. Quiere cerveza, un buen polvo, una puta rubia y otra morena. Quiere marcharse a Phadag-Llungan, empezar de nuevo, lejos del Lobo y de sus hombres. El sonido lejano de unos cascos le sobresalta. Ha cruzado el portal del barrio Durmiente. Endereza la espalda y mira hacia el muro que divide Avacornis en dos ciudades, la inmundicia a un lado y la riqueza al otro.

Las carretas de suministros entran cargadas y regresan vacías.

Puño escupe al suelo.

Un jornalero se detiene fatigado. Tiene las mejillas huesudas, cicatrices de cirugía, una placa de metal en la mejilla. Puño se pregunta cuánto tiempo lleva sin comer, cuántas veces han experimentado con su cuerpo. Cuántas noches le quedan.

—¡Eh! —le dice a Puño—. ¿Te sobra algún cobre?

Puño le da un par de monedas. Es todo cuanto posee.

Se estudian en silencio mientras el sol desaparece en el horizonte.

Durante unos instantes comparten desesperanza y resignación. El jornalero continúa con su camino, arrastrando los pies y su azada, hasta desaparecer en los callejones. Puño observa el barrio. Se cruzan hombres y mujeres que regresan a la seguridad de sus hogares, o buscan refugio, o salen borrachos de una taberna para entrar en otra. Todos con la mirada perdida, demasiado

ocupados en sobrevivir.

Mephor quería hablar con él.

El mismísimo capitán ha acudido a Puño. Le ha pedido que señale.

Quizás debería señalar al tabernero del Dragón Azul. Quizás eso es lo que desea. Venganza.

Pero últimamente se le tuercen los planes.

Un encuentro fortuito puede cambiar el rumbo de la historia igual que una chispa puede causar un incendio. Esta vez ha sido una mujer. La chispa. La incendiaria de aquella misión suicida, la que realizará en algún momento de la noche. Porque está viejo y cansado de todo. Cansado de la mierda de ciudad donde vive.

Hubiera sido tan fácil. Señalar. Con un dedo.

Tres nombres al azar y un indulto.

Pero no.

Algo anida en sus entrañas desde hace muchos inviernos. Ha asesinado. Ha violado y torturado, ha aplastado con sus puños rostros que por las noches le visitan. Sus manos están manchadas de sangre. Esa sangre debería estar en otras manos que prefirieron esconderse. Y Puño ya está harto de la misma historia. La de los poderosos.

Así que corre. Corre y alcanza el punto de encuentro porque llega tarde. Ellas le esperan escondidas entre los contenedores de basura, amparadas en la oscuridad. Ellas. Sí. Armadas con azadas, escobas, cuchillos de cocina y sartenes. Con sus faldas y sus corpiños. Ellas. Las que no tienen nada que perder porque lo han perdido todo.

—Vamos, damiselas —susurra Puño—. Seguidme.

Avanzan deprisa por los callejones.

Pronto se quedan atrás por la falta de costumbre en el ejercicio. Ellas no son mercenarias ni viven de la espada. Son amas de casa pero tienen los huevos más grandes que sus maridos. Saben que esa noche morirán y aun así llegarán hasta el final. Puño se vuelve hacia ellas. Las protecciones brillan sobre sus pechos, bajo el corpiño, pálidos en la oscuridad. No quiere saber por qué se las han pintado allí. Comienza a llover.

Puño levanta el rostro hacia las nubes.

—Quítate el corpiño —ordena.

La viuda del capataz le mira enfurecida.

Aquella mañana miraba de una manera muy diferente.

Cuando Puño regresó al almacén no encontró a nadie. Todo estaba revuelto, en las casas vecinas lloraban mujeres y niños. Decían que se los habían llevado. Vio manchas de sangre. Vio zapatos y prendas de ropa diseminados por la calle. Puño siguió las pisadas que salían del almacén hasta alcanzar la carreta que se dirigía hacia la muralla interior. La siguió. No debió hacerlo.

Ahora no puede arrancar de su mente aquellas imágenes.

—Cabrón —dice la viuda—. Puto cabrón de mierda.

A Puño le gusta que hable así, que le insulte. Contempla sus pechos. La viuda no oculta su desnudez ni las estrías de su vientre. Puño quiere follarla contra la pared, delante de todas. Y le da igual su consentimiento. Le da igual todo.

—¿Te gustan mis tetas, eh? Son de mi marido.

—Está muerto. Y tus hijos también.

Ella contrae el rostro y sus labios tiemblan.

Llegan voces a lo lejos escondidas entre la lluvia.

Es el momento. Ahora.

—Haz tu trabajo y yo haré el mío. Lloro, chillar, déjate violar. Haz que paren, maldita sea. Piensa en tu marido, en Gon, en la Voz, en lo que te salga del coño. Pero hazlo o sus muertes serán inútiles.

Puño se aleja del grupo sin mirar atrás.

Desconoce el nombre de la viuda.

No le importa.

Camina deprisa hasta detenerse en medio de la calzada.

Ellas aguardan atentas. Llevan sus faldas anudadas hasta las rodillas y el temporal arrecia mientras esperan. No entienden de aquella demora, se ponen nerviosas y Puño también. Continúan allí de pie, a oscuras bajo la lluvia. Las calles se inundan y el agua arrastra basura y fruta podrida. Puño levanta un brazo. Deben esperar a la señal o todo saldrá mal.

La noche se ilumina y delata sus figuras agazapadas.

Un trueno restalla, los cristales tiemblan.

El silencio crece mientras Puño cuenta hasta cinco. Siente cada vez más cerca los chapoteos de muchas pisadas. Ve protecciones brillando en la oscuridad. Escucha voces a través del agua, que llegan en ráfagas arrastradas por el viento. Son ellos. Mira hacia el grupo. Quince amas de casa sin formación militar. Es una locura.

Entonces recuerda las cabezas clavadas en picas a lo largo de la muralla

interior, donde todos pudieran verlas. Cabezas escogidas al azar, hombres, mujeres y niños. Puño no quiere pensar en aquellos rostros. No quiere pensar que fueron esposos y madres y hermanos. Que fueron hijos. Que tuvieron familia. Que ahora están muertos. Que no debería importarle pero le importa. Un escarmiento, dijo Mephor. Una advertencia, un acto disuasorio. La Voz exige el pago de una multa y busca al líder del motín.

Puño se encargará de señalarlo con dedo acusador.

Y lo va a hacer. Señalar a los culpables.

Aprieta fuerte las mandíbulas y baja el brazo. Es la señal. La viuda del capataz cruza el callejón bajo la lluvia y los guardias que toman la curva se encuentran con una mujer en mitad de la calzada.

El cebo está suelto.

Algunos persiguen la silueta voluptuosa de aquella mujer, con los pechos desnudos, que se tambalea y cae como presa abatida. Puño hubiera corrido tras ella sin dudarlo. Restalla un trueno. El jefe de patrulla grita a sus hombres pero no le escuchan. Dos guardias alcanzan a la mujer, tres regresan. Cinco no se han separado de la carreta. Sospechan de la trampa pero no ven a nadie.

Las mujeres se dividen.

Un grupo permanece escondido mientras el otro rodea la carreta.

Uno de los guardias, junto a la viuda, señala hacia ellas mientras da la voz de alarma. Todo se viene abajo. La viuda saca un puñal y se lo clava en la pierna, en la ingle, en el cuello. Puño llega y destroza el cráneo del otro guardia. Todo eso en siete latidos, mientras escuchan desde la carreta gritos y ven brillar las protecciones, moviéndose de un lado para otro bajo la lluvia.

Les dijeron que eran mujeres, que su única opción era abrirse de piernas.

El primer asalto coge desprevenidos a los guardias. Caen sobre ellos empuñando azadas y sartenes. Mueren tres hombres. El otro grupo ataca la parte delantera de la carreta. Las azadas suben y bajan sobre escudos de metal. Rompen piernas y brazos. Ya no hay marcha atrás. Ya es demasiado tarde. Los guardias se defienden. Caen tres mujeres. Ellas no pueden bloquear los ataques con sus aperos de labranza. Caen cuatro más.

Les dijeron que dejasen la lucha para los hombres.

Les dijeron que esperasen en sus casas, pero ya no tienen un hogar a donde regresar.

Siguen luchando, con sus faldas y sus corpiños, sin retroceder. Caminan sobre sus compañeras muertas. No quieren esconderse. Nunca más. Un escudo

golpea contra el rostro de Puño. Se desploma aturdido. Mira la prótesis, el obsequio de Gon, mientras se le hunde la cabeza en el agua. No sabe cuánto tiempo permanece inconsciente. Aprieta las mandíbulas mientras se incorpora y la sangre empapa su cuello. La lucha continúa alrededor. Ellas despedazan a los caídos. Tienen las azadas destrozadas, las sartenes rotas, los garrotes astillados. Matan al último guardia que queda en pie como zamuris en la oscuridad. Pronto los gritos se transforman en jadeos ahogados.

Todo ha sucedido muy rápido.

Los guardias no se lo esperaban y ellas continúan golpeándoles a pesar de estar ya muertos. Puño las detiene, dice que ya han terminado. Levanta su prótesis de madera y grita una sola palabra. Una sola. Peligrosa, incendiaria, demoledora. El eco de su voz se alza por encima de la tormenta, por encima de la noche y de la oscuridad. Ellas levantan sus brazos también. Muchas cabezas se asoman y suman sus voces a las suyas. Durmientes todos. Oprimidos todos. En una sola voz que crece como un rumor, a lo largo y ancho de los callejones, hermanados todos por una palabra.

Libertad. Libertad.

Libertad.

Pero Puño sabe que después de la euforia los Durmientes guardarán silencio y se dispersarán. Así que necesita hacer algo más. Algo para avivar el fuego, para enfurecerlo, para arrasar con la duda. El temor. Y se dirige hacia la Asamblea convocada por el gremio de agricultores. Todos los allí reunidos tienen miedo y Puño muestra los dientes en una sonrisa desdeñosa.

—¡No tenemos nada! —Holger es el líder del consejo—. ¡Debemos aceptar sus condiciones!

Durante la asamblea los asistentes se amontonan como cucarachas, ocultos en la oscuridad del alcantarillado y preparados para escapar si la situación se complica. Treinta representantes de los gremios ocultan sus rostros con telas y sombreros de ala ancha.

Es día de mercado y el traqueteo de los carros aturde sus cabezas.

Por encima de ellos la muchedumbre roba y mendiga para sobrevivir una noche más. Venden sus cuerpos para contentar a quien tiene el poder. Y mientras tanto, el futuro del barrio Durmiente se decide en la clandestinidad. Los representantes de cada familia poseedora de tierras. Los que tienen el poder. Una vez más.

—Pero lo vamos a perder todo... la casa, las protecciones... ¡Todo!

Solo miran por su propio beneficio.

—¡A mí me van a desterrar!

Son egoístas.

—¡Y a mí!

Al amanecer la Voz ha anunciado un nuevo decreto. Los insurrectos serán desterrados, a sus familiares se les expropiará el terreno, quienes los apoyen morirán empalados.

Salvo que paguen su propio indulto. Dinero. Eso lo arregla todo.

—¡Debemos pagar! —Holger se frota la cabeza—. Si todos aportamos cincuenta oros conseguiremos reunir el dinero.

—¡Y una mierda! —grita Markku, representante de los curtidores—. ¡No pienso darles un puto oro!

—¡Con ese dinero se anula el decreto! Conservaremos nuestras tierras y quizás en dos o tres estaciones consigamos recuperarnos.

—¡Que les den por culo!

—¿Nos vas a joder a todos?

El silencio crece como el rumor de sus murmullos. Intercambian miradas, esconden las manos bajo sus capas y empuñan armas. Puño sabe que lo harán. Matarán a quien no pague.

—¡Han asesinado al capataz! —exclama el representante de los zapateros—. Han clavado su cabeza en una pica... las cabezas de todos. De algodoneros y mercantes. ¿Qué otra opción tenemos?

—¡Salid a luchar!

Todos se vuelven hacia el desconocido que ha hablado. Saben quién es. Nadie le ha visto entrar, nadie le ha visto caminar entre ellos envuelto en una capa. Ninguno le quiere allí pero nadie da un paso hacia él.

Puño avanza como un lobo entre corderos.

Se planta frente a Holger, que titubea y retrocede un paso.

—Hablo de luchar contra la Voz, contra los guardias. De mandar a tomar por culo la Ofrenda. De tomar el barrio Bendecido —Empuja al líder del gremio con un dedo—. Hablo de salir adelante. Sí. Luchar. Rajar cuellos y bañarnos en sangre bendecida por los Ghyldif. De eso hablo.

—¡Estás loco! —Holger lanza una carcajada, intenta controlar la situación—. El capataz ha muerto por enfrentarse a la Voz. ¿Nos pides que hagamos lo mismo? ¿Acaso has llegado a un acuerdo con Mephor para instigarnos? ¿Por cuánto dinero, mercenario? ¡Responde!

—Que te follen.

Y en eso podría resumir Puño su vida. En follar cosas que le gustan y cosas que no le gustan. El mercenario estira los labios en una sonrisa cuando huele el miedo, a pesar de los insultos y de los cuchillos que empuñan. Son todos unos cobardes. Puño se pregunta si merece la pena luchar, si es mejor viajar a Phadag-Llungan y morir follando en los burdeles. Se frota la prótesis de madera y vacila. Los fantasmas regresan, pero son diferentes. Le recuerdan que está vivo.

—¿Y qué nos ofreces, Puño del Lobo? —habla Markku—. ¿De cuántos mercenarios hablamos? ¿Cincuenta, cien?

—Ninguno.

El silencio se extiende como escarcha entre los asistentes.

—Entonces ¿cómo vamos a luchar?

Levanta el brazo sin responder y pronto llegan las carcajadas.

—¡Nos ofrece un puño de madera! —Markku se gira hacia sus compañeros y le señala—. ¡Ni armaduras ni hombres, un trozo de madera!

—¿Y cómo nos enfrentaremos a la guardia? ¿Con palos y azadas? —se burla Holguer—. No tenemos ninguna posibilidad... nos matarán a todos. ¡Pagar es nuestra única opción! ¡Hagámoslo por nuestras familias! ¡Aumentemos los impuestos del mercado! ¡Aumentemos el precio de los alquileres!

—¡Yo voto a favor!

—¡Yo también!

—¡Reduzcamos el jornal!

—¡Sí!

Puño se mantiene con un brazo en alto, imperturbable como el tronco reseco de un olivo.

Desde atrás una carreta se abre camino entre los asistentes. Cinco mujeres la custodian mostrando heridas de la lucha. Madres todas, con muchos partos a sus espaldas y demasiadas muertes sobre sus conciencias. El silencio se extiende mientras todas las cabezas se vuelven hacia ellas. Las reconocen. Son viudas con hijos enterrados. Mujeres. Agricultoras. Amas de casa que jamás empuñaron un arma. Nilsa la panadera. Korina la hija del tejedor. Odalyn, vecina del tuerto. Sheiren, la de las lechugas. Gunnhild, del gremio algodonero, esposa del capataz. Los hombres guardan silencio cuando detienen la carreta y Nilsa aparta la lona que esconde su contenido.

Reconocen el emblema con sus tres torres blancas.

—¡Con esto lucharemos! —Puño abre un cofre de madera y lo alza—.
¡Fuego, Utrukka! ¡Llamadlo como os salga de los cojones! Os ofrezco esto, el
cargamento de quince días. Ellos ya no podrán usarlo. Nosotros sí.

—¿Para cuántos hombres alcanza?

—Doscientos, quizás más. Con esto tendréis vuestro puto ejército.

—¿Y qué pides a cambio?

—Liderar el ataque.

La empujan a lo largo de un pasillo.

Asterkia siente el tintineo de las cadenas.

Levanta la barbilla, olisquea la sangre, se relame.

Está desnuda pero no le importa.

«¡Gata, Gata, Gata...!»

Las voces son atronadoras.

«¡Gata, Gata...!»

Así la llaman desde que llegó.

Lleva tres días sin dormir. Quizás cuatro. O diez. No lo sabe.

Ahora gruñe en un recinto circular. No recuerda cómo ha llegado hasta el lugar, pero allí se encuentra, con un hacha en cada mano y fuego en la mirada. Se planta en mitad del círculo con una sonrisa demente. Todos chillan cuando la ven; crecen las apuestas, los vítores, los gritos.

Ella es la favorita y lo sabe.

Se centra en la entrada.

Tiene hambre.

Sabe que al otro lado aguarda su contrincante. Escucha los golpes contra la puerta. Saltan astillas. Al otro lado de los tablones una sombra se mueve de un extremo a otro. Asterkia alza los brazos en un clamor de gritos. Las monedas circulan al otro lado del muro y de las protecciones.

Ella gruñe en cada embestida de la puerta. La puerta. La puerta.

Un rugido silencia la multitud. La puerta. La puerta.

Durante un instante no hay nada más.

Otro golpe.

Los tablones saltan en pedazos.

Una quimera emerge y salta hacia ella. Tiene cinco extremidades, espinas,

una lengua negra como carne podrida. Lanza un zarpazo. Asterkia rueda por el suelo y clava el hacha en su espalda. El aullido es atronador. Aquel engendro arranca el arma de su mano, se queda hundida entre los omoplatos. Asterkia y la quimera giran en círculos, una frente a la otra, arrastrando los pies. Un zarpazo. Otro hachazo. El filo rebota y salta lejos.

Asterkia se queda desarmada.

La quimera extiende sus brazos y las uñas crecen como cuchillos.

No puede contener el primer zarpazo, ni el segundo, ni el tercero.

Lanza un puñetazo. La quimera se estrella contra el muro. La Gata salta sobre su panza, golpea y golpea pero ya no está ahí. Ha escapado. No sabe cómo. Se gira deprisa. Un zarpazo. Uñas clavadas en su pierna destrozando carne y hueso. Duele. Duele. Duele. Muerde a la quimera, que lanza a la Gata contra el techo.

Siente el Fuego.

Siente que se apodera de ella.

Siente el calor y el hambre y el dolor de sus entrañas consumidas. Ve a la quimera saltar hacia ella, con cuchillos en lugar de uñas. Sus gritos se pierden con el aullido del público, o del techo, o del suelo que se vuelve del revés. Durante un instante Gata y quimera quedan suspendidas en el aire, mirándose a los ojos, enseñando los dientes. Una sacudida zarandea a la quimera. Después llegan el silencio y las vísceras desparramadas.

Asterkia se incorpora bañada en sangre e intestinos.

Ella quiere más. Quiere matar. Matar. Matar. Matar.

Cae en un pozo de ceniza y humo.

El recinto se desvanece.

Ella se desvanece.

Siente que cargan con su cuerpo. Se le mezclan imágenes de sangre, de huesos rotos y gritos que son los suyos. Asterkia se despierta sobresaltada. Sus manos están atadas. No siente las piernas. Hay cuchillos colgando en unos ganchos de la pared; huellas rojas que recorren la estancia; vendas amontonadas junto a un pozal, en el que asoma una sierra.

Forcejea contra las correas.

El hedor de la habitación le resulta insoportable. Se retuerce sobre la cama. Descubre un tubo transparente que emerge desde su antebrazo y desemboca en la quimera. Hay un líquido púrpura dentro de aquel tubo. Se queda sin aliento. El líquido procede de aquel engendro destripado, y entra gota a gota en su

brazo mancillándolo con aquella putrescencia.

Asterkia chilla aterrada.

—Cállate, mierda.

A su derecha un hombre se lava las manos.

Lleva una máscara con incienso y de su cuello cuelga un mandil salpicado de sangre.

Nunca le ha visto. O quizás sí. Su mente está confusa.

Aquel hombre añade Fuego a un vaso de agua. Se inclina sobre ella y la mira con ojos de ratón. Es calvo. Su papada tiembla bajo la máscara. Asterkia sacude la cabeza a derecha e izquierda. No quiere más Fuego. No quiere luchar. El calvo la obliga a beber apretando su nariz.

—Lo necesitas, querida. ¿Sabes que tu mente es un prodigio para la lucha? ¿Lo sabes? Eres puro instinto. Veamos qué sucede con la sangre de quimera y con los implantes, quizás tu cuerpo reviente como una sandía. ¿Qué te parece, eh? Ahora sal ahí fuera y mátalos a todos.

Ella ya no escucha.

No siente nada, salvo el dolor de mil gusanos devorando sus huesos.

Se sacude furiosa bajo las mantas y remueve las piernas. Pero no son suyas. Son de hierro, con engranajes y placas atornilladas al fémur. Pesan. Se las quiere arrancar y no puede porque está en el recinto de lucha. No sabe cómo ha llegado hasta allí. Se coloca frente a la puerta, enseña los dientes y gruñe. Tiene hambre, un hambre insaciable y febril.

Quiere matar. Matar. Matar. Matar.

MATAR.

Salen nueve hombres en tropel.

Los guardias cierran deprisa la puerta.

El vocerío crece. Escucha la palabra «champtaliano» y se le remueven las entrañas. Odia aquella palabra. Odia a aquellos hombres de piel negra. Corre hacia ellos con los ojos ardiendo y pisadas de metal. Uno de los champtalianos levanta su falcata y carga. Todos le imitan. Ella se anticipa al sabor de la sangre y sus cabezas saltan por los aires. Los despedaza. Come de su carne, mastica encorvada sobre ellos. Le arden los pulmones y no puede aplacar el dolor ni el hambre ni la furia. Quiere más. Quiere. Quiere.

Se arrodilla frente a la puerta y se prepara para cargar.

Escucha el cerrojo. Es la señal. La comida, la diversión, la cena, el desayuno. Todo eso a la vez. Salen dos hombres y vuelven a cerrar deprisa.

Uno es enorme y el otro un viejo. Se centra en el grandullón porque es más carnoso. Tiene hambre. Tiene. Se incorpora con un chirrido. Camina despacio. El suelo retumba en cada paso mientras se limpia la boca con una mano. Se detiene y mira hacia el viejo. Vacila. El grandullón permanece inmóvil frente a ella. Ladea la cabeza y el cabello oculta su rostro teñido en sangre.

Durante un instante recuerda que no siempre tuvo piernas de metal.

Que no son tuyas.

Que no.

Gruñe furiosa, clava los dedos en el vientre del hombre carnoso y lo aplasta contra la pared. Levanta su cuerpo como si fuera de trapo. Hunde el brazo en su carne. Siente el palpito de su corazón, la tibieza de la sangre.

Crodak, dice aquel hombre.

Esa palabra la golpea como un fogonazo.

Crodak. Crodak.

El eco de un nombre.

Dolor en el vientre, en el pecho. Dolor de pérdida.

Sus labios tiemblan y cae de rodillas con una cabeza entre las manos. La reconoce. Es Weerm. Se vuelve hacia el champtaliano de cabello gris, que retrocede ante su avance y mira aterrado sus piernas de hierro.

—Asterkia...

Ese nombre. Es ella.

Quiere hablarle, pero no puede.

Y no recuerda lo que sucede después.

No recuerda cuánto tiempo ha transcurrido.

Está confusa y corre por un pasillo subterráneo. Escucha sus pisadas de metal, torpes, con chirridos que el eco devuelve. Deja huellas rojas. El dolor regresa y se detiene contra la pared. Se mira las manos ensangrentadas. Se pregunta a cuánta gente ha matado.

—Soy Mëidar, ¿no me reconoces? Vamos, te necesito ahora —le dice el viejo—. No te detengas.

Un recuerdo estalla en su mente.

—Mejillones —gruñe Asterkia.

—¿Mejillones?

—Con tomate y pimentón.

Mëidar lanza una carcajada repentina.

—¡Te has vuelto loca!

—Sé que te gustaban.

—No, pedazo de zoquete, odio el tomate.

Ríen con fuerza, no saben si durante mucho o poco tiempo, en aquella situación tan absurda.

Ninguno de los dos conoce el subterráneo de Phadag-Llungan. Escuchan pisadas a lo lejos, por los corredores laterales, cortándoles el paso. Mëidar no sabe qué dirección tomar. Lanza una maldición y toma un pasillo ascendente. Asterkia le sigue mientras resbala por el suelo húmedo. Clava los dedos entre las rocas para avanzar, para ahogar su dolor con más dolor. Y cada vez se queda más atrás, más lejos, como un recuerdo borroso engullido en la oscuridad.

—Vamos. —Mëidar regresa a por ella—. Apóyate en mí.

—Déjame aquí, me encargaré de los guardias. Les mataré... a todos.

—¡No!

Mëidar la sujeta por la nuca y apoya su frente contra la suya.

—Eres mía desde el día en que pagué dos cobres por ti. Tu madre te vendía en la calle junto con una mula vieja. ¿Ya lo has olvidado? Te adiestré en la lucha como si fueras mi propia hija. Te quedaste preñada y dejaste que Sabinda saltara por una ventana. Has perdido a Crodak. Has arrancado los intestinos de mis hombres y te los has comido... ¡Maldita lunática! —Guarda silencio durante un instante—. Eres de la familia y no te dejaré aquí. ¡Camina deprisa o mátame ahora!

Asterkia ahoga un gemido.

Corre apretando los puños y arrastrando los pies.

Esta vez no se detendrá por nada del mundo. Correr. Correr. Correr.

No escucha al champtaliano que grita y se queda atrás. «Asterkia». Su nombre significa «buena estrella», Mëidar decidió llamarla así cuando la compró. «Asterkia». Se detiene y ladea la cabeza. En su mente estalla un aroma a jazmín y a madreSelva. Sus manos tiemblan. Recuerda el patio de armas, recuerda los entrenamientos, le recuerda siempre a él. A Mëidar. Se abalanza sobre el champtaliano y llora. Tiene piernas de hierro y sangre de quimera. Es un monstruo, una abominación. El Fuego la ha consumido y no queda nada de ella. Perdió a Crodak por su culpa.

Todo es por su culpa.

Desde el exterior llega el rumor lejano de una tormenta. Hay goteras que encharcan los pasadizos y el viento húmedo recorre los pasillos. Avanzan por

un túnel de techo bajo y raíces colgantes, que les obliga a caminar encorvados como si llevaran una carga muy pesada. Toman un corredor más amplio donde el viento arrastra murmullos y hedor a excrementos. Escuchan pisadas desde atrás.

Se giran y ven el reflejo naranja de muchas antorchas. Corren por el pasillo que se curva hacia la derecha, suben por una pendiente resbaladiza. Asterkia cae de rodillas. El Fuego la quema por dentro. Los guardias acortan distancia. No hay desvío alguno en el pasadizo; desemboca en un cráter inmenso y negro. Un puente de madera lo cruza y se pierde en la oscuridad. No saben hacia dónde se dirige.

Asterkia escucha un murmullo.

Se asoma vacilante hacia el precipicio.

Muchos ojos la observan desde abajo, encerrados en celdas hexagonales, como en una colmena gigante. Asterkia arroja la antorcha y cae sobre una roca cercana a las celdas. Entonces los ve. Tubos de alimentación en el cuerpo; placas metálicas atornilladas a los huesos; drenajes. Aquellos seres estiran los brazos hacia la luz. Son brazos articulados de metal. Como sus piernas. Asterkia lanza una exclamación. Hay un silencio repentino. Son muchos, miles quizás. Un ejército. El murmullo crece y se les desprenden los tubos del cuerpo.

Son ellos. Ellos.

Los que arrasaron Champtalion.

Retrocede y apoya la espalda contra la pared.

Escucha a la guardia que se acerca.

Escucha a Mëidar jadear y ve sus ojos humedecidos. También los reconoce, a los hombres de hierro, mientras cae de rodillas y sus brazos cuelgan derrotados. Asterkia le sujeta por los hombros y tira de él. Saltan hacia el puente. La madera cruje, sus piernas articuladas tropiezan y caen ambos. Los guardias corren tras ellos. El puente se tambalea, algunos hombres se precipitan hacia la colmena. Escucha aullidos de muerte. El Fuego remueve sus entrañas. Recuerda a Champtalion. Recuerda sus casas encaladas junto al Azul y la brisa del mar. Recuerda a Chotacabras bajo un laurel. Sonriendo. Tomándola de la mano.

Asterkia de la familia Keth-Naya alza a Mëidar y lo carga sobre un hombro. Corre por el puente a toda velocidad. Se desprenden tablones que caen hacia el ejército de hierro. Salta al vacío. Quedan suspendidos en el aire mientras el

puede se deshace en una lluvia de astillas, mientras siente el peso del vacío en su estómago. Los pies de Asterkia caen sobre el empedrado con un golpe seco. Los murmullos crecen en la oscuridad.

Han despertado.

Nada podrá detenerlos. Nadie podrá.

Subikan lo intentó y ahora Champtalion es de piedra muerta.

Todos cenaban cuando escucharon la explosión.

Dijeron que un mastín con las fauces cosidas había escapado de la perrera y después había explotado. Dijeron que sucedió en mitad de la plaza, cuando todos se retiraban. Era el día de la Ofrenda. Llovieron vísceras y armaduras reventadas que se desparramaban sobre tejados rotos. Cogieron de prisa las armas. Salieron fuera en tropel, los guardias y Subikan. Encontraron cadáveres esparcidos que cubrían la plaza, carne reducida a pulpa y cráteres negros en el suelo. Subikan no pudo impedir que más perros entrasen en la plaza. No pudo evitar las demás explosiones.

Aquel día la guerra comenzó y detuvieron a Onaibal.

Era su padre. Lo empalaron.

La sangre goteaba por la madera y se formaban charcos marrones con sus entrañas reventadas. Aquella noche estaban cenando doradas al horno y se reían. Hablaban del Azul y de los hombres gaviota, de las corrientes marinas, de los veleros y la pesca.

Tardó dos días en morir.

Le daban Fuego para mantenerlo con vida.

A ellos les obligaron a mirar y les llamaron hijos del Rey Empalado.

El hermano pequeño de Subikan no lo pudo soportar. Enloqueció. Sabinda suplicaba por una muerte rápida y como respuesta untaron las entrañas de su padre con más utrukka. Onaibal les observaba con ojos de fuego, especialmente a Subikan. Su hijo mayor. Su mano derecha. Le habló por última vez antes de morir rodeado de moscas.

—No deben saberlo, ese es el pacto. Confía en Mëidar. La familia debe permanecer unida —sonrió a Subikan como el día en que venció a su primer rival—. Todo saldrá bien.

Pero nada salió bien.

Subikan o Chotacabras o Pulgar se despierta chillando. Ya no sabe quién es. Se frota los ojos con fuerza, como si quisiera borrar las imágenes de su retina. Pero no puede. Nunca puede. Desde el exterior le llegan gritos que dispersan sus recuerdos. Algo sucede. Reconoce la voz de Kora, reconoce el sonido de la lluvia intermitente.

—¿Qué pasa? ¿Qué coño pasa?

Se incorpora alarmado.

Tenía turno de guardia, debería estar despierto.

Maldice su propia debilidad y se echa una capa sobre los hombros.

—Ahora tiene un cuchillo —dice Corazón.

—¿Quién... ella? Ya me encargo.

Sale al exterior de la gruta con Corazón caminando tras él. Encuentran a Meñique bajo la lluvia custodiando a Kora. Chotacabras se frota la frente. Ella empuña un cuchillo y traza arcos en el aire, encaramada en lo alto de una roca como un gato acorralado. Cuando Meñique les ve llegar lanza un bufido y se retira hacia el refugio de la gruta. Le esperaban a él. Últimamente no hacen nada sin consultárselo antes.

—Regresa —le dice a Corazón—. Preparad la cena.

Chotacabras aguarda inmóvil mientras Corazón se retira. La lluvia nunca cesa y todos se encuentran agotados. Chotacabras suspira resignado. Kora desconoce que la protege, que él siempre acude cuando ella no puede caminar, cuando tiene frío, cuando tiene hambre. Kora no se da cuenta. Solo le mira con ojos tormentosos, muy diferentes de la otra vez, cuando se encontraron en la fuente del mercado. Aquel día ella le ayudó.

Chotacabras salta sobre la roca con sorprendente agilidad.

Da un paso hacia Kora.

Se miran.

El champtaliano apresa su brazo, el del cuchillo. Coge su otro brazo y se aproxima más a ella. El cuchillo cae al suelo. Chotacabras baja las manos y entrelaza sus dedos en los de ella. No sabe por qué lo hace, pero el caso es que lo hace y ya no puede renunciar a ello. Se inclina despacio sobre ella.

La besa.

Sus labios saben a azufre.

Siente su cuerpo cerca. Recuerda el día de las termas y su carne desnuda ante él. No quiso tocarla entonces porque estaba trabajando. Ahora todo ha cambiado.

—Vais a venderme a un burdel —dice Kora.

—Quiero probarte antes —susurra—. Quiero hacerte muchas cosas.

—No te conviene.

—Me arriesgaré.

—A tu padre le advirtieron pero no hizo caso. Lo empalaron como recompensa.

Chotacabras se aparta de ella con brusquedad.

Sujeta a Kora antes de acceder al refugio. No puede saber lo de su padre. Nadie lo sabe. Es Pulgar, es Chotacabras, un mercenario sin nombre. Aprieta enfurecido el hombro de Kora porque el pasado siempre regresa como una visita inesperada. Respira hondo cinco veces. La libera y entran sin mirarse. Chotacabras se sienta junto a Corazón con los puños apretados. No desea estar allí, con ellos. Intenta dar calor a sus manos heladas y remueve las brasas con un palo. Quiere pensar en otra cosa, olvidar.

Mastican la cecina como un rebaño de rumiantes.

Anochece despacio.

En el exterior los zamuris merodean las protecciones de la entrada. Chasquean sus dientes y los mercenarios se comportan como si nada sucediera. A Chotacabras todo le resulta absurdo. Meñique se limpia las uñas con un cuchillo y Corazón escupe restos de comida que quedan entre sus dientes. El crepitar del fuego continúa mientras las brasas se consumen despacio, en un remolino de humo que trepa hacia el techo.

Ya han extendido las armas sobre el suelo para que no se oxiden. Las frotan con arena y ceniza. Corazón se guarda una daga pequeña en la pernera del pantalón y mira hacia otro lado. Meñique apresa su brazo.

—Corazón, querido, esa es mía.

Forcejean con desgana, aburridos de una situación que se alarga demasiado.

—¡Ya basta! —chilla el champtaliano.

—Pero Pulgar, pero si ella... Meñique... yo no...

—¡No somos los Hombres del Puño! Sois patéticos... dejad esos nombres.

Regresa el silencio.

Corazón se arranca la sobrevesta y la arroja lejos. Desde fuera les llega el sonido de la lluvia y del viento, y los murmullos de los zamuris buscando por

dónde entrar. Chotacabras imagina el crujir de sus huesos mientras esos engendros lo devoran vivo.

—No puedo regresar a Phadag-Llungan —gruñe Meñique—. Ni a Avacornis.

—Yo tampoco. —Corazón se frota la nuca.

—Utilizad un nombre nuevo. Nadie se acordará de vosotros.

—¿Eso has hecho tú? —le dice Corazón.

—Sí.

—¿Quién eres?

—Un extranjero.

—¡Mierda! No estás solo en esto, ya sabes lo que quiero decir. Hay muchos como tú. Sé lo que eras, lo sé.

Chotacabras aprieta los labios hasta formar una línea delgada. El brillo del fuego se refleja en su piel oscura. No puede arrancar de su mente aquel día. Murieron más de quince mil champtalianos aplastados como cucarachas bajo el ejército de la Voz.

—Fui el último capitán de Champtalion —les dice.

—Yo fui capitán en Phadag-Llungan —susurra Corazón—. Tenía trescientas espadas a mi cargo y Meñique era una de ellas. Nos expulsaron.

—Fue un honor —Meñique se golpea el pecho con un puño—. Te enfrentaste a ellos y...

—Ahora Champtalion no existe.

—Meñique y yo te seguiremos en la lucha. Cuenta con nosotros.

—¡No! —Chotacabras se incorpora—. ¡Nadie puede vencer!

—¡Solo necesitas un ejército! —chilla Meñique—. Conozco a muchos mercenarios que pagarían por estar entre tus hombres, a muchos guardias... podemos hablar con los desterrados.

—Ya no hay lucha ni ejército, ni habrá batalla. La guerra está perdida.

Corazón y Meñique se miran desconcertados.

Chotacabras se retira hacia la oscuridad y deja a sus espaldas el eco pesado de sus palabras. Corazón y Meñique se incorporan y hablan a la vez. Dicen que el Lobo controla la guardia de Phadag-Llungan, que les encontrarán y les matarán aunque se cambien el nombre. No quieren ir, tampoco desean quedarse en el desierto. En la ciudad sin nombre les aguardan cazarrecompensas. Llueven preguntas sobre Chotacabras, que se encierra en un mutismo obstinado, la espalda contra la pared, la mirada en el pasado. Finalmente desisten y regresan a la hoguera arrastrando los pies.

Chotacabras se sienta sin hablar junto a Kora.

Un dedo roza su brazo.

Lo mira. Se miran.

Intenta sonreír pero no puede. Todo está del revés, el invierno mata las flores prematuras y los peces flotan muertos en el Azul. Eso lo ha visto en su vagabundeo, a lo largo y ancho de las tres ciudades. Cada año llueve más. Cada año la cosecha es peor y hay más hambre. Y él solo piensa en su padre como si todo lo demás no importara.

Kora aferra sus manos encallecidas. A Chotacabras le resulta aberrante lo que antes pretendía hacer. Arrojarla al suelo, poseerla bajo la lluvia. Se aparta de ella y Kora mantiene el agarre mientras forcejean como un par de cretinos. Porque eso es lo que son. Y entonces descubre las cicatrices.

—Mi hermano también las tiene —dice Chotacabras—. Se las hace con el tenedor o con la hebilla del cinturón. Dice que así puede soportar las visiones.

—¿Y qué ve?

—Mariposas azules sobre cadáveres.

—Yo veo muerte. —Los labios de Kora tiemblan—. Soy la muerte.

—Es ella.

—No.

—Te digo que sí.

Yune sacude al niño por los hombros.

—¿Puedo llamarte Mysthael? ¿Puedo? Aquí no hay nadie y solo soy una niña pequeña. Bueno, eso dicen de mí.

—Mi receptor es el hijo del Rey Empalado —ríe—. Esto es una broma del destino.

—¿Una broma? No entiendo...

—Da igual, Yune, no importa. Pongámonos en marcha.

—¿Y cómo te llamo? ¿Mysthael? ¿Niño receptor? ¿Champtaliano?

—Llámame como quieras.

El cuerpo de Crodak se tambalea, le resulta difícil mantener el equilibrio sobre piernas que no son suyas. Había olvidado el esfuerzo de cada movimiento, las limitaciones de un cuerpo terrenal, la vulnerabilidad de la carne.

—¿Cuánto tiempo llevo retenido?

—Hoy es el cuarto día.

Mysthael ya no puede cambiar de forma y debe conformarse con el cuerpo aterido de Crodak. Tiene frío y hambre; le duele el vientre por culpa del primitivo condensador. Maldice a Emeyroch, a su trabajo chapucero, su mala praxis. Todavía no comprende cómo ha conseguido atraparlo en el cuerpo de un niño.

Yune chapotea bajo la lluvia.

—¿No tienes frío? —le pregunta.

Ella niega con la cabeza.

—¿No estás cansada?

—Nunca me canso.

—Te buscan... ¿lo recuerdas?

—Sí, pero sé esconderme.

—No dejes que te encuentren o morirán.

—¿Quiénes?

—Ya lo sabes.

El demonio se arrodilla para estudiar con más detalle las marcas en el fango. No hace mucho que sus secuestradores pasaron por allí. Si les encuentran no podrán escapar. Emeyroch le ha retenido en un cadáver para torturarlo. Desea encontrar la llave que los Ghyldif buscan; no sabe que Ghyldif y demonios son lo mismo. No sabe nada.

—Yo no quiero que mueran —protesta Yune—. Ni los de Ayantek ni los de aquí.

—Ud-Haddkram —corrige Mysthael.

—Prefiero llamarlo hogar.

—Aquí viven los despojos.

—Pero han olvidado que lo son.

—¿Y tú?

—Han pasado muchos inviernos desde aquello.

—Mil inviernos.

La lluvia cae implacable sobre un páramo de fango. Allí no crece nada. A su alrededor despuntan rocas afiladas y esqueletos arbóreos, como los huesos de un cadáver a medio desenterrar. Los zamuris son los únicos que se aventuran más allá de las ciudades. Y más allá de las colinas desnudas, del mar seco y de las ruinas antiguas, se encuentra el lugar hacia el que se dirigen. Está lejos, demasiado para él. Mysthael se abraza para mantener el calor corporal. Emeyroch podía haber elegido un cuerpo más corpulento. Lleva el cabello aplastado contra las mejillas, la espalda encorvada, las rodillas le tiemblan. El hedor que lleva la lluvia se le mete en la nariz y cosquillea en su garganta. Ni siquiera puede beber. Ni comer. No puede calmar el frío ni el dolor ni la sed.

Avanzan en silencio hasta que el sol se encuentra en lo más alto, oculto entre las nubes como una esfera diluida. El aguacero cesa a media mañana y deja paso al calor húmedo, con insectos hambrientos que saltan sobre ellos ávidos de su carne. Las moscas corretean sobre su piel en un enjambre insistente y molesto. A Mysthael se le agotan las fuerzas, apenas puede espantar a los insectos. Cada zancada le supone una tortura; cada huella que deja atrás, cada piedra clavada en la planta de sus pies. Tropieza y se deja caer. A las moscas

les atrae la carne muerta y pronto su rostro queda cubierto por un enjambre negro. No importa. Solo son insectos.

Los abandonaron.

Los Ghyldif los dejaron allí, en Ud-Haddkram, mientras ellos partían hacia Ayantek. Los dejaron en aquel erial sin recursos ni medicina.

—¿Cuándo fue la última vez que caminaste? —le pregunta Yune.

—A veces olvido que no eres humana.

—Soy una niña.

—Eso piensan todos.

Un demonio consiguió una pequeña victoria antes de la destrucción programada.

Antes de la marcha hacia Ayantek, con la utrukka de trece mil millones de personas.

Cuando ella nació, la humanidad ganó tiempo.

Pero lo han olvidado.

Mysthael reanuda la marcha y avanza despacio bajo el sol. Estudia a Yune, que corretea a su alrededor con un palo en la mano. Juega de nuevo. Hace lo que haría una humana de su edad. Mysthael la abraza muy fuerte porque sabe que todo depende de ella. Porque durante mil años los Ghyldif la han buscado sin éxito. Yune protesta entre los brazos de Mysthael, que la estruja como si no hubiera un mañana. Quizás no lo haya, quizás todo termine esta vez. Su creación más preciada se retuerce y escapa. Reaparece poco después colina abajo, transformada en una silueta que se difumina entre la lluvia. Otra vez regresa el temporal. Otra vez el frío y la ropa empapada.

Avanzan sobre la llanura hasta alcanzar la antigua vía comercial que comunica Champtalion con Phadag-Llungan. Los truenos restallan y tiemblan sus dientes. La calzada continúa pero a su izquierda el terreno desciende hacia un valle inmenso, edificado en toda su longitud y cubierto por escombros. En el horizonte emergen torres como los huesos desenterrados de una fosa común. Es la ciudad sin nombre.

Mysthael no quiere detenerse allí.

Pero lo hace.

—No volverá a suceder —susurra Yune—. Eso dijiste cuando nací. Recuerdo muy bien aquel día. Recuerdo también que tú tenías otro cuerpo.

—Yo recuerdo a la ciudad sin nombre cuando tenía nombre.

—¿Y cuál era?

—Trato de olvidarlo.

Continúan por la calzada que bordea la ciudad.

A ambos lados del camino se amontonan carros abandonados, con desperfectos por los que asoman arbustos y huesos calcinados. Los niños que no son niños avanzan entre armazones metálicos desperdigados a lo largo del trayecto. La ciudad se inunda allí abajo. El valle encharcado refleja un paisaje turbio, donde las ruinas emergen desde una cazuela hirviendo. Tiembla el cielo una vez más, sobre sus cabezas, mientras el agua corre ladera abajo y ellos se encogen como caracoles diminutos.

Mysthael aprieta los dientes. Mira hacia otro lado pero los edificios continúan en su cabeza, oxidados y cubiertos de vegetación muerta. Esos mismos edificios los recuerda en llamas. Abandona la calzada y se adentra en el lodazal. Yune corre tras él. Se les hunden los tobillos, aumenta la pendiente, los escombros, los carromatos que deben sortear. Continúan su ascenso ayudándose con las manos, mientras las torres quedan atrás desdibujadas sobre un valle que se inunda. Mysthael se detiene cuando alcanzan la cima de una colina. Estudia por última vez la extensión de aquella ciudad inmensa, con edificios rectangulares que se pierden en el horizonte.

Trece mil millones de muertos yacen bajo el agua.

Y se dice que no volverá a suceder.

A Puño se le congela la sonrisa.

La penumbra retrocede cuando derriban el portalón.

Se levantan remolinos de polvo y una capa gris cubre el suelo. Puño distingue el surco de un camino junto al perímetro de la pared. El trono es de piedra sin decoración, con tres peldaños y una alfombra enmohecida. Puño escucha a los zamuris a través de la pared; arañazos, chasquidos de dientes, gruñidos. Hace calor, el viento arrastra aullidos y a nadie le importa en aquel momento; en la sala de oración no hay muebles ni cortinas. No hay nada.

Llegan más hombres que guardan silencio repentino, horrorizados como si vieran follar en un funeral. Suben más guardias por las escaleras y se detienen. Las órdenes de Mephor llegan desde el piso inferior, apremiando enfurecido el avance que no se produce. Puño suelta el hacha. Su única mano tiembla.

Recuerda cuando se pusieron en marcha al amanecer, los doscientos Durmientes con sus aperos de labranza. Tenían ojos de Fuego. Habían consumido sin adiestramiento en el autocontrol. Con dos cojones. Las noticias habían volado deprisa. Todos sabían que la guardia había perdido un cargamento de utrukka, que estaba en poder del consejo, que iban a asaltar el Templo. Y todos querían participar; panaderos, curtidores, algodóneros. Querían derrocar a la Voz.

No escucharon a Puño.

No aceptaron a los mercenarios.

Querían ser ellos quienes consumieran el Fuego.

Cuando la turba se dirigía hacia el Templo asaltó la escuela de sanación. Mataron a todos, a profesores y alumnos. A los enfermos también. Para entonces el Fuego les quemaba y se arrancaron las vestiduras. Aullaban desnudos, despedazaban cadáveres y se los comían.

Perdieron todo vestigio de humanidad.

En el barrio Bendecido de Avacornis ascendían columnas negras de humo. Los Durmientes entraron en los edificios y arrojaron a sus ocupantes por las ventanas. Los cuerpos se amontonaban sobre la calzada mientras el fuego saltaba de tejado en tejado. La guardia observaba impotente, apretando los puños, cediendo terreno. Cerraron la muralla interior y dividieron en dos la ciudad. Cinco mil Bendecidos fueron exterminados antes de media mañana. Sus gritos se escuchaban desde todos los rincones y a Puño se le removían las entrañas. Era culpa suya. Cada una de aquellas muertes.

Ahora Puño observa la sala de la tercera planta en el Templo. Tanta violencia, tanta sangre, tanta locura. Para nada. No lo puede asimilar. Uno de sus compañeros llega entonces. Resbala y deja un surco rojo sobre el mármol. Se detiene horrorizado. A su alrededor las columnas se difuminan entre la penumbra polvorienta. Hay un agujero en el techo por donde entra luz y los escombros se acumulan justo debajo.

Un guardia irrumpe en la sala.

Puño entierra el rostro entre sus dedos. Ya es demasiado tarde.

Recuerda que alguien le había golpeado cuando se dirigía hacia el punto de encuentro. Por entonces ya sabía que estaban sentenciados, que se olvidarían de tomar el antídoto. Que morirían todos. Corrió durante mucho tiempo sobre vísceras aplastadas y sangre, entre devoradores de cadáveres y guardias desesperados. Quince mercenarios aguardaban en la fuente del mercado y bajaron por una alcantarilla.

En el subsuelo todavía escuchaban los gritos.

Pronto alcanzaron la trampilla que desembocaba en la plaza de la Ofrenda frente al Templo. Ascendieron sin pronunciar palabra alguna. Como Puño había supuesto, casi toda la guardia se encontraba en el barrio Bendecido. Pero los muertos cubrían sus calles y pocos quedaban en pie. En el Templo se habían refugiado algunos ciudadanos y la guardia personal de la Voz. Entre ellos Mephor, quien debía velar por la seguridad del Templo.

Puño conocía demasiado bien sus obligaciones. Todavía recordaba el juramento, el de proteger al Templo, a la Voz, a los Bendecidos. Solo a ellos. Cuando era joven recorrió mil veces aquellos pasillos. Cuando era capitán, cuando su esposa y su hijo vivían. Por aquel entonces tenía acceso hasta la segunda planta. Allí recibía sus instrucciones diarias y organizaba el trabajo con sus hombres de confianza. En la tercera planta se alojaba la Voz y nunca

recibía visitas. Jamás abandonaba su sala de oración, jamás se dejaba ver. Nadie cruzaba aquella puerta porque era blasfemia y su castigo era el destierro. La Voz emitía sus comunicados desde la balaustrada y luego regresaba al interior. Al capitán le dejaba instrucciones sobre el altar de la segunda planta, escritas de su puño y letra. Así eran las normas. Así las cumplió Puño hasta que fue degradado.

Cuando subió a la tercera planta.

Cuando se plantó frente a la sala de oraciones. Cuando exigió entrar.

Y fue entonces cuando le destinaron a la Torre Blanca, en primera línea de batalla, para luchar contra un demonio. Para silenciar sus preguntas y las preguntas de los Durmientes. Pero sobrevivió. Sobrevivió y ahora le matará. Así que cuando emergieron por aquella trampilla, Puño no lo dudó. Cruzó la plaza de la Ofrenda; allí había vísceras y cuerpos desmembrados. Había moscas. Había Durmientes de Fuego alimentándose. Tenía miedo. Todos lo tenían. Puño recuerda las risas nerviosas de sus compañeros, sus bromas mientras avanzaban. Les decía que luchaban por la libertad, por los Durmientes, por una ciudad mejor. Y él quería creer en aquello porque lo necesitaba. Así que miraba hacia las escaleras y apretaba los dientes. Entre ellos y la Voz se interponía una puerta de madera. Solo eso.

Recuerda la utrukka sobre su mano antes de consumirla.

Recuerda rezar a los Ghyldif para no perder la cordura.

Entonces no sabía lo que ahora contemplan sus ojos.

Nadie lo sabía.

Siente los efectos del Fuego. El calor le quema por dentro. Todo se vuelve confuso a partir de ese momento. El sudor que empapa su cuerpo, la piel que arde, que le hace aullar y correr escaleras arriba hasta la entrada. Los trescientos peldaños en siete zancadas. Puño golpea la puerta con un hombro y la madera salta en pedazos. Llega la guardia y comienzan las carreras y los gritos. Comienza la lucha.

Hunde el hacha en un cráneo, o una pierna, o quizás las costillas. No le importa.

Algo o alguien le golpea y Puño se estrella contra una columna. No siente dolor.

Ve a Mephor que corre hacia él. Le espera con los brazos abiertos.

Una batalla, una lucha encarnizada. Eso quiere el Fuego.

—¡Puño! —Alguien lo llama—. ¡Puño...!

Unos dedos se le clavan en la frente. Son los suyos.

Vuelve a sentir sus propios dedos.

Ajenos. Extraños.

Es su voz. La suya. Vuelve a repetir el nombre. Puño. Ve un niño al que llamaban Gon. Su cabeza continúa en una pica de la muralla. Por él se encuentra aquí. Debe mantener el control, recordar la misión. Da media vuelta y corre hacia las escaleras. Un puñal sisea junto a sus costillas. Escucha un alarido, las pisadas de Mephor detrás. Se reagrupan los quince mercenarios y, tras ellos, la guardia. Suben por las escaleras. Están cerca. Muy cerca. Puño huele la sangre. Tiene hambre.

Se da media vuelta y lanza un puñetazo.

Un guardia se precipita al vacío, otro rueda escaleras abajo y arrastra a tres más. Mephor golpea sus costillas con una rodela, después ataca su pierna. Puño cae contra la barandilla y la arranca de un tirón. Golpea con ella al capitán. Saltan astillas, dientes y sangre. Mephor aterriza contra sus hombres, ruedan escaleras abajo y caen hasta la entrada.

No sabe cómo sucede. Puño tiene carne en la boca. Hay un cadáver.

La sangre gotea en cascada sobre los peldaños.

Sobre la superficie de mármol blanco.

Mármol blanco.

Blanco.

Puño araña la superficie, la que tanto pisaba cuando era capitán, cuando tenía fe en los Ghyldif. Una chispa estalla en su mente, en ese pozo pútrido donde sus pensamientos hierven. El pequeño chispazo se transforma en luz. Escucha voces a su alrededor. Reconoce palabras. Rostros.

La Voz. Voz.

Recuerda el objetivo.

Su cordura regresa en latigazos de dolor. Puño se asoma a una ventana y mira hacia abajo. Los Bendecidos huyen, los Durmientes entran por el hueco que han abierto en la entrada. Despedazan a guardias y Bendecidos con sus propias manos. Sabe que el tiempo juega en su contra.

Los mercenarios de Puño suben deprisa por las escaleras. Alcanzan la primera planta y la segunda. Derriban la puerta de la tercera planta, mientras el griterío asciende por el hueco de la escalera. La guardia vuelve a reagruparse y corre tras ellos en una persecución frenética. Todavía son doce. Doblan una curva y continúan por un corredor de paredes desconchadas.

Alcanzan la sala de oración, con la puerta cerrada, con símbolos protectores y planchas de acero tan altas como dos hombres.

Al otro lado, la Voz.

Puño golpea con todas sus fuerzas. Toma un hacha. Cinco hombres lo acompañan y el resto bloquea el pasillo. Escuchan sonido de lucha. El hacha se clava entre las bisagras. Toda la estructura se desploma en una nube de polvo.

Y allí no hay nadie. No hay nada.

Puño cae de rodillas.

Mephor irrumpe como un torbellino, sus hombres detrás, con ojos enfurecidos. Se detienen y guardan silencio ante la Voz, que permanece sentada. Algunos se arrodillan, otros regresan al pasillo porque no soportan la visión. Mephor estudia incrédulo la piel que se desprende a trozos. Baja la mirada. Retrocede muchos pasos. El viento arrastra mechones de cabello hacia sus pies. Todos se miran desconcertados mientras el Fuego se congela en ellos. Sienten frío de pronto. Miedo. Desamparo. El griterío les llega como una visita inesperada, que rompe el silencio y se va sin decir adiós.

Puño se golpea en la frente con una mano.

Muerta. La Voz está muerta.

A maese Fiacco le tiembla el labio inferior y tiene calambres en las piernas. El sol ya no está en lo más alto pero continúa esperando, de pie, en el corredor solitario donde siempre le recibe la Voz. Inspira hondo. Mira fijamente hacia la sombra que fluctúa al otro lado del biombo. Resopla impaciente. Limpia con un pañuelo el sudor de sus párpados, sin cejas que lo retengan, mientras escuece en sus ojos. Es un mortal atrapado en el cuerpo de otro mortal. De nada le sirve rasurar el vello ni aparentar lo que no es. Y está harto. Harto de esperar, harto de hablar con una sombra, harto de la Voz. Tiene calambres porque ha subido las tres plantas del Templo. Igual que en Avacornis, igual que en Champtalion. Y ya no aguanta más. Ha recorrido todos esos peldaños y se hará escuchar.

Alarga el índice, se detiene justo antes de tocar el biombo.

Unos pies furtivos susurran sobre las baldosas. El aliento se le enfría; los engranajes del condensador tiemblan; la grasa de su abdomen vibra. Hay luces al otro lado del biombo fluctuando sobre la pared como fuego líquido. Dibujan símbolos que no reconoce. No sabe muy bien por qué lo hace, ni para qué, pero aparta el panel de un manotazo y salta dentro de la sala.

No debe incumplir el protocolo pero ya está hecho. Ya es tarde.

Maese Fiacco avanza despacio. Una sombra se proyecta sobre él. Es enorme. Ve ojos de fuego excavados en un rostro muerto, la piel desprendida, los huesos del cráneo. Maese Fiacco retrocede. Aquella criatura abre la boca. El aliento emerge desde aquel agujero y sacude las telarañas de sus labios. Va a morir. Cierra los ojos. No sucede nada. La criatura se queda con la boca abierta, petrificada. De su espalda y de su vientre emergen tubos que desembocan en la pared a través de unos conectores. Dentro circula líquido. El sentido común le dice que se ponga a salvo, que busque al capitán, a la guardia de la ciudad. Pero es incapaz de apartar los ojos de aquellos tubos.

Los ha visto en ilustraciones del *Códice Rojo*.

Un sistema de alimentación para organismos biológicos.

Sabe lo que es; la Voz en estado de hibernación.

Sonríe fascinado. Sonríe y llora.

Maese Fiacco se lleva una mano al pecho y hace una reverencia. No comprende nada de lo que ve. Ni los símbolos que se iluminan sobre la pared ni la tecnología que se despliega ante él. La Voz se pone en marcha. Escucha el chasquido de sus tendones, el crujido de los huesos. Camina despacio hasta detenerse frente a una columna. Pulsa una piedra rectangular y habla sin mover los labios.

«Triangulación en proceso. Protocolo de actuación activado».

La Voz se desplaza a lo largo de la pared dejando atrás el eco de palabras sin sentido. A su paso emergen símbolos en llamas, desde las plantas arqueadas de sus pies, que se desvanecen cuando pierden el contacto con su piel.

«Modo defensivo actualizado. Programación iniciada. Recibiendo datos».

Maese Fiacco realiza más reverencias mientras la Voz pulsa otra piedra. Surge otro símbolo luminoso. No lo reconoce. El corazón se le acelera. Sabe que ningún Bendecido ha presenciado aquello. Ningún Durmiente. Ningún demonio. Es el primero. Ha visto a la Voz. Ha visto los símbolos grabados en fuego, ha escuchado palabras desconocidas. Quiere saber. Quiere aprender.

—Excelencia por favor, excelencia. Permítame decirle que soy un privilegiado por...

«Transferencia de datos finalizada. Defensas activadas, iniciando secuencia de activación».

La Voz camina de nuevo.

El suelo se ilumina. Los huesos amarillos de sus pies arañan el mármol.

Maese Fiacco estudia la sala oscura y vacía. No se había percatado. Hay telarañas por todas partes y manchas de humedad. No hay muebles. En el suelo distingue un surco desgastado por donde siempre camina la Voz. Fuera de ese surco todo está cubierto por una capa de polvo. Ve los rieles por donde circulan los tubos que la Voz arrastra como cordones umbilicales, desde la espalda y las entrañas de aquel cuerpo marchito. Ve el biombo volcado; las huellas que sus pies han dejado sobre el suelo; los símbolos de la pared fundidos en roca. Se frota las manos al sentir un escalofrío que recorre su vientre.

«Purga instalada, iniciando secuencia de activación. Iniciando programa de discurso».

Escucha golpes de bombeo al otro lado de la pared. Los tubos se retuercen, el líquido que fluye dentro circula más rápido. La Voz se tambalea. Su piel se vuelve tersa, los músculos brotan como agua y cubren huesos y vísceras. Le crece el cabello, las pestañas, el vello. Casi parece un anciano pero sus ojos arden en aquel rostro sereno. Maese Fiacco retrocede. Siente un rumor bajo sus pies. Siente gritos lejanos que navegan sin rumbo en aquella sala enorme y vacía. Siente un sudor frío que empapa su espalda. Siente el aliento retenido en sus pulmones y no puede apartar la mirada de aquellas mejillas sonrosadas. Las de la Voz. Porque antes los huesos asomaban, antes se le caía la piel, sus cuencas estaban vacías y su garganta marchita.

«Discurso instalado, iniciando secuencia de activación. Modo manual activado».

El suelo tiembla y llueve arena desde el techo. Caen tejas y trozos de madera carcomida. Maese Fiacco se desploma, repta por el suelo. Lanza un grito. La Voz se gira hacia él y estira el cuello como una tortuga. Camina rápido en su dirección. Habla escupiendo telarañas.

—No puedes estar aquí.

—Pero excelencia, pero yo...

—¡Blasfemia!

Su garganta es una campana.

Su lengua es el badajo que golpea atronador.

—¡BLASFEMIA, BLASFEMIA, BLASFEMIA!

Maese Fiacco huye mientras siente a sus espaldas las pisadas de la Voz, los gritos, el suelo que tiembla como un vómito removiendo sus entrañas. Chilla aterrado. Salta escaleras abajo en un descenso sin fin. Escucha los gritos de los guardias, carreras y golpes de metal a través de las ventanas. El tumulto crece. No sabe hacia dónde acudir, dónde esconderse. Huele a humo. Huele a sangre. Oye la carnicería que llega desde la plaza. No entiende nada.

—¡BLASFEMIA, BLASFEMIA...!

Algo pesado desciende a toda velocidad por las escaleras. Maese Fiacco mira hacia atrás. El reflejo de una armadura le deslumbra. Tropieza. Siente que se precipita al vacío, que se golpea en el hombro, en la cabeza. Que rueda y cae y no sabe si está arriba o abajo; no se puede detener por más que lo intenta y siente el sabor de la sangre que inunda su boca. Se detiene al fin. No

puede enfocar la mirada. La Voz sigue gritando. Lejos, arriba, en un eco ensordecedor que se enrosca como una serpiente en sus oídos.

Un cuerpo enorme se abalanza sobre él.

Después no siente nada.

—Déjame atrás —dice Asterkia—. Te cubriré mientras escapas.

—No.

—Mira mis piernas, soy... Soy como ellos.

—Eres mi esclava —Mëidar la señala—. Obedece.

—Déjalo ya.

—¡No juegues conmigo!

—Aquel día juré guardar silencio. —Carraspea antes de continuar—. Empujé a Sabinda por aquella ventana. Sí. Yo la maté. Cumplía sus órdenes. ¿No es eso lo que debe hacer un esclavo? Me dices que soy de la familia pero me tratas como a una puta. Aclárate, viejo; tú eres quien juega conmigo.

El aire escapa entre los dientes rotos de Mëidar con un siseo. Se lleva las manos a la cabeza y retrocede. No sabe decir cuánto tiempo permanece de espaldas a ella, cuánto permanece temblando, sin saber qué hacer, intentando controlarse. Un champtaliano jamás muestra debilidad. Es duro como las rocas del acantilado.

Cuando se vuelve hacia Asterkia parece otra persona.

Más viejo.

—Cumplía sus órdenes —repite ella.

—¿Y dónde estaba tu honor aquel día?

—El honor es para los que tienen apellido. —Aprieta los labios—. Soy tu esclava, amo Keth-naya, puedes ordenarme que cocine mejillones con tomate y que te haga una mamada para el postre. Pero no me culpes por obedecer, para eso me educaste. Y por todos los Ghyldif, me arrancaste el útero con un cuchillo... ¡Tú lo empuñabas! ¿No lo recuerdas? Porque yo sí. Todos los días, cada vez que veo esa puta cicatriz.

—¡Odio el tomate! —gruñe Mëidar.

—¡Entonces no pondré tomate en tus putos mejillones!

—¡Bien!

—¡Vale!

Un grito lejano deja sus palabras en el aire.

Los tambores retumban.

Ya ha comenzado.

La matanza.

Se miran por un instante, después corren sin rumbo por el laberinto subterráneo. Pronto les llega olor a humo y a sangre. No pueden hacer nada salvo correr. Y dar vueltas. Las campanadas de alarma atraviesan el techo y los muros como el palpito de un corazón moribundo. Se guían por el sonido hasta que Mëidar tropieza contra una escalera oxidada. Mira hacia arriba. Una trampilla de hierro. Lanza una exclamación ahogada; se queda sin aire, sin voz, sin fuerza.

Asterkia se detiene. Intercambian una mirada.

Alcanzan el exterior.

Los tañidos flotan ingravidos y fríos. Algo sucede. Mëidar lo siente en el aire, en el pavimento a través de los pies.

Una explosión.

Una sombra inmensa se cierne sobre ellos.

Una campana de bronce vuela entre el humo y se estrella lejos.

Todo tiembla. Una cortina gris trepa por el cielo y llega hasta la plaza. A lo lejos, un grito precede a otra explosión. Por encima del campanario emerge fuego y humo. Saltan escombros y cuerpos ardiendo. Una oleada de polvo llega después, por las calles, por la plaza, sobre los tejados. Se quedan a oscuras y caen de rodillas abrazados.

Mëidar siente los temblores de Asterkia. La utrukka arde en sus ojos, destroza su mente. La pierde. Sabe que la pierde y sacude sus hombros. Los copos humeantes cubren la piel de Mëidar como nieve, como en la fiesta invernal de Champtalion. Pero no hace frío ni huele a tortas de maíz. Abraza a Asterkia. Quiere olvidar la mañana en que Sabinda murió. Quiere olvidar la fiesta de invierno, cuando nevaba y comían castañas en cucuruchos de papel. Quiere olvidar el día en que empalaron a su hermano, el día en que la guerra comenzó. Cuando Champtalion desapareció.

Las lágrimas dejan surcos sobre sus mejillas. Subikan reniega de su pueblo y Asterkia es un monstruo. La guerra está perdida. Subikan tenía razón y él no lo quería admitir. Asterkia se incorpora enseñando los dientes. Olfatea el humo como un perro de caza y lanza un gruñido. Ya no es ella. Mëidar sabe que en algún momento le matará pero tiende un brazo hacia ella. Es su hija. Lo es, aunque no lleve su sangre ni su apellido.

Y nunca se lo ha dicho.

—Soy yo, Mëidar...

Ella sacude la cabeza.

Dice que debe proteger a los Keth-naya.

Sujeta a Mëidar por el brazo y lo arrastra sin mirar atrás, entre la muchedumbre asustada, resoplando fuerte. Sus pies resuenan contra el empedrado mientras lanza gruñidos y dentelladas. No lleva vestimenta alguna, como si con ello se despojara de la poca humanidad que le queda, volviéndose más animal cada vez.

Avanzan por la calle principal hacia el Templo de los Ghyldif; se encuentra atestada de Bendecidos y Durmientes. Cada vez llegan más ciudadanos desde las calles vecinas. Asterkia se abre camino. Mëidar todavía no sabe lo qué sucede. Distingue el reflejo metálico de algunos soldados entre la multitud, que bloquean las salidas y sacan a los ocupantes de sus casas. Los obligan a caminar calle abajo. La confusión crece alrededor.

Ve charcos rojos en el suelo.

Los soldados arrastran a quien no puede caminar.

Llevan armadura y yelmos y se mueven deprisa. Tienen Fuego en la mirada. Sucedió lo mismo en Champtalion, cuando lo descubrieron, cuando Subikan subió a la tercera planta y se enfrentó a la Voz. Cuando la vio. Cuando habló con ella y supo que era el final.

—¡Sé que estás ahí! —le grita—. ¡No te rindas, Asterkia!

—Sabinda ha muerto y jugaremos a cambiar las palabras.

—¡Suéltame, para ya! —Mëidar forcejea—. Yo, yo te... ¿Por qué follabas con Subikan? ¡Te quedaste embarazada! Tuve que hacerlo, arrancártelo del vientre con un cuchillo. Se pudría en tus entrañas y te estaba matando. Sé que no querías... Sé que preferías morir. ¡Ya lo sé, cojones! Necesito que me perdones. Por favor...

Asterkia detiene su marcha y se vuelve hacia el champtaliano.

Ladea la cabeza hasta que su cabello cubre la mitad del rostro. Alarga despacio un dedo y acaricia la piel oscura de Mëidar. La barbilla del hombre tiembla bajo su contacto.

—Sabinda ha saltado por la ventana, Crodak, cariño. —Besa su frente húmeda—. Tu hermana quería volar como una gaviota pero no tenía alas y se ha caído. Ahora dormirá en el cementerio, le llevaremos romero para que se sienta como en casa.

Reanuda la marcha sin mirar atrás, arrastrando a Mëidar.

Desde las calles contiguas llegan más vecinos que desembocan en la calle principal. Un soldado carga con un torso bajo el brazo; sus entrañas cuelgan desde el abdomen como los tentáculos de un pulpo. Podría ser Crodak. Podría ser Subikan. Mëidar clava los talones en el empedrado. Asterkia tira de él y resbala sobre aquellos intestinos. El hedor es insoportable.

—Estamos en el cementerio. —La voz de Asterkia tiembla—. Crodak, cariño, los muertos no pueden hacerte daño. Vamos. Llegaremos tarde. Tarde.

Mëidar ve hombres y mujeres agonizando.

Huele a orín, a carne quemada.

A muerte.

Por encima de los tejados suben columnas de humo negro. El ritmo marcial de los soldados resuena entre los edificios como una avalancha de piedras. Mëidar reconoce la plaza de la ofrenda. Allí los ciudadanos se amontonan contra la verja; cientos, miles, arrastrados como ganado al matadero. El viento arranca remolinos de ceniza. Siente el retumbar de sus pisadas contra el empedrado. Los ve más cerca cada vez, a los soldados, desnudos y con hierros clavados en la piel. Llevan piernas como las de Asterkia y brazos con engranajes; de sus vientres surge un tintineo mecánico y atronador. Miles de réplicas. Todas sincronizadas. Todas palpitando, al unísono, como un corazón de hierro.

Tic-tac-tic-tac-tic-tac...

Asterkia se detiene y libera a Mëidar.

El champtaliano se desploma presa del pánico. Apoya una mano contra el empedrado y vomita. Mira al frente. Un hilo de saliva le cuelga. Ve muchos pies, ve muchos cuerpos cubriendo el suelo. Y la sangre. Y el hedor que inunda la ciudad. Está atrapado.

Los ciudadanos se arrodillan en oleadas, a empujones, mientras el silencio se extiende y los moribundos dejan de respirar. Miran hacia la balaustrada. Alguien se asoma despacio y observa desde lo alto; un anciano de cabello blanco, de sonrisa apacible. Es la Voz. Alza los brazos y habla con voz de trueno. Sus palabras llueven sobre los ciudadanos como granizo de verano.

—Bendecidos y Durmientes de Phadag-Llungan —dice—. Hablo en nombre de los Ghyldif, hablo en nombre de las tres ciudades que custodian Ayantek. Hablo de Avacornis la Noble, de Champtalion la Bella y de Phadag-Llungan la Grande.

Su voz invade cada rincón de la ciudad.

Mëidar observa la cabellera dorada de Asterkia mientras desaparece entre la multitud. Es una despedida silenciosa, sabe que ya no volverá a verla. Recuerda cuando tenía quince inviernos y entrenaba con Subikan en el patio de armas; una mujer con el coraje de cinco hombres juntos. Y ahora la han transformado en un monstruo. La Voz y los Ghyldif. Se jura que los matará, que sobrevivirá para verles caer. Lo jura por su pueblo. Por su sangre champtaliana. Les desterraron por enfrentarse a los Ghyldif. A la mentira. A los soldados de hierro.

La Voz se impone sobre sus pensamientos.

La Voz invade sus sentidos.

La Voz.

—Debo recomendar a los Bendecidos por los Ghyldif que permanezcan en el Templo mientras se realiza la limpieza. Será breve y no causará molestias. El corazón impío de los Durmientes ha ofendido a nuestros hacedores. Los Durmientes de Avacornis han cometido blasfemia y los Ghyldif exigen una purga. Yo debo cumplir su voluntad. Yo soy la Voz.

Una sombra se cierne sobre Mëidar.

Una zarpa de hierro lo arranca del suelo y lo arroja contra la verja del Templo, donde hay más ciudadanos hacinados. Durmientes. Ganado. Basura.

—La Voz ordena en nombre de los Ghyldif, hacedores de Ayantek, que todo Durmiente de Avacornis sea decapitado. Que todo Durmiente de Phadag-Llungan aguarde en sus casas durante la purga. Que todo Durmiente de Champtalion sea desterrado. Que todo rebelde sea anulado. Los Bendecidos por los Ghyldif quedan exentos y cada uno recibirá una tríada de oro en la ofrenda de otoño.

Los murmullos crecen en la plaza.

En sus manos emergen símbolos luminosos con un color para cada ciudad. Verde para Avacornis, azul para Phadag-Llungan, rojo para Champtalion. El pánico se extiende. La multitud corre en todas direcciones. Las salidas están bloqueadas, las calles cortadas.

Solo los Bendecidos pueden pasar hacia el Templo junto con la guardia.

—¡Larga vida a los Ghyldif! —Levanta los brazos—. ¡Cumplid la sentencia!

Los soldados se mueven al unísono.

Forman un cerco ante los Durmientes.

Mëidar contempla sus trajes de hierro clavados en la carne. Llevan mazas, tienen piernas y brazos articulados. Forman una muralla de metal que avanza

hacia ellos. Sus pies retumban contra el empedrado. Estallan gritos repentinos. Comienzan las primeras decapitaciones y saltan huesos y sesos reventados. Lluve sangre. Las calles se cubren de vísceras aplastadas y cuerpos destrozados.

Mëidar corre entre la multitud enloquecida.

Ve a niños sin sus madres que mueren aplastados, Durmientes sin piernas arrastrándose por el suelo, Bendecidos en el Templo asomados a las ventanas. Todo le da vueltas. Se desploma. Muchos ciudadanos tropiezan con él y le caen encima.

Ve las mazas.

Escucha el tintineo de los soldados.

Intenta incorporarse. Una cabeza rueda a su lado. Una mano apresa su tobillo y lo arrastra. Escucha un golpe. El soldado se detiene. Tiene un hacha clavada en el hombro pero se gira impassible hacia sus atacantes. El monstruo destripa a uno y al otro también. Mëidar huye. Escucha pisadas de hierro tras él. Se cruza con ciudadanos de Avacornis. Los apresan. Los decapitan. Hay sangre por todas partes. Hay heces y extremidades dispersas como en un campo de siembra. Algunos dicen que han abierto la puerta oriental de la muralla, que muchos van hacia allí. Pero Mëidar no puede llegar; los edificios se derrumban con el incendio y las calles están cortadas.

A su derecha ve una barrera de soldados que avanza imparable. A su izquierda, más hombres de hierro y Durmientes contra un edificio; se arrodillan y muestran los símbolos verdes de sus manos. Mëidar desvía la mirada. Al final de la calle reconoce la verja del Templo. Hay cuerpos clavados en ella que todavía se mueven. Se dirige hacia ellos y hunde, uno a uno, un cuchillo en sus gargantas.

Ya no sufrirán más.

Trepa por aquellos barrotes y mira alrededor. El barrio Bendecido no arde, el barrio Durmiente se consume por el fuego. Ve muchas calles atestadas de champtalianos, con soldados caminando entre ellos, que se dirigen desde la plaza hacia la calle principal. Se los llevan a la puerta oriental. Van a desterrarlos. Les han arrebatado sus protecciones y el dinero. Sabe que pronto oscurecerá, que morirán. A Mëidar se le revuelven las entrañas; maldice a la Voz, a los Ghyldif y a los Bendecidos que espían desde sus ventanas sin hacer nada.

Siente una embestida contra la verja. Siente el golpe contra el empedrado al

caer como fruta madura. Siente el aliento que se le congela y la mano de un brazo cobarde, incapaz de sujetar su propio cuchillo. No puede luchar contra aquello. Mujeres y niños y ancianos que no tienen culpa de nada. Muertos. Todos muertos.

El suelo retumba. Ya llegan. Mëidar muestra sus manos escritas en rojo. Es inútil resistirse. Mira desafiante hacia los soldados que le rodean. Sus ojos están muertos. El terror le invade cuando se inclinan sobre él, en un chirrido lento e interminable, mientras los engranajes giran al doblar sus cinturas en un «tic-tac-tic» atronador.

Puño escucha aullidos al otro lado de la puerta.

La madera está destrozada, los tablones atravesados forman una barricada. Guardias y mercenarios atrancan la puerta derribada. Todos han depuesto las armas; trabajan en equipo. Escuchan a los Durmientes subiendo por las escaleras, sus pisadas y sus aullidos salvajes. Esperarán a que el Fuego se extinga. Ellos tienen antídoto y será cuestión de tiempo. De aguardar. De no mirar a la Voz.

Y Puño sabe que es el momento.

Sabe lo que debe hacer.

Se incorpora despacio; intenta con ese gesto sobreponerse al desánimo. Primero una rodilla y después la otra, soportando sobre sus hombros la carga de todas aquellas muertes. Son suyas. Por su culpa. No estaban preparados para soportar el Fuego y aun así les permitió consumir. Ahora la Voz está muerta y Mephor aprieta el mango del hacha entre sus manos, con el rostro enrojecido como si estuviera loco. Y lo está. Loco de rabia.

—¡Los Ghyldif nos han abandonado! ¡La Voz está...! Pero ¿qué cojones son esas cosas que salen de su cuerpo? ¿Qué...?

—¡Compórtate! —Puño zarandea a Mephor por los brazos—. ¡Eres el capitán de la guardia!

—Tú también lo fuiste.

—Sí.

—Entonces dime qué cojones sucede... ¡Dímelo, mercenario! ¡Porque no entiendo nada!

—Esa... Eso habla desde la balaustrada en el día de la Ofrenda —dice Puño—. Se le cae la piel y se le ven los huesos. Miradlo bien. No necesita más

explicación.

Mephor aprieta las mandíbulas como un buey a punto de embestir.

Lo va a hacer. Lo sabe.

Puño se hace a un lado y cierra los ojos. El cráneo de la Voz rueda sobre mármol. El rostro embrutecido de Mephor se vuelve púrpura. Lanza un gruñido y corre hacia el muro de piedra. Puño le ve destrozar los tubos que emergen desde la pared, resoplando y arañando la piedra, dejando marcas rojas en ella. La cabeza de la Voz choca contra una columna, su boca es un agujero negro. Todos observan a Mephor mientras sus uñas arañan la piedra.

Puño camina hacia él y le toma por los hombros.

—Esto es una farsa, capitán. Asúmelo.

—Ya has vencido, eso es lo que querías. Matar a la Voz... ¡Pues ya está!

—Ahora alguien debe gobernar y todos nosotros guardaremos el secreto. Nadie debe saberlo. ¡Por todos los Ghyldif, no me miréis así! ¿Acaso ninguno de vosotros lo había pensado? ¿Me tomáis por imbécil o qué? La Voz ya está muerta.

Puño guarda silencio repentino.

Hay un crujido de baldosas.

La Voz está en pie, los tubos de su cuerpo desparramados alrededor. Camina con los brazos extendidos como un pollo sin cabeza; tropieza con la alfombra; choca contra una columna. Posa un dedo esquelético sobre la superficie de piedra, que se ilumina y parpadea antes de regresar a la oscuridad.

«Transferencia de datos completada. Iniciando programa de discurso».

Son palabras sin sentido.

El suelo tiembla y la vibración se extiende por la pared. Emergen símbolos fundidos en piedra, cada uno de ellos acompañado por un nuevo temblor. Llueve tierra y polvo desde el techo.

«Actualización del sistema defensivo completada. Ejecutando programa de regeneración. Transfiriendo datos a la tercera base. Iniciando triangulación».

Son palabras de los Ghyldif.

Todos retroceden hacia la entrada.

Son blasfemos y la Voz los castigará.

Escuchan golpes rítmicos al otro lado de la pared; líquido en circulación. Le sigue un silencio y un chasquido metálico. La Voz aguarda inmóvil. Comienza el bombeo hacia su cuerpo a través de aquellos tubos. A Puño le repugna, le recuerda al sonido de un bebé amamantándose. El cuerpo sin cabeza se

tambalea sobre dos fémures descarnados y rezuma líquido; las vértebras emergen entre sus hombros, crece una médula espinal y un cerebro. Se envuelven de hueso, de músculo y de piel. La Voz toma el aspecto de un anciano sonriente. Su mirada causa escalofríos.

—¡Es un demonio! —Mephor lo señala con dedo tembloroso—. ¡Un demonio! ¡Un... un de...!

—Soy un sistema orgánico asistido. Has servido mal, capitán. Serás sancionado según el protocolo de actuación.

Puño retrocede hacia las columnas.

Odia a los Bendecidos, a las quimeras, a los demonios, a los zamuris. Cierra los ojos y espera que todo pase, pero continúa allí, metiéndose en su cabeza como un gusano en carne podrida.

—¿He servido mal? —Mephor escupe las palabras—. ¿A quién? ¿Qué eres?

—Soy la Voz de los Ghyldif, transfiero vuestras plegarias hacia Ayantek.

—Eres un demonio —sentencia una vez más.

Puño desea que Mephor guarde silencio, que se someta, que asuma la blasfemia; pero aquel hombre obtuso levanta la barbilla. Hace lo que debe hacer. Puño aprieta la prótesis contra su pecho y recuerda a Gon. Aquel niño creía en él. En el Puño del Lobo. En un mercenario cobarde.

Le tiemblan las piernas cuando se coloca junto a Mephor.

Terminará lo que ha comenzado.

—Actualizando protocolo de incidencia. Cargando instrucciones. Unidad defensiva activada, iniciando cuenta atrás en tres, dos...

—¡Prepárate para morir! —Mephor aúlla.

—Registrando amenaza explícita. Grabación activada, defensa manual activada.

Se desprenden los tubos del cuerpo y rezuma líquido. Sus ojos estallan en llamas, las uñas se transforman en garras. La criatura flexiona piernas y brazos; se le arquea una espalda de la que emergen espinas; le crecen protuberancias óseas, se le desprenden las orejas y el cabello. Ahora la Voz es más alta, más grande y con mucho músculo. Tiene dientes afilados, terribles dentro de aquellas fauces que albergan la palabra de los Ghyldif.

Puño se queda paralizado.

Mephor le mira por última vez y corre hacia la Voz. Le deja atrás, lanza un hachazo. La Voz está sobre él, las fauces abiertas, las zarpas teñidas de sangre. El brazo de Mephor yace en el suelo. Va a matarlo. Puño descarga un puñetazo

con su prótesis; con un miserable trozo de madera. Lo hace por Gon. Por su muerte. Siente el impacto en el codo y en el hombro, siente el crujido de los huesos y de lo que no son huesos. Vuelve a golpear. Con rabia. Por todos los Durmientes, por sus fantasmas, por las muertes que carga sobre sus hombros. Por todos ellos golpea una y otra vez.

La puerta salta en pedazos. Irrumpen hombres de hierro con ojos de fuego. Les precede el tintineo que se expande como una avalancha de piedras. Bloquean la entrada, el pasillo; rodean a la Voz y comienza la lucha. Entran más hombres de hierro y Durmientes. Es el fin, Puño lo sabe.

Y debe hacerlo él. Matar a la Voz.

Es el único que se encuentra cerca.

Lanza un puñetazo, la Voz lo esquivo. Siente un zarpazo en la espalda y clava una rodilla en el suelo. Se incorpora. Golpea madera contra hueso. Otro zarpazo. No sabe si está arriba o abajo mientras rueda. Se estrella contra una columna. Puño aprieta las mandíbulas. Su grito desesperado se escucha por encima de los Durmientes, por encima de aquellos monstruos de hierro. Esta vez no va a ceder. La Voz le recibe con una sonrisa de dientes afilados. Chocan y forcejean sobre mármol rojo. Aquel monstruo lanza un zarpazo. Puño rueda y escucha un chirrido de uñas contra baldosas. Patea a la Voz desde atrás y se derrumba. Salta sobre ella. Lanza un aullido salvaje. Puño golpea de nuevo, una, dos y cinco veces. A la Voz se le hunde la nariz, le salta un ojo, escupe dientes. Puño destroza el rostro de aquella mentira.

Va a vencer.

Va a derrocarla.

Se estrella contra el trono.

Dos manos de hierro lo apresan; dos ojos lo miran a través del casco. Lanza un puñetazo contra el torso de metal y la prótesis salta en pedazos. El soldado lo arroja contra el techo. Durante un instante Puño ve a la Voz que se regenera; ve el agujero del tejado, a los hombres de hierro, a las columnas, a guardias aplastados contra ellas, a Mephor decapitado con sus restos esparcidos. Ve a los mercenarios que huyen, a los Durmientes que entran. Que devoran cadáveres. Puño vuela hacia la balaustrada y no se puede detener. Le llegan aullidos desde la plaza. Le llega humo.

Siente la barandilla contra sus costillas.

El peso del vacío en su estómago.

El grito que se queda arriba.

La nada.

CHAMPTALION

«Moran entre nosotros como demonios,
sembrando el terror y la devastación».

1

El calor crece deprisa en su cuerpo y no lo soporta. Ve torres de cristal que reflejan su imagen, una ciudad envuelta en llamas, pájaros de hierro. Los cuerpos saltan desde las ventanas y revientan contra el suelo. Los escucha caer como fruta podrida. Y abajo, entre la inmundicia de aquella ciudad, se arrastran mendigos de espaldas encorvadas y lenguas negras. Kora escucha el zumbido de unas aspas que remueven el humo. Se levanta viento y ese viento se transforma en un tornado. Arrastra arena en torno a su cuerpo. Contempla sus manos que arden sin carne ni hueso. Grita aterrada.

No lo puede detener.

Van a morir.

Kora despierta sobresaltada. Todavía siente el calor del fuego. Piensa que se vuelve loca, que no lo soportará por más tiempo. La van a vender a un burdel porque así tendrá un lugar donde pasar la noche. Eso dicen, que le hacen un favor. Y no sabe si reír o llorar.

Su cabeza golpea contra el muslo de un caballo. Tiene la piel sucia, salpicada de barro y protecciones que no se borran con agua. Los símbolos son rudimentarios pero funcionan. Ella podría dibujarlos mejor, con una caligrafía impecable. Pero no importa porque mañana será puta y una puta no necesita saber de esas cosas.

Cierra los ojos.

Siente un golpe contra el costado y cae al suelo.

La cuerda que tira de sus muñecas la arrastra sobre el barro.

Un caballo camina fatigado a su lado, Chotacabras la observa desde lo alto y se inclina sobre ella. Le dice que se mueva. Kora fija la mirada en el corcel que tiene delante, en la espalda de Meñique, en la cuerda y en el fango y las

moscas. Todo sigue igual. La lluvia, los mercenarios, su padre muerto. Se incorpora despacio y camina apretando las mandíbulas.

Llevan cuatro jornadas de viaje pero le parecen veinte. Durante la primera noche solo regresaron dos corceles, con un odre medio vacío y sin provisiones. El agua se agotó al segundo día. Chotacabras desmonta y Corazón le sustituye. Establecen turnos durante la noche. Juegan a los dados. Así resuelven sus problemas; apostando horarios de guardia y mantas para dormir. Apostando cucarachas que tuestan después al fuego. Kora desfallece por momentos. Tiene los tobillos amoratados y le escuecen las rozaduras de sus pies.

La cuerda se tensa.

No importa que la maten allí mismo.

—Camina —Chotacabras gruñe tras ella.

—¿Se te pone dura? Mañana podrás meter tu polla en mi coño, o en mi culo si lo prefieres. ¿Por cuánto dinero? ¿Un cobre, dos?

—Camina.

—¡Quiero saberlo!

Kora le odia más que a ninguno.

No soporta su arrogancia.

Pasan tres turnos rotatorios durante aquella mañana de calor y humedad. El fango recalentado atrae a las moscas. Es lo único que se mueve en aquel páramo desierto. Kora no espanta a los insectos y las moscas cubren su boca como una mano negra. Avanzan despacio. Uno de los caballos se desploma y los tres mercenarios tiran del animal. Observan su agonía bajo el peso del equipaje. Se llevan las manos a la cabeza y buscan en Kora algún tipo de ayuda. Pero ya es tarde. Con suerte no llegarán a Phadag-Llungan.

Reparten el equipaje y caminan tras los pasos de Chotacabras. Siempre hacen lo que él ordena. A Kora eso le repugna, cada vez que escucha su voz, cada vez que él tiende una mano hacia ella, como si pretendiera cuidar de su mercancía y ganar más dinero con ello.

Se adentran en la sierra del Temneh para llegar al refugio antes del anochecer. Avanzan como fantasmas entre simas y rocas blancas. El tiempo les da tregua y corren nubes grises por el cielo. Kora mira hacia arriba. No sabe cuánta cosecha se perderá con la lluvia, ni cuántos podrán realizar la Ofrenda en otoño. Casi la mitad perderá sus posesiones y morirá sin refugio. Quizás vendan sus cuerpos a la escuela de Sanación. Quizás busquen fortuna en otra

ciudad. Quizás terminen en un burdel.

Antes se preocupaba por aquellas cosas.

Falta una noche.

Una noche.

Noche.

El terreno se vuelve pedregoso. Kora tiene los pies despellejados, la garganta seca, los labios quemándose al sol. Hay charcos por todas partes que no se pueden beber. El agua escuece en las heridas y sabe a carbón. A media tarde es incapaz de caminar y la cargan sobre un caballo. Otra vez regresan las pesadillas. Otra vez el fuego y los edificios de cristal.

Se despierta chillando y con calambres en las piernas. Quiere arrancar de su mente aquellas imágenes. Cierra los ojos, respira hondo, sus manos tiemblan. Deja transcurrir el tiempo mientras estudia el refugio donde pasarán la noche. Los mercenarios dibujan protecciones en la puerta con trazos chapuceros. Corazón se rasca la barbilla y deja manchas celestes, después plasma su huella en el trasero de Meñique. Lanza una mirada cómplice al champtaliano. Estallan en carcajadas hasta que las lágrimas saltan de sus ojos. Chotacabras se golpea las rodillas y su risa parece llanto. Ni siquiera él puede fingir que todo va bien.

Comienza a llover. Kora saca la lengua y siente el azufre del agua. La arrastran dentro. Les escucha caminar de un lado para otro deshaciendo el equipaje, partiendo leña y buscando comida entre los enseres de aquel lugar.

Siente que ya no es la misma de antes.

Que tampoco importa porque la venderán a un burdel.

Una polla Bendecida contra su coño de Durmiente. Eso le espera a partir de mañana. Todos los días, todas las noches. Encerrada sin ver la luz del sol, sobre una cama revuelta y sucia. Kora toma la hebilla de su cinturón. Está afilada, lleva dos días frotándola contra una piedra mientras todos duermen. Retiene el aliento. Clava la hebilla en su antebrazo.

La sangre brota.

No fue capaz de sanar a su padre y murió por su culpa.

Se clava con más fuerza la hebilla, hasta que el líquido gotea entre sus dedos como semen. Como cuando maese Fiacco la obligaba a tocar, a chupar, a tragar. Resopla y enseña los dientes. No lo soporta. El dolor. El recuerdo. Aquel día enterraba su cara entre cojines de seda mientras él forzaba su entrada, desgarrándola por dentro. Su tutor desparramaba el vientre sobre ella

y la aplastaba. Aquel día cumplió nueve primaveras.

Ahoga un grito y se muerde los nudillos.

Escucha pisadas que se acercan.

Es Chotacabras.

Le reconoce por el almizcle que usa para el cuero. Estudia su silueta mientras se dirige hacia las letrinas. Kora abre y cierra la mano para que la sangre circule rápido. Dejará que su vida salpique el suelo gota a gota, filtrándose entre la tierra como agua. Como licor de mandrágora. Recuerda a su padre estrellando una botella contra la pared. Maese Fiacco le había dicho que ella era Durmiente. Dalcido la llamó puta como a su madre y cedió su custodia a maese Fiacco. Aquel día cumplió nueve primaveras, aquel día Kora descubrió que no valía nada. Que solo si se dejaba hacer no sentiría dolor.

Pero era mentira.

—¡No llores! —El champtaliano la empuja con un pie—. ¡Cállate, mierda!

Ella intenta retener el llanto que escapa entre sus dientes. Chotacabras se arrodilla sobre ella y la sujeta por las muñecas. Repara en la herida abierta y en la sangre que empapa sus ropas.

Arrastra a Kora hacia el fondo del refugio y la acomoda sobre paja húmeda. Chotacabras abofetea sus mejillas pero ella tiene un sueño dulce y frío, y no quiere despertar.

—Mírame —susurra—. ¡Kora!

Abre los ojos al escuchar su nombre, tan extraño en boca del champtaliano que no parece suyo. Recuerda el día que se conocieron en la fuente del mercado. Ella le ayudó porque estaba herido. Entonces Kora era diferente y soñaba con ser sanadora.

—Déjame morir, mañana seré una puta.

—¡Cállate!

—¿Cuánto dinero vas a perder si muero?

Chotacabras salta hacia la chimenea y regresa con un hacha.

Tiene el rostro perlado de sudor.

La mirada enfurecida.

—En el burdel no vas a necesitar las manos.

Aplasta a Kora contra el suelo y clava una rodilla en su pecho. Inmoviliza su brazo. Ella le mira aterrada. No lo va a hacer. No puede hacerlo. Chotacabras levanta el hacha. Kora suplica piedad como siempre hace. Como cuando era niña y Dalcido se emborrachaba, como cuando recibía las atenciones de

maese Fiacco. De su polla. Como regalo de cumpleaños por ser Durmiente, año tras año, cuando era niña y mujer después. Le enseñaron a ser complaciente, a obedecer sin cuestionar.

Kora guarda silencio repentino.

Le falta aire o quizás tiene demasiado. Demasiado dolor. Demasiada rabia removiendo sus entrañas, repletas de odio y ponzoña. Algo en su interior revienta. Algo que busca escapar como una serpiente en llamas. Revive su pesadilla una vez más. Siente la oscuridad de una noche sin estrellas, el sonido del vacío al romperse contra sus manos de fuego. Está cansada. Cansada de complacer, de obedecer, de ser lo que otros desean.

—No quieres morir —dice Chotacabras—. ¡Repítelo, mierda! ¡Dí que no quieres morir! ¡Suplica por tu vida!

—Nunca más.

Al champtaliano se le crispan los dedos y vacila.

—Te... te cortaré el brazo.

—Haz lo que quieras. Puedes follarme o darme una paliza. Puedes castigar mi carne si así lo deseas, pero algún día todos suplicaréis por vuestras vidas y yo no os perdonaré.

—Estás loca.

—¿A dónde vas? —Corazón interrumpe su negociación con el carretero—. Espera, espera un momento... ¡Meñique, ve con él!

Ella le sigue a lo largo del camino, hasta que Chotacabras se detiene apretando las mandíbulas. Phadag-Llungan arde. Las columnas de humo ascienden formando una capa densa sobre la ciudad y las murallas no pueden contener sus gritos.

—Márchate —gruñe Chotacabras.

—No seas cretino. —Meñique le sujeta por un brazo—. Corazón intenta encontrarnos trabajo.

—Que tenga suerte.

—Ya no nos queda pintura de alquimia.

Cada vez llegan más viajeros que se amontonan alrededor de Phadag-Llungan. Vuelan noticias de todo tipo, disparatadas unas y confusas otras. Chotacabras hunde los dedos en su cabello cortado a trasquilones.

—¿Cómo coño vas a pasar la noche? —Meñique insiste—. ¿Cómo...?

—Ese es mi problema.

—No, es nuestro problema. ¿Acaso piensas vender a la puta y quedarte con todo el dinero?

—No es lo que acordamos —admite Chotacabras—. Tienes razón.

Una carreta pasa junto a ellos salpicando barro. Sus ocupantes hablan sobre brocados y encajes, sobre pérdidas y zamuris. Tienen miedo. Meñique se acerca hacia ellos pero no requieren de sus servicios. Ni como protección ni como custodia de la mercancía. Regresan junto a Corazón y lo encuentran rodeado de ganado. Tampoco ha encontrado trabajo.

El sol se desparrama por el horizonte como oro líquido.

Deben pernoctar en el exterior.

Sin pintura de alquimia.

Escuchan un golpe atronador. El traqueteo mecánico de las cadenas retumba mientras el puente desciende sobre el foso. Emergen gritos. La puerta se abre y escupe basura humana. Chotacabras cierra los ojos. Son champtalianos. Lo sabe. No necesita mirar. Hombres y mujeres avanzan arrastrando los pies. Algunos se dejan caer y aguardan al anochecer. Otros vagan de un lado para otro y suplican la ayuda que nadie ofrece.

Son los súbditos del Rey Empalado.

Chotacabras sujeta a Kora por ambos brazos. Le gustaría decirle que aquello no debió suceder. Le gustaría explicarle que fue una víctima, que no debió tratarla de aquella manera. Nunca quiso amenazarla, nunca quiso golpearla. Pero lo hizo.

—Supongo que esto es un adiós.

—Lo es.

Kora tiende sus manos atadas hacia él.

Él corta la cuerda de un tajo rápido.

Chotacabras retiene en su memoria aquel instante. El dolor. La culpabilidad. La carrera de Kora colina abajo, desvaneciéndose hasta transformarse en un recuerdo del que nunca se podrá desprender. En eso consiste su vida. En despedidas amargas. Llamó loca a Sabinda y tres días después saltó por una ventana. Amenazó con matar a su tío si se encontraban de nuevo; Mëidar, que vio morir a su hermano, que perdió a su esposa y a sus hijos por defender Champtalion. De Asterkia ni siquiera se despidió. La abandonó junto con Crodak y cinco tríadas de plata. Como si aquellas monedas pudieran compensar todo el dolor.

Corazón y Meñique le observan.

No objetan nada cuando libera a Kora.

Chotacabras se aleja de ellos sin pronunciar palabra alguna. Camina decidido hacia la ciudad. Toma por el hombro a niños champtalianos pero ninguno es su hermano. Deambula mientras las sombras se alargan. Arriba, en lo alto de las colinas, se asientan comerciantes que dejan pernoctar a quien pueda pagar un peaje. Cincuenta cobres, dicen.

Casi ha oscurecido.

Un leve fulgor brilla en los símbolos que rodean a los campamentos.

Siente bajo sus pies el retumbar de la tierra. Las puertas se abren de nuevo y

vomitan más champtalianos. Vuelve a recordar a su padre, con aquel palo clavado mientras decía que la familia era lo primero. Que debían permanecer unidos. Sangre y honor. Chotacabras se frota los ojos. Avanza deprisa con los dientes apretados y sacude la cabeza. No puede luchar contra la Voz, ni contra los zamuris ni contra los soldados de hierro.

No tiene nada.

Solo sus manos champtalianas que tiemblan de miedo en cada anochecer.

Alguien le sujeta por un brazo y tira de él. Se da la vuelta. Sonríe. Es él. Con su cabello trenzado y la barba mal afeitada, tendiéndole la mano. Como cuando era niño, como cuando entrenaba con la falcata en el patio de armas, contra Asterkia y contra él. Cuando tropezaba y se caía, cuando se ahogaba en el Azul porque no sabía nadar. Siempre estaba él. Y su padre. Y sus primos. Todos juntos.

—¡Hijo de perra! —Mëidar lo abraza con fuerza—. ¡Te voy a matar!

Se separan uno del otro y ese instante de felicidad desaparece. Llegan las miradas recriminatorias, el recuerdo de una batalla perdida. De una masacre. Un destierro. Todo eso, aplastándolos como una losa.

—¿Dónde está Crodak?

—No lo sé.

—¿Y Asterkia?

Mëidar niega con la cabeza.

Alguien chilla a lo lejos y ambos se vuelven hacia aquel sonido. Dicen que han encontrado asilo, que hay un campamento de Bendecidos donde acogen a mendigos y champtalianos. Dicen que han escapado de la ciudad, que ofrecen ayuda. Ofrecen protección, pintura de alquimia y mantas. Todos corren hacia el lugar que indican. Chotacabras sonríe, están lejos pero llegarán a tiempo. Mëidar lo retiene.

—Eras capitán de la guardia. Tus hombres hubieran dado sus vidas y las de sus hijos solo por una orden tuya. Una sola palabra. Pero les abandonaste. A todos.

—Vámonos ya... los zamuris.

—¡Tu padre se sacrificó por nosotros! —Mëidar aprieta los dientes—. Y tú te escondes como una rata.

—Mi padre era un fraude.

—¡Respetar la memoria de Onäibal! Es tu padre, llevas su sangre.

—Yo estaba allí aquel día. ¡Os mintió a todos!

Mëidar le estampa un puñetazo.

Chotacabras se tambalea desconcertado.

Se lleva las manos al rostro y la sangre cae entre sus dedos.

Todo le da vueltas mientras se mira los pies y las gotas que caen sobre ellos. No se lo esperaba. Endereza la espalda y se sobrepone sin parpadear. Es champtaliano. Es duro como una roca.

—La Voz —gruñe Chotacabras—. Yo la maté, tu hermano se proclamó rey. Se asomó a la balastrada y dijo que los Ghyldif habían delegado en él. Mintió a los champtalianos porque yo se lo permití. Y dime ahora, querido tío, ¿cómo nos enfrentaremos a su ejército de hierro? ¿Cómo les podremos vencer? ¿Cómo? ¡Os salvé la vida! ¡A todos! Al rendirme y escapar os permití vivir, maldita sea. ¿Es que nunca me lo vas a perdonar?

—Yo sabía lo que hizo aquel día y es lo que quiero hacer ahora.

—¿Qué...?

—Fue idea mía, cretino.

Chotacabras lo comprende entonces. Con él de su parte, Mëidar hubiese conseguido un ejército leal. Un ejército para suplantarse a la Voz, la de Phadag-Llungan o la de Avacornis. No tiene suficiente con una ciudad destruida, con su hermano muerto, con los champtalianos exiliados. Quiere más sangre. Y le culpan a él, no a su tío. Le llaman hijo del Rey Empalado. Le llaman traidor. Hereje. Blasfemo. A él, que solo protegía a su pueblo.

Y quiere decirle a Mëidar que tiene razón; que la carga de aquella batalla le venía demasiado grande, que se rindió antes de comenzar la guerra. Que no era como su padre ni como su tío. Que es un cobarde. Pero hace lo mismo de siempre. Muestra su fachada de piedra, como aquel chotacabras que encontró cuando era niño, esperando a que el peligro terminase. Pero nunca termina.

Chotacabras da la espalda a su tío y se aleja.

Un aullido les sobresalta. Intercambian una mirada.

Los zamuris han despertado y deben alcanzar un refugio. Corren entre la multitud y pronto Mëidar queda atrás. Chotacabras regresa a por él. Hombres y mujeres se interponen en su camino y tropiezan. Todo se vuelve confuso. Clava los codos en el suelo. No puede incorporarse. Lo aplastan, lo golpean, se hunde. Escucha los aullidos de terror, las carreras, los chapoteos y las dentelladas. Desde todas partes llegan voces de auxilio.

Chotacabras se arrastra sobre el vientre.

Muchos ojos brillan en la oscuridad.

Un mordisco en el brazo. Dientes, gruñidos. Chotacabras clava un cuchillo entre las costillas del zamuri pero no afloja su presa. Otro se le acerca por la derecha, dos más saltan por la izquierda. Chotacabras se incorpora y corre en la oscuridad. Deja atrás un reguero de sangre. A su alrededor saltan ojos de fuego. Otra dentellada en el muslo. Arrastra la pierna y cae. Más dientes desgarran su carne. Se la comen. Lanza un grito.

Siente un silencio repentino.

Un golpe seco contra el pecho.

Rueda sobre el lodazal. Choca contra piedras y cadáveres y cajas de madera. El suelo retumba. Estalla una luz cegadora. Un chasquido en la oscuridad, un latigazo, un desgarró. Llegan ráfagas de viento que arrastran zamuris y Durmientes en oleadas, empujándoles más lejos cada vez, más fuerte, con más violencia. Como el palpito de un corazón monstruoso.

Chotacabras se estrella contra una carreta. Los cuerpos ruedan y se rompen como muñecos de trapo. Escucha los aullidos del viento. Ve a su padre. Ve a Champtalion sucumbir bajo los hombres de hierro. Les escucha avanzar, con el suelo atronando bajo sus pies y ojos de Fuego. Están muertos pero caminan. Las falcatas no les detienen, ni las flechas ni el fuego ni las picas. Avanzan implacables. Cae la muralla. Cae la línea de defensa y las catapultas. Se ve a sí mismo en el fragor de la batalla mientras todos mueren alrededor. Su sangre empapa la tierra, los gritos se quedan en el aire como pájaros sin cuerpo. Y aquellos monstruos avanzan. Avanzan y lo destrozan todo.

Durante mucho tiempo Subikan escucha su propio llanto. Siente el sabor de las lágrimas, de la derrota. Algunas cabezas se levantan en la oscuridad mirando a un lado y a otro. El silencio se rompe con algún gemido lejano. Regresan las llamadas de auxilio, el miedo, la confusión. Subikan se incorpora sobre un codo. Los zamuris continúan aferrados a su carne. Hay muchos, desperdigados por el suelo y entre los cadáveres. Tienen los ojos apagados. Están muertos.

—Date prisa.

El cuerpo de Yune irradia luz tenue.

—La Voz sabrá que estamos aquí. No puedo hacerlo.

Ella se acerca al demonio, que rehusa su contacto con un gesto de la mano.

—¿Prefieres que los zamuris te maten?

—Solo destrozarán al receptor. Lo sabes, joder. Mi mente no puede morir.

—Así dejarás de quejarte —Yune sonríe.

Mysthael aprieta los dientes antes de hablar con voz infantil.

—No sé para qué te escucho, ni siquiera eres humana.

—Estoy asustada.

—Tú no sientes emociones.

—Me gusta decirlo. Tengo hambre. Tengo frío.

En los rincones del refugio se acumulan excrementos de zamuri. Va a doler cuando destrocen su cuerpo. Mysthael seguirá en él hasta que el condensador deje de funcionar. Se arrastrará por el suelo con las vísceras desparramadas. Les escuchará comer. Sentirá sus dientes triturando los huesos, arrancando músculos, tendones, hundiendo las fauces en sus entrañas. Gritará, como cuando Crodak gritó al morir.

Mysthael se incorpora de un salto.

Pronto oscurecerá y nadie les ayudará.

Se refugian en una ciudad muerta, con escombros y huesos champtalianos que utilizan como estacas para asar carne. Ya no les queda pintura de alquimia y la protección de Yune solo le afecta a ella. Esta noche los verán. A los zamuris. Como todas las noches les buscarán con sus ojos de fuego. Entrarán en el edificio donde se refugian, sin tejado ni puertas, con trozos de madera podrida colgando de los goznes.

Champtalion será su lápida.

Mysthael por estar en el cuerpo de un niño; Yune por ser la llave.

Los Ghyldif han decidido comenzar la cosecha. Lo ha visto hoy en el templo, cuando ha leído los símbolos luminosos de las piedras. Sabe que buscan a la llave y también al recolector. A la Esfinge de la Muerte. Así es como la llaman los Bendecidos. Esfinge. Un nombre ridículo.

Esta noche morirá o delatará su posición.

Y debe decidirlo ya.

—¡No dejes que me encuentren! —Yune le abraza—. ¡Tengo miedo!

—¿Cómo vas a tener miedo? —Mysthael la aparta de un empujón.

—Miedo es cuando tu mente se extingue.

—Tú no tienes mente, actúas según las directrices que te implanté.

—¿Alguna vez me has preguntado si quiero ser una llave?

—¿Qué...? Maldita sea, solo eres un catalizador. Márchate y escóndete en Champtalion. Para eso hemos venido, para mantenerte lejos del recolector. ¿Ya has olvidado tu misión?

—Existo para impedir la cosecha de Ud-Haddkram... ¡Ya lo sé! Pero vas a dejarme sola y la Esfinge me encontrará. —Yune mira hacia el horizonte—. Está oscureciendo. Despídete del sol y de las ciudades que todavía siguen en pie.

Mysthael escucha a los zamuris correr bajo tierra, siente su hambre insaciable de utrukka. Eso quieren todos. Los Bendecidos, los durmientes, los Ghyldif, las quimeras. El paso de la vida a la muerte, lo que sustenta a la Voz y a los hombres de hierro. En Ud-Haddkram lo llaman «el Don»; en Ayantek, «bioenergía».

—Si el recolector me encuentra... ¿Morirán todos?

—Ahora resulta que estás defectuosa.

—Olvido cosas.

Ya llegan. Los zamuris.

Sus ojos brillan con el Fuego y nunca se apagan. Los Ghyldif los crearon para controlar a la población. Para mantenerla estable dentro de parámetros sostenibles. Para no agotar los recursos de un planeta moribundo, para favorecer la supervivencia de los más fuertes. Los mejor adaptados.

Recuerda el día de su activación.

Mysthael formaba parte del proyecto Ayantek; diseñaron zamuris, al igual que la Voz, para controlar su cultivo humano. Son autosuficientes y tienen

capacidad de aprendizaje.

Pero ahora no importa.

Ya no queda nada de aquella civilización.

Desconoce el destino de quienes partieron, mil años atrás, buscando un nuevo lugar para vivir. De los que quedaron murieron trece mil millones. Los descendientes de aquellos supervivientes lo han olvidado. Fueron ellos, la élite de aquella sociedad, quienes se marcharon hacia Ayantek. Igual que ahora. Los que poseen el Don y los que no. Los que tienen utrukka y los que no. Bendecidos y Durmientes. Ricos y pobres.

Mil años después la historia se repite.

Trece mil millones de personas. Muertas. Asesinadas.

Sobre sus huesos construyeron tres ciudades. En cada una de ellas colocaron una Voz y liberaron a los zamuris; los Ghyldif establecieron un sistema de gobierno y un control de población. Recuerda lo que vino después, cuando le condenaron a Ud-Haddkram. Así lo llamaron, quisieron ocultar la verdad: un cultivo humano de bioenergía para Ayantek. Y no fue el único condenado. Hubo muchos que se rebelaron y terminaron allí. Con él.

Fueron llamados demonios por sus descendientes.

—¡Haz algo! —la niña chilla—. ¡Ya llegan!

Mysthael sacude la cabeza.

Los escucha.

Corren deprisa cumpliendo el protocolo para el que fueron creados. Matar. Devorar desperdicios para evitar la propagación de enfermedades. Mejorar el acervo genético. Noche tras noche, siglo tras siglo.

Solo quien realizó su diseño sabe detenerlos.

Mysthael toma la mano de Yune y aprieta con fuerza. Siente el fluir de la utrukka, del Fuego, del polvo de dragón. Demasiados nombres para la bioenergía que alimenta a Ayantek.

Los cuerpos de los dos niños emiten un brillo difuso.

El condensador vibra por la bioenergía, el dolor le arranca recuerdos.

Ve al recolector con los brazos en alto, con el cuerpo luminiscente y cargado de utrukka. La sensación es intensa, como si estuviera allí. Y lo está. Lo estuvo. Primero siente calor, después las llamas le rodean. Escucha golpes y disparos. Ve soldados que caen para no volver a levantarse. Ve rascacielos envueltos en fuego. Ve aviones estrellándose. Una luz blanca se extiende desde el horizonte. Crece rápido y quema. Los cadáveres se deshacen como arena, se

dispersan con el viento entre edificios y coches calcinados. El recolector languidece. Se apaga.

Mysthael no lo va a permitir esta vez.

El cuerpo de Crodak aprieta los dientes con el condensador saltando en su abdomen. Se sujeta el vientre con ambas manos. Camina despacio. Sabe que una sobrecarga puede destruir a los zamuris. Sabe que al hacerlo localizarán su posición. Y también a Yune.

La Voz activará el protocolo de emergencia.

Pero tiene un plan, como aquel día cuando creó la llave.

Dos ondas concéntricas saltan de su cuerpo y se extienden por Champtalion, por toda la explanada, por la colina. Subiendo, subiendo deprisa a golpes de viento. Después Mysthael se desploma y lanza una carcajada mientras el fuego de los zamuris se extingue para siempre. Y sigue riendo, porque sí, porque se siente liberado, por algo que debió hacer y nunca se atrevió. Porque ha desafiado a la Voz, a los Ghyldif, a los programadores de Ud-Haddkram. No son marionetas, no son contenedores de bioenergía. Ya no.

La guerra comienza ahora.

Subikan se sobresalta con el sonido del viento.

Parece que no lo ha soñado, que sigue vivo, que los zamuris han muerto. El dolor es la prueba de ello y se remueve inquieto. Odia el calor, la humedad, la postración. Recuerda a Kora cuando atendía sus heridas y los intentos por parte de él para entablar conversación. Resultaron inútiles.

El silencio que se esconde tras las murallas de Phadag-Llungan es aterrador. Sabe que tarde o temprano saldrán soldados, o la guardia, o la mismísima Voz. Y no están preparados. Subikan intenta incorporarse. Las muletas se hunden en el barro y sus brazos tiemblan. Pero debe hacerlo, lanzarse al vacío. Dejar volar al chotacabras.

Es una locura permanecer allí pero nadie le escucha. Avanza despacio entre los supervivientes que rondan como perros sin amo, mirando desamparados hacia las murallas. Subikan les deja atrás y se detiene frente a una carreta volcada, con verduras asomando entre cajas de mercancía. A su lado yacen los restos de un caballo devorado. Los insectos forman una nube negra sobre los despojos.

Subikan respira hondo.

Debería regresar sobre sus pasos, partir al día siguiente. Pero arroja la muleta al suelo y trepa sobre aquella carreta. Las heridas de su cuerpo sangran de nuevo. Tiene la barba crecida, el cabello crespo, un enjambre de moscas alrededor. El viento remueve su ropa y desenvaina la falcata.

Levanta un brazo.

—¡Soy Subikan Keth-Naya! —grita—. ¡Mi padre fue Onäibal Keth-Naya!

Nadie le escucha.

Su acento es diferente, su piel oscura.

—¡Soy el hijo del Rey Empalado! ¡Soy aquel que trajo la desgracia a Champtalion! ¡Yo desperté a los soldados de hierro y abandoné a mi pueblo!

Muchas cabezas se vuelven hacia él.

Lo ha conseguido. Su atención.

Pero Subikan es un hombre de armas y las palabras se le aturrullan. Quiere esconderse de aquella multitud mientras el enjambre de moscas se arremolina sobre él. Permanece con la falcata en alto; los Durmientes se aproximan en grupos, indecisos. Ve en sus ojos el miedo; en sus hombros hundidos, la desesperación. Aprieta los puños y elige luchar por ellos. Porque está cansado. Cansado de huir, de esconderse, de ser invisible.

Reconoce a Mëidar entre la multitud.

—No podemos luchar contra ellos. Cuando la Voz lo ordene saldrán a por nosotros. Destruirán Phadag-Llungan como hicieron con Champtalion. Os quedaréis sin hogar. Sin tierra. Sin protección. Lo perderéis todo.

Mëidar niega con la cabeza.

Es una advertencia de su tío, pero lo va a decir.

—Soy lo que vuestros ojos ven. No hay más que esto. Un champtaliano, un vagabundo sin nombre. ¿Os habéis preguntado alguna vez por qué los Ghyldif nos permitieron vivir? Os lo diré. Juré guardar el secreto, dejé las armas para hacer un pacto de silencio con las Voces. Pero hoy hablaré. Hoy debéis saber que la Voz de Phadag-Llungan es un gólem, y también la Voz de Avacornis. Nos gobiernan marionetas. Mirad las marcas de vuestras manos. ¡Miradlas, coño! Tenemos el destino escrito en nuestra piel. Nos dicen a quien adorar, nos dicen cómo trabajar, quién vive y quién muere. Quién pasa hambre. A quién devoran los zamuris. Pero ¿sabéis una cosa? ¡Hoy elegimos nosotros! ¡Hoy caminaremos hacia la libertad!

Los murmullos y los abucheos crecen por igual.

Subikan se encuentra rodeado de moscas junto a los despojos de un caballo muerto. Es un champtaliano como otro cualquiera, sin trenzas rituales, despojado de su honor por propia voluntad. Los insectos corren por su piel negra y apestosa. Se da cuenta entonces de la imagen tan miserable que ofrece. Mira hacia su tío, que enseña los dientes en un gruñido.

—¿Acaso los has visto? —pregunta Mëidar—. A los gólem... ¿Los has visto? ¿Alguien los ha visto?

—Te mostré su cabeza.

—Y su polla también.

Siente las risas. Siente que con eso su discurso termina. Ha roto el pacto de silencio. Ha sentenciado a su pueblo. Mëidar intentará desacreditarlo de todas las maneras posibles, pero ya está hecho. Los Ghyldif los matarán uno a uno, hasta que el último champtaliano desaparezca. Subikan ha declarado la guerra con un ejército de desarrapados.

A media mañana un centenar de Durmientes abandona el asentamiento y parte hacia Avacornis. Para su sorpresa, el grueso de los champtalianos se une a él y marchan hacia Champtalion. Trescientas personas en total.

No puede convencer al grupo que se dirige hacia Avacornis.

Mëidar va en ese grupo, se lleva a los mercenarios.

Subikan encabeza la marcha y no sabe cuánto tiempo podrá cabalgar, cuánto soportará el dolor de sus heridas. Pero debe resistir. Mira hacia atrás y estudia la fila que le sigue, desperdigada como ganado a lo largo del lodazal. Muchos niños y ancianos. Pocos adiestrados en armas.

Avanzan durante una jornada interminable. La mayoría camina con heridas y cortes en los pies. Debe ponerles a salvo. El sol ya se encuentra bajo y pronto oscurecerá. Levanta un puño, se detienen exhaustos. Meñique organiza los turnos de vigilancia y Corazón se encarga de las defensas. Cuando todo el trabajo está organizado, Subikan se deja caer y cierra los ojos.

Todas aquellas personas le miran como si fuera su salvador.

Les llevará a Champtalion y se siente estúpido por pensar en el sueño de una vida mejor. Por intentarlo. Por volver a ser Subikan. Pero sin armas no podrán defenderse. Si despiertan los zamuris no verán la luz del sol. Hunde el rostro entre sus manos. Permanece así durante mucho tiempo, hasta que el chapoteo de unas pisadas le sobresalta. Alguien se sienta a su lado y remueve un cuenco de gachas. Las odia. Odia su sabor, su textura pastosa. Levanta la vista. Es ella. Un tazón humeante se interpone entre ambos.

—No tengo hambre.

—Come.

—No.

Cada uno mira hacia un lado aunque sus hombros chocan. Subikan la empuja y Kora responde con igual intensidad. Parecen adolescentes, ella saca su lado más estúpido.

—Déjame en paz.

—Cuando termines las gachas.

—¿Por qué no te has marchado con el otro grupo?

—Porque en Avacornis dicen que asesiné a mi padre —aprieta los dientes furiosa—. Esperaré un tiempo y regresaré. Mataré a maese Fiacco.

Subikan estira una mano hacia ella para ofrecerle apoyo, pero vacila y detiene su avance. Dirige la mirada hacia el cuenco de gachas.

—Quiero dejar atrás cosas de las que me avergüenzo. No voy a hablar de ellas, ni siquiera deseo recordarlas. Pero las veo en sueños cada noche y son muchos inviernos ya. No cometas los mismos errores que yo. La venganza te pudre por dentro.

—¡Qué sabrás tú...!

—Cargo sobre mis hombros con la destrucción de una ciudad, con el peso de un pacto roto que acaba de sentenciar a mi pueblo. Soy Subikan, no sé si eso te dice algo. Nada bueno, imagino.

Kora guarda silencio durante mucho tiempo.

—¿Cómo lo soportas?

—No lo hago. Mira... —señala cada una de las heridas que él le ha causado—. Esta de aquí es rabia, esta otra es más rabia y esta es dolor. Tú no tenías culpa de nada y aun así te hice daño. Ahora soy Subikan pero no espero que me perdones. Lo comprenderé.

—¿Y Chotacabras?

—Se ha marchado volando.

Ella acaricia su cabello negro como una noche sin estrellas.

Subikan sujeta con fuerza el tazón, mientras Kora hunde los dedos entre los trasquilones de su nuca. No puede evitar sonreír. Gira la cabeza y se encuentra con los labios de ella, húmedos, buscando los suyos. Él se deja encontrar. Ella sabe a gachas pero no le importa.

Desliza un dedo a lo largo de su mandíbula y separan los labios.

Aguardan en silencio al despertar de los zamuris.

Pero no despiertan.

Se funden en un beso largo, mientras la noche cae y las carcajadas flotan sobre el campamento. Es motivo de celebración. Las hogueras arden desperdigadas. Jóvenes y ancianos brincan en la oscuridad, se abrazan y lanzan gritos de júbilo. No importa el hambre, el dolor, la pérdida. Siguen vivos. Verán el amanecer de un nuevo día. Recordarán a los zamuris en historias alrededor del fuego. En Champtalion. Lejos de la Voz. Con la esperanza de una nueva vida.

Puño mira hacia atrás y toma otro pellizco de utrukka.

Corre sin parar, él y quienes dominan al Fuego. Los demás mueren en Avacornis. No quiere pensar que todo ha sido culpa suya; se lo advirtió, al gremio y a cuantos quisieron Fuego. Ahora mueren aplastados por botas de hierro y la Voz termina el trabajo que ellos comenzaron. La matanza de Bendecidos se ha transformado en una carnicería de Durmientes.

Pero no ha sido culpa suya.

Veinte hombres de hierro les siguen. Dos días con sus noches sin dormir. Los han estudiado muchas veces a lo largo de aquella carrera interminable, bajo el sol y las estrellas, sin parar siquiera a comer. El grupo de Puño lleva pintura de alquimia y protecciones; el Fuego les permite aguantar pero se está terminando y muchos caen. Nadie mira atrás.

—¿Tenéis el antídoto? —jadea Puño.

—Lo tengo al lado de mi polla.

—Cuando el Fuego termine no podremos caminar —Puño vuelve a hablar—. Debemos intentarlo.

—Te meterán una espada por el culo.

—Seguro que me gusta.

Los observan para llegar una vez más a la misma conclusión. Veinte soldados con ojos de fuego y armaduras brillando al sol. Indestructibles. Ninguno vuelve a hablar. Solo quedan doce de los cuarenta que consiguieron escapar. Estaban en el templo. Saltaron desde la balconada cuando vieron a Puño caer y otros se les unieron después. Durante la persecución han aprendido a cumplir sus órdenes. Si él sobrevive, ellos también.

—Lo haremos cuando yo diga. Confíad en mí. Soy Uno.

—¿Funcionará? —El Tres vacila—. En serio, Uno, no sé...

Se han numerado, así todo resulta más fácil.

No quieren conocer sus nombres.

—Funcionará. Ganaremos tiempo.

—¿A dónde vas? —grita Doce—. ¡Pero miradle, se baja los pantalones!

—¡Me cago y no aguanto más! —responde Treinta y dos—. ¡Que os follen!

La imagen de su trasero blanco delante de aquellos soldados, defecando rápido, arranca carcajadas en el grupo. Antes de la revolución no se conocían, ahora que se conocen ya no hay marcha atrás. Lo han comprendido. Han visto lo prohibido. A la Voz. Ahora llevan una sentencia de muerte sobre su piel y el símbolo verde brilla en sus manos.

Durante la persecución han cruzado tres veces por la senda del Cazador. Han recorrido la sierra de Temneh y se han adentrado en cada uno de sus valles. Han regresado a Avacornis. Han visto Phadag-Llungan en llamas y han escuchado los gritos. Ahora Puño les guía otra vez hacia la senda del Cazador. Tiene un plan. Otro de tantos. Pero no importa lo que hagan ni lo rápido que corran. Aquellos monstruos siempre van detrás.

Además les sigue aquella mujer.

Pensaron al principio que se trataba de otro soldado, pero no se unió a ellos ni al grupo de supervivientes. Corre entre unos y otros. Tiene piernas de hierro. A veces llora, a veces chilla a las piedras del camino.

«Loca» la llaman, y «monstruo» también.

—Chotacabras se ha ido y no hay romero en el cementerio.

Puño se vuelve hacia la mujer.

Chotacabras. Ese nombre otra vez.

No sabe si acercarse a ella o seguir con el grupo en aquella carrera sin fin. Quizás decidan continuar hasta que la utrukka se termine. Hasta que no puedan caminar y los soldados aplasten sus cabezas. Puño se frota el rostro polvoriento. Divisa el cañón a lo lejos perfilado contra un horizonte de piedra.

Sabe que los monstruos pasarán de uno en uno porque ya lo hicieron las otras veces. Así lo han decidido a lo largo del día, barajando infinidad de posibilidades que terminan todas igual. Muertos.

—Continuad —les dice—. Voy a mear.

—¿Qué... Uno... ahora?

—Sí. Ya sabéis, hacedlo.

Puño revisa una vez más sus reservas de Fuego.

Un pequeño pellizco entre los dedos.

Visualiza su cráneo reventado con el cerebro goteando por la nariz. Eso le sucedió a Veintinueve, a Catorce y a Treinta y siete. Después los símbolos de sus manos se apagaron y los soldados continuaron tras ellos.

Abandona el grupo y corre junto a la mujer.

Ella le mira por primera vez.

—Tengo que ir al cementerio —gruñe ella.

—Le abrí la puerta y el muy retrasado no escapó. Tuve que matarlo.

—A ella la tiré por una ventana.

—Le saqué el estómago mientras seguía vivo.

—Llevo romero a su tumba.

—Aquel niño no tiene tumba.

Puño se aleja sin mediar palabra. Debe centrarse en el plan.

Recuerda cuando se rompió las piernas para entrar en el templo de sanación. Quería vivir una noche más pero ahora está cansado. Cansado de una vida miserable, de cargar sobre sus hombros con demasiadas muertes. Se dice que es el culpable y consume lo que queda del Fuego. Clava los talones en el suelo a la entrada al cañón.

Puño descansa el muñón contra su pecho y aguarda mientras la muerte llega en una nube de polvo. Sus botas aplastan las piedras del camino. Será su última batalla. No morirá en los callejones ni venderá su cuerpo a los sanadores. Quebrará su cuchillo hasta desfallecer en el desierto. En la nada. Sin que a nadie le importe. Y quizás así el grupo consiga escapar.

Su sangre por la de ellos.

—Atadlo al suelo.

Todo ha sucedido en un instante, sus hombres han realizado el trabajo con una rapidez prodigiosa. Y allí se encuentran, Maese Fiacco y Mysthael. Frente a frente. El profesor de anatomía ha dibujado símbolos de contención alrededor del demonio; sabe que si el condensador se rompe quedará atrapado en el círculo y no podrá escapar. Pero la niña ha huido cuando los hombres de hierro les han asaltado. No esperaba encontrarse con Yune, pero no importa. Tiene al demonio.

—¡Suéltame! —Mysthael forcejea—. Sea lo que sea lo que te hayan prometido... ¡Mienten!

—Claro que sí.

Emeyroch ha estado a merced de aquellas criaturas, mitad humanas y mitad de metal, mientras la Voz decidía sobre su lealtad. Ahora les rodean y siente el tic-tac-tic de sus condensadores. Son más eficientes que el suyo, infinitamente mejores en todos los sentidos. Y no ha protestado durante el viaje hacia Champtalion, cuando colgaba entre sus brazos como un niño desvalido, incapaz de mantener el ritmo.

Maese Fiacco tiene miedo.

La Voz le ha encargado una misión. Encontrar al demonio, al catalizador y al recolector. Se lo pide a él. A Maese Fiacco, al profesor de anatomía. Al Lobo. A Emeyroch, quien descubrió la existencia de la llave y se folló a la Esfinge para que aprendiera a odiar. Para romper su naturaleza, para pervertirla. Para que el proceso resultase más fácil. La transformación, la Purga, todo. Lo hace por la Voz. Se lo prometió veinte años atrás a cambio de un pasaje hacia el paraíso. Maese Fiacco se frota la cabeza rasurada.

Un catalizador y un recolector.

No sabe ni lo que son.

Primero torturará a Mysthael hasta encontrar eso que la Voz desea. Y después regresará con la satisfacción del trabajo bien realizado para vivir entre Dioses. Emeyroch, o el profesor de anatomía, lanza una carcajada.,

Ya no importa. No volverá a ocultarse.

—Solo lo preguntaré una vez más.

—Veo que la Voz no te ha explicado todo.

—Ilústrame, por favor.

—Conozco la historia de un niño que se creía especial porque era el favorito de papá. Pero papá solo lo quería para follar. La Voz también se folla a ese niño porque cree que vivirá en Ayantek. Sigues siendo un ingenuo.

Un puño de hierro se estampa contra su mandíbula.

Una, dos, tres veces.

Maese Fiacco levanta una mano y su hombre se detiene. Suyo, sí. ¿Por qué no? La Voz dijo que le obedecerían. También le explicó que Ayantek es una ciudad flotante, que surca estrellas como un barco surca el Azul. Le ha prometido que formará parte de aquella ciudad. Paseará entre sus torres de cristal y volará sobre pájaros de hierro. Aprenderá a interpretar sus símbolos, la ciencia de los Ghyldif y el Don de la creación. Leerá la historia de las tres ciudades. Lo que había antes de ellas.

Pero solo si Mysthael confiesa. Así que se arrodilla junto a él y evita mancharse con la sangre que brota de su nariz. Lo estudia con suma atención y se coloca un mandil de cuero. Después cubre su rostro con un pañuelo y extiende sobre una mesita su instrumental quirúrgico. Revisa a los otros niños, con sus mocos y sus gimoteos. Son los recambios.

Está nervioso.

Su futuro depende de este instante.

Su viaje hacia Ayantek, la recompensa de toda una vida.

—Me dijeron que los zamuris habían muerto. Pensaba que era imposible pero lo he visto con mis propios ojos. Están quemados por dentro. Y me gustaría saber cómo, quiero decir, una combustión espontánea es imposible. No obstante quiero probar. Experimentaré con tus intestinos, si me permites. Y si no me lo permites también.

Mysthael mueve la cabeza a un lado y a otro.

—Tienes razón, querido, no será agradable. —Su voz suena hueca a través

de la tela—. ¿Cuándo fue la última vez que sentiste dolor? Puedo refrescarte la memoria si quieres.

Ordena el instrumental mientras habla. Primero los bisturíes, después los separadores y las tenazas. No muestra deliberadamente la sierra ni el triturador. Mysthael ya los conoce. La última vez consiguió someterle encerrándole en cinco cuerpos. Con el sexto accedió. Asaltó Avacornis. Destrozó la Torre Blanca. Brotaron manantiales de sangre. Aquel demonio voluble no soporta el dolor y Emeyroch sonríe.

Prescindirá de la fase intimatoria.

Nunca le han gustado los preámbulos.

Apoya el bisturí en el vientre y lo hunde. Desliza la hoja en un corte longitudinal y en otro transversal. Mysthael chilla. Le resulta perturbador. Es un niño. Es un demonio. Está atado y con el vientre abierto.

—¿Dónde escondes el catalizador? ¿Y el recolector? —Desgarra la incisión con los dedos—. ¿Están aquí dentro, en el hígado? Veamos, lo inspeccionaré un poco.

Hunde las manos en su abdomen. El demonio pierde el control de sus esfínteres. Pierde el control de su voz, de su respiración, de todo. Chilla mientras le observa suturar vasos y extraer su hígado. Un hígado. Joven. Entre los dedos ensangrentados del profesor.

Emeyroch lo coloca sobre su pecho como si fuera un bebé recién nacido.

Continúa hurgando dentro de él con manos obscenas. Con sus pinzas dentadas, con el bisturí, estirando y removiendo hasta que extrae un nuevo órgano. Mysthael gime cuando Emeyroch se lo acerca. La sangre cae desde aquella masa palpitante que deja sobre su hombro. Emeyroch se ve tentado de darle un par de palmaditas. Otro recién nacido. El demonio sentirá su peso, la tibieza, la humedad. Verá que es real. Que es su bazo y su hígado y su sangre.

—¡Avacornis! ¡Allí está el recolector!

Emeyroch le arroja un riñón a la cara.

—Mentiroso.

El demonio no puede apartar los ojos de sus vísceras.

Ya es suyo. Solo tiene que romperlo un poco más.

—Vas a morir y te volveré a meter en otro cuerpo. Tengo quince niños pero puedo conseguir más. Te arrancaré los dientes, te cortaré los dedos de los pies y los brazos. Tarde o temprano hablarás. Así que responde, demonio, porque no voy a preguntártelo más veces.

Emeyroch encuentra esa mirada en el demonio, la del horror, por la visión de sus vísceras esparcidas. Por la visión de muchos cuerpos destrozados después de este, hasta que no lo pueda soportar. Hasta que suplique clemencia y confiese.

Toma una sierra y elige un lugar de la cadera.

Comienza a serrar adelante y atrás. La vejiga revienta. Saltan astillas de hueso. Mysthael aúlla hasta desencajar la boca en un rictus grotesco. Ha perdido mucha sangre y ya no le quedan órganos para extraer. El chirrido de la sierra contra su hueso rompe el silencio. Los intestinos se desparraman por el suelo y liberan heces y jugos gástricos. Emeyroch golpea el condensador del demonio. Sabe que su mente permanecerá en el cuerpo del niño mientras siga funcionando. Sonríe. Añade un poco de utrukka entre los engranajes. No le dejará marchar todavía. Hay mucho por romper. Piernas, brazos, dedos, piel, músculo. Los ojos. Los dientes. Orejas, pene, cuero cabelludo.

El profesor de anatomía es meticuloso en su trabajo y planifica la disección.

Mysthael pasará por la misma tortura una y otra vez.

El demonio susurra y Emeyroch se aproxima despacio. Recibe sobre la mejilla el aliento de Mysthael. Y sus palabras. Le dice que se corte la polla y que se la meta por el culo. Así, con voz de niño. Le dice que su condensador apesta al coño de una puta. Emeyroch enrojece y lanza un alarido. Toma enfurecido la sierra. Su brazo tiembla. No podrá soportar por más tiempo la vida entre Durmientes. No soporta la suciedad, el hedor, la inmundicia de sus callejones. Sus manos pidiendo limosna. Esas manos mugrientas que rozan sus pies Bendecidos por los Ghylidif. Le hará hablar y se marchará de allí. Para siempre. Para toda la eternidad.

Champtalion la Bella.

Así la llamaban cuando sus edificios encalados brillaban al sol. Kora recuerda las ilustraciones de la biblioteca; casas blancas recortadas contra un cielo azul. Champtalianos morenos y sonrientes, de cabellos trenzados y adornos marinos. Tenían balcones con jazmines y veleros en el puerto rodeados por gaviotas. Ahora los mástiles sobresalen entre el oleaje con jirones grises ondeando al viento.

Un ave solitaria planea sobre el acantilado rocoso.

Subikan se detiene, sus manos tiemblan.

Hay arañazos sobre las rocas, con garras de hierro clavadas en surcos de herrumbre. A los pies del acantilado se amontonan escudos cubiertos de arena y huesos blancos. Avanzan en silencio acompañados por el tintineo de las embarcaciones. Kora recuerda los libros que con tanta avidez leía en la biblioteca. En el acantilado se celebraba la fiesta de invierno, junto al puerto donde ahora les vigilan gaviotas. Allí les atacaron, cuando celebraban también el día de la ofrenda.

Los huesos crujen al caminar. Desde todas partes asoman brazos de hierro y calaveras que alojan malezas. A su izquierda el acantilado asciende y se transforma en una muralla. Entre las grietas derruidas despuntan árboles y por encima se asoma el esqueleto calcinado de Champtalion.

Sus costillas negras son de piedra.

Sus entrañas, edificios huecos y sin tejado.

Los champtalianos tuvieron la culpa. Por herejes. Por traicionar la confianza

de la Voz, por celebrar sus fiestas paganas. Eso cuentan los Bendecidos en la escuela de sanación.

Subikan encabeza la marcha sobre su montura negra.

Apenas es una silueta fatigada.

Las heridas pasan factura en sus cuerpos castigados y la moral decae. Pero Subikan continúa pese a todo. Dicen de los champtalianos que son indómitos como las rocas del acantilado. Poseen la voluntad férrea de una espada y el ardor del fuego. Nunca se rinden, siempre sobreviven. Pero Kora sabe que ningún lugar es seguro. Que todos necesitan creer en algo. Y aquellos ancianos, aquellos hombres y mujeres con sus niños, creen ciegamente en Subikan.

Entonces vuelve a suceder.

Otro lapsus.

Le ocurre desde que los zamuris se durmieron y olvida cosas. Subikan dice que se besaron dos noches atrás. Le dice también que yacieron juntos. Y ahora ascienden por un camino excavado en roca, cubierto de guano y salitre, que no es consciente de haber tomado. Así transcurre el tiempo para ella, desordenado en una maraña de acontecimientos sin sentido.

No recuerda gozar bajo las mantas.

Solo la vergüenza del después, cuando despierta desnuda con su piel blanca junto a la oscura de él. Se frota las cicatrices que marcan sus fracasos. Por ser Durmiente. Por no sanar. Por no ser como su padre quería. Por no gustar a maese Fiacco. Se clava las uñas hasta sangrar y las gotas caen sobre sus piernas. La sangre es el origen de todo. Da vida. Causa muerte.

Se detienen en lo alto del acantilado frente a una entrada lateral. Subikan cruza el umbral y se adentra sin vacilar en aquella garganta oscura. Todos le siguen hasta desaparecer poco a poco en la negrura.

Desde el otro lado no llega ningún sonido.

Kora avanza despacio. Se encuentra con esqueletos amontonados en la calzada, clavados en puertas y apilados en carretas. Las costillas asoman entre las vestiduras y sus tendones cuelgan como cuerdas desgastadas. Ve yelmos entre los escombros y falcatas oxidadas. Las siluetas de muchos cuerpos se dibujan en muros calcinados. Los árboles se asoman desde el interior de los edificios. Hay jazmines trepando por columnas derruidas, zarzas y madreselvas con sus raíces entre huesos champtalianos.

Subikan ahoga una exclamación.

Un enjambre de mariposas azules se alimenta entre las flores.

—Es lo que mi hermano sueña. —Subikan se vuelve hacia Kora.

—Ruinas y mariposas en vuelo sobre cadáveres amontonados —susurra ella—. Y una llave por mil años escondida. La necesito. La llave.

Kora se lleva una mano a la cabeza.

Las imágenes asaltan su mente. Ve Durmientes despedazados por hombres de hierro. Ve la masacre de Avacornis. De Phadag-Llungan. De Champtalion. Ahora son unos proscritos y están marcados por la Voz. Los supervivientes de Phadag-Llungan caen de rodillas mientras las mariposas se dispersan en un aleteo silencioso.

—¡Escuchadme! —Subikan trepa a un árbol—. ¡No dije que sería fácil! La ciudad de Champtalion es fuerte y sus murallas altas. Estableceremos turnos de vigilancia, desde aquí veremos a cualquier ejército que se aproxime.

Kora apoya la espalda contra una columna y aprieta los dientes. Las imágenes continúan asaltándola. Ve al Rey Empalado, desnudo, con una estaca atravesando su cuerpo como cuando maese Fiacco la enculaba.

Se siente turbada por pensar en aquello.

En el sexo. En la muerte.

Siempre en la muerte.

Desde niña.

Dalcido ya lo sabía y por eso cedió su tutoría a maese Fiacco. Porque era Durmiente. Porque estaba loca y le atraían los cadáveres, los gusanos que crecían en ellos. La descomposición. Los fluidos de la carne al transformarse. El hedor.

—¡Aquí no hay nada! —chilla alguien—. ¡Vamos a morir!

Morir. Sangre. Cadáveres.

—Aquí la Voz está muerta y los soldados de hierro también —Subikan continúa—. Arreglaremos la muralla, limpiaremos nuestras calles.

Kora permanece ausente y acaricia huesos.

Ahora abonan el suelo. Los jazmines florecen de la muerte y alimentan a las mariposas. Siente movimiento entre los matorrales. Unos ojos la vigilan. El aleteo de los insectos no puede ocultar el sonido de unas pisadas que se alejan. Subikan organiza grupos de trabajo y sus palabras caen en los oídos de Kora como lluvia de verano.

Una niña pequeña corre a lo lejos.

No pertenece al grupo.

La sigue.

Kora avanza deprisa entre yedras colgantes y columnas de piedra. Salta parterres, tablones carcomidos y muros. Los sonidos de la naturaleza retumban en su cabeza. La niña tropieza, Kora la alcanza. Clava los dedos en su brazo. Siente un fogonazo y queda deslumbrada por una luz intensa. Los arbustos cercanos humean.

Es Yune. Es suya.

Debe capturarla. No sabe por qué, pero debe hacerlo. Kora corre tras ella por callejones estrechos. Se ve a sí misma persiguiendo al fantasma de una niña, como si fuera una ensoñación. Cae al sueño. Roza la humedad untuosa de un cadáver. Se ahoga. El hedor de la madre selva le resulta insoportable. Tiene el cuerpo empapado.

Encuentra a Subikan talando madera.

Él habla. Kora no escucha. Él no comprende.

—¿No lo recuerdas? ¿En serio? Parecía que...

Todo sucede demasiado rápido. Ella lo sujeta por la pechera y tira de él. Besa sus labios. Le arranca la camisa. Siente ardor entre sus piernas húmedas. Subikan muerde su cuello. Se quita los pantalones, ella también. Ruedan sobre la hojarasca envueltos en sudor y tierra. Kora rodea con sus piernas la cintura del champtaliano.

Subikan la penetra.

Empuja. Empuja. Empuja.

Ella grita y araña su espalda.

El dolor se vuelve insoportable. Su piel arde. Respira fuego y gime. Recuerda a maese Fiacco. Su barriga abultada le repugna y le causa placer. Quiere a Subikan dentro de ella. Y a maese Fiacco. Aúlla, gruñe, mueve las caderas con violencia. Quiere más dolor. Sodomía. Castigo. Placer. Masturbación. Todo a la vez.

Subikan retrocede desconcertado.

Kora se retuerce con los dedos hundidos en el pubis.

Su cuerpo desnudo está cubierto por letras de fuego. Los símbolos serpentean sobre el vientre y se enroscan entre los muslos. Desprenden humo. Se deslizan por su piel y entran en su sexo, en su boca, en su garganta. Kora arquea la espalda como si un amante invisible la poseyera. Lanza alaridos horribles. Después se relaja y se queda con la boca abierta, mientras las mariposas revolotean y Subikan se vuelve más Chotacabras que nunca.

Puño está enfadado.

Una mujer le ha arrebatado su momento de gloria.

Tiene piernas de hierro. Tiene hambre y Fuego en los ojos.

El mercenario se aplasta contra la pared mientras aquella loca arranca engranajes, tubos y trozos de carne que lanza en todas direcciones. Los soldados de la Voz se amontonan en un amasijo de hierro. Sonríe, y esa sonrisa produce un escalofrío en Puño.

—¿Por qué te llaman Uno? —gruñe la mujer.

—Porque la tengo muy larga.

—¿La lengua?

—Eso también.

La loca busca sus puntos débiles pero Puño es viejo y sabe bailar con la muerte. Muestra deliberadamente su muñón, enseña los dientes en una sonrisa lobuna. La mujer avanza hacia él jugando al gato y al ratón. Puño es el ratón pero le hará creer que es un gato.

Recuerda a los niños de los experimentos, sus propias manos manchadas con la sangre de ellos. Recuerda cuando abandonó a sus hombres huyendo del demonio. Cuando su hijo murió. Cuando dejó de ser capitán. Se ahorcó de un árbol y la rama se partió. Los Ghyldif no le permitieron morir aquel día y ahora tampoco. Así que hará lo que mejor sabe hacer. Mentir. Engañar. Manipular.

Sabe de esa mujer que se siente sola, que está desorientada.

Farfullaba palabras inconexas cuando corría tras ellos.

Parecía un perro vagabundo.

—A partir de ahora te llamaré Dos. Seremos Uno y Dos. —Tiende una mano hacia ella—. Cuando muera habrá moscas en lugar de flores y los huesos serán

mi lápida. Necesito saber que alguien me recordará cuando nadie más lo haga. Necesito flores para mi tumba.

Sus dedos y su mano quedan en el aire mientras Dos parpadea.

—Familia —susurra ella—. Flores de romero. Romero. Ro.

Dos retrocede un paso.

Las aletas de su nariz tiemblan.

Se han dado cuenta demasiado tarde.

Ambos sienten un temblor que llega desde lo más profundo del cañón. Son pisadas. Ella se coloca junto a él. Uno y Dos. Puño sabe que esa mujer es su seguro de vida. El cañón se extiende cinco metros por delante y después gira hacia la izquierda. Aguardan. Puño respira con inhalaciones profundas, controlando el miedo que asciende por sus rodillas. Siempre lo tiene. Frío como la escarcha y pesado como un yunque. Escucha el tintineo metálico contra las rocas del suelo. Cierra los ojos. El viento remueve su cabello gris, su ropa y sus mentiras.

Escucha relinchos. Escucha voces.

Abre los ojos de golpe.

Ve jinetes y a sus doce números abriendo la marcha. Puño se frota el rostro, la frente, los ojos. Uno y Dos aguardan junto a la entrada del cañón. Los primeros hombres no tardan en emerger desde aquella boca negra, a pie o a caballo, en una riada interminable. La nube de polvo crece conforme avanzan. Salen mercenarios y champtalianos durante mucho tiempo. Puño aprieta los dientes cuando ve a los heridos. Son muchos. La sangre tiñe armas y vestimentas por igual, como si regresaran de una batalla. Caminan en silencio. Algunos lanzan exclamaciones cuando tropiezan con el amasijo de hierro y carne a la entrada del cañón.

Puño saluda a sus hombres cuando los ve llegar. Ellos acuden rápido y lo rodean palmeando sus hombros. Piensan que ha sido él, que ha destrozado a los monstruos de hierro. Intercambia una mirada con Dos. Parece nerviosa, a punto de escapar hacia las montañas. Reconoce en ella el peligro que incendia sus pupilas. Sabe que nunca podrá bajar la guardia, que en algún momento el Fuego tomará su control y todos morirán.

—No seas un cachorrillo malo y compórtate. Nada de mutilar.

Dos abre la boca, Puño sabe que va a replicar pero no lo hace. Una figura alta se dirige hacia ellos. Su piel es negra y tiene muchos cortes recientes. Puño intuye que es el líder del grupo y siente que le juzga en silencio. A él,

que lleva mil batallas vencidas, que fue capitán de la guardia, el Puño del Lobo, el líder de una revolución. Vive para contarle mientras aquel extranjero le estudia sin pronunciar palabra alguna.

Para su sorpresa se dirige primero a la mujer.

Inclina la cabeza y se le derraman trenzas sobre el rostro.

Dos estira una mano hacia el hombro de aquel hombre pero se detiene. Desvía la mirada, sus labios tiemblan. Se marcha embistiendo con los hombros para abrirse camino entre ambos. Puño no comprende nada. El champtaliano se vuelve entonces hacia él y se estudian en un duelo silencioso. Quizás ya no queden Durmientes en Avacornis, quizás en Phadag-Llungan tampoco. Tal vez ellos sean los únicos supervivientes, mientras miden sus fuerzas en un juego estúpido de poder. Puño está cansado y la euforia del Fuego se apaga. Pronto necesitará antídoto.

—Mëidar. —Tiende una mano hacia él—. De la familia Keth-Naya.

—Uno.

Eso es todo cuanto posee.

La apariencia miserable de un mercenario sin nombre.

—Durante la noche nos han asaltado soldados de hierro y hemos perdido a la mitad —informa Mëidar—. Marchábamos hacia Avacornis pero tus hombres dicen que ha sido tomada.

—No mienten, la ciudad ha caído. Venimos de allí.

Aquel champtaliano, quizás tan viejo como Puño, apoya una mano contra la pared y respira hondo. Puño reconoce en él la derrota. Sabe que una sardina solitaria está condenada, que en un banco de sardinas sobrevivirá por más tiempo. Y Puño siempre hace lo necesario para sobrevivir.

—Nos dirigíamos hacia la fortaleza de Champtalion. Ven conmigo y los verás morir. —Señala hacia los despojos de hierro y carne—. Mira aquellos monstruos, yo los he matado.

—Lo dudo mucho.

—Mi polla es de hierro y me los he follado. —Puño arranca una sonrisa en Mëidar—. La ciudad sin nombre no se puede defender y lo sabes. Champtalion es el lugar más seguro.

Aquella mañana Kora y Subikan conversan durante mucho tiempo. Kora llora sin recordar lo que ha sucedido. Dice que es imposible, que el Don no ha despertado en ella. Por eso maese Fiacco poseía su custodia legal; Dalcido la repudió cuando su Don no despertó. Deseaba que hubiera muerto en lugar de Andreith, su hermano mayor. Deseaba un sucesor, un Bendecido, alguien como él.

No a una Durmiente fracasada.

Subikan la abraza y por una vez Kora se siente reconfortada. Por una vez, alguien la trata con cariño. Pero todo cambia cuando Yune irrumpe en el refugio; cuando explica que ha encontrado a Crodak, que lo están torturando, que lo van a matar. Y vuelve a ser invisible. A no importar. A no ser nada.

Subikan llega al lugar antes que nadie.

En la explanada se deja caer junto al cuerpo de su hermano y poco a poco llegan los demás; Corazón y Meñique, los champtalianos en tropel, Kora arrastrando los pies. Guardan silencio mientras observan la escena. Subikan arrodillado, los hombros hundidos, el rostro entre las manos mientras Yune revolotea a su alrededor. Kora se aproxima y la niña roza deliberadamente su brazo.

Una caricia breve. Eléctrica. Intensa.

El cielo se rompe con un trueno.

Caen las primeras gotas.

Crodak tiene las dos piernas amputadas, el cráneo deformado, los brazos reducidos a pulpa. Hay vísceras esparcidas como si una piara de cerdos se hubiera alimentado allí. Sobre la tierra removida yace una sierra quebrada. Kora casi puede escuchar el chirrido contra la cadera, los aullidos, el silencio de después. Siente un dolor indescriptible. Huele el aliento de maese Fiacco, su sexo, ese que ella recibía cada madrugada. Ha sido él. Lo sabe y aprieta los puños.

Subikan aferra las entrañas de Crodak.

—No están en su sitio —gruñe enloquecido—. ¡Deberían estar dentro!

El champtaliano arrastra los intestinos hacia la oquedad del vientre. Quiere

llorar, chillar, quiere que todo vuelva a estar como antes. Kora visualiza a sus hermanos durante una cena en el solsticio de invierno; su padre se sienta a la derecha de la mesa, su tío a la izquierda para no discutir. Primos, tíos, sobrinos. Siente el amor de una familia, la complicidad, la lealtad por encima de todo. Y llora. Lloro humo.

Kora se frota los brazos.

Los símbolos emergen bajo su piel como las llamas de una hoguera.

Posa una mano sobre la hojarasca y cierra los ojos. Solo es carne. Solo hay que repararla. Los intestinos sufren un espasmo, leve al principio y fuerte después, agitándose como serpientes sin cabeza. El desorden se transforma en orden. Las entrañas reptan hacia el vientre de Crodak. La carne aplastada, la piel desollada y las extremidades amputadas se regeneran. Crecen músculos nuevos y tendones que se fijan a las articulaciones. Subikan no puede apartar la mirada de lo que sucede ante sus ojos, donde la vida regresa como un manantial a su fuente.

Kora se incorpora despacio.

La lluvia forma un remolino en torno a su figura.

Un tic-tac-tic emerge desde el interior de aquel niño renacido. Crodak mira desorientado a su alrededor y escapa del círculo marcado en la tierra. El demonio sonrío y los labios del niño se curvan hacia arriba.

—Maese Fiacco está aquí —susurra con voz trémula—. El asesino de tu padre camina libre de culpa.

A Kora se le crispan los dedos.

—Hazlo por cada noche que te violó, por cada día que te humilló mientras tú llorabas. Siempre rogabas a los Ghyldif para despertar al Don... Ahora que ha despertado, hazlo. ¡Báñate en su sangre! ¡Arráncale la piel!

Kora emite un aullido profundo y gutural.

Desgarra la ropa con sus uñas.

Las gotas de lluvia permanecen suspendidas envolviendo su cuerpo incandescente. Una onda expansiva se desprende y arroja a todos al suelo. Arrastra piedras, levanta rocas, tumba árboles. Los símbolos de su cuerpo se deslizan frenéticos de un lado para otro. El agua sisea sobre su piel como en los rescoldos de una hoguera. Kora escupe el nombre de maese Fiacco y se marcha sin mirar atrás.

Mysthael no sabe qué hacer.

Todos discuten en grupos, dentro y fuera de la sala que han tomado como cuartel general. Sabe que no están preparados.

—¡Vais a morir!

El eco reverbera en la sala.

Morir. Morir. Morir.

Subikan señala hacia la mesa donde el demonio permanece encadenado. Le han proporcionado un tintero y papeles arrugados. Subikan se lo ha ordenado. Que escriba, que no hable. Es humillante. Mysthael garabatea una frase y extiende el brazo con un papel doblado en el extremo de sus dedos. A su lado Yune juega con las hojas que nadie quiere leer. Una vez más no recogen su anotación y Mysthael da un puñetazo en la mesa. Las cadenas tintinean, algunos papeles caen.

El tiempo transcurre mientras ellos discuten sobre su futuro. La Voz organiza un ejército y se hace fuerte. Y no, aquella cultura subdesarrollada no comprende la situación. No entiende que el recolector extraerá su bioenergía y que exterminará a las tres cuartas partes de la población. El planeta posee recursos limitados y no soportará por más tiempo la población actual. Todo es un montaje. Los zamuris. La Voz. Ayantek, los Ghyldif, los demonios.

Una gran mentira.

—La llave —dice—. ¡Yo la tengo!

Algunas cabezas se vuelven hacia él.

Ninguno está preparado para lo que se avecina.

—Ya sucedió antes en la ciudad sin nombre. Los Ghyldif no dejaron escritos, ni imágenes, ni esculturas. Solo ruinas. Y a vosotros os sucederá lo mismo.

—No le escuchéis... Es un demonio —a Subikan le tiembla la voz—. ¡Guarda silencio, criatura de Ud-Haddkram!

—Pronuncia por última vez el nombre de tu ciudad, hijo del Rey Empalado. Después nadie la recordará. Nadie sabrá que los champtalianos existieron, que comieron mejillones y pescaron en el Azul. Olvidarán sus casas blancas como la espuma del mar. Desconocerán la fiesta de invierno y el color de vuestra piel. Sois un pueblo valiente que descubrió la verdad, y fuisteis castigados porque os temieron. Pero vuestros herederos jamás lo sabrán. Avacornis también desaparecerá. Y Phadag-Llungan. Yo vivía en la ciudad sin nombre y los Ghyldif construyeron vuestra civilización sobre la mía. Fuimos nosotros quienes creamos Ayantek.

De nuevo le ignoran.

Los demonios mienten, todos lo saben.

Los Ghyldif aseguraron su trabajo desacreditando a los condenados.

La Voz triunfa mientras ellos reparan murallas. No comprenden que todo desaparecerá. Ayantek conseguirá su bioenergía y comenzarán con un nuevo cultivo. No lo va a permitir. Se incorpora y apoya ambas manos sobre la mesa. Sus dedos rozan el cuchillo que tiene escondido entre los papeles.

Es una maldición que nadie crea en sus palabras.

Al amanecer llegó un goteo interminable de champtalianos y mercenarios. Trajeron la noticia del asalto con un ejército de hierro, que se desplaza entre las dos ciudades en patrullas rápidas como el viento. A lo largo del día llegaron más refugiados, de Avacornis y Phadag-Llungan, con noticias similares. Dijeron que la Voz reclutaba mercenarios por diez oros. Mysthael sabe que necesitará morralla para la guerra. Sí, una batalla. Por primera vez se enfrentarán a ellos.

Mercenarios. Proscritos. Champtalianos.

En ellos está el futuro.

Discuten durante toda la mañana hasta coincidir en el mismo punto. Deben resistir un asedio. Buscarán comida y tierra fértil para cultivar en el interior de la fortaleza. Cavarán fosos nuevos, despejarán los viejos; arrojarán agua hirviendo muralla abajo y aguantarán, como siempre han hecho, durante generaciones de miseria. Puño, Corazón y Anular salen fuera de la ciudad para organizar grupos de trabajo. Todos aceptan sus órdenes sin vacilar.

Necesitan una ocupación, mantener la mente activa con un objetivo común. Buscarán material de construcción, fabricarán escudos y repararán armas. Se

agruparán para recolectar leña y almacenar víveres, para cocinar, para reparar calzado. Astekia y Meñique buscarán obreros fuertes para cavar, despejar malezas y construir muros. Necesitarán apuntalar edificios, cavar pozos de agua y bloquear entradas con barricadas.

No funcionará.

Mysthael ve el desastre.

Debe forzar los acontecimientos.

—Hazlo —susurra.

Yune asiente.

Sus rizos caen sobre un rostro ni muy hermoso ni muy feo. Uno entre tantos, que no atrae miradas. Sube despacio a un taburete y sonrío.

—Soy la llave. Tengo forma humana pero los Ghyldif no lo saben.

—Ahora sí —dice Mysthael—. Lo saben. Confesé.

—Entonces el destino está sellado. Derribarán la muralla, quizás accedan por el subterráneo o tal vez envenenen el agua de los pozos. Vosotros moriréis de hambre y yo seguiré viva. Tardarán una luna o cinco estaciones porque no se detendrán hasta que me capturen. —Su voz es un susurro tembloroso—. Soy la llave y soy vuestra sentencia de muerte.

Mysthael saca el cuchillo que oculta entre los papeles.

Yune lo toma y lo hunde en su vientre.

Ni siquiera parpadea.

Todo sucede demasiado rápido. Los gritos. La hoja enterrada hasta su empuñadura. Sangre. El cuchillo entra en su vientre y ella los mira con sus ojos de cordero. Después arroja el arma.

La herida desaparece tan rápido como se ha formado. Yune asoma un dedo a través de la tela agujereada. Mysthael siente la turbación de Subikan. Puede sentir su colapso. No asimila la situación. La niega pese a ser él quien decapitó a la Voz de Champtalion. No son ganado de Ayantek.

—Esta es la verdad que siempre se os ha ocultado. —Mysthael muestra el vientre sin cicatriz de Yune—. Los Ghyldif abandonaron a vuestros antepasados y los exterminaron. Después sometieron a los supervivientes. Los transformaron en seres manejables, incultos, adictos al Fuego. Porque eso es lo que sois. Marionetas. ¿Y todavía los adoráis como si fueran dioses? ¡Son vuestros verdugos! ¡Despertad ya!

No quieren escuchar sus palabras, pero están ahí y duelen como agonizar bajo el sol. No hay paraíso, no hay esperanza, no hay vida más allá de la

muerte. Tan solo un demonio que ofrece la guerra y una batalla sin victoria. Serán pasto de los gusanos. Dejarán sus huesos como legado. Creían en Ayantek y en una vida mejor después de la muerte.

Pero nada de eso sucederá.

Mysthael habla durante mucho tiempo, de la Esfinge y de la llave, de Ayantek y de los Ghyldif. La desesperación crece y Mysthael debe luchar contra ella. Es el momento de mostrar su alianza, así que los guía bajo la lluvia a través de las calles champtalianas y llegan hasta el Templo.

—Cada ciudad posee una dotación de soldados en cámaras subterráneas — les dice—. Se encuentran en estado de hibernación.

Mysthael inspira hondo y retiene en su mente el instante preciso en que cambiará la historia. Posa las manos sobre la pared y emergen símbolos luminosos. Se extienden a lo largo de la estancia hasta alcanzar el trono de la Voz. Allí murió. Subikan cortó su cuello con el tubo de alimentación, sin él saberlo, y no se pudo regenerar.

Los Ghyldif se asustaron aquel día.

Cometieron errores. Permitieron que un Bendecido descubriera la existencia de la Esfinge, de los condensadores, de las hibridaciones. Mysthael solo tuvo que dejar un libro para que Emeyroch realizara el trabajo. Y aguardó oculto en la prisión que Dalcido construyó.

Los demonios son incorpóreos y no pueden pisar un Templo.

Pero ahora sí.

Ahora un demonio posee manos de carne y hueso para iniciar el ciclo. Por eso escribió nociones básicas de programación en el *Códice Rojo*. Dalcido y Emeyroch desconocían lo que habían encontrado. La Voz prohibió aquellos experimentos y se produjo una guerra en la que Mysthael intervino como demonio invocado. No podía permitir que su plan fracasara. No después de tantos intentos, de tantos fracasos, con recolectores muertos sin permitirles cosechar. Porque la llave estaba escondida. Porque siempre venían más, un recolector tras otro durante mil años, sin que llegase el momento propicio para ejecutar su plan. Y ya no esperará más. Debe hacerlo ahora.

Introduce el código fuente y la roca vibra.

Una vez más se despiertan los soldados enterrados bajo Champtalion.

Se ha activado el programa. Ellos jamás comprenderán que el Templo es una base militar. Los Ghyldif construyeron tres réplicas exactas para asegurar el éxito de la recolección. Una en cada ciudad. Una Voz, una base militar y

soldados híbridos.

Mysthael siente el retumbar del suelo como puñetazos de hierro bajo tierra. Los híbridos despiertan del letargo y emergen como si fueran los gusanos de una manzana podrida. Cientos, miles, monstruos de carne y metal que acuden rápido a la llamada, aplastando tierra y plantas a su paso.

El demonio se asoma por la ventana. Ve una marea negra que se abalanza hacia el templo. Los champtalianos chillan alarmados y sacan sus armas. Los híbridos destruyeron Champtalion. Asesinaron a sus ciudadanos. Los clavaron en picas, les prendieron fuego, arrojaron sus cabezas al Azul.

Ahora están a su servicio.

Sienten las pisadas sobre el mármol, los chirridos y las botas de hierro. El suelo retumba. Las calles, las escaleras, los pasillos. Los soldados irrumpen en la sala de la Voz y se detienen frente a Mysthael, con sus ojos ardiendo bajo yelmos oxidados. Arrastran los tubos de alimentación todavía húmedos, como cordones umbilicales a punto de desprenderse. En el exterior permanecen inmóviles bajo la lluvia, en filas ordenadas que se extienden más allá de la plaza, por las vías principales, ocupando cada uno de los accesos, desparramados por calles secundarias y callejones y pasadizos y plazas. Aguardan con el tintineo de la lluvia sobre sus placas metálicas. Sus condensadores laten al unísono como un único corazón de metal.

—¡Es el ejército de la muerte! —chilla Mysthael con voz infantil—. ¡Seis mil soldados limpiarán vuestro honor con sangre y hierro!

Los vítores saltan de boca en boca y se extienden en la noche.

Mysthael curva los labios en una sonrisa malévola.

Es el momento de presentar batalla.

Nadie olvidará a Champtalion, nadie olvidará a Phadag-Llungan ni a Avacornis. Nadie morirá sin que en sus mentes resuenen los nombres de sus tres ciudades gloriosas; la gesta de aquellos ciudadanos que resistieron hasta el final; el baño de sangre que preservará la existencia de su civilización.

Nadie se la arrebatará. Ni dioses, ni demonios.

La lluvia cae sobre Kora y se evapora en un siseo. Camina descalza bajo el agua hacia maese Fiacco. Escucha su voz y la lengua dentro de su boca al moverse entre los dientes. Le gusta la sensación de poder recorriendo su piel.

Dalcido solo tenía ojos para Andreith, su hermano mayor.

Percibe movimiento a lo lejos, entre los árboles, al otro lado de la cortina de agua. Kora avanza sobre escombros y espinos. No siente dolor al caminar descalza. Maese Fiacco la golpeaba cuando no quería abrirse de piernas ni chupar. Cogía una vara y azotaba las plantas de sus pies hasta hacerlos sangrar. Eso hacía mientras Dalcido se emborrachaba. Su Don hierve dentro de ella. Aprieta los dientes y se clava las uñas en el brazo.

Apoya la espalda en una columna, se asoma.

Lo ve. A su tutor.

Está orinando y ella centra la mirada en su barriga.

Tiene una cicatriz desde la ingle izquierda hasta el esternón.

Maese Fiacco termina de orinar y se sacude eso que Kora es incapaz de nombrar. Vuelve a apoyar la espalda contra la columna. Le tiemblan las rodillas. Recuerda su cumpleaños. Recuerda la barriga sobre ella, aplastándola mientras su tutor embestía.

Kora se lleva las manos a la boca.

Cierra los ojos, retiene el llanto bajo la lluvia.

El Don la abandona como las lágrimas entre sus dedos.

Maese Fiacco se encuentra a tres metros de ella y es incapaz de mover un solo músculo del cuerpo. Podría haberlo hecho. Matarlo. Bañarse en su sangre. Inclina la cabeza hacia atrás y se golpea contra la columna, una y otra vez, llorando en silencio. La lluvia resbala sobre su frente, sus mejillas, su barbilla. Como cuando él se ponía delante, como cuando se la metía en la boca

y ella no podía contener las arcadas. El vómito salta a su boca y después sobre sus rodillas. Se limpia los labios con un jirón de falda mojada.

—Durmiente —se dice—. Has vuelto a perder el Don.

Palpa el suelo hasta encontrar una esquirra de hierro. La empuña furiosa. Después ya no recordará que solo sirve para cocinar, para servir, para limpiar. Olvidará que es una Durmiente. Que es basura.

Se lo clava tres veces en el muslo.

Ahora queda el dolor.

Lanza un grito de ira que se mezcla con el llanto. Ya le da igual. Que la descubra, que la viole, que la mate. Está rota y nada en este mundo podrá arreglarlo. Arroja lejos el trozo de hierro.

Se abraza las piernas.

Una sombra se cierne sobre ella y la lluvia cesa. Kora estudia al monstruo que se inclina doblando la cintura. Observa su cráneo y las placas de hierro; el cuerpo reconstruido con partes de otros cuerpos; el tintineo que emerge desde el interior de su vientre; el condensador que mueve engranajes y articulaciones bajo la carne, estirando tendones y músculos para desplazar aquella mole oscura.

Kora debería horrorizarse pero sonrío.

Es el rostro de la muerte.

Ha venido a por ella.

—Te había echado de menos... Pero... ¿Eso es sangre?

Maese Fiacco asoma la cabeza por detrás del soldado. La señala con un dedo que a Kora le semeja un pene erecto. Ella se aprieta contra la columna. Ahora es el momento. Desea matarlo pero su cuerpo permanece inmóvil. Es una inútil. Una fracasada. Una cobarde.

—No. No. No.

—Mentirosilla, sé que es sangre. Había olvidado cuánto te gusta jugar con el dolor. A mí también me gusta. El dolor. La humillación, el poder. Juguemos bajo la lluvia como niños malos, como hacíamos tu madre y yo cuando éramos jóvenes. A ella también le gustaba jugar fuerte. Le gustaba el Don y a mí el olor de su coño. Te quiso abortar cuando supo de quién eras... ¿Qué sucede, no lo sabías?

—No cambia nada —farfulla—. Soy Durmiente aunque seas mi padre.

—No te confundas, Jennah selló tu Don antes del parto. Ya lo sabes, querida, todo queda en familia. Ahora abre las piernas y recibe a papá.

Maese Fiacco se levanta la túnica.

Kora entra en pánico.

Se arrastra hacia atrás hundiendo las manos en charcos espumosos. Maese Fiacco avanza tras ella, con su dedo obscuro levantándose y temblando con cada paso que da. Kora solo tiene ojos para ese dedo, que se clavará entre las piernas y entrará después en su boca o en su culo.

Se queda paralizada cuando la mole de su cuerpo cae sobre ella. La ensarta. Piensa en su madre, en Dalcido, en su hermano. Ya lo sabían. Lo sabían y permitieron todo lo que su tutor hacía. Maese Fiacco ríe triunfal y empuja embrutecido con la punta de la lengua entre los dientes. Alza un brazo bajo la lluvia. Ríe una vez más. Después machaca su rostro a puñetazos, hasta que la sangre tiñe sus nudillos y ella deja de llorar.

Kora gira la cabeza y escupe dientes.

El agua se vuelve roja.

Las serpientes de Fuego la abandonan por completo. El valor se le congela mientras maese Fiacco le da la vuelta y se prepara para embestirla por detrás. Kora chilla al sentir un desgarró. Escucha después el sonido húmedo de carne contra carne, y la lluvia y los truenos y los jadeos como el resollar de un caballo desbocado. Ella a cuatro patas, él a dos, clavando las uñas en sus caderas y vertiendo la barriga sobre su espalda.

Y solo le queda gritar mientras su padre la encula como a una oveja.

A Puño le han puesto una mano de hierro.

Ha sido el demonio.

La ha arrancado de un soldado y se la ha puesto, así que ahí la tiene, en su brazo. El mercenario estudia los dedos articulados que mueve a voluntad. Está sujeta con correas hasta el hombro y cosida a su piel. Abre y cierra el puño con rapidez, gira la muñeca en todos sus ángulos, los mismos que una mano humana. Podrá usar una espada. Su parte racional piensa que es buena idea, que es útil. Pero le da miedo.

—¿Puedes afilar tu espada con ella? —Asterkia sonríe.

Ahora Puño conoce su verdadero nombre. Sabe que es la esclava de un champtaliano, que la compraron por dos cobres; sabe que Chotacabras es el hijo del Rey Empalado, que Crodak también. Era el niño del experimento y ahora un demonio vive en él. Todavía no lo asimila. Se frota la frente. Ese demonio le sonríe cada vez que se cruzan porque lo sabe. Sabe que él mató a Crodak, que abandonó a sus hombres en la torre. Y le sonríe. El muy cabrón. Le sonríe y le pone una puta mano de hierro.

Puño lanza un grito agudo.

Esta vez el golpe le ha tomado por sorpresa. El oleaje embiste fuerte y toda la embarcación zozobra. Odia el mar, la arena pegada a su piel. No sabe nadar y se aferra a la borda con los dedos de su prótesis mecánica. Esa es la palabra que el demonio utilizó. Prótesis mecánica.

Cierra los ojos con fuerza.

Reza a los Ghyldif.

Palidece.

—Vomita fuera de cubierta.

—No estoy mareado. Quiero sentarme, apártate. No te rías, joder.

Asterkia lo deja allí y se dirige hacia Mëidar.

Al viejo lobo se le remueven las tripas cuando ellos hablan en lengua champtaliana. Solo reconoce una palabra. Solo una. Crodak. Puño aprieta los dientes. No puede decírselo. No puede mirarles a los ojos sin que la imagen del estómago estalle en sus retinas, flotando en un pozal, mientras escucha sus gritos y se lleva las manos a la cabeza. Se refugia en un rincón de la embarcación y guarda silencio. Es un estorbo para los champtalianos que faenan. Han plegado velas y el ancla yace bajo el mar. Esperan al amanecer. Ellos en silencio y Puño vomitando.

Los champtalianos recogen sus redes. Esos peces están muertos sin saberlo, y sacuden sus cuerpos porque es lo único que saben hacer. Igual que los champtalianos. Son unas putas sardinas. Aquella mañana Chotacabras hizo recuento; diez mil doscientos mercenarios y champtalianos, seis mil soldados de hierro y un demonio. Durante quince jornadas llegaron supervivientes en una riada interminable, casi todos de Phadag-Llungan y de Avacornis. Las noticias habían volado. Todos buscaban al champtaliano que desafió a la Voz. A Subikan, al hijo del Rey Empalado, a Chotacabras, a Pulgar, al Negro, a Neir. Demasiados nombres para la misma persona.

Cinco días atrás comenzaron los problemas.

Durante el amanecer cuatro mil mercenarios de la Voz formaron bajo la tormenta. Su frente abarcaba desde el asentamiento militar hasta Champtalion. Formaron delante de sus propias narices y ellos acudieron rápido a medio vestir. Puño recuerda la imagen de Subikan recorriendo arriba y abajo su línea de infantería. Se dejaba ver empuñando una falcata bajo la lluvia. Desafiaba a la Voz. A los Ghyldif. Cabalgaba arrogante sobre un caballo tan irreverente como su jinete.

El ejército enemigo era pequeño.

Cuatro mil mercenarios y dos mil soldados de hierro.

Subikan decidió esconder a sus hombres de hierro. Decidió no avanzar aunque su ejército los superase en número. Entre ambos frentes el lodazal se volvía profundo y sus hombres avanzarían despacio cuesta arriba. Estaban en desventaja. El ejército de la Voz tampoco se movía. Así que aguardaron durante una eternidad bajo la lluvia, hasta que el sonido de unos cuernos trajo medio centenar de mercenarios que se desplegaron frente a ellos.

El cabecilla paseaba rodeado por una corte de bufones. Llevaban un ganso con un palo clavado en el culo, que aleteaba y sacudía las patas. Brincaban

frente a ellos trazando círculos, con las rodillas en alto en una danza grotesca de ganso empalado. Tenían pelucas y vestidos de mujer y agitaban aquel ganso de un lado para otro. Trajeron músicos borrachos. Trajeron champtalianas y las violaron delante de todos.

Al ganso le pusieron una corona.

Le nombraron rey y después arrancaron su cabeza.

Arrojaron sus vísceras hacia Subikan. Los intestinos. El hígado.

Decían de los champtalianos que eran tercos, que eran duros como las rocas, que soportaban viento y lluvia, espuma y salitre y golpes de mar sin parpadear. Era cierto.

Cumplieron estoicos las órdenes de Subikan.

Un ejército que tildaban de indisciplinado.

Ojalá lo fueran.

Puño estaba harto de esperar, harto de Subikan y de su tío, y de los champtalianos que no respondían a la provocación. No podía soportar por más tiempo aquella situación. Tenía sueño, tenía hambre y los nervios crispados. Todos estaban furiosos y la Voz lo sabía. Puño deseaba que cometieran algún error, ellos o los otros. Pero nada sucedió. Cuando dejó de llover el ejército enemigo se retiró. Fue antes del amanecer y dejaron allí clavado al ganso con su palo. Abandonaron también a las champtalianas. Estaban muertas. Subikan en persona las enterró. Después de aquello solo quedó el aroma rancio de una batalla.

Y ahora da tumbos en un puto velero. Se enfrentó a la Voz de Avacornis y esta es su recompensa. Puño se asoma hacia la costa. Ve antorchas sobre una lengua negra y las hogueras del perímetro reflejadas contra el mar. El campamento se asienta muy cerca de Champtalion. Se les ríen en la cara. La Voz no muestra toda su fuerza pero los informadores de Subikan han entrado en su campamento. Han visto a la Voz, a sus hombres de hierro. Llevan tres días allí y ahora los esperan. De noche. En un velero bajo el temporal.

—Nos van a meter sus espadas —Puño balbucea—. Nos las van a meter por el culo.

—Seguro que te gusta —Mëidar ríe.

Una ráfaga violenta sacude la embarcación y el velero se escora hacia la izquierda. La espuma salpica su rostro como la saliva de un zamuri.

Un grito flota en la oscuridad.

Corren hacia estribor. Asterkia dobla su cintura sobre la borda y tira con

fuerza de una cuerda. Dos champtalianos se le unen, tres más hacen contrapeso en babor. Puño se asoma alarmado. Ve un bulto oscuro que chapotea y se hunde en el agua negra. Mëidar salta hacia el oleaje. Dos hombres más le siguen y desaparecen bajo la superficie. Puño busca con la mirada a Asterkia. Ya no está. Se golpea la cabeza con ambas manos, la de hierro y la de carne, mientras estudia la superficie oscura. Solo ve agua ondulada. El viento sopla fuerte y silba en sus oídos. Ellos continúan bajo el Azul sin que pueda hacer nada. Reza a los Ghyldif y se siente estúpido por hacerlo. Le falta el aire. No sabe nadar, no quiere morir. El velero se escora descontrolado a derecha e izquierda, con las jarcias tintineando y las cuerdas en tensión. El resto de la tripulación salta al agua. Puño permanece en la embarcación como un perro bajo la tormenta.

El velero se inclina de golpe, las olas saltan dentro y Puño chilla aterrado. Ve las entrañas del agua y sus dientes de espuma. La cuerda del ancla cruje, siente una embestida por la derecha que le hace caer. Gatea hacia el mástil y se abraza a él. El agua le salpica desde todas partes. Rueda hacia estribor, con las jarcias sobre su cabeza y la vela desplegándose. Se hundirá y será comida para peces. Una vez más reza a sus dioses de mierda. Sí. A ellos. Con sus mentiras. Sabe que nadie le ayudará. Está solo. Todos lo están. Les han engañado y ahora navegan sin rumbo.

—¡Va a escorar! —grita alguien desde el agua—. ¡Contrapeso a babor!

—¿Qué...?

—¡Al otro lado, siéntate ahí, no te muevas!

Asoman muchos brazos por la borda. Saltan tres hombres dentro. Otro par de brazos surgen por babor. Dos más por estribor y muchos más hasta completar diez personas a bordo. Nadie habla. Escupen agua, de rodillas unos y tumbados otros, mientras el Azul se les viene encima. Se ponen rápido en movimiento y cortan la cuerda del ancla. Puño siente el tirón de la vela. La embarcación salta sobre el oleaje y la madera cruje.

Los dos informadores permanecen arrodillados junto a Puño.

Dicen que mañana atacarán. Que tienen treinta mil soldados de hierro y cinco mil mercenarios. Que pagan diez oros a cada uno. Puño apoya ambas manos sobre la cubierta que brinca arriba y abajo. El vómito salta a su boca. No importa cuánto hagan, cuánto deseen, cuánto se esfuercen. Nunca vencerán. Pero los champtalianos sacan pecho y caminan de manera incomprensible hacia la muerte. Sin Ayantek, sin Ghyldif, sin Bendecidos ni Durmientes. Sin

vida después de la muerte. Solo gusanos con la promesa de un futuro mejor. Y ese futuro que les aguarda tiene muchos nombres, escritos con sangre sobre un patíbulo de huesos.

Subikan. Pulgar. El Negro. Chotacabras. Nèir.

El barco se hunde y Puño hará lo necesario para sobrevivir.

13

Subikan.

Es su nombre pronunciado por mil labios en un eco lento que recorre la llanura. El hijo del Rey Empalado sabe que es un sacrificio. Se le remueven las entrañas mientras ellos esperan sus órdenes.

Necesitan vencer.

Necesitan tiempo para la llave.

Necesita centrar la fuerza enemiga sobre él. En la figura de Subikan. Un desafío que pasea frente al enemigo con una capa roja a lomos de su corcel. Recordarán que decapitó a la Voz de Champtalion. Desearán aplastar a su ejército. Olvidarán a Yune y escapará de la ciudad mientras ellos luchan. Mysthael dice que hay una manera de vencer. Es la primera vez que un ejército se enfrenta a la Voz. La primera vez en mil años. Champtalianos y exiliados que lucharán por una tierra sin falsos dioses.

Debe centrarse.

Es Subikan y su ejército vencerá.

Estudia a los soldados a lomos de su corcel. A cada uno de ellos, recorriendo un frente de miradas hoscas y barbas crecidas. Hombres y mujeres dispuestos a morir. Debe infundirles coraje. Se incorpora sobre los estribos y empuña su falcata. Lanza un grito desgarrado. Le tiemblan las manos. Es el momento.

Los portaestandartes agitan con fuerza la señal acordada.

No hay discurso ni instrucciones de última hora.

Ya saben a lo que van.

El viento barre arena y les azota en la claridad de un amanecer húmedo. A su izquierda el Azul se ondula como una sábana tendida. A su derecha las montañas solo permiten avanzar en una dirección. Hacia adelante, en un frente

tan ancho como el del enemigo, que evitará una maniobra envolvente. Los soldados de la Voz avanzan despacio. El frente se extiende a lo largo de un kilómetro, con escudos y lanzas que se pierden en la distancia. Treinta mil soldados de hierro y cinco mil mercenarios organizados en unidades de infantería extendidas en profundidad. Protegen sus flancos con unidades mercenarias. Dos mil en su ala derecha, junto al Azul; tres mil en su ala izquierda junto a la cordillera.

Champtalianos y aliados aguardan en silencio mientras el enemigo avanza. El suelo retumba bajo sus pies y se extiende como una sombra oscura sobre la llanura. El pánico crece y muchos hombres huyen hacia las montañas. Subikan ordena sus muertes; dejan atrás sus entrañas abiertas, las cabezas separadas del cuerpo, la sangre que empapa la tierra muerta.

Una nueva señal de banderas al viento.

Mëidar levanta un brazo.

Los flancos de Subikan, mil en el ala derecha y otros mil en la izquierda, cargan a toda velocidad. Son los hombres de Fuego, señores de la utrukka. El ala izquierda está comandada por Asterkia y la derecha por Puño. Cruzan raudos la llanura. Se abalanzan contra los mercenarios de la Voz en cada flanco enemigo, como olas golpeando un acantilado. A tres kilómetros de distancia sienten la embestida. Escuchan los gritos, las espadas, la lucha.

Subikan ordena avanzar.

Mëidar distribuye desde retaguardia a la infantería champtaliana. Refuerza la zona central ya que será la más castigada. Sobre ella recaerá el peso de la batalla, el tiempo que deberán robar a la Voz. El éxito o el fracaso. Saben que ningún paraíso les aguardará, que serán pasto de gusanos. Pero limpiarán su honor con sangre y hierro.

—¡Adelante! —Subikan chilla—. ¡Más rápido!

La parte central avanza hasta conseguir una formación de media luna. Subikan supone que así frenará el avance del grueso del ejército enemigo. Un ariete de ocho mil soldados contra un muro de treinta mil. Quizás desorganicen su frente, tal vez retrasen la marcha. Sus hombres de hierro quedan atrás repartidos en ambos flancos. Sus comandantes aguardan instrucciones de Subikan; Meñique en el ala derecha y Corazón en la izquierda.

Las unidades de su lateral derecho avanzan demasiado rápido.

La formación peligra y Subikan galopa hacia ellos.

Deben mantener la formación de media luna con el ritmo de avance preciso,

como si se tratase de una coreografía multitudinaria. Su parte central es la más reforzada, los flancos apenas unas unidades de infantería.

—¡Uno, dos, uno! —Subikan marca el ritmo—. ¡Uno, dos, uno!

Los jefes de unidad y de centuria repiten esa cadencia mientras caminan con paso firme. Uno, dos, uno. Subikan no les abandonará, velará por ellos, morirá con ellos por su tierra. Uno. Dos. Uno.

Una lluvia de lanzas cae sobre la parte central de la formación. Llegan los primeros gritos. Devuelven lanzas hacia el enemigo. El intercambio se repite muchas veces hasta que se encuentran frente a frente, empujando los unos y golpeando los otros.

Las primeras líneas champtalianas ensartan con sus falcatas. Desde atrás empujan con hombros y escudos. Clavan los talones en el suelo y arrastran sus pies. Los soldados de hierro son imparables. El envite se repite en oleadas. Los caídos se amontonan bajo sus botas mientras el enemigo avanza y ellos retroceden.

Mëidar recorre la retaguardia.

—¡Avanzad!— les grita—. ¡Matadlos, matadlos a todos!

Champtalianos y aliados responden feroces, hombres y mujeres, enseñando los dientes por la intensa lucha. Cada enemigo abatido es sustituido por otro desde una masa interminable de soldados sin rostro ni nombre.

En la colina un portaestandarte agita una bandera roja. Desde el Azul, sobre un velero anclado, otro responde con urgencia. Mëidar y Subikan se reúnen en retaguardia. Intercambian frases apresuradas en su idioma natal. Los jefes de centuria observan preocupados y aguardan nuevas órdenes.

Subikan galopa colina arriba, hacia el campamento.

Mëidar grita desde retaguardia para mantener la formación, a galope sobre una montura enfurecida. No deben flaquear. Todo depende de ellos, de la infantería, de sus armas quebradas. Una nube polvorienta los envuelve. Cuarenta mil botas sobre tierra y arena. El sol está en lo más alto. Los escudos se vuelven pesados y las armaduras no transpiran. Tienen sed. Tienen calor. Continúan luchando sin tregua, mientras el ejército de la Voz avanza implacable y ellos mueren.

Subikan observa desde la colina.

Abre y cierra los puños.

Su formación de media luna ha perdido curvatura a lo largo de la mañana. Han retrocedido. Ahora dibuja una línea cóncava, con la parte central muy

debilitada, de unas pocas unidades que mantienen su posición. Valientes. Locos. Subikan lanza una maldición. La formación enemiga se ha amontonado en filas desordenadas que entorpecen su propia carga. Avanzan arrastrando tras de sí a más y más soldados que empujan desde atrás para romper la línea champtaliana.

Cada vez se aprietan más y cada vez ellos son menos.

Necesita ganar tiempo. Más tiempo.

Escucha a sus hombres de Fuego en una batalla encarnizada, contra los flancos de la Voz, envueltos en una nube de polvo. Los gritos son horrendos. Ve a sus soldados de Hierro con la orden de atacar o retirarse, inmóviles todavía, a ambos lados de la línea que están a punto de rebasar. Sus propios hombres retroceden al perder la formación de media luna. No podrán contenerlos por más tiempo. La llave no podrá ocultarse lejos.

Una franja peligra. Débil y menos gruesa, por donde la formación se puede romper. El ejército de la Voz entrará y dividirá a su ejército en dos. Será el fin. Subikan galopa colina abajo. Recorre la retaguardia a toda velocidad y se dirige hacia el centro del frente; allí donde la batalla recrudece, donde los muertos se amontonan. Salta del caballo. Todo se vuelve confuso cuando pone los pies en tierra. Huele la sangre. El sudor. La muerte. Sus rodillas tiemblan, la falcata resbala entre sus dedos. Muchas cabezas se vuelven hacia él y gritan su nombre. Tres sílabas, en un rumor que crece de boca en boca.

Su-bi-kan. Su-bi-kan. Su-bi-kan. Su-bi-kan.

Lo gritan antes de matar, antes de morir.

El hijo del Rey Empalado avanza entre sus hombres. Su presencia inflama corazones y da vigor a sus brazos. Subikan les insta a luchar, a mantener la posición, a no rendirse. Se vuelven fieros ante el enemigo que crece y arrolla como una tempestad desatada. Son champtalianos, son duros como las rocas del acantilado.

Lucharán contra el agotamiento.

Contra el calor.

Contra un enemigo superior, contra el polvo que entra en sus ojos y ahoga sus gargantas. Contra viento y marea, hombro con hombro, en una maraña confusa de soldados.

Subikan sabe que no aguantarán.

Ordena retroceder sin romper la formación.

Se retiran en bloque. Suben y bajan los brazos con un estruendo de espadas,

cada vez más lentos, más torpes, más pesados. A Subikan le cuesta respirar. La sangre cubre su ojo derecho y el barro se pega a las botas. Camina por encima de hombres y mujeres que caen como la cosecha de otoño. Continúa luchando con brazos entumecidos. Deben aguantar. La formación se romperá en ese punto. El más frágil. El más castigado. Sus hombres le miran y continúan luchando. Mueren mientras el sol cae de pleno sobre sus cabezas. Dejan atrás un campo sembrado de cuerpos.

El hijo del Rey Empalado se tambalea.

Arranca un cuchillo de su costado.

Lo mira sorprendido.

Contempla la sangre que gotea desde el filo.

Siente el silencio que le rodea, quebrado por gemidos de agonía y golpes de espada. Siente miradas que le vigilan, asustadas. Subikan apunta con su falcata hacia el frente. La batalla continúa. Pierde sangre que gotea por su pierna y pronto desfallecerá. Pero debe luchar.

Tiempo. Tiempo. Tiempo.

Golpea con la empuñadura, escucha un crujido de huesos rotos. Una mujer de hierro cae al suelo. Bloquea un nuevo ataque. Su brazo se mueve lento, el escudo pesa. Lo arroja al suelo. Toma otra falcata y lucha a dos manos. Es ambidiestro como su padre. Corta aire y carne, hueso y metal. A su oponente le falta un brazo. Retrocede. Le empujan desde todas partes. No hay sitio. Un soldado de hierro cruza el frente. Subikan busca hueco y se prepara. Aquella mole corre hacia él y Subikan flexiona las rodillas.

Una falcata corta el vientre, la otra se incrusta en su clavícula.

Los intestinos se desparraman. Le llega el hedor. Sangre. Jugos gástricos. Desde atrás le embisten y Subikan pierde el equilibrio. Otro monstruo de hierro se abre camino. El hijo del Rey Empalado clava una rodilla en el suelo, hunde su arma hasta la empuñadura. Más vísceras sobre él. La falcata queda atrapada en su interior podrido, con tubos y engranajes que bombean sangre. Arrebata la espada del monstruo mientras sigue con vida.

Se incorpora desorientado.

Tropieza.

Cae sobre un soldado champtaliano con el vientre abierto y las costillas asomando. Suplica una muerte rápida. Subikan aprieta los dientes y le corta el cuello. Solo es carne, solo eso.

Subikan camina a trompicones. Por cada enemigo abatido surgen tres más.

La sangre entra en sus ojos. Resbala con cada paso. Le empujan por la derecha, por detrás. Un cuerpo muerto cae sobre él. No hay espacio.

Cada vez son más los soldados que cruzan el frente.

Hay charcos rojos, fango rojo, cuerpos mutilados y vísceras y hombres y mujeres arrastrándose en agonía. Sus gritos es lo único que Subikan escucha. Por toda la llanura. El estallido de espadas contra espadas. Viento y arena castigándoles sin tregua bajo un sol implacable.

—Ha caído —le dice alguien.

Subikan se gira, una mensajera cojea hacia a él.

—Un flanco ha caído.

El hijo del Rey Empalado endereza la espalda.

—¿Cuál?

—No lo sé... nadie confirma.

—¿Nuestros hierros están en posición?

—Sí.

—Regresa, informa.

La mensajera salta sobre su montura y ondea una bandera verde. Cabalga a través de la multitud arrollando a enemigos y amigos. Subikan la observa mientras se aleja y el clamor de la batalla continúa. El hedor y los gritos se vuelven insoportables. Visualiza al jinete galopando colina arriba, ondeando un trozo de tela desgajado en jirones ensangrentados. No puede dejar de pensar en aquella bandera. Han utilizado la tela de un vestido, la han cosido. Ahora está destrozada pero se agita al viento. Se imagina que responden a lo lejos y agitan banderas rojas desde sus posiciones. Mujeres todas. Nadie las quería pero necesitaban manos dispuestas a matar, a morir, a dejarse la piel. Todo eso lo ve, en su mente confusa paralizada por el delirio.

Subikan cae de rodillas y se lleva una mano al costado.

No puede más. No aguantará.

Se le nubla la vista.

—¿A dónde vamos?

—Lejos. Muy lejos.

—¿Hacia dónde?

—No lo sé.

Yune y Mysthael caminan deprisa entre las ruinas de Champtalion. El ejército de Subikan se ha puesto en movimiento y toma posiciones. Mysthael lo ha visto desde la torre. Ha esperado a la primera carga de infantería. Es el momento. Ahora deben abandonar la ciudad por el subterráneo y esconderse. Mysthael dice que la batalla liberará gran cantidad de utrukka. Dice que conseguirán tiempo para ella, para que pueda escapar, para que Mysthael desarrolle su plan maestro. Yune no comprende nada. El demonio le dijo a Subikan que debía vencer, que la victoria sobre Ayantek dependía de ellos. Pero van a morir.

—Escúchame —susurra el demonio—. No hablaremos con nadie, no comeremos ni dormiremos hasta que yo lo diga. ¿De acuerdo?

—Vale.

—Estamos en guerra.

—Vamos a perder y la Esfinge me encontrará. Morirá también toda esa gente. Los que son viejos y los que están naciendo. Los que llevan armas y los que no. Todos ellos.

—¿Qué...?

—¿Para qué has entregado a Kora?

—No la he entregado... ¿Por qué dices eso?

—¡No lo sé!

Yune corre tras Mysthael mientras el tiempo escapa como arena entre los dedos. El demonio habla solo. Se pregunta si Yune estará defectuosa, si

funcionará después de mil años. Habla sobre flujos de energía y polaridades invertidas. Sistemas de seguridad y comandos ocultos. Mysthael toma a Yune por un brazo y dibuja símbolos sobre su piel. Serán sus nuevas directrices. Dice que no podrá verificar la integridad de su código fuente. Que no tiene tiempo. Que deben correr. Y eso hacen. Correr entre las ruinas de Champtalion. Ella sin comprender. Él sin mirar atrás.

Yune se detiene.

Algo en su interior le dice que lo haga.

Se arrodilla entre las malezas. Hay hombres de hierro junto a la trampilla que les conducirá al exterior. A Mysthael le tiemblan las manos. Yune sabe que el demonio tiene la fuerza de un niño. No podrá luchar ni protegerla. Lo sabe porque es la llave y comprende muchas cosas. Pero su única entrada al subterráneo está bloqueada por tres soldados de Phadag-Llungan y no podrán enfrentarse a ellos.

Solo tienen una oportunidad antes de que el enemigo remueva cada piedra de Champtalion en su busca. Así que deben continuar con lo planeado. Los tres soldados aguardan inmóviles pero ahora no son ellos quienes le preocupan. Yune ha reconocido una figura enorme entre las columnas. Tira de una mujer maniatada y otea a su alrededor. Es ella. Es él. Un escalofrío recorre su cuerpo. Maese Fiacco se encuentra allí con la Esfinge.

Yune escapará. Se arrastrará bajo los espinos, es pequeña y ágil y no la verán. Alcanzará uno de los agujeros de la muralla y saldrá por allí. Solo es una niña. Nadie reparará en ella porque así se ha ocultado durante mil años. Es la llave. Es Yune. Siempre escapa y nunca muere.

Pero ahora saben que es una niña.

Siente una mano aferrada a su tobillo. Mysthael la sujeta con fuerza. Le ordena que se quede quieta. Que no corra. Que no se mueva. Yune forcejea. La Esfinge está cerca. Siente la utrukka removiéndose en su interior, buscándola a ella para romper el sello de contención. Ella. La llave. Yune se quiere escapar mientras el demonio aferra su tobillo con los dientes apretados. Yune chilla con voz aguda. Está en su código fuente y ahora en su brazo con símbolos ocultos. Debe huir. Lejos. Ahora.

A través del suelo siente una vibración que trepa por los pies. Mira hacia atrás con los ojos muy abiertos. Se le eriza el vello de la nuca. Pisadas. Son pisadas que se acercan ligeras como el viento. Mysthael asoma la cabeza por encima de las malezas. Yune está a la vista de todos. Chillando y agitando los

brazos como la lombriz de un anzuelo. Kora emerge entre las ruinas. Maese Fiacco camina tras ella con cinco soldados.

La Esfinge es el pez. Ella, el anzuelo.

Kora tropieza buscando a la llave. Tira de una soga atada al cuello y husmea como un sabueso. Mastica las hojas que Yune ha tocado. Lame la tierra que Yune ha pisado. Yuuune, gruñe. Yuuune, aúlla.

La niña corre sin mirar atrás.

Mysthael va tras ella. Hace ruido entre las malezas. Lloro como un niño pequeño. Yune debe dejarlo atrás. Seguirán su rastro. Corre más rápido que nadie porque nunca se cansa. Se oculta entre la luz tamizada de unos edificios. Aguarda en silencio. Necesita orientarse. Sabe llegar a cualquier lugar con solo mirar al sol. Conoce los pasadizos subterráneos. El desierto. Cada rincón de las tres ciudades. Su mente traza mil trayectorias de escape pero se desvanecen todas. Algo no va bien en ella. Le escuece el brazo y los símbolos que Mysthael ha dibujado se remueven. Le llegan sonidos desde atrás. Malezas y hojas removidas. Salta hacia el hueco de un edificio. Escucha chirridos de metal.

Traga saliva.

Aprieta muy fuerte las mandíbulas.

Un aullido quejumbroso acorta la distancia tras ella. Yune toma una calzada y dobla la esquina para adentrarse en los callejones. Arrastra sus manos por la pared, por el suelo, por los peldaños de una escalera interminable. Está agotada. Por primera vez en mil años su cuerpo no funciona bien. Sabe que es por la Esfinge. Por su hambre de utrukka. Al final de la curva la ve correr a cuatro patas. Yune se dirige hacia la escalera que comunica una vía principal con otra, trepando sobre la colina.

Kora salta por los escalones husmeando suelo y pared. La escalera está flanqueada por edificios sin tejado y árboles en sus entrañas. La llave solo puede correr en una dirección. Hacia arriba. Se queda sin aire. Sin fuerza. Sin orientación. La Esfinge trepa rápido por los peldaños arrastrando la cuerda, libre de sus captosres, con llagas y heridas por todo el cuerpo. Yune arrastra los pies escalones arriba. La utrukka abandona su cuerpo. Desintegra sus músculos, se rompe con cada zancada como una cuerda deshilachada.

Tropieza y cae de bruces.

Kora se abalanza sobre Yune.

Ruedan ladera abajo y se enredan con la cuerda. A Yune le sangran las

manos. Chilla aterrada. Sus heridas no cierran. Se aferra a una rama y patalea contra la Esfinge. No se dejará capturar. Nunca. Jamás. La rama se rompe. Caen una vez más arrastrando piedras y tierra. Siente dolor. Siente el sudor que corre por su cuerpo y la sangre a través de sus venas. Siente que todo se vuelve estático, que el aire pesa más, que no llega a sus pulmones. Abre los ojos. Ve al demonio apresado por los soldados de hierro. Escucha a Kora pronunciando su nombre y se escucha a sí misma pronunciando el nombre de Kora. Después llega la oscuridad.

Es una champtaliana anónima.

Se ofreció voluntaria para hacer la señal.

Subikan dijo que todo dependía de ellas, que las necesitaba. Ninguna está instruida en el arte de la lucha pero se enfrentarán a la Voz. Así que esa champtaliana anónima aguarda en su puesto de la colina, bajo el sol, aferrando con fuerza la tela amarilla del estandarte. Era el vestido de su hermana. Es lo único que conserva de ella.

Maldice a la Voz y sus ofrendas para Ayantek.

Maldice a los Bendecidos y a su Don. Jamás se arrodillará ante nadie.

El ala derecha de la Voz ha caído pero nadie lo confirma. Ningún estandarte se agita desde allí abajo. Ve estelas polvorientas y dispersas que dan caza a mercenarios desertores. Ojalá les maten a todos. Ojalá pudiera consumir Fuego y estar allí abajo, matándoles, como hicieron con su hijo. Se estremece nerviosa al escuchar los gemidos de agonía. Mira hacia el ala izquierda y ve que allí continúan luchando. Una nube de polvo delata la batalla, los gritos evidencian una carnicería.

Intenta infundirse valor pensando que lo hace por su pueblo. Por su tierra. Por Champtalion. Subikan en persona habló con ella. Le explicó que él no podría ver nada desde su posición, que sería sus ojos. Le ordenó que ondease el estandarte cuando las dos alas hubieran caído.

Las dos.

Fue claro en ello.

Pero la espera resulta insoportable

Asterkia ríe como una loca. No está vestida. El Fuego le da calor, la coraza entorpece su movimiento. Le gusta causar terror y desconcierto. Una mujer desnuda con piernas de hierro. Un monstruo. Una quimera. Muchos Fuegos la han imitado y se han arrancado la ropa. Son mil en total. Mil Fuegos sin nada

que perder.

El ala derecha de la Voz les duplica en número pero ninguno ha tomado utrukka. La Voz lo prohíbe. Vio lo que sucedió en Avacornis, vio a los Durmientes perder la cordura. Sabe que si su ejército consume no distinguirá amigo de enemigo. Subikan asume el riesgo y por ello les ha enviado lejos del frente, a luchar contra los flancos. En cualquier momento sucederá. Perderán el control. Se matarán entre ellos. Por ello deben darse prisa.

Dicen que son como zamuris.

Que son consumidores de Fuego y marginados.

Nadie los desea cerca, pero todos los quieren en su bando.

Y Asterkia debe cumplir las órdenes de Subikan mientras pueda.

Un dolor intenso recorre su hombro. Se gira despacio hacia el incauto que la ha golpeado. Asterkia lame el corte de su brazo como un gato de ojos brillantes, recorriendo la piel con su lengua. Cualquiera huiría sin mirar atrás, muy lejos, hacia el Azul o hacia las cloacas de Champtalion. Pero aquel mercenario de la Voz juega a ser un héroe y los héroes siempre mueren. Lanza un estoque hacia Asterkia. Después tiene la cabeza del revés. Las costillas hundidas. El corazón fuera.

Asterkia se incorpora desorientada. Por todas partes encuentra cuerpos sobre charcos de sangre. Escucha voces confusas. Espadas y golpes y gritos. Ve a sus Fuegos dejar atrás regueros de muertos.

El destello de un recuerdo la asalta.

Se lleva una mano a la cabeza.

Recordar duele.

Cuando Subikan dio la señal penetraron en la formación como un ariete. Sus ojos ardían entre el polvo y no necesitaron espadas ni armaduras. Iban desnudos. Aullaban como salvajes. Muchos mercenarios de la Voz huyeron con la primera carga y la formación se rompió. Se dividieron en dos grupos, castigaron el frente y los flancos en ataques sucesivos. Una y otra vez, primero un grupo y después el otro, con envites y mercenarios agonizando. Los gritos se extendían como fuego sobre hojarasca.

Asterkia sacude la cabeza.

Piensa en el ahora. En la batalla.

En el objetivo que no consigue recordar.

Las cargas y retiradas continúan en una mañana interminable bajo el sol. A los hombres de Fuego no les afectan las inclemencias del tiempo ni el

agotamiento. Son menos en cada incursión pero cada vez son más feroces. La utrukka se consume rápido. Ahora tienen hambre, después morirán sin el antídoto. Así que despedazan mientras pueden y causan muchos heridos entre los mercenarios de la Voz. Su comandante ha caído. Eso dicen. Quizás alguno de sus hombres lo esté devorando. Muchos se han alejado arrastrando cuerpos. Hunden sus cabezas entre las vísceras y mastican.

Asterkia decide que el momento ha llegado y se dirige hacia el otro grupo que aguarda cerca. Intercambia frases con su segundo al mando. Tres gruñidos y dos cabezadas para trazar un plan. Atacan todos juntos.

Desnudos y salvajes.

Los mercenarios de la Voz rompen la formación. Huyen hacia el Azul o hacia las colinas. Sus gritos, cuando son capturados, se escuchan durante mucho tiempo. Asterkia mira a su alrededor. No encuentra a la Voz y eso le preocupa. La había visto en la retaguardia rodeada por sus mejores soldados, pero ha desaparecido. Tropieza contra una champtaliana. Es una de las mensajeras, casi una niña. Tiene la piel negra y el cabello trenzado. Poco después tiene las vísceras fuera. Asterkia aparta el estandarte y se arrodilla sobre ella. Tiene hambre.

La portaestandarte anónima aprieta sus dientes.

Continúa esperando la confirmación del ala caída, allí abajo.

No ve ningún estandarte agitándose por más que agudiza la vista.

El ejército de la Voz ha dejado muy atrás a sus flancos. No distingue a los hombres del Puño, no sabe lo que sucede bajo aquella nube de polvo. Vuelve a mirar hacia el frente de Subikan. La formación de media luna se ha invertido y ahora es una franja cóncava. Retroceden despacio. Los soldados de hierro empujan en una masa informe. Sus placas metálicas brillan al sol. A ambos lados, adelantados con respecto a los champtalianos, reconoce a los soldados que Mysthael despertó. Continúan en su posición original, inmóviles pese a todo lo que sucede alrededor.

Se pregunta por qué no atacan ahora.

Se va a romper el frente y están allí petrificados.

Puño ya debería haber terminado. Aprieta con fuerza la tela amarilla y enjuga el sudor de su frente. Tiene la lengua hinchada, la garganta seca, la piel ardiendo bajo el sol. Un enjambre de moscas lame sus labios cuarteados pero

no se moverá de allí. No lo hará. Esperará.

El tiempo se agota y no recuerda lo que debe hacer.

Asterkia se inclina sobre una champtaliana. Se la está comiendo. Dirige sus ojos hacia la colina. No sabe por qué. Se golpea la frente y las imágenes saltan a su cabeza. El recuerdo está ahí, en algún lugar.

Ve a Subikan con la barba crecida y con ojeras.

Recuerda sus dedos entre los suyos.

Aquella disculpa sin palabras.

No debió consumir Fuego aquel día. Estaba embarazada. Mató a su hijo. Al suyo y al de Subikan. Se le murió en el vientre sin conocer siquiera el calor de un abrazo. Mëidar se lo arrancó con un cuchillo, como si fuera una yegua, sobre paja húmeda y mordiendo un trozo de madera. Debió dejarla morir. Debió enterrarla con su bebé podrido en las entrañas. Pero no lo hizo. Esta vez no les defraudará. Ni a Mëidar ni a Subikan. Hará lo imposible. Neutralizará a los flancos de la Voz. Luchará contra el Fuego, controlará sus impulsos. Su dolor. Su rabia. Por los Keth-Naya. Por su familia. Ellos compraron a una niña de piel blanca con el corazón negro. Se lo debe. Por aquella oportunidad y por todas las que vinieron después.

Mira hacia sus Fuegos.

Corren dispersos por las colinas.

Asterkia arruga la nariz y se lame los dedos manchados de sangre. No recuerda su objetivo. Ha vuelto a olvidarlo. Se incorpora. El ala izquierda debe caer. Eso es. Agrupar a sus hombres. Luchar. Vencer.

La champtaliana en su pequeño trono vigila impaciente.

Los del ala derecha se reagrupan.

No sabe lo que eso significa.

Un alarido la sorprende por debajo de su atalaya rocosa. Se le hiela el corazón. Subikan aguarda la señal y no debe abandonar su puesto. Se asoma con cautela. Ve un cuerpo destrozado y una sombra inclinada sobre él. Intestinos. Sangre. Se le escapa un grito de horror y reza para que aquel monstruo no la haya escuchado. Cierra los ojos. No sabe qué otra cosa hacer salvo correr. Pero le tiemblan las rodillas. Debe tranquilizarse. Pensar. Quizás si desciende por la pendiente escarpada consiga escapar. Sí. Eso hará. Es

buena escaladora.

Abre los ojos. No está.

Ve un brazo a medio devorar rodando ladera abajo. Pisadas rojas en su dirección. El eco de una risa. Ojos en llamas.

Los ochocientos Fuegos del ala derecha corren rápido y en silencio. Trazan un arco en la retaguardia enemiga y dejan atrás una estela de polvo. Asterkia divide a sus Fuegos en dos grupos; setecientos hacia retaguardia y el resto hacia el frente con ella a la cabeza. Buscarán a Puño. El ala izquierda debe caer. El ala izquierda. Eso es. Lo olvida y lo recuerda.

Asterkia detiene el avance y aguarda.

Los mercenarios de la Voz no vigilan su retaguardia.

Sus hombres cargan. Escucha los gritos. La carrera desordenada de muchos pies. No podrán organizar sus defensas a tiempo y la barrera de escudos saltará en pedazos. Sus Fuegos son rápidos, causarán desconcierto. Escucha satisfecha el estallido de lucha. El grupo de Asterkia se pone en marcha y rodea el lateral derecho de los mercenarios. Siente el miedo que se extiende por el grueso enemigo, hacia adelante, tan rápido como ellos rodean el ala. Los mercenarios se giran en desorden para hacer frente a la nueva amenaza, pero ya se han retirado y atacan desde el lateral izquierdo.

De nuevo repiten la misma estrategia.

De nuevo se dividen en más grupos y atacan veloces desde distintos puntos. Una y otra vez, en una riada interminable de incursiones y retiradas. Dejan regueros de sangre y cuerpos mutilados. Arrancan sus cabezas, las arrojan hacia el grueso enemigo. Solo con sus manos. Sin armas. Sin protecciones. Enloquecidos. Salvajes. Monstruos.

Aúllan en cada ataque.

Imitan a los zamuris con sus gritos agudos.

Los mercenarios de la Voz entran en pánico. Se rompe la formación. Los Fuegos abren una brecha en el lateral y otra en la retaguardia como gusanos horadando el corazón de una manzana. Pero reaccionan deprisa. Asterkia escucha las órdenes y les ve organizarse. Se preparan para cargar hacia el frente. Hacia donde ella se dirige.

Corre a toda velocidad.

Cuando llega se queda mirando con la boca muy abierta.

Los Fuegos de Puño no están atacando. Escarban en la tierra y lamen el suelo mientras dos mil mercenarios de la Voz forman frente a ellos. Asterkia sabe que podrán escapar atravesando su frente disperso. Se reagruparán después y atacarán a Subikan desde retaguardia, cuando ellos mueran sin el antídoto. No lo permitirá. El grupo de Asterkia corre hacia los Fuegos de Puño. Deben despertar en ellos la lucha, la caza, el odio. Maldice a Puño. Ha escapado. Lo sabe, lo siente entre las costillas. Novecientos carroñeros levantan sus cabezas como las gallinas de un corral, alarmados por el retumbar del suelo, por los gritos y los Fuegos que irrumpen. Miran confusos hacia el ejército de la Voz. Ven la carga. Recuerdan. Comprenden. Más carnaza, más sangre y carne y muerte. La misión. Subikan. Los Ghyldif y Ayantek y los Bendecidos de pollas bendecidas.

Se incorporan en silencio con los brazos goteando sangre.

Se despojan de armas y humanidad.

Corren hacia la batalla.

—¿Qué te han prometido? —pregunta Mysthael.

Emeyroch devuelve la mirada al demonio y sonrío.

Acerca su rostro al suyo y Mysthael observa las gotas de sudor que resbalan por su frente. Emeyroch se frota la cabeza rasurada, oscura por el cabello que vuelve a crecer. Se incorpora contrariado por la textura rasposa de su cuero cabelludo.

—No consigo esconder el hedor —dice—. Ni siquiera con aceite de vainilla. Cuando sea Ghyldif esto no sucederá. Mi cuerpo será puro.

Mysthael lanza una carcajada.

—¿Te resulta divertido, demonio?

—A la Voz no le gusta el mal olor, ya lo sabes.

Emeyroch retrocede unos pasos, con los ojos muy abiertos, la túnica agitándose al ritmo desordenado de su respiración. Se sobrepone rápido y estira los labios en una sonrisa, mostrando la punta de la lengua en gesto viperino. Mysthael sabe que la Voz está de camino.

—Viviré en Ayantek.

—Tú y todos los demás, cuando el recolector de bioenergía se active. Vosotros lo llamáis utrukka. Si la encierras en un condensador, retiene los recuerdos de una mente. Pero todo eso ya lo sabes, Emeyroch; está en el *Códice Rojo*.

—Te agradezco que me lo mostraras, querido. —Le da unas palmaditas en el hombro—. Eres un buen demonio, en serio. Hablaré en tu favor y quizás la Voz sea piadosa contigo.

—Apesta a coño... ¿Te follas al recolector o a la llave?

Mysthael ríe cuando Emeyroch corre hacia la palangana. Levanta la túnica y se frota el pene con jabones perfumados, después vuelve a cubrir su cuerpo

con esa tela de seda. Blanca. Inmaculada. Al demonio se le retuercen las entrañas.

Trece mil millones de muertos.

Nada ni nadie le harán olvidar aquel día.

El día en que el recolector terminó con su civilización.

Les despojaron de todo para transformarlos en un cultivo de bioenergía.

Ganado, eso es lo que son. Un recurso energético. Mysthael conoce la existencia de veintidós granjas dispersas entre las estrellas, en los confines del universo, enviando ininterrumpidamente bioenergía hacia Ayantek. Para los Ghyldif y su opulencia. Y aquí les han adorado durante mil años.

Trece mil millones de asesinatos.

Trece mil millones y nadie escuchó a los demonios.

—¡Tú! —Emeyroch se dirige hacia uno de los soldados—. Las palabras del impío rezuman veneno y pus. Arráncale la lengua, que la Voz no escuche sus blasfemias.

El demonio se arrastra por el suelo. No podrá soportarlo. El dolor. Otra vez. Una garra lo apresa y todo se le viene abajo. Piensa en los trece mil millones. Piensa en ellos porque no lo quiere olvidar, porque en el mundo incorpóreo todo se vuelve insustancial.

Mysthael sacude la cabeza a un lado y a otro. Se le acercan unos dedos articulados para abrir su boca. Siente un crujido, el chasquido de los huesos, el tirón. Chilla mientras aquel ser desgarrar lengua y músculo y huesos. Sus dientes vuelan en todas direcciones como perlas rojas. Se ahoga en su propia sangre. Observa su mandíbula con la lengua sobre un charco que empapa la tierra. El calor del sol cae sobre su costado izquierdo y siente pisadas que se aproximan. Los sonidos se vuelven huecos en su cabeza. Huecos y lejanos, mientras escucha el clamor de la batalla como el pulso lento de un moribundo. Intenta mover la cabeza. No puede. Quizás tenga el cuello roto. Los pies de la Voz avanzan despacio frente a sus ojos.

Cierra los párpados.

Van a cosechar tal y como está programado.

Mysthael les verá morir si el código de Yune resulta defectuoso.

Sabe que con el tiempo la civilización volverá. La verá resurgir muchas veces sin que nadie escuche sus palabras. No creerán en él. Es un demonio. Será la abominación que intentó cambiar el sistema. Que lo intentará una y mil veces, con una y mil llaves que construirá de nuevo. Codificará a los

recolectores para que no puedan cosechar. Fragmentará su código fuente para crear otras Yunes y los Ghyldif no se lo podrán impedir. Diseñó la llave cuando formaba parte del proyecto Ayantek. Era un sistema de seguridad oculto que ideó cuando descubrió aquellas granjas de bioenergía. Con la llave, Mysthael poseía el control sobre la activación del recolector. Se transformó en una amenaza. Lo mataron.

Y ahora es el momento.

Ejecutará su plan, activará al recolector.

Recuerda cuando se lo entregó a Emeyroch.

Cuando se dejó torturar para confesar el verdadero aspecto de la llave.

Cuando permitió su captura, cuando engañó a Yune. Ella pensaba que iban a escapar.

Aquel encuentro no fue casual, sabía perfectamente dónde se ocultaba el profesor de anatomía.

Recuerda también el sello que Jennah realizó sobre Kora. Mysthael dibujó las directrices con símbolos cuneiformes en el *Códice Rojo*, cuando descubrió la nueva identidad de la Esfinge. Años atrás dejó que encontrasen el libro bajo la torre de Avacornis. Ellos dos, los más poderosos, Dalcido y Emeyroch. Jennah intentó destruir al recolector. Emeyroch quiso destruir el sello. Ambos fracasaron y quizás ahora Mysthael fracase con su llave.

Escucha a Yune gritar.

Todo depende de su pequeña creación.

De su pequeña creación y de la batalla. De la victoria con el ejército de Subikan. De la gran cantidad de utrukka que se está liberando, producida por los soldados de hierro al morir. En algún momento se invertirá la polaridad del flujo. En algún momento sucederá el cambio. En su mente flotan palabras sin sentido que se pierden en un lugar donde ya no hay dolor. Todo se vuelve insustancial, como la niebla en una tarde de invierno, que se desvanece poco a poco en el ocaso del tiempo.

Yune palpa la pared dentro del laberinto pero ya no tiene manos. Es el programa residual de la llave; se comporta como si poseyera cuerpo. La niña avanza a trompicones en la oscuridad y deambula sin rumbo. Todavía cree que debe escapar del recolector. Mysthael le implantó esas instrucciones y ella luchará hasta el final. No se dejará atrapar. Huirá. Durante mil años ha cargado con la salvación de la humanidad. Siempre entre las tres ciudades dentro de un laberinto sin fin. Prisionera dentro de una granja. Invisible entre Durmientes y Bendecidos.

Cae de rodillas.

No soporta por más tiempo la carga.

Se mira las manos translúcidas y no comprende lo que sucede.

Los dibujos de su piel saltan a la pared, al suelo y al techo. Miles de millones de datos escapando hacia todas partes. Sus algoritmos irrumpen en el recolector y un temblor recorre el laberinto. Se compila la información. Se modifica el código fuente. Las directrices cambian y se desplazan paneles móviles. Muestran a Yune la furia visceral de Kora. Su madre la condenó a una vida de humillaciones. Permitted que su padre se emborrachara, que la golpeará, que maese Fiacco la violara con su polla de muerto. Y Jennah no hacía nada. Nadie en la escuela lo hacía.

Yune tiembla y aprieta los puños.

Lanza un grito desgarrado que se extiende a lo largo y ancho del laberinto, en pulsos magnéticos que hacen vibrar el campo tridimensional. Estallan burbujas y llueve fuego. La oscuridad se transforma en magma enfurecido. Yune permanece en el epicentro mientras todo se desvanece a su alrededor. Las nuevas directrices desintegran a la llave en rescoldos humeantes.

Se abre una fisura por donde entra luz.

Kora parpadea deslumbrada.

Regresa el dolor físico bajo un cielo cubierto de gaviotas.

Regresa el zumbido de los insectos alrededor.

Regresa la presencia de Emeyroch.

Regresa el miedo.

Miedo.

Kora lanza un grito y se arrastra lejos de la Voz, que posaba una mano húmeda sobre su espalda. Esa cosa sonrío y muestra dientes afilados. Hay otra a su lado. Dos Voces. De Avacornis y Phadag-Llungan. Hablan a la vez y el timbre disonante de aquellos seres le produce náuseas.

Se siente enferma.

Alguien camina a su alrededor y dibuja un círculo en torno a su cuerpo. Yune yace a su lado. Cinco moscas revolotean sobre sus ojos abiertos. Siente los corazones de esos insectos palpitando, sus alas arriba y abajo removiendo el aire que las mantiene en vuelo. Escucha a las lombrices perforando la tierra. El masticar rasposo de muchas mandíbulas. Ácaros. Escarabajos. Larvas sin ojos. Kora quiere gritar pero no puede. Sus lágrimas gotean sobre la arena y desaparecen en un siseo. El sonido es atronador.

Huele a sangre, a heces y a muerte.

Se muerde un brazo, devora su propia carne.

Emergen serpientes de fuego bajo la piel. Horadan sus entrañas. Destrozan sus pulmones. Kora lanza un aullido salvaje y encorva la espalda. Se arranca el vestido. Hunde los dedos en el vientre. Está ahí dentro, el Don, debajo del ombligo, debajo de los huesos. Se le deshace el cuerpo como cordero demasiado cocido. Los músculos se desprenden de los huesos. Las vísceras se desparraman en una masa hirviendo. Ve a Yune calcinada. Ve el despojo de su propio cuerpo mientras se separa de él.

Kora flota sobre ceniza arremolinada.

Sus pies rozan el suelo y permanece suspendida en el aire. Su cabello es de fuego. Sus ojos arden con el color de la sangre. Tiene hambre y sed y sabe de lo que se debe alimentar. Abandona el círculo trazado en el suelo. Nada la puede retener. No tiene carne ni hueso pero se mira las manos.

Alza un brazo que dirige hacia aquellos seres.

Ellos serán los primeros. Ellos. Como su madre. Podridos por dentro.

Cierra un puño que no es de carne y las dos Voces se desploman como cáscaras de piel sin hueso. No emiten sonido alguno. Yacen inertes con sus bocas abiertas por la sorpresa. Bocas mentirosas, agujeros negros e infectos de arañas. Siente asco por ellas. Por las Voces. Por la humanidad. El viento

barre sus restos y Kora observa en silencio. Tantas promesas sobre dioses falsos, tantas ofrendas para alimentar a los Ghyldif mientras ellos pasan hambre y mueren. Ahora las Voces son un despojo que ni siquiera los zamuris profanarán. Y lo ha hecho ella. La hija Durmiente de un Bendecido. Antes fregaba platos y limpiaba sangre. Eso es lo que va a hacer ahora.

Limpiar de escoria el planeta.

Alguien se esconde entre los arbustos. La imagen de un rostro empapado en sudor asalta al recolector. Ese mismo rostro visitaba su dormitorio, la buscaba por los pasillos, en el laboratorio, en la cocina. Después llegaban los golpes de carne contra carne, sobre una mesa o contra un saco de patatas, mientras ella suplicaba para que no le hiciera daño y todos miraban hacia otro lado.

Kora sonríe a Emeyroch con labios dibujados en llamas.

Los arbustos más cercanos arden.

—Hola papá —crepita—. Vengo a por ti.

La champtaliana corre ladera abajo para avisar al campamento. Lleva consigo el estandarte y lo abraza como si fuera su hijo. Jadea por el esfuerzo, el vestido traba sus piernas y resbala sobre piedras sueltas. Solo la separan unos metros. Les avisará y regresará a su puesto de vigilancia. Es peligroso que ese monstruo ronde cerca.

Se detiene en seco.

Lo ha escuchado. Está segura de ello.

El mismo sonido, el de huesos rotos. Se le eriza el vello de la nuca. Gatea entre las rocas. Asoma despacio la cabeza y vigila el campamento, donde Subikan y sus comandantes pasaron la noche anterior. Distingue tiendas de lona y rescoldos humeantes. Ve cuerpos dispersos sobre charcos oscuros, vísceras y caminos de sangre por donde les han arrastrado.

Siente movimiento a su espalda. La observan desde cerca. Escucha risas escondidas en el viento. Algunas piedras ruedan ladera abajo, muy cerca de ella, junto a su mano. Pisadas por la derecha, por la izquierda. Una sombra emerge entre las malezas y desaparece tras una roca.

—¡Corderaaa!

El eco escupe esa palabra grosera y la champtaliana se incorpora de un salto. Aprieta fuerte el estandarte, sus rodillas tiemblan. No puede evitar que las lágrimas asomen a sus ojos. Le llega el clamor de la batalla. Escucha gritos de agonía inundando las colinas. El retumbar del suelo. Falcatas contra espadas. Debería estar en su puesto de vigilancia.

Asterkia escucha un grito agudo. Ese grito y esa voz penetran en su mente como una daga de fuego. Se lleva una mano a la cabeza.

Está confusa.

El terreno es pedregoso y empinado.

No sabe cómo ha llegado hasta allí ni cuándo.

Escucha gritos de batalla. No sabe si proceden del flanco izquierdo o del frente con Subikan. Recuerda en imágenes confusas el ataque de los Fuegos. Las secuencias se repiten en una maraña desordenada.

No sabe qué sucedió antes o después.

Se golpea la frente.

Es frustración.

Es rabia que llega y se va como un temporal de verano.

Percibe movimiento muy cerca de ella. Salta a un lado y rueda lejos. Un hombre la acecha. Asterkia flexiona las rodillas. Enseña los dientes y se prepara para el ataque con un gruñido.

Aquel hombre se deja ver.

Tiene la barba teñida de sangre.

Muestra una mano de hierro. Entre los dedos articulados cuelgan trozos de piel y carne. Asterkia quiere matarle pero aquel hombre levanta ambas manos en señal de paz.

—Cachorra, tranquilízate —dice—. ¡No me muerdas! Vámonos de aquí ahora que podemos. He conseguido antídoto, sobreviviremos. No me mires con esos ojos, podrás follarme después.

Asterkia lo estudia desconcertada y tarda un tiempo en reconocerle.

—Pu... ñooo —farfulla.

—No me lo agradezcas con tanto entusiasmo. Tengo antídoto y algunos hombres me acompañan, de los nuestros y de la Voz. Qué más da. ¿Podemos marcharnos ya?

—¿Dónde...? ¿Qué ha... pasado?

—Esos locos allí abajo. Han perdido el control igual que aquel día en Avacornis. —Puño retrocede cuando Asterkia se incorpora de un salto—. ¡Que se maten entre ellos! No les necesitamos, ahora que tenemos antídoto sobreviviremos. ¿Lo comprendes? ¿O el Fuego ha quemado tu puta cabeza? ¡Despierta ya, coño! ¡Vámonos a la ciudad sin nombre!

—¿Les... tú...? —Las palabras saltan atropelladas a su boca—. ¿De qué parte estás?

—Siempre de la mía. —La señala con un dedo de hierro—. Tú deberías saberlo mejor que nadie. Una vez escapé de los zamuris rompiendo mis piernas, entré en la escuela de sanación y pasé la noche allí. Y tú harías lo mismo en mi situación. Lo sé. Eres igual que yo, harías cualquier cosa por

sobrevivir. Lo veo en tus ojos. Sé que no quieres hacerlo pero lo haces y matas a pesar de todo. Romperías el cuello de tu hijo por un puñado de Fuego y entregarías a tus hombres al mismísimo demonio. ¡Lo harías, joder! ¡Claro que lo harías!

—No.

—Mientes como todos. —Sonríe—. Pero a mí no me engañas.

Poco a poco Asterkia comprende la situación.

Se encuentra en el campamento. Las tiendas están desgarradas y su interior revuelto. Hay sangre por todo el asentamiento. Reconoce a los cadáveres. Cenó con ellos la noche anterior, compartieron mejillones con tomate y aguardiente. Ahora están muertos y ella los devora. Tenía hambre. Estaban allí dispuestos, con las entrañas abiertas para atraer a más Fuegos.

Como a ella.

Para reclutar desertores.

El Fuego se disipa rápido en ella y despeja su mente.

Recuerda la noche anterior a la batalla. La conversación con Subikan, como en los viejos tiempos, dulce y amarga. Todo eso lo recuerda, mientras una palabra estalla en su mente y anida en ella pese a todo.

Traición.

—¿Vienes o no?

—Yo no sigo a nadie, deberías saberlo.

—Te espero en la ciudad sin nombre.

Se marcha sin mirar atrás.

Asterkia sabe que Puño aguarda su ataque.

La desafía mostrando su espalda con la barbilla en alto.

Ha escapado para robar el antídoto. Ha abandonado a sus hombres, ha puesto en peligro el plan. Se ha aliado con desertores de la Voz y recluta Fuegos desorientados que le ayudarán a escapar. Les promete antídoto. Les promete refugio y forma un grupo para aumentar sus posibilidades de supervivencia. Es un miserable. Se burla de ella y piensa que no le atacará por detrás. Pero Asterkia no es como Subikan.

Corre furiosa hacia él.

Puño se gira empuñando un cuchillo. Demasiado lento, demasiado tarde.

Asterkia hunde una mano en su vientre. Sus dedos atraviesan la coraza y la tela y la piel y la carne. Los pies de Puño cuelgan un palmo por encima del suelo. Chilla por la sorpresa, por el dolor, cuando siente el tirón de los

intestinos al sacar ella la mano. Cae al suelo. Asterkia es más fuerte de lo que jamás hubiera imaginado. Sus ojos son púrpuras ahora, como los de una quimera, y jadea ante la presencia de su sangre.

Puño aúlla aterrado.

Sus vísceras se desparraman entre las manos de Asterkia. Le asalta la imagen de un pozal, la imagen de un niño que llora sin comprender lo que está sucediendo. Recuerda sus lágrimas antes de morir. Y sus gritos, cuando tiraba del estómago y lo arrojaba al cubo. Recuerda que se hundía en el agua y luego flotaba dando vueltas. Ahora ella devora sus entrañas.

—¡Yo lo maté! —chilla—. ¡A Crodak! ¡Fui yo!

—¿Qué...?

Asterkia arroja los intestinos como si fueran serpientes.

Inspira hondo varias veces, mientras los nudillos de sus manos crujen, mientras enseña los dientes en una mueca que roza la locura. No sabe si es real, no sabe si el Fuego juega con su mente.

Pero recuerda a Crodak.

Está muerto y un demonio habita en él.

Las aletas de su nariz tiemblan descontroladas. Tiene los ojos enrojecidos. Revive sus visitas al cementerio tirando de la mano de un niño, para arrodillarse después y llorar sobre la tumba de Sabinda. Lo recuerda muy bien. Y el día en que Crodak desapareció. Y el día en que Subikan se marchó, y el día en que Mëidar arrancó a su hijo del vientre. Recuerda muchas cosas en ese preciso instante, de una vida miserable y llena de dolor.

Sacude la cabeza.

Yune. Kora. Mysthael.

La misión es lo importante ahora.

—¿Dónde está la portaestandarte?

—No lo sé, por ahí anda...

Asterkia rompe sus piernas.

El chasquido estalla en sus oídos como madera seca.

—¿Qué harás para sobrevivir? —susurra en su mejilla—. ¿Hablarás, me dirás cosas bonitas?

—¡Sube hacia la cima! ¡La matarán antes de llegar, los mercenarios de la Voz tienen Fuego y no quieren que ella... Que ella...! —Su voz se vuelve aguda—. Por favor escúchame, sabes que me comerán, por favor nometejesaquíiii.....

Asterkia se incorpora y desaparece a toda velocidad. Deja atrás la súplica de Puño. Sus pies de hierro trituran rocas. Alcanza al primer Fuego y su cabeza rueda ladera abajo. El segundo y el tercero le hacen frente y saltan dientes. Asterkia continúa subiendo. Dos escapan por las rocas y se dispersan. No les persigue. Distingue a lo lejos una figura pequeña y encorvada, que avanza a trompicones por un camino entre las piedras. Reconoce su estandarte amarillo. Es ella.

La champtaliana corre ladera arriba. Escucha pisadas furtivas desde atrás y a ambos lados. Escucha risas también. Y voces que el eco repite. La luz se refleja contra las rocas blancas del suelo, el sol la deslumbra. Se frota los ojos y clava una rodilla en el suelo. Está mareada.

Siente golpes cerca, y ruidos de lucha y carreras.

Escucha una discusión.

Un hombre. Una mujer.

Alguien grita.

Es ella.

Se mira la mano y localiza dos puntos rojos en el dorso.

Ve la serpiente que reptaba entre los matorrales hasta desaparecer.

Sus labios tiemblan y sigue mirando al romero y a la roca donde se ha ocultado la serpiente. Reconoce el dibujo de las escamas. No se lo puede creer. Debe alcanzar la cima antes de que el veneno haga efecto.

El dolor de su mano se vuelve insoportable.

Primero comienza con un hormigueo, después con latigazos de fuego.

Se incorpora y avanza bajo el sol. Hace calor. Tiene la espalda empapada de sudor, el cabello pegado al cuello. Tropieza sin parar. Utiliza el estandarte para ayudarse en la cuesta empinada. Arrastra los pies. No parecen suyos.

Se visualiza agitando el estandarte.

Imagina el viento y el esfuerzo contra ese viento en sus brazos.

Pero apenas puede caminar.

Subikan la escogió por distinguir un gorrión más lejos que nadie. Ahora parece que mira a través de agua sucia. Pero debe avanzar. Primero un pie y después el otro. Tiene calambres, el cuello del vestido empapado en saliva, la garganta hinchada.

—El mar nos da de comer —farfulla con un hilo de voz—. El salitre limpia

nuestras heridas, con viento volamos sobre el Azul. Somos champtalianos. Ni la tempestad ni el oleaje consiguen domeñarnos. Somos champtalianos. Duros como las rocas del acantilado. Somos... Som...

Se le atragantan las palabras, se lleva una mano al cuello.

Cae de rodillas. El aire no entra en sus pulmones.

Las convulsiones son fuertes. Orina. Defeca. Se arrastra.

—Soy... champtaliana.

Aferra con fuerza la tela amarilla. Es el vestido de su hermana.

—Duros como las rocas.

Arrastra el estandarte. Se le llena la boca de saliva espumosa. Escucha voces pero no sabe de dónde proceden. Alguien la llama, o tal vez no. Solo queda un poco. Unos metros. Puede conseguirlo. Puede. Reconoce la roca de su puesto y estira un brazo tembloroso hacia ella.

Ahora debe incorporarse.

No fracasará.

—Somos...

Todo se vuelve amarillo.

El viento azota su cuerpo encogido.

Una sombra se inclina sobre ella y su voz se desvanece entre brumas.

Asterkia le dice que lo ha conseguido, que Subikan estará orgulloso de ella, de su trabajo.

Le dice también que ha escuchado esa canción, la que cantaba mientras subía hacia el puesto de vigilancia. La misma con la que Sabinda acunaba a Crodak. La misma que entonó antes de saltar al vacío. Todos los champtalianos la cantan desde su destierro. Le dice que es valiente pero ella ya no escucha. Ya no tiembla con latigazos de dolor. La tela amarilla cubre su rostro.

Asterkia lanza un gruñido gutural, arranca el estandarte de sus manos, salta sobre la roca más alta. Una ráfaga azota su cuerpo desnudo y eriza el vello de su piel. Se acerca un temporal, las nubes se ciernen sobre sus cabezas. Asterkia levanta los brazos ante la inmensidad de la llanura y distingue al ejército de Subikan a punto de sucumbir. La formación ha retrocedido, la parte central está muy debilitada. El grueso enemigo se apiña contra la delgada línea champtaliana, que forma una curva cóncava y retiene con tenacidad a treinta mil hombres de hierro. Las dos alas han caído. Es el momento. Debe hacerlo.

Mueve el estandarte a derecha e izquierda, tres veces, cinco, veinte. Casi al borde de la desesperación distingue una bandera que confirma su recepción,

en la pequeña colina, situada entre el frente de Subikan y Asterkia. Desde allí envían otra señal y un estandarte verde debería responder bajo aquella nube de polvo, en el frente champtaliano. Pero Asterkia no lo ve desde su posición, de la misma manera que Subikan no puede ver lo que sucede en los flancos.

Lanza un suspiro y cierra los ojos.

Ahora podrán hacerlo.

Asterkia cubre con el estandarte al cuerpo encogido de la mensajera. Desciende rápido por la ladera. Levanta polvo y piedras que ruedan por delante de ella. Los gritos de terror crecen conforme Asterkia avanza y se mezclan con el tumulto de la llanura. Más abajo. Donde los champtalianos mueren. Su pueblo, al que debe proteger. Para eso nació. Solo por ellos dará la vida. Por los Keth-Naya, por Mëidar, por su hijo muerto. Por Sabinda, a la que empujó desde una ventana. Por Onäibal, el Rey Empalado, y Onëider, al que todos llamaban Crodak. Por su honor, por el de cada champtaliano y champtaliana que se sacrifica por gente como Puño.

Por los miserables.

Por quienes se esconden en casa.

Por quienes no hacen nada y esperan a que el temporal termine, por los Bendecidos que rezan y creen en un paraíso que no existe. Por Ayantek, para destruirlo. Por los Ghyldif, para derrotarlos. Por todos ellos. Por un mundo mejor. Por Subikan. Por la promesa sellada con un beso.

Por los caídos sin nombre que nadie recordará.

Asterkia camina hacia Puño y lo observa. Un charco rojo crece bajo su cuerpo y empapa la tierra. Se ha orinado encima, ha vomitado, las lágrimas dejan surcos sobre sus mejillas. Puño agita los brazos y suplica una muerte rápida. Tiene las vísceras fuera, un hueso astillado y una placa de hierro asomando en su pierna derecha. La otra permanece unida al muslo por un trozo delgado de piel. Sabe que tendrá una agonía dolorosa.

Asterkia continúa con su camino.

La figura de Puño cada vez es más pequeña, más insignificante, menos humana. Y la de aquella champtaliana, en la cima de la colina, enorme y luminosa como el Azul.

—Pero ¿dónde...? —Mëidar chilla—. ¿Y los mensajeros...?

Salta hacia un lado.

El soldado de hierro estampa un puñetazo contra el suelo. Se le hunde un brazo hasta el codo y queda atrapado. Subikan golpea su nuca. No escucha el crujido. Ya no escucha el sonido constante de gritos y espadas. La cabeza del Hierro queda colgando por la piel, y este se arrastra hacia ellos como una gallina descabezada.

—¿Dónde están? ¿Dónde?

—¡No lo sé! —Subikan se lleva una mano al costado, la sangre empapa sus dedos—. Enviaré a dos más. Necesito saberlo.

—Puedes detenerlo y lo sabes.

— Aguantaremos.

Mëidar camina hacia su sobrino y se planta frente a él.

—¡No te mantienes en pie! —Le da un empujón—. ¡Ordena la retirada!

Subikan se tambalea.

Algunos champtalianos se giran ante la escena.

Escuchan un impacto. Muchos cuerpos vuelan por encima de sus cabezas.

Se abre otra brecha en el frente. Los escudos saltan en pedazos. Caen más champtalianos y quedan delante, mientras ellos retroceden sin dar la espalda al enemigo. Subikan piensa en aquellos cuerpos aplastados. Compañeros. Vecinos. Jugaba con ellos cuando era niño.

—¡No miréis atrás! —chilla furioso—. ¡Aguantad la formación!

Subikan aferra a Mëidar por el cuello, muy fuerte, conteniendo la rabia y la culpa por tantas muertes. Aproxima su rostro al de su tío.

—No me cuestiones delante de mis hombres o te mataré. Lucharemos hasta

el final.

Mëidar asiente.

Eso les dijo el demonio, que todos los híbridos deben morir. Como si fuera fácil. Los champtalianos retroceden incapaces de contener el envite enemigo, caminando hacia atrás mientras los soldados de hierro avanzan. La línea defensiva es más delgada en la parte central, con menos filas y más huecos. Necesita desplazar tropas de refuerzo desde los laterales y envía a Mëidar a retaguardia. Él se encargará. Ellos aguantarán.

Subikan empuja con todos los demás.

Aprietan dientes y clavan los talones. Escuchan los gritos de quienes están por delante, al resultar heridos, al caer bajo el enemigo. Ve movimiento en las primeras filas, que se desplazan para rellenar el hueco. Unos caen y otros los sustituyen. Retroceden apretándose cada vez más, como Subikan ordena, hombro con hombro. Un mensajero llega envuelto en polvo. Le envía Mëidar desde retaguardia y Subikan se retira con él.

—Los Fuegos están dispersos y muchos han desertado.

—¿Y Asterkia? —Subikan jadea—. ¿Puño? ¿Dónde coño están?

—No sé más.

El viento aúlla.

Remueve arena y tierra.

A Subikan se le acelera el pulso y estudia la nube de arena que se aproxima. Nadie acudirá en su ayuda. Ni los Fuegos ni los Hierros que el demonio despertó. Todo se le viene encima y cae de rodillas. Mira hacia las filas interminables de champtalianos. Sus espaldas castigadas. Sus cabellos trenzados sobre corazas de cuero. Cada vez caen más, y menos soldados acuden a rellenar esos huecos. Llega viento cargado de arena. Difumina las siluetas de sus cuerpos hasta hacerlos desaparecer. Su ejército, sus hombres, engullidos por el temporal ante sus ojos. Barridos como basura.

Estira un brazo hacia ellos.

Se arrastra y deja atrás un reguero rojo.

Observa las gotas que caen sobre la arena, una a una, con el color de la muerte. Se le agota el tiempo. Respira hondo y se incorpora pese a la vida que escapa de sus entrañas. Se tambalea con el viento. Siente las miradas de sus hombres, en las últimas filas, que aguantarán hasta el final. Como él. Como todos allí. No los abandonará. Luchará con ellos. Morirá por ellos. Subikan levanta un brazo y grita como si la vida le fuera en ello, porque no hay otra

opción, salvo luchar o morir. Porque son champtalianos, porque son hombres gaviota y morirán en libertad bajo el sol.

—¡Por el Azul! —chilla—. ¡Por Champtalion!

El eco de sus palabras salta de boca en boca. Muchas voces se suman a la suya y llegan hasta las primeras filas, donde la batalla recrudece, donde una pátina de sangre lo cubre todo. Desde allí Subikan les escucha. Reconoce su nombre entre el viento, en un rumor que crece y se extiende por todo el frente. Y ese clamor y esas voces inflaman sus corazones como la utrukka de los Ghyldif.

Llegaron bajo la claridad del amanecer y se dispusieron en los flancos de la infantería champtaliana; tres mil en el ala izquierda comandados por Corazón, y tres mil en el ala derecha con Meñique. Ahora el sol se encuentra en lo más alto y continúan allí, azotados por el viento, aguardando la orden que no llega. Meñique ha enviado algunos hombres en busca de Subikan pero nadie regresa. La arena se levanta en remolinos y Meñique no puede distinguir un estandarte a diez metros. Tampoco escucha los cuernos. El ruido es confuso. El viento silba en sus oídos y la arena muerde sin piedad.

Está aislada con un ejército de Hierros a su espalda.

Meñique cubre su rostro con un trozo de tela. Sus ojos y su cabello rojo asoman bajo el casco. Ordena a uno de sus Hierros arrodillarse y sube sobre sus hombros. Necesita observar desde un punto alto. A su izquierda distingue una masa oscura y siente las embestidas contra el frente champtaliano. Un sudor frío recorre su espalda.

Busca un estandarte rojo o algún mensajero corriendo entre el temporal. Intenta escuchar el sonido de los cuernos o cualquier otra señal que le indique avanzar. No escucha nada salvo el viento aullando. Estudia el centro de la infantería champtaliana, que ha retrocedido mientras ellos continúan en el mismo lugar, muy por delante del frente.

Desde su posición intuye la curvatura. Los soldados de hierro empujan y se adentran en la formación. Una masa desordenada y apretada. Son treinta mil y sus aullidos recorren la llanura. Ayer podían avistar estandartes en los puntos establecidos. Durante media mañana realizaron pruebas, escondidos entre matorrales y colinas para establecer las señales. Subikan lo había calculado con precisión; la distancia, la visibilidad, las rutas más rápidas de los

mensajeros. Pero ahora el viento arranca banderas y vomita tierra.

Un matojo rueda frente a ellos y recorre errático su frente.

Le llegan ráfagas de un rumor creciente. Es una palabra que se repite como el pulso de un corazón. Por encima del viento, de la arena, de los gritos.

Su-bi-kan. Su-bi-kan. Su-bi-kan. Su-bi-Kan.

Meñique se remueve alarmada.

Algo sucede dentro de aquella nube polvorienta. La retaguardia enemiga empuja con fuerza hacia adelante y todos los Hierros se aprietan. Siente la vibración de sus engranajes, un tic-tac-tic atronador que emerge desde sus treinta mil entrañas.

Al otro lado de la masa enemiga distingue una mancha oscura.

Antes no se encontraba allí.

—¡Bájame! —ordena—. ¡Date prisa!

Aquello solo puede significar una cosa.

—¡Formación de ataque! —El viento arrastra sus palabras—. ¡Rápido, rápido, rápido!

Se ponen en movimiento. La formación gira sobre su propio eje hasta colocarse frente a la masa enemiga. Tic-tac-tic-tac-tic. El pulso metálico crece con un bombeo incesante, que se acelera y se prepara para la batalla. Sus ojos brillan como ascuas en la oscuridad. Una barrera de siluetas difuminadas, fantasmas entre la arena.

Meñique distingue a los Hierros de Corazón, a su misma altura, en idéntica formación.

Entre ambos se encuentra el enemigo; la retaguardia empuja con fuerza, el frente se amontona contra los champtalianos. Nadie vigila sus flancos. Es el momento. Es lo que Subikan había supuesto.

Meñique ordena la carga.

Avanzan en perfecta formación con sus botas atronando. Tres mil lanzas se arrojan contra la masa. Meñique siente el envite en un estallido de metal. Se repite desde el otro flanco, les llegan sus gritos. Los Hierros ensartan en la primera carga. Retroceden deprisa para dejar paso a la segunda tanda de lanceros. Meñique escucha los crujidos arrastrados con el viento, que barre despojos, sangre, estandartes, en remolinos de arena que se dispersan en todas direcciones.

Subikan maldice y cambia de mano la falcata. No distingue lo que sucede unos metros por delante. No sabe dónde se encuentra Mëidar, ni los mensajeros, ni si el frente ha caído en algún punto. Con el viento ha cesado el fervor de la batalla y la moral cae. Su nombre, repetido por todo el frente, ahora es un murmullo arrastrado en ráfagas que fluctúan erráticas. Se protege los ojos con una mano y camina entre sus hombres, luchando contra el viento huracanado que no les deja avanzar.

Todo es marrón. El cielo sobre sus cabezas. El Azul.

Por delante, una hilera de champtalianos soporta los envites del temporal.

Se están separando. No se dan cuenta. Deben mantener la formación.

Busca a Mëidar, a mensajeros y cornetas para dar la orden. No encuentra a nadie.

Está solo, con su infantería delante y sin fuerzas para gritar. Arrastra una pierna. Debe alcanzar el frente. Debe.

Estalla un trueno.

Los rayos surcan el cielo como serpientes.

Surgen remolinos que recorren la retaguardia y el frente. Derriban a los soldados como si fueran de papel. La oscuridad crece, todo tiembla. Subikan cae al suelo. Siente los golpes del huracán, como el aliento abrasador de un demonio. Tiene calor. Ve una bola de fuego. Inmensa. Flotando muy alto. Un rayo cae cerca. Saltan pedazos de tierra y llueven rocas. El ruido es ensordecedor. Los truenos, los estallidos de viento, las piedras golpeando metal como granizo de verano. Subikan se encoge. A su alrededor ruedan hombres y matorrales que levantan el vuelo. Encuentra un escudo y se esconde bajo él. Siente el retumbar de la tierra. Una vibración en los dientes. Un desgarrar. Un aullido agudo que recorre las colinas, que se arrastra y crece y se vuelve insoportable.

Después llega el silencio.

Muchas cabezas emergen bajo la arena.

El cielo está despejado y el sol radiante sobre el Azul.

Subikan no pierde el tiempo en preguntarse qué ha sucedido. Estudia rápido la situación. Desde retaguardia ve la línea cóncava del frente champtaliano. Ve a sus Hierros en ambos flancos, rodeando a los soldados de la Voz. Y ahora que no se mueven, que parecen tan desorientados como ellos, deben cerrar el cerco y terminar lo que han comenzado.

Subikan lucha contra su propio cuerpo. Primero se apoya en los codos,

después en las manos. Clava una rodilla en el suelo y aprieta los dientes. La sangre cae a chorro. Reconoce a uno de los mensajeros. Ve la cola de caballo sobre un casco enterrado en arena. Subikan gatea deprisa. Necesita reagrupar a sus hombres. Necesita ordenar el ataque. No tiene voz. No tiene aliento. Debe alcanzarle.

Escarba a su lado despellejándose las manos.

Se detiene. Allí no hay nada.

Está delirando.

Escucha el sonido de los soldados al iniciar su actividad, el tic-tac-tic en un rumor que crece deprisa. Sus hombres todavía no están preparados. Se miran desconcertados. No ven a Subikan. No encuentran a Mëidar. Algunos forman de nuevo y se aprietan hombro con hombro. Otros escapan y dejan huecos en el frente.

Subikan se desploma. Mira hacia el horizonte. Ve agujeros sin forma ni materia que flotan como los ojos de un demonio. Entonces lo escucha. El cuerno, resonando alto y claro por encima del valle. Por encima de los caídos y de los Fuegos y de los hombres de Hierro. Es Mëidar. Está vivo. Sigue con ellos, luchará hasta el final. El cuerno de guerra llama a la batalla. Su eco retumba con el vigor de la victoria y reclama el coraje de un pueblo libre.

El hijo del Rey Empalado sonrío.

Escucha la carga con el retumbar de espadas y gritos.

Corren hacia la batalla una vez más. La tierra llorará sangre, el cielo se desgarrará y llegará el fin del mundo con el sonido de los cuernos. Vencerán. Está seguro de ello. Vencerán.

Vencerán.

Una multitud de ojos flota en el aire como desgarros sin materia; en cada rincón de las tres ciudades; entre las nubes moviéndose con el viento; sobre la arena del desierto. Mysthael ve retazos de la batalla y al Azul mostrando sus entrañas podridas. Peces enfermos. Montañas contaminadas un milenio atrás, donde las plantas mueren y la lluvia ácida corroe. Durmientes bajo tierra y sobre ella, procreando una y otra vez, colonizando cada rincón yermo de un planeta sin recursos. Vigila una llanura macerada en sangre; sobre ella sobrevuelan las gaviotas para alimentarse.

Reconoce al recolector.

Ha cambiado desde la última vez.

El demonio estudia la figura residual de Kora y sabe lo que pretende, cuando escucha a Emeyroch dialogar con aquel ente de fuego. Los algoritmos de su programa están diseñados para recolectar. Ya no es humana. La memoria residual debería desaparecer pero está allí, contaminando el programa latente de Yune, perdiendo el tiempo. Debería cosechar bioenergía, destruir a las tres ciudades, reiniciar el programa de colonización con los supervivientes. Pero está distraída y ese hecho azaroso puede salvarlos a todos.

Mysthael se aleja cuanto puede de su radio de acción.

Le llegan retazos de la conversación.

—... Te he roto cada día para que nacieras más fuerte, querida —dice Emeyroch—. Sé que ya no vendrás a mí suplicando clemencia. Ahora me matarás y yo viajaré hacia Ayantek. Allí me espera un cuerpo nuevo y yo te esperaré cuando todo termine. Porque... ¿Lo sabes? Seré tu padre. Te lo digo de verdad. Un buen padre, no de esos que violan a sus hijas.

—Juntos —susurra Kora—. Juntos para siempre.

—¿No me crees?

—Te creo.

—Entonces márame, será mi regalo de conciliación.

El recolector posa los pies en el suelo.

Todo se inflama alrededor.

Emeyroch retrocede ante el avance de Kora. La túnica humea y se encoge como papel arrugado. Ella toma su mano; él aúlla mientras el fuego lo envuelve. Sus ojos hierven en las cuencas, muestra un agujero donde antes tenía boca, las orejas se le deshacen en remolinos de ceniza. Y mira horrorizado hacia Kora. Sin ojos. Porque el recolector le permite ver. Le permite escuchar. Sentir dolor. Miedo. Porque controla la utrukka de su condensador y la de todas partes. Emeyroch lo comprende demasiado tarde. Quiere escapar. Morir. Renacer en Ayantek.

Y no puede. Kora. Ella. No le dejará.

—Has diseccionado la belleza para pervertir lo hermoso —crepita el recolector—. Me has hecho amar el dolor. Me has hecho ver las miserias que habitan en nosotros, esas que tú y yo conocemos. Es nuestro secreto. La esencia humana está podrida. Lo sabes. Lo sé. Todos beben del agua sobre la que mean. La podredumbre se aloja en sus entrañas y esas entrañas se llenan de pus y de mierda. Pero no te preocupes, papá. Voy a purificar el mal antes de que reviente en nuestras manos. Tus manos y las mías. Tan sucias las tuyas como las mías. Y serás mi invitado de honor... ¿Te parece bien? Tú me has enseñado a ver la miseria. Yo la cosecharé, toda esa mierda marrón que rezuma tu polla después de follar un culo. Vamos, por favor papá, no me mires así. Deberías alegrarte.

Y ya no hay vuelta atrás.

El grito se le congela en la garganta.

Pero no tiene. El demonio no tiene garganta.

Mysthael escapa hasta que el fuego del recolector se vuelve diminuto, como una cerilla temblando en la oscuridad. Tiene miedo. Aquello no debería suceder. No debería matar a las Voces. No debería retener a su padre. Pero lo ha hecho y ahora el recolector asciende dejando atrás una estela de ceniza y huesos. Como aquel día, cuando el fuego arrasó su ciudad planetaria. Cuando ardieron libros y hospitales y centrales térmicas. Cuando todo colapsó y la civilización desapareció.

El demonio habló durante mucho tiempo con Subikan. Le explicó que la bioenergía se acumula cuando los híbridos mueren. Que en algún momento se producirá una sobrecarga y la polaridad del flujo se invertirá. Subikan asumió

el papel y ahora carga sobre sus hombros con el peso de la batalla. Sacrificará a sus hombres; se sacrificará él y conseguirá bioenergía para el demonio.

Pero una llave defectuosa puede truncar mil años de planificación y Mysthael no quiere pensar en aquello. Así que vigila el portal de flujo laminar escondido entre las nubes. Estudia los símbolos que brillan alrededor del orificio. Identifica su código fuente, encuentra el programa de apertura que enviará el sobrante hacia Ayantek. Ese mismo programa invertirá la polaridad para ajustar la sobrecarga energética. Y esa será la señal. El logaritmo de arranque para Yune. La victoria. Porque solo en ese preciso instante podrá hacerlo. Podrá cosechar la suficiente utrukka como para cruzar al otro lado.

Los ojos de Mysthael parpadean impacientes. Todo depende de Yune. Todo depende de Subikan. Todo depende de la batalla. Hay demasiados factores. Demasiadas variables. Deben morir más híbridos. Más champtalianos y mercenarios y civiles. No entiende lo que sucede allí abajo. Todo transcurre demasiado lento. Está confuso. La llanura se desvanece ante sus ojos como un espejismo. Ve utrukka por todas partes. Los filamentos que viajan desde Ayantek para sustentar a los híbridos. Hebras luminosas que emergen desde los muertos para desembocar en una gran masa. El movimiento que comienza en torno al recolector. Despacio al principio y rápido después. Sus ojos sin forma ni materia nadan entre aquellos filamentos. Está atrapado. Siente la distensión. Siente que todo se pone en marcha, que todo vibra, que todo se desgarrará a su alrededor.

Y debe esperar.

Esperar a la inversión del flujo.

Esperar una victoria en la batalla.

Esperar a Yune. Su futuro. Su esperanza.

Siente un chasquido, siente la energía estática.

Siente las muertes de los híbridos liberando más y más bioenergía.

Ve al recolector en el centro de la llanura. Ve a Kora. Ve a Yune. Ve a Emeyroch. El viento despierta furioso y las nubes se arremolinan. Mysthael siente el fluir de la bioenergía. Saltan rayos desde el recolector y se dispersan en todas direcciones. Se estrellan contra la tierra y arrancan piedras. Surgen remolinos que recorren la llanura. Ve a Kora extender los brazos y las manos. Sabe que está a punto de suceder. El recolector se expande y forma una inmensa bola de fuego. Siente la succión. Siente la corriente hacia el epicentro. Siente que todo da vueltas, que se desgarrará. Que ya no escucha. Que

se desvanece poco a poco mientras el recolector absorbe utrukka. Desde Avacornis y desde Phadag-Llungan. Desde el desierto y desde el Azul. De Bendecidos y Durmientes. Desde el campo de batalla. Desde Ayantek.

Escucha un chasquido. Ha sucedido. Yune. Ella. Se ha activado el programa. Un silbido agudo se expande en todas direcciones. Estalla una luz blanca. Se rompe el portal que abastece a los híbridos. Kora lo destroza y emergen agujeros sin materia. Surgen rayos atronadores mientras ella dilata el desgarró con sus manos, estirando la no materia que cede como el esfínter de un cadáver. Al otro lado hay luces intermitentes. Seres hacinados en edificios de cristal, señalando en su dirección, hacia el agujero que Kora ha creado. Ve pájaros de hierro. Pasarelas sin fin sobre niebla oscura.

Kora toma la mano de Emeyroch y cruza el umbral. Tras ellos el agujero se contrae. Lluve arena y regresa el silencio. La polaridad del flujo se ha invertido. Mysthael sabe que la batalla continuará, que morirán los híbridos, que se producirá más y más utrukka, que el sobrante regresará hacia Ayantek. Sabe que alimentará al recolector. Sabe que el programa de Yune se ejecutará, que nada lo podrá detener. Que nada podrán hacer. Sabe que cuando todo termine, la utrukka se consumirá y él desaparecerá.

Hay una brecha en el frente. Mëidar sopla el cuerno y acuden cinco líneas de infantería. Derraman sangre por un mundo sin dioses falsos. Son champtalianos. Ciudadanos de Avacornis y de Phadag-Llungan. Detendrán a los Ghyldif con sus propias manos. Ellos. Los Durmientes.

Una vez más cargan contra los soldados de la Voz. El estallido de lucha se eleva por encima de las colinas. Mëidar salta del caballo y descarga la falcata sobre un Hierro. Siente el crujido y el filo se hunde en el hombro. Ha esperado durante mucho tiempo este momento. Venganza. Justicia.

Retuerce la empuñadura.

La sangre salpica por todas partes.

Recuerda a su hermano empalado. A Sabinda con la cabeza reventada sobre una acera. A Crodak. A Subikan. Tira con todas sus fuerzas para arrancar la falcata y vuelve a golpear. Una y otra y otra vez. Saltan astillas de hueso y vísceras y carne. Sigue golpeando hasta que la hoja se rompe y ya no escucha los engranajes del soldado. Mëidar toma un hacha del suelo y levanta el brazo. La sangre gotea hasta su codo. Lanza un grito,

—¡Matadlos! —chilla—. ¡A todos!

Los soldados de la Voz retroceden.

Quizás un ataque por los flancos debilite su avance.

Desde su posición no lo puede asegurar. Ya no llegan mensajeros.

Mëidar descarga un hachazo. El filo se hunde en el abdomen y vacía su contenido como un odre de agua sucia. Siente la sangre o la orina o los jugos gástricos que le salpican. El tic-tac-tic que se apaga en un vientre desparramado por el suelo. Los intestinos entre sus pies. Fango oscuro. Moscas. Fluidos encharcándolo todo.

Las imágenes danzan confusas a su alrededor.

En algún momento ordena la señal con un estandarte rojo.

Desea que sus Fuegos la vean, que no hayan muerto sin el antídoto.

A Mëidar lo empujan desde atrás. Se abren paso como leñadores en un bosque. Los gritos continúan, y el hedor y los chirridos de metal. El ejército de la Voz retrocede. Ellos avanzan sobre una alfombra de carne.

Caen mariposas desde el cielo.

Mariposas azules.

Treinta mil soldados de Hierro retroceden como un banco de sardinas.

La gran masa de la Voz no puede desplegar su número y se amontona. Las filas exteriores caen en un goteo interminable; los del centro aguardan turno para luchar, con sus escudos y sus mazas, sin poder hacer otra cosa salvo esperar. Les atacan por los flancos y por el frente. Su única opción es retroceder despacio mientras los aniquilan. Necesitan espacio para desplegar su fuerza y volver a cargar.

En el flanco izquierdo Corazón se prepara.

Ya no tiene sentido el ataque por turnos de los lanceros. Carga con sus tres mil Hierros. La embestida golpea con furia. El suelo retumba y la masa enemiga acusa el ataque como un animal herido. Caen a miles y cubren el suelo con sus cuerpos. Los Hierros saltan por encima de ellos para avanzar y aprietan más el cerco. Durante mucho tiempo, Corazón escucha golpes de acero contra hierro. Las vísceras estallan en un chapoteo obsceno que jamás podrá olvidar. Todo está cubierto de sangre. Sus manos. Sus labios. Su espada. Las rocas. Ve montañas de cadáveres tapizando el suelo. Corazón camina sobre ellos y continúa con la matanza.

En el flanco derecho Meñique se hace un torniquete.

La punta de una lanza sobresale de su muslo. Debe hacerlo. Ahora. Partir la madera del otro extremo, empuñar la espada. Siente el crujido contra su fémur y arroja el mástil al suelo. La punta de lanza sigue ahí, atravesando su carne, conteniendo la hemorragia. Cojea hacia la línea de ataque y se abre camino entre sus Hierros. Elige un soldado sin brazos y asesta un golpe hacia las piernas. El soldado se vuelve hacia ella sin acusar dolor. La mira con sus ojos de muerto, porque ahora lo sabe, que están muertos. Como el cuerpo del niño al que llaman Crodak.

Sabe también que caminan gracias a un condensador. Sin él ya no se mueven. Ensarta la espada en el vientre y gira la empuñadura. Sube desde el ombligo

hacia el pecho. Los intestinos se desparraman con gusanos removiéndose en su interior. El soldado cae al suelo. Meñique arranca su casco de una patada. Placas de metal cosidas al cráneo, una mandíbula sin piel ni lengua. No es humano. Es un trozo de carne. Esta vez será fácil. Meñique inspira hondo y hunde los brazos en su abdomen. Encuentra el condensador. Lo arranca. Durante un instante el cuerpo del soldado se sacude, después yace inerte. Otro más. Lleva trescientos cuarenta y tres.

Un aleteo silencioso flota sobre ella.

La mariposa azul se posa en el dorso de su mano.

Asterkia captura a la mariposa y la aplasta entre sus dedos. Los fragmentos de sus alas flotan hasta desaparecer en algún punto del suelo. Se transformarán en polvo, en arena, en nada.

Crodak soñaba con mariposas azules sobre cadáveres amontonados.

Siempre hablaba del futuro, de la Esfinge, de la batalla.

Y nadie creía en sus palabras.

Unos metros por detrás aguardan mil ochocientos Fuegos. Asterkia los ha reagrupado y ahora juega con insectos. Su segundo al mando se remueve inquieto. Da un paso al frente.

—Comandante...

Los Fuegos saben que el tiempo apremia. Van a morir sin antídoto.

Los pulmones se consumirán y escupirán ceniza.

El corazón no podrá bombear más utrukka.

Comenzarán los dolores, el agujero en el vientre, los calambres. Pero matarán mientras puedan hacerlo. Sacrificarán sus vidas por la victoria. Los Ghyldif temblarán cuando escuchen el nombre de las tres ciudades. Ese será su legado. La sangre. El horror.

—¡Comandante! —repite.

Asterkia maldice a dioses que no existen.

Sabinda jamás encontrará descanso en Ayantek. Ni Crodak. Nadie lo hará.

Trepa sobre una roca y mira hacia la llanura. El ejército de la Voz se está escapando por la retaguardia. Treinta mil soldados de hierro. No lo va a permitir. Jamás. Los Ghyldif les han mentido y pagarán por ello. Ve la señal, un estandarte rojo agitándose. Lleva mucho rato haciéndolo. A su mente le cuesta procesar. Subikan les necesita. Sus Fuegos. Su pieza maestra. Durante

la noche anterior a la batalla dijo que pescarían un banco de sardinas. Asterkia se había reído durante mucho tiempo.

Ahora. Es ahora.

Salta al suelo y da la orden.

Sus Fuegos responden con aullidos de zamuri.

Cargan a toda velocidad dejando atrás despojos de carne y arena. Alcanzan la retaguardia como una tempestad desatada. El ejército de la Voz no puede hacer nada contra ellos. Los Fuegos se despliegan en una maniobra envolvente y cierran su única vía de escape. En ese momento se amontonan como ganado. En el interior de aquella masa los soldados de la Voz son incapaces de levantar los brazos. No se pueden mover y aguardan su turno para morir en el mismo lugar donde se encuentran.

Asterkia arranca condensadores y lame la utrukka de su interior. Tiene la boca llena de gusanos. Trozos de carne enganchados entre los engranajes de sus piernas. Se arrastra entre los soldados de la Voz con la espalda encorvada y hurgando en sus entrañas. Necesita utrukka para ganar tiempo a la muerte.

Ayantek no existe. Los Ghyldif son una farsa.

Eso la mantiene cuerda.

Vuelve a la carga con sus pies retumbando. Se arroja contra la línea de soldados. Derriba a tres. Un puñetazo vuela hacia ella por la derecha. Una maza a su izquierda. Traza su ataque en la mente. Arranca el brazo que viene por su derecha y lo arroja contra la maza. Estampa su pie de hierro contra el cráneo de aquella aberración. La cabeza revienta, los sesos explotan. Todo eso en menos de dos parpadeos mientras lanza una carcajada enloquecida. Porque está viva. Porque seguirá matando. Por Crodak y Subikan. Por todos los Durmientes mientras le queden fuerzas. Asterkia arranca el condensador de su interior. Ella. Una mercenaria despreciada por ser mujer. Un Fuego. Un experimento fallido. Una comandante que morirá sin antídoto y no le importa. Toda la escoria de las tres ciudades está masacrando al ejército de la Voz.

Y los falsos dioses con su falso paraíso no podrán evitarlo.

Ayantek.

El lugar donde los Ghyldif moran.

Un paraíso, una recompensa, la promesa de una vida mejor. Todo mentira.

Kora libera utrukka en hebras. Observa Ayantek. Sus extensiones de bioenergía palpan la superficie como los tentáculos de un pulpo. Es una ciudad extensa sobre una plataforma flotante. Su propia imagen se refleja en un espejo inmenso, quizás sea una torre de cristal o un faro. No lo sabe. Reconoce al esqueleto que arde junto a ella. No se consume pero sufre dolor con sus llamas imperecederas. Sonríe y ve su sonrisa en aquel espejo gigante. Ve seres articulados. Naves surcando el aire, abriéndose camino entre escaleras colgantes y humo. La miran. A Kora. A la Durmiente hija de Bendecidos.

Ella es la esfinge de la muerte y el recolector.

Nació para barrer suciedad.

Observa la capa de humo. Por encima de aquella masa gris asoman los edificios más altos. En las torres de cristal emergen carteles luminosos de comida triturada y bebida espumosa. Uñas postizas. Tintes que cambian el color del cabello. Carros sin caballos y chimeneas sin fuego. Los Ghyldif caminan sobre pasarelas atestadas por encima del humo, con máscaras y tubos que cuelgan desde sus espaldas. Llevan objetos en sus manos, pequeños y luminosos, que apuntan hacia ella y lanzan destellos de luz. Ve imágenes suyas, congeladas en los cristales de aquellos edificios, desde mil ángulos diferentes. Y no hay un solo resquicio, un solo lugar de aquellas torres, donde no contemple su fuego detenido en el tiempo, con aquellos destellos capturando su imagen en estúpida competición.

Siente una vibración desde las entrañas de Ayantek. Escucha un chirrido pesado y lento. Asciende viento como aliento de zamuri. El humo se disipa cuando los ventiladores giran sus aspas inmensas, desprendiendo volutas,

subiendo y subiendo hacia la cúpula que cambia de color como una burbuja de jabón. Esa burbuja envuelve Ayantek y lo separa de aquella nada oscura y fría. Donde habitan las estrellas. Donde la quietud contrasta con una ciudad rebosante de vida.

Ahora su imagen es sustituida por unos pantalones verdes.

Ya no importa lo insólito del esqueleto que arde.

Ahora son esos pantalones.

Verdes.

Kora dirige sus ojos hacia los ventiladores. Poco a poco se iluminan las calles sin ese humo denso, exponiendo las entrañas podridas de Ayantek. Distingue una masa informe de siluetas que recorren la superficie como cucarachas en un sótano. Buscan comida y refugio, a dos patas y a cuatro. Escucha a los niños llorar, sirenas y gritos, soldados de hierro aullando desde aquel vertedero. Siente objetos que caen como la lluvia de verano, inundando sus calles pródigas en basura, desde contenedores a cincuenta metros de altura. Siente el hedor. Siente el miedo y el desamparo.

Los ventiladores se detienen.

El humo regresa, ocultando las calles.

Continúa la lluvia de basura que revienta al caer. Sus ofrendas, de Avacornis o de Phadag-Llungan.

Los edificios luminosos se reflejan contra aquella masa humeante. Kora recuerda al Azul. A los champtalianos con sus casas blancas. Recuerda el patio de la escuela donde realizaban experimentos. Sangre. Piernas amputadas. Cadáveres en las clases de anatomía. Recuerda a los alumnos, a los mercenarios, los callejones, los zamuris. A su padre. A los Bendecidos por los Ghyldif. A la Ofrenda. La Voz. Sus mentiras.

Avacornis. Phadag-Llungan. Champtalion.

Granjas.

Ganado.

Kora levanta la barbilla hacia aquella cúpula de arcoíris. Siente calor. Las serpientes de fuego se remueven dentro de ella. Abandonan su cuerpo como los parásitos de un cadáver que se enfría. El recolector asciende despacio ante los Ghyldif y sus imágenes falsas, girando mientras las llamaradas crecen y la utrukka se expande más y más. El humo de las calles se une a ella, al fuego y al calor, en un remolino pesado que la envuelve como una mortaja. Pero ella está viva. Y muerta. Y aquella sábana se sacude en ondas que hacen temblar el

aire.

Regresan sus imágenes congeladas en las torres de cristal. Observan el humo que ella succiona desde los callejones, rojo como la sangre, sucio como el vertedero del que procede. Señalan con sus dedos enjorjados. Las imágenes parpadean y dan vueltas ante los ojos de Kora. Son grandes y pequeñas. Cirujanos intercalados entre prótesis dentales y cremas antiarrugas. Escucha gritos y sirenas de alarma. Le arde el pecho. Jadea furiosa; sus manos tiemblan, los ojos en llamas. Les han hecho creer en dioses falsos. Les han utilizado.

Kora lanza un grito agudo y visceral. Las luces se apagan y todas las imágenes desaparecen. Durante un instante los Ghyldif revolotean como polillas sin luz donde acudir. Sin rumbo. Sin destino. Desamparados. Crece el silencio removido por las aspas de los ventiladores. Crece la confusión. Crece la oscuridad. Después llega el peso de un vacío opresor, que aplasta al humo contra la cúpula y contra el suelo. Vuelan papeles y desperdicios robados a los callejones. Las torres vibran con un rumor casi imperceptible, que aumenta rápido y sacude los cimientos como un perro sus pulgas.

Las estructuras de metal chirrían. Los cristales estallan en una lluvia de colores.

Saltan chispas desde cables que se retuercen como serpientes sin cabeza.

Saltan aspas de ventiladores que destrozan edificios y carreteras negras.

Las pasarelas se derrumban. Llueven Ghyldif.

Son manzanas podridas.

Las entrañas de Ayantek tiemblan. El viento aúlla. Las torres se derrumban y se transforman en amasijos de hierro y cristal, que giran en torno al epicentro de Kora. Ella. La recolectora. Huele la sangre. Huele el miedo, la muerte. Huele el terror mientras la temperatura aumenta y derrite el asfalto como cera hirviendo, mientras se prenden fuego los cuerpos de hombres y mujeres, de niños y perros y ratas, que se deshacen en remolinos de ceniza. La utrukka flota por todas partes. Motas de polvo al sol. Ellos lo llaman bioenergía, ella lo llama Don. Y llega desde una llanura junto al Azul, donde champtalianos y aliados mueren por su libertad.

Cierra los puños y Ayantek agoniza. Emergen dedos de fuego que desgarran la superficie; llamaradas que lamen la cúpula; tornados que arrancan pedazos de asfalto. La plataforma que sustenta Ayantek se encoge como papel arrugado. La barrera protectora de la cúpula se resquebraja y estalla en fragmentos que

vuelan hacia Kora. Se aceleran y se desintegran por la velocidad, por el calor sin fuego que desprende el recolector. Se liberan gases y vapor de agua y forman un remolino que se expande en todas direcciones.

El vórtice en espiral se acelera sin control.

Se acelera y gira, gira y crece.

La masa gaseosa emite un sonido agudo que fluctúa como las ondas de un estanque removido en sus entrañas, hasta que Ayantek desaparece. Hasta que el tiempo y el sonido se distorsionan y se detienen durante un instante breve, intenso, silencioso y estático, donde un cráneo deconstruido flota en el centro geométrico de aquella espiral. Y todo discurre rápido y despacio, mientras el cráneo observa la furia del recolector. La destrucción de Ayantek, de los Ghyldif, de los dioses, del paraíso. Abre despacio la mandíbula y rompe el silencio con un aullido. Es un sonido aterrador que reptaba despacio y pesado, que se desgarraba y causa desorden en el pequeño orden de la espiral. Y todo vuelve a girar y a moverse, estrellándose unos objetos contra otros, materia contra materia, hasta que la vibración y el sonido se vuelven uno solo, terminando con aquella cacofonía como con el aliento de un moribundo.

Un destello precede a la gran explosión.

El estallido viaja lejos y durante mucho tiempo.

El grito desgarrado de aquella calavera le acompaña.

Es un mensaje para los Ghyldif con sus granjas de bioenergía.

Para sus ciudades diseminadas en el espacio sideral.

Ahora saben que la muerte se llama Kora.

Y que los encontrará y los hará desaparecer.

Cincuenta mil cadáveres yacen frente a Champtalion.

El viento lame los despojos macerados al sol, sobre arena empapada por fluidos y gusanos blancos. Un enjambre negro aletea con un zumbido monocorde. Ahora las moscas viven en aquel territorio podrido, junto con gaviotas y buscadores de fortuna. A veces el hedor llega hasta Avacornis o Phadag-Llungan. Otras veces el Azul arrastra cuerpos que se hunden en el mar para alimentar a sus peces.

A nadie le importa.

Los Ghyldif son un fraude.

Se pudrirán y dejarán de existir. Los gusanos se alimentarán de ellos hasta que solo queden huesos. Aquel lugar se ha transformado en un muladar y en un patíbulo; allí han ejecutado a Bendecidos defensores de los Ghyldif, a guardias y mercenarios practicantes de sus creencias.

Ahora son pasto de gaviotas.

Nadie puede nombrar a los falsos dioses ni al falso paraíso.

Ya no queda ningún templo en pie. Ninguna escuela de sanación, ningún libro sagrado. Ya no hay Don, ya no quedan sanadores. La utrukka está prohibida y sus consumidores alimentan a los peces del Azul. El Frente de Liberación, como así se hicieron llamar, tomó Phadag-Llungan después de vencer la batalla contra el ejército de la Voz. Mataron a todos los soldados de Hierro y partieron hacia Avacornis. Tardaron tres lunas en asaltar la ciudad, pero lo consiguieron, y la purga continúa con ríos de sangre. Ningún seguidor de los Ghyldif respirará el mismo aire que Subikan.

—Deberían hacer más alta la plataforma —protesta Mëidar.

Los gritos llegan con el viento.

Una pasarela de madera atraviesa la explanada sobre un campo extenso de cadáveres, hasta alcanzar la plataforma del patíbulo. La superficie es

resbaladiza y roja. Los cuerpos amontonados ruedan hacia aquel mar de muertos. Los hachazos se escuchan con claridad. Y las moscas. Siempre las moscas.

—Hay que tirarlos más lejos, se amontonan todos en el mismo lugar.

Subikan se anuda un delantal de cuero sucio y camina con paso firme sobre la pasarela. Siempre dice que un líder debe dar ejemplo, que debe estar en primera línea de batalla, que debe ser el primero en luchar. Se dirige hacia la plataforma y salta sobre los cadáveres.

—¡Mierda! —La voz de Asterkia suena hueca al otro lado de la máscara, la sangre le gotea hasta los codos—. Pero ¿qué haces? ¿Qué coño haces?

—Haz tu trabajo y tíralos más lejos.

Asterkia se vuelve enfurecida hacia los cinco últimos condenados.

La sangre de quimera le permite vivir, con sus piernas de hierro y sus heridas agusanadas. Debería estar muerta. Debería estar contenta por la victoria. Pero no lo está y arranca las cabezas de esos hombres con sus propias manos. Los cuerpos vuelan lejos esta vez, y las gaviotas llegan aleteando con sus plumas teñidas de sangre.

Mëidar acude para ayudar a Subikan. Ya no es el mismo desde aquel día, desde la batalla en el valle, desde que Kora desapareció y su hermano murió. No se permite un momento de descanso. Es implacable. Nunca muestra clemencia. Asterkia se cruza de brazos mientras les observa. Todos se han convertido en unos monstruos y no sabe en qué momento ha sucedido.

—Estoy cansada —les dice.

—Tómame cinco jornadas de descanso. —Mëidar arranca tres anillos de oro y se los guarda—. Vete al Dragón Azul y te follas a cinco o seis.

—No quiero volver a matar.

Subikan levanta la cabeza, suelta al cadáver y rueda sobre otro montón de cuerpos. Sonríe por primera vez en muchas lunas, después sus labios se curvan hacia abajo.

—No importa lo que quieras —gruñe—. Es tu obligación.

—Me voy. —Arroja su hacha al suelo—. Esta vez no me comprarás con oro. Mátame si te atreves, puedo arrancarte los brazos con una sola mano.

Asterkia se da la vuelta y baja deprisa por las escaleras. Escucha las pisadas de Subikan tras ella a lo largo de la pasarela. Caminan así durante más de treinta metros, hasta alcanzar tierra firme. Asterkia odia la arena. Odia el calor, el sol, los insectos. Odia el dolor que remueve sus entrañas todos los

días con sus noches. Y no lo soporta.

Se gira hacia Subikan y aprieta los puños.

—Lo sé —dice él, cortante—. Podrías reventarme la cabeza.

No necesitan más palabras.

Han crecido juntos, son más que hermanos.

Se miran en silencio durante mucho tiempo; Asterkia ya no le reconoce. No encuentra nada de aquel adolescente, cuando se citaban en la sala de armas para entrenar. Cuando discutían y se besaban. Cuando hacían el amor. Ahora es un rostro desconocido, oculto bajo un trozo de tela. Sus ojos asoman como puñales en una venganza sin sentido.

—Avacornis y Phadag-Llungan están bajo nuestro control, hemos exterminado al ejército de la Voz y ninguna fuerza es capaz de hacernos frente.

—Posa una mano en su hombro—. La guerra ya ha terminado. Ahora debemos construir un mundo mejor.

—No sabemos si volverán, si vendrán más soldados, si despertarán los zamuris... ¿Para qué construir un mundo mejor?

—Tienes miedo.

—¡Cierra la boca!

—Lo sabía...

—No sabes nada.

Forcejean un rato, empujándose con los hombros como hacían antaño; a veces enfadados, a veces después de un revolcón rápido, él sobre ella o ella sobre él. Subikan vuelve a sonreír y Asterkia lo derriba con una sola mano. Se quedan tendidos sobre huesos blancos y arena sucia.

—Peleeas como un bebé —se burla ella.

Acercan sus labios, las máscaras se interponen como el velo que siempre flota entre ambos. Es una sombra, un temor, un cuchillo en el vientre. Se miran a los ojos, los verdes de ella y los oscuros de él, tan diferentes y tan iguales, sin la inocencia que perdieron hace mucho tiempo. Se miran más allá de la amistad y de la sangre y de la lealtad. Han vivido mucho. Han perdido demasiado. Conocen el sabor agri dulce de sus labios. El sabor de la derrota y de la victoria. De las lágrimas. Del desaliento.

Desaparece la sonrisa que baila en sus miradas.

El sonido de unas pisadas los separa.

Mëidar resopla.

Los tres guardan silencio y se miran desde aquellas máscaras raídas, con

hojas de romero para soportar el hedor. Llevan delantales de cuero y botas altas. Están cubiertos de sangre.

—Seguidme —dice Mëidar—. Vamos.

Ascienden la colina en fila hasta alcanzar la parte más escarpada y rocosa. Asterkia reconoce el cuerpo de la mensajera, cubierto de cal, todavía con el cabello trenzado. Sacrificó su vida por un mundo mejor. No para ella, para sus hijos, para la perpetuidad de su sangre. Asterkia aprieta los dientes y sortea a la mujer. Los tres se colocan justo en el borde de una roca. Desde allí observan todo el valle. La masa oscura de muertos. La plataforma de madera, que reptaba sobre los despojos como una serpiente polvorienta.

Les llegan graznidos de gaviotas.

Les llega el hedor, el zumbido de los insectos, el silencio pesado bajo el sol, el rumor del Azul.

Ya nadie faena allí. Los cadáveres rompen las redes y ningún champtaliano quiere alimentarse de aquellos peces.

Al pie de la colina divisan a su ejército. Una segunda carreta de condenados aguarda cumplir sentencia. Los muertos que alimentan a las gaviotas crecen en cada luna y ningún Bendecido renuncia a sus creencias. Tienen fe en los Ghyldif, a pesar de clavar sus cabezas en picas y derribar templos que una y otra vez vuelven a levantar. A pesar de escuchar la verdad. Les han llamado blasfemos. Traidores. Asesinos. Ladrones. Les han escupido cuando caminaban repartiendo sus posesiones entre los mendigos.

No aceptan el nuevo orden.

No aceptan perderlo todo y trabajar en el campo.

Pero allí están los tres, luchando pese a todo, con el viento agitando sus ropas. Están dispuestos a dar lo mejor y lo peor de sí mismos sobre las cenizas de una civilización que se reconstruirá con sangre y sudor. Porque son champtalianos. Porque seguirán adelante y caminarán sobre cadáveres si es necesario, hasta su último aliento, hasta que la vida les abandone y las gaviotas los devoren.

—Escuchadme bien —Mëidar mira primero a Subikan y después a Asterkia—. Cargamos sobre nuestros hombros con demasiados muertos. Es el precio de la libertad. La sangre. Y ese precio nos perseguirá hasta que los gusanos aniden en nuestras entrañas. Llegarán enemigos que buscarán nuestra caída por encima de cualquier cosa. Porque lo harán, creedme, son tiempos revueltos. Así que solo os voy a pedir una cosa. ¡No me miréis así! ¡Escuchadme! Somos

familia, eso es lo único que importa. Dejemos atrás el pasado y empecemos juntos de nuevo. Construiremos nuestro propio camino sin los Ghyldif ni Ayantek. Os lo prometo.

—¿Y si regresan? —Asterkia susurra como si pudieran escucharla—. ¿Y si vienen más?

—Los aplastaremos.

Mëidar pasa un brazo sobre el hombro de Asterkia y otro sobre el de Subikan. Permanecen así durante mucho tiempo, contemplando el horizonte mientras el sol se oculta para dejar paso a las constelaciones. Se preguntan si Ayantek será alguna de aquellas estrellas, dispersas en aquella nada desmesurada, con los Ghyldif observando el firmamento. Se preguntan si sabrán que los han derrotado. Que los han masacrado. Hombres y mujeres insignificantes, de vidas miserables. Hijos del hambre y del miedo.

Los tres sonrían mirando hacia el valle negro donde el ejército de la Voz murió. Seguirán adelante mientras puedan caminar. Sobrevivirán sobre las cenizas de Avacornis y Phadag-Llungan. Volverán a reconstruirlas junto con Champtalion. Dicen que son duros como las rocas del acantilado, que nadie les puede domeñar. Y es cierto. Ahora los Ghyldif lo saben.

Así que los esperarán y volverán a luchar, y tal vez sufran la derrota. Pero presentarán batalla con todo su corazón, que mueve montañas y abre valles de sangre. Y con su último aliento clamarán al cielo por la libertad. Los tres saben que llegarán tiempos aciagos; quizás los zamuris despierten, quizás los Bendecidos se vuelvan fuertes y regrese un nuevo recolector. Pero ahora descenden por la colina pisando fuerte, levantando polvo con rostros ceñudos y sin mirar atrás. Sacan pecho mientras los guijarros ruedan cuesta abajo, en aquel terreno yermo, suyo por derecho de nacimiento. Su hogar. Su tierra. La de sus antepasados. La misma que les ha visto crecer y llorar, que han pisado mil veces bajo las estrellas. Son champtalianos, y caminan ufanos hasta desvanecerse en la oscuridad.

Cuando era niña, mi padre y yo construíamos historias bajo las estrellas, en las noches de verano, sobre otras civilizaciones en algún lugar perdido del universo. Tras su fallecimiento, esos mundos quedaron huérfanos y desaparecieron. Fue entonces cuando me surgió la necesidad de escribir; no esas historias, que eran solo nuestras, sino otras diferentes. Quería inmortalizarlas en papel, compartir la magia de la creación con todos vosotros, regalar la existencia de un mundo inexistente, al igual que mi padre lo hizo conmigo. Y de esta manera, veinte años atrás, nació Ayantek. Diré que no ha sido un camino fácil de recorrer. He dejado mucho de mí en este viaje, tanto que ya no soy la misma persona que lo inició. Ayantek me ha transformado y no sé si para bien o para mal. Y lo hará también con vosotros, no os confiéis.

Ahora ha llegado el momento.

Mi criatura existirá gracias a todos vosotros, lectores ávidos. Y esto no sería posible sin Christian, que apostó por este viaje insólito con su Insólita editorial. Tampoco existiría sin el Librero del Mal, por creer en Ayantek cuando pocos lo hacían. Estoy segura de que allí se sentía como en casa. Santi me acompañó durante gran parte de este recorrido, que no es poco. Sergio fue el primer lector de la versión definitiva y sobrevivió sin demasiadas secuelas. Tampoco puedo dejar atrás a mis veteranas, mi pequeño ejército de Durmientes: María Ángeles, Guiomar y Marina. Primeras lectoras del primer manuscrito que escribí hace veinte años. Sobrevivieron pero, desgraciadamente, perdieron la cordura. No negaré que Ayantek es para valientes; para luchadores, vencedores, perdedores y solitarios. Para los que son de todas partes y de ninguna. Para todos vosotros. Por vosotros.

Miriam

Miriam Jiménez Iriarte nació en Pamplona. Pertenece a la Sociedad Tolkien Española y forma parte del proyecto Artemisa, un colectivo literario formado por escritoras valencianas. Ganó el I^{er} Premio Ripley de ciencia ficción y terror con «Granja-357» (2017). También es autora de los relatos «Un paso adelante», recogido en *Siete máscaras, antología del Proyecto Artemisa* (2018); «La mano de Dios», en *Antes de Akasa-Puspa* (2015), y «La rueda de la fortuna» y «Escuchar el silencio», pertenecientes a las antologías de *El Cuaderno Rojo* (2014 y 2013). *Ayantek* es su primera novela.

En Insólita Editorial queremos dar las gracias a todos aquellos que habéis hecho posible la publicación de Ayantek.

Y gracias también a ti, lector. Esperamos que hayas disfrutado con la lectura de este libro y, si así ha sido, quizá quieras recomendarlo a tus amigos o difundirlo en las redes sociales.

Puedes hacernos llegar tus opiniones y sugerencias a través de Twitter ([@InsolitaEdit](#)) y Facebook ([@insolitaeditorial](#)), y ser el primero en enterarte de todo lo que estamos preparando visitando www.insolitaeditorial.com y suscribiéndote a nuestro boletín de novedades. ¡Buscamos lectores insólitos!