

Una guerra ancestral está despertando en Guerdon

EL LEGADO DEL HIERRO NEGRO - 1



LA
PLEGARIA
DE LA CALLE
GARETH HANRAHAN



GAMoN

LA PLEGARIA DE LA CALLE

Gareth Hanrahan

Traducción: David Tejera Expósito



“Cautivante... Guerdon es una ciudad que hierve de historia, horror y secretos ocultos”.

—Nicholas Eames,
autor de *Los Reyes de la Tierra Salvaje*.

“Es un magnífico debut, plagado de todo lo que hace maravillosa a la fantasía: una ambientación potente, unos personajes que se ganan al lector, continuas sorpresas y un trasfondo donde se enfrentan los poderes económicos, políticos y religiosos”.

—Daniel Garrido,
El Caballero del Árbol Sonriente.

“Increíble en todos los aspectos... Los lectores de fantasía deben ser inteligentes y comprar este libro, porque simplemente no hay nada igual”.

—*Novel Notions*.

“Con un inicio maravillosamente original nos adentramos en la ciudad de Guerdon, un lugar siniestro donde conviven monstruosidades, santos y humanos. Seguimos la historia de tres personajes únicos, que se quedarán con nosotros mucho tiempo después de haber terminado el libro”.

—Lucila Quintana, editora.

Título original: The Gutter Prayer
Edición original: Orbit, un sello de Little, Brown Book Group

© 2019 Gareth Hanrahan
© 2019 Orbit, un sello de Little, Brown Book Group
© 2020 David Tejera por la traducción

© 2021 Trini Vergara Ediciones
www.trinivergaraediciones.com

© 2021 Gamon Fantasy
www.gamonfantasy.com

España · México · Argentina

ISBN: 978-84-18711-06-0

Índice de contenido

Portadilla

Citas elogiosas

Legales

La plegaria de la calle

Prólogo

Capítulo Uno

Capítulo Dos

Capítulo Tres

Capítulo Cuatro

Capítulo Cinco

Capítulo Seis

Capítulo Siete

Capítulo Ocho

Capítulo Nueve

Capítulo Diez

Capítulo Once

Capítulo Doce

Capítulo Trece

Capítulo Catorce

Capítulo Quince

Capítulo Dieciséis

Intermedio

Capítulo Diecisiete

Capítulo Dieciocho

Capítulo Diecinueve

Capítulo Veinte

Capítulo Veintiuno

Capítulo Veintidós

Capítulo Veintitrés

Capítulo Veinticuatro

Capítulo Veinticinco

Capítulo Veintiséis

Capítulo Veintisiete

Capítulo Veintiocho

Capítulo Veintinueve

Capítulo Treinta

Capítulo Treinta y uno

Capítulo Treinta y dos

Capítulo Treinta y tres

Capítulo Treinta y cuatro

Capítulo Treinta y cinco

Capítulo Treinta y seis

Capítulo Treinta y siete

Capítulo Treinta y ocho

Capítulo Treinta y nueve

Capítulo Cuarenta

Capítulo Cuarenta y uno

Capítulo Cuarenta y dos

Epílogo

Agradecimientos

Nuestros autores y libros en Gamon

Gareth Hanrahan

Sinopsis

Manifiesto Gamon

*Para Helen,
quien me dijo que escribiera esa novela...
aunque probablemente no se refiriese a esta.*

Prólogo

Te encuentras en un saliente rocoso, plagado de túneles al igual que las demás colinas, y bajas la cabeza para contemplar Guerdon. Desde aquí ves el centro del casco antiguo, sus palacios, iglesias y torres, que se alzan como las manos de un hombre que se ahoga, que intentan escapar del laberinto de callejones y casuchas que las rodea. Guerdon siempre ha sido un lugar en tensión consigo mismo, una ciudad construida sobre sus antiguas encarnaciones y que se niega a aceptarlas, una ciudad que se esfuerza por ocultar sus errores del pasado y mostrar al mundo un rostro del todo nuevo. Los barcos se apiñan en el puerto rodeado de islas y ubicado entre los dos cabos que dan cobijo a la ciudad, barcos que traen viajeros y comerciantes de todas partes del mundo. Algunos se asentarán en ella y terminarán por fusionarse con la esencia imperecedera de Guerdon.

Otros no acuden como viajeros, sino como refugiados. Tú te alzas como testimonio de la libertad que ofrece Guerdon: libertad de culto, de la tiranía y del odio. Una libertad que es condicional e incierta, ya que en ocasiones esta ciudad ha elegido gobernantes que eran tiranos, fanáticos o monstruos; y tú también has formado parte de eso. Pero la pura naturaleza de Guerdon, su historia y su miríada de

habitantes siempre se aseguran de devolverla a esa cómoda corrupción en la que todo es posible si uno tiene dinero.

Otros acuden como conquistadores atraídos por esas riquezas. Tú naciste en mitad de todo esto, eres un botín de guerra. A veces, esos conquistadores se quedan y la cultura de esta ciudad los absorbe poco a poco. Otras veces, arrasan con lo que pueden para luego marcharse, y Guerdon vuelve a surgir otra vez de las cenizas y los escombros, no sin incorporar esa cicatriz a su tejido vivo.

Eres consciente de todo ello, así como de otras cosas, pero no eres capaz de discernir la razón. Por ejemplo, sabes que dos hombres de sebo patrullan tu región occidental moviéndose con la velocidad y la gracilidad sobrenaturales que les son propias. Las llamas danzantes que llevan dentro de la cabeza iluminan una hilera de esculturas que hay en tu flanco, rostros de jueces y políticos fallecidos tiempo ha e inmortalizados en piedra mientras sus restos mortales llevan mucho tiempo pudriéndose en las fosas. Los hombres de sebo parecen nerviosos, giran por la calle Misericordia y cruzan el arco de tu puerta principal, situado debajo del campanario.

También sabes que hay otra patrulla que se acerca a ti por detrás.

Y, en ese hueco sombrío, tres ladrones empiezan a acercarse sin hacer ruido. El primero sale a toda prisa por la entrada de un callejón y empieza a escalar la muralla exterior. Sus manos magulladas encuentran grietas en tu desmoronado lado occidental con una velocidad inhumana. Corre a toda prisa por el tejado de escasa altura y se oculta detrás de gárgolas y estatuas cuando el segundo grupo de hombres de sebo pasa por debajo. No habrían visto nada ni aunque hubiesen alzado la vista con esos ojos intensos y titilantes.

Hay algo en las llamas de los hombres de sebo que debería inquietarte, pero eres incapaz de identificar dicha emoción. Ninguna emoción, de hecho.

El joven ghoul se acerca a una puerta pequeña que solo usan los trabajadores que limpian las tejas de plomo del tejado. Sabes, y también desconoces la razón, que esa puerta está abierta, que el guardia que debería haberla cerrado ha sido sobornado para dejarla así esta noche. El joven ghoul prueba el pomo y la abre en silencio. Unos dientes de un amarillo pardo relucen a la luz de la luna.

Vuelve al borde del tejado. Busca la delatora luz de los hombres de sebo en la calle y luego lanza una cuerda hacia abajo. Otra ladrona surge del mismo callejón y empieza a subir por ella. El ghoul tira de la cuerda, le coge la mano y la aúpa antes de que pase por debajo la siguiente patrulla. Cuando la muchacha toca la pared, descubres que es una extranjera, una nómada, una fugitiva. No la has visto antes, pero te recorre un atisbo de rabia cuando te toca y compartes, sorprendido, sus sentimientos.

Es algo que nunca has sentido, y te quedas maravillado. Lleva dentro un odio que no está dirigido a ti, sino al hombre que la ha obligado a estar aquí esa noche. Te asombras por la manera en la que dicha emoción recorre las tejas.

La chica te suena. La chica es importante.

Oyes los latidos de su corazón y su respiración nerviosa y superficial, sientes el peso de la daga que lleva envainada en una funda de muslo. No obstante, hay algo ausente. Como si estuviese incompleta.

El joven ghoul y ella desaparecen a través de la puerta abierta y empiezan a recorrer a toda prisa tus pasillos y tus habitaciones para luego descender por las escaleras hasta la primera planta. En el interior hay más guardias, humanos, pero están apostados junto a las cámaras acorazadas de la parte septentrional, que están debajo de tu gran torre y no aquí, en esta colmena de registros y documentos. Los dos ladrones descienden sin ser vistos. Llegan a una de las puertas laterales que usan los clérigos y los escribas durante el día. Está cerrada y atrancada,

pero la chica empieza a forzar la cerradura mientras el ghoul se encarga de los pestillos. La puerta ya no está atrancada, pero aun así no la abren. La chica se acerca al ojo de la cerradura y espera hasta que los hombres de sebo vuelvan a pasar frente a la puerta. Se lleva unas manos nerviosas al cuello, como si buscara un collar que suele tener puesto, pero no lleva nada. Frunce el ceño, y la rabia que rezuma de su rostro te entusiasma.

Eres consciente del ghoul, de la presencia física de su persona en tu interior, pero sientes a esta chica de una manera más profunda, compartes su irritabilidad y su emoción mientras espera a que se alejen los resplandores de las velas de los hombres de sebo. Sabe que esa es la parte más peligrosa de la misión que está llevando a cabo.

Se equivoca.

Los hombres de sebo vuelven a doblar la esquina de la calle Misericordia. Te gustaría asegurarle que está a salvo y que no están a la vista, pero no logras articular palabra. Da igual. Abre un poco la puerta y hace un gesto para que el tercer miembro del grupo salga del callejón. Cuando este cruza la calle intentando lo más parecido a una rápida carrera, ves por qué necesitaban abrir la puerta de la planta baja a pesar de que ya habían entrado por el tejado: el tercer miembro es un hombre de piedra. Recuerdas cuando la enfermedad, o la maldición, empezó a propagarse por la ciudad. Recuerdas el pánico, las discusiones sobre entierros y cuarentenas. Los alquimistas encontraron una cura a tiempo y se consiguió prevenir una epidemia a gran escala. Pero sigue habiendo casos, brotes y leproserías por toda la ciudad. Si los síntomas no se detectan a tiempo, el resultado es la criatura incongruente que se dirige ahora hacia tu puerta, un hombre cuya carne y hueso han empezado a transmutar despacio para convertirse en roca. Los aquejados por la plaga se vuelven muy fuertes, pero toda lágrima, todo desgaste y toda herida aceleran la calcificación. Los órganos internos son los

últimos en ceder, por lo que al final terminan por convertirse en estatuas vivientes, incapaces de moverse ni de ver, encerradas para siempre en su cuerpo al tiempo que se esfuerzan por respirar, y que sobreviven gracias a la caridad de los demás.

Este hombre de piedra aún no ha quedado paralizado, aunque se mueve con torpeza y arrastra un poco la pierna derecha. La chica arruga el gesto al oír el ruido que acaba de hacer y cierra la puerta detrás de él al momento, pero comparte su emoción y su alivio cuando su amigo llega a la seguridad del refugio en el que se esconden. El ghoul ya ha empezado a moverse y corre por un pasillo largo y silencioso que suele estar abarrotado de prisioneros y guardias, de testigos y de jueces, de abogados y de mentirosos. Corre a cuatro patas como un perro grisáceo. La chica y el hombre de piedra lo siguen; ella avanza agachada, pero él no es tan flexible. Por suerte, el pasillo no da a la calle y los hombres de sebo no pueden verlos.

Los ladrones buscan algo. Empiezan a rebuscar en una sala de documentos y luego en otra. Las estancias son seguras y están detrás de enormes puertas de metal, pero la piedra es más fuerte, y el hombre de piedra las dobla o las rompe una a una para que el ghoul o la humana se cuele en el interior y empiecen a buscar.

En un momento dado, la chica agarra al hombre de piedra por el codo para ayudarlo a caminar más rápido. Un nativo de la ciudad nunca haría algo así, al menos no por voluntad propia, salvo que tuviese a mano la cura de los alquimistas. La maldición es contagiosa.

Buscan en otra estancia. Luego en otra y en otra. Hay cientos de miles de documentos organizados de una manera secreta que solo conocen los trabajadores, que la legan como una reliquia familiar. De haber sabido lo que buscan y haber podido hablar, quizá pudieras haberles dicho dónde encontrarlo, pero avanzan por el lugar medio a ciegas.

No encuentran nada y empieza a entrarles el pánico. La chica afirma que deberían irse, escapar antes de que los descubran. El hombre de piedra hace un gesto negativo, cabezota e inamovible como... Bueno, pues como una piedra. El ghoul no les presta mucha atención, pero se agacha y se cubre el rostro con la capucha para evitar discusiones. Van a seguir buscando. Quizás esté en la siguiente habitación.

En alguna parte de tu interior, un guardia le pregunta a otro si ha oído eso. ¿No ha sonado como un intruso? Los otros guardias se miran entre sí con curiosidad, y, justo en ese momento y a lo lejos, el hombre de piedra destroza otra puerta. Esta vez lo han oído, y se han dado cuenta de que ocurre algo.

Tú y solo tú sabes que el guardia que ha alertado a sus compañeros es el mismo que dejó abierta la puerta del tejado. Los guardias se dispersan, dan la alarma y empiezan a buscar por el laberinto que te conforma. Los ladrones se separan para intentar evitar a sus perseguidores. Sigues a ambos bandos, a los cazadores y a las presas.

Y entran otras siluetas después de que los guardias dejen su puesto junto a las cámaras acorazadas. Dos, tres y cuatro, que empiezan a ascender por tu interior. ¿Cómo es que no los has sentido antes? ¿Cómo han sido capaces de entrar en ti sin que te des cuenta? Se mueven con la confianza propia de la experiencia, seguros de cada una de sus acciones. Son veteranos de su oficio.

Los guardias descubren los daños que ha provocado el hombre de piedra y empiezan a buscar por el ala meridional, pero centras tu atención en los desconocidos de tu cámara acorazada. Trabajan sin traba alguna ahora que los guardias se han dispersado. Desenvuelven un paquete, lo presionan contra la puerta de la cámara y encienden un detonador. Brilla mucho más que las mechas de los hombres de sebo, sisea, ruge y luego...

...luego ardes, te rompes y te desgarras sin orden ni concierto. Las llamas se extienden por tu interior; miles de documentos se prenden fuego al momento, y el suelo de madera no hace más que avivar el infierno en el que te has convertido. Las piedras restallan. Tu muro occidental empieza a derrumbarse y los rostros de piedra de los jueces salen despedidos hacia las calles y se rompen al chocar contra los adoquines. Sientes que tu conciencia se contrae a medida que el fuego se apodera de ti. Todas las partes de tu ser que son pasto de las llamas dejan de formar parte de ti y se convierten en ruinas. El fuego te devora.

No has perdido la pista a los ladrones: el ghoul, el hombre de piedra y la chica nómada que te ha permitido paladear el odio por un corto espacio de tiempo; pero sí que es cierto que ya no los percibes con la misma certeza. Es como si titilasen en tu conciencia cada vez más fragmentada mientras se mueven de un rincón de tu ser a otro.

Cuando la chica cruza el patio central perseguida por un hombre de sebo, sientes cada uno de sus pasos y todos sus jadeos de pánico mientras corre intentando alejarse de esa criatura, que se desplaza mucho más rápido que la velocidad que puede llegar a alcanzar un simple humano. Pero es lista: serpentea hasta volver a la parte que está en llamas y dejas de percibirla. El hombre de sebo titubea y no la sigue entre las llamas por miedo a derretirse antes de tiempo.

Le has perdido la pista al ghoul, pero no te cuesta encontrar al hombre de piedra. Entra trastabillando en el Tribunal Supremo, volcando asientos de madera que ocupan los Señores Justicia y Sabiduría cuando está en marcha un proceso judicial. La tapicería de terciopelo de la zona de espectadores ya está en llamas. Cada vez está más rodeado. Es demasiado lento para escapar.

La alarma empieza a extenderse a tu alrededor, o alrededor de lo que queda de ti. Hay que contener el incendio antes de que se propague más aún. La gente empieza a salir de los edificios cercanos o a subir con cubos llenos de agua a las azoteas, en las que han empezado a caer chispas procedentes de tu incendio. Otros empiezan a congregarse para mirarte con la boca abierta, como si la destrucción de una de las mayores instituciones de la ciudad fuese una atracción de circo cuyo único fin fuera entretenerlos. Las carretas de los alquimistas empiezan a recorrer a toda prisa las calles cargadas con líquidos mejores que el agua para contener un gran incendio como ese. Saben que un fuego así en la ciudad puede llegar a ser muy peligroso. Ha habido grandes incendios en el pasado, aunque ninguno en las décadas recientes. Quizá puedan contenerlo gracias a los mejunjes de los alquimistas y a la disciplina de la guardia de la ciudad.

Pero para ti es demasiado tarde.

Demasiado tarde. Oyes los gritos de tus hermanos y hermanas dando la alarma y haciendo que la ciudad tome conciencia del peligro.

Te das cuenta demasiado tarde de lo que eres en realidad. Tu conciencia se encoge y se refugia en su receptáculo. Eso es lo que eres, puede que incluso lo que has sido siempre.

Experimentas otro sentimiento, el miedo, a medida que las llamas empiezan a ascender por la torre. Algo se rompe debajo de ti, y la torre empieza a inclinarse de costado mientras tú te balanceas adelante y atrás. Suena tu voz entre el alboroto, un repiqueteo estruendoso y funesto.

Se rompen tus soportes. Y caes.

Capítulo Uno

Carillón está agazapada en las sombras con la mirada fija en la puerta. Tiene la daga en la mano, más para reforzar su seguridad en sí misma que porque la considere un arma mortal. No es la primera vez que tiene que luchar y atacar con ella, pero nunca ha matado. Está acostumbrada a asestar un tajo y huir.

Pero en esta ciudad atestada de gente en la que se encuentra ahora puede que esa no sea una opción.

Si ve entrar un guardia por la puerta, esperará a que pase junto a donde se esconde ella y luego se acercará sigilosamente y le cortará el cuello. Intenta imaginarse haciéndolo, pero es incapaz. Quizá pueda escapar asustándolo un poco o dándole una puñalada en la pierna para que no pueda seguirlos.

Si son dos, tendrá que esperar a que estén a punto de ver a los demás y, en ese momento, llamará su atención y se abalanzará sobre uno de ellos. Tiene claro que entre Rata, Spar y ella podrán encargarse de dos guardias sin sufrir bajas. Sin duda.

Si los guardias son tres, llevarán a cabo el mismo plan, aunque puede que sea algo más arriesgado.

No deja que su mente piense en la otra posibilidad: que no sean humanos como ella a los que podría herir con su

pequeña daga, sino algo peor, como hombres de sebo o cabezas de gaviota. Esos horrores propios de esta ciudad.

El instinto le dice que huya, que escape con sus amigos y se enfrente a la cólera de Heinreil por volver con las manos vacías. Mejor aún: que no vuelva, sino que se escabulla por la Puerta de la Viuda o por la Puerta Fluvial durante la noche, y para el amanecer ya estará a más de diez kilómetros de distancia.

Seis. La puerta se abre y ve a seis guardias, humanos. Uno, dos, tres grandullones con jubones acolchados y mazas, y otros tres con armas de fuego. Se queda paralizada por el terror durante un instante, incapaz de actuar ni de huir, atrapada entre la fría piedra de esas viejas paredes.

Luego siente cómo se extiende la sacudida por la superficie justo antes de oír el estruendo y el estallido. Siente que toda la Cámara Legislativa se estremece. Ya vivió un terremoto en otra ocasión, cuando estaba en Severast, pero no se pareció en nada a esto, que es más similar al impacto de un relámpago y un trueno que resuena sobre su cabeza. Se abalanza hacia delante sin pensar, como si la explosión la hubiera activado, y salta sobre los confusos guardias.

Uno de ellos dispara a quemarropa, tan cerca de ella que nota las chispas pasar junto a su rostro, y unas esquirlas ardientes de hierro o piedra caen sobre su espalda. Pero no siente dolor y, mientras corre, llega a la conclusión de que no le han dado.

Reza para que la sigan mientras se apresura a tientas por el pasillo, se agacha junto a las puertas para comprobar si están cerradas y continúa su camino al descubrir que sí lo están. Oye gritos detrás y sabe que algunos la han seguido. Es como robar fruta en el mercado: uno llama mucho la atención mientras corre y distrae a los vendedores mientras los demás cogen una manzana para cada uno de ellos y otra para el corredor. Pero en esta

ocasión no se irá de rositas si la pillan. Aun así, tiene más posibilidades de escapar de las que tendría Spar.

Sube a la carrera por un breve tramo de escaleras y ve un resplandor anaranjado detrás de una puerta. Cree que son hombres de sebo y se imagina sus relucientes mechas al otro lado, pero luego recuerda que toda el ala norte de la Cámara está en llamas. Los guardias se acercan a ella cada vez más, por lo que abre la puerta sin pensar y se agacha para evitar el denso humo negro que surge de la otra estancia.

Bordea la habitación en llamas. Es una biblioteca con largas hileras de estanterías llenas de volúmenes encuadernados en tela, libros registro de instituciones municipales y actas de las asambleas. Al menos la mitad de este lugar es una biblioteca, la otra mitad lo era. Hay libros viejos que arden muy rápido. Se aferra a la pared y avanza a través del humo a tientas, sin separar la mano derecha de la piedra y llevando extendido el brazo izquierdo para guiarse.

Uno de los guardias tiene la valentía de seguirla al interior, pero por el ruido de sus gritos cabe deducir que se ha metido de lleno en la estancia creyendo que ella ha hecho lo propio. Se oye un chasquido, un estruendo y luego una lluvia de chispas cuando se derrumba una de las estanterías en llamas. Los gritos del guardia a sus compañeros se convierten en alaridos de dolor, pero ella no puede hacer nada. No ve y casi no puede respirar. Reprime el pánico y avanza hasta que llega a otra pared.

La Cámara Legislativa es un cuadrángulo de edificios que se erigen alrededor de un jardín. Ese es el lugar en el que ahorcan a los ladrones y, ahora mismo, sabe que morir colgada de una soga es mucho más agradable que arder. Pero también había una fila de ventanas, ¿no? Estaban en la cara interna del edificio y daban al jardín. Está segura o eso espera, porque el fuego se ha propagado a su espalda y no tiene otra manera de escapar.

Los dedos extendidos de su mano izquierda tocan piedra caliente. Otra pared. La barre de un lado a otro en busca de las ventanas. Son más altas de lo que recuerda y casi no llega al alféizar a pesar de que se ha puesto de puntillas. Tienen cristales gruesos y emplomados y, aunque el fuego ha roto muchos de ellos, el que toca sigue intacto. Coge un libro de una de las estanterías y lo lanza contra él, en vano. Rebota. Desde aquí abajo no puede hacer nada para romperlo.

En este lado de la pared el alféizar tiene poco más de dos centímetros de ancho, pero si estuviese a la misma altura podría sacar el cristal entero y salir sin problema. Da un paso atrás para coger impulso y saltar, pero una mano la agarra por el tobillo en ese mismo momento.

—¡Ayúdame!

Es el guardia que la ha seguido al interior de la biblioteca. La estantería en llamas debe de haberle caído encima. Avanza arrastrando una pierna rota y flácida, y también tiene el costado izquierdo del cuerpo muy quemado. Unas ampollas blancas y rojas que supuran líquido y carne ennegrecida adornan su rostro.

—No puedo.

No ha soltado la pistola e intenta apuntarla sin soltarle el tobillo, pero ella es más rápida. Le agarra la mano, la levanta y aprieta el gatillo. El ruido, tan cerca del oído, resulta ensordecedor, pero el impacto hace estallar en pedazos parte del cristal de la ventana de detrás. No dejan de caer esquirlas, y ve que se ha abierto un hueco lo bastante grande como para colarse por él y cruzar al otro lado, si consigue subir.

Ve que surge un rostro del agujero. Tiene los ojos amarillos, los dientes marrones, la piel llena de marcas y una sonrisa de dientes afilados y retorcidos. Rata extiende un brazo envuelto en harapos para ayudarla a subir. Cari siente cómo se le acelera el pulso. Va a sobrevivir. En ese momento, la cara monstruosa y deforme de su amigo le

resulta tan preciosa como las facciones inmaculadas de un santo que conoció en el pasado. Corre hacia Rata... y se detiene.

Morir quemada es un final horrible. Nunca lo había pensado hasta este momento, pero ahora que es una posibilidad muy factible le resulta asoladora. Nota un dolor en la cabeza y sabe que tiene la mente embotada a causa del humo, del calor y del pánico. Se arrodilla, pasa un brazo por los hombros del guardia, lo ayuda a ponerse en pie sobre la pierna que no tiene herida y ambos avanzan cojeando en dirección a Rata.

—Pero ¿qué haces? —exclama el ghoul, pero tampoco titubea.

Agarra al guardia herido por los hombros cuando este se acerca a la ventana, lo levanta y lo mete por el agujero. Luego vuelve a por ella, la aúpa y repite el proceso. Las extremidades fibrosas de Rata no son tan fuertes ni resistentes como los músculos pétreos de Spar, pero le bastan para levantar a Carillón, sacarla del edificio en llamas con una mano y dejarla en el jardín fresco y abierto del exterior.

El guardia gruñe y se aleja arrastrándose por la hierba. Carillón considera que ya han hecho bastante por él. No se pueden permitir más misericordia.

—¿Has sido tú? —pregunta Rata con un tono a caballo entre el pavor y el asombro, al tiempo que se echa atrás cuando parte del edificio se derrumba frente a ellos. Las llamas se agitan en la base del enorme campanario que se alza en la parte norte del cuadrángulo.

Carillón niega con la cabeza.

—No. Ha habido una especie de... bum. ¿Dónde está Spar?

—Por aquí.

Rata se escabulle y ella lo sigue a la carrera. Hacia el sur, por el borde del jardín, pasando junto a las viejas horcas, lejos del fuego y en dirección a los tribunales. Ya

han perdido la oportunidad de hacerse con lo que habían venido a robar, aun si los documentos que quería Heinreil aún existen y no se han convertido en una pila de ceniza blanca. Si se dan prisa, quizá puedan volver a escapar hacia las calles. Solo tienen que encontrar a Spar, a ese pedazo de roca lento y grande, y escapar de aquí.

Podría abandonarlo, igual que Rata podría abandonarla a ella. El ghoul podría cruzar la muralla en un abrir y cerrar de ojos; los ghouls son unos escaladores prodigiosos. Pero son amigos, los primeros amigos de verdad que tiene desde hace mucho tiempo. Rata la encontró en las calles después de que la abandonaran en la ciudad y le presentó a Spar, que fue quien le proporcionó un lugar en el que dormir segura.

Fueron ambos los que le presentaron a Heinreil, pero eso tampoco había sido culpa suya: los bajos fondos de Guerdon estaban dominados por la Hermandad de ladrones, al igual que el comercio y la industria los controlan los consorcios de los gremios. Si los capturaban esa noche, sería culpa de Heinreil. Otra razón para odiarlo.

Hay una puerta lateral frente a ellos y saben que al otro lado se encuentra el lugar por el que entraron y también que es muy probable que Spar los espere allí.

Antes de que lleguen a ella, la puerta se abre y la atraviesa un hombre de sebo.

Tiene unos ojos brillantes en medio de un rostro pálido y ceroso. Es un anciano, está tan desgastado que algunas partes de su cuerpo han empezado a transparentarse y el fuego de su interior brilla a través de los agujeros que hay en su pecho. Empuña un hacha enorme, tanto que Cari no podría levantarla, pero él la agita con una mano. Ríe cuando ve las siluetas de Rata y ella recortadas contra el fuego.

Dan media vuelta, empiezan a correr y se separan: Rata hacia la izquierda, donde escala la pared de la biblioteca en llamas; ella hacia la derecha, con la esperanza de

desaparecer en la oscuridad del jardín. Piensa que quizá pueda ocultarse detrás de una horca o de algún monumento, pero el hombre de sebo es más rápido de lo que se imagina. Se abalanza hacia ella, una mancha borrosa que no tarda en tener enfrente. Levanta el hacha, y ella se tira al suelo y rueda a un lado mientras el arma está a punto de rozarla.

Vuelve a oír la risa. Está jugando con ella.

Cari hace acopio de su coraje y se da cuenta de que aún tiene la daga. La clava en el pecho ceroso del hombre de sebo. Sus ropas y su carne están hechas de la misma sustancia blanda, maleable y cálida como cera de vela, y la hoja la penetra sin resistencia. La criatura se limita a volver a reír, y la herida se cierra casi tan rápido como se ha abierto. Ve que ahora su daga se encuentra en la otra mano del hombre de sebo. Este la levanta y la apuñala con ella, y de repente Cari ve sangre negra y húmeda en su hombro derecho.

Aún no ha notado el dolor, pero sabe que llegará.

Vuelve a salir corriendo entre tambaleos, hacia las llamas. La criatura titubea como si no quisiese ir tras ella, pero termina por seguirla de cerca sin parar de reír. Le está ofreciendo varias maneras de morir: correr directa al fuego y arder hasta el final, desangrarse en la misma hierba en la que tantos ladrones han sido ajusticiados o dar media vuelta y que sea él quien la desmiembre con su propia daga.

Ojalá nunca hubiese regresado a esta ciudad.

El calor de las llamas le chamusca la cara. El aire está tan caliente que respirar es un suplicio, y sabe que nunca olvidará el olor del hollín y del papel ardiendo. El hombre de sebo la sigue de cerca, siempre pendiente de cubrir los flancos por los que ella podría escabullirse.

Corre hacia el ángulo noreste. Esa parte de la Cámara Legislativa también está en llamas, pero el fuego parece menos intenso. Quizá pueda llegar y conseguir que la

criatura deje de seguirla. Quizás hasta pueda conseguirlo antes de que la decapite con el hacha. Corre con una mano en el brazo herido que no deja de sangrar y siempre preparada para sentir el tajo del hacha en la espalda.

El hombre de sebo ríe y la sigue.

Y en ese momento se oye el estruendo, el tañido de una campana enorme. Es un ruido que reanima a Carillón, que la hace salir de su cuerpo y la eleva por encima del patio y del edificio en llamas. Vuela por la ciudad como un fénix que escapa de los escombros. Detrás de ella, debajo de ella, la torre se derrumba y el hombre de sebo grita mientras queda aplastado bajo las ruinas ardientes.

Ve a Rata corriendo por las azoteas y luego desaparecer entre las sombras de la calle Misericordia. Ve a Spar renqueando por la hierba en llamas hacia los escombros ardientes. Ve su propio cuerpo, tumbado entre los restos, magullado por las rocas, con los ojos abiertos y la mirada perdida. Ve...

Quedarse quieto es sinónimo de muerte para los hombres de piedra. Tienen que seguir moviéndose, hacer que la sangre fluya y flexionar los músculos. De lo contrario, las venas y las arterias se convertirán en túneles de piedra y los músculos en rocas inertes e inútiles. Spar nunca deja de moverse, aunque esté quieto en un sitio. Flexiona los músculos, se agita, se balancea de un pie a otro. Mueve la mandíbula, la lengua y los ojos de derecha a izquierda. Lo que más miedo le da perder son la lengua y los labios. Otros hombres de piedra tienen un idioma propio de golpes y crujidos, un código que funciona incluso cuando ya no pueden mover la boca, pero no hay muchos que lo conozcan en esta ciudad.

Es por eso por lo que cuando oyen el trueno, o lo que sea, Spar reacciona al instante. Rata es más rápido que él, pero hace todo lo que puede para seguirlo. Arrastra la

pierna derecha al andar. Tiene la rodilla entumecida y le cuesta moverla detrás de esa capa de piedra. Puede que el alcahesto le ayude a curarla si consigue un poco a tiempo. Es una droga cara, pero retrasa el avance de la enfermedad y evita que la carne se convierta en piedra. Hay que inyectarla subcutáneamente, y cada vez le cuesta más atravesar su piel para llegar a la carne de debajo.

Casi no siente el calor de las llamas del patio, aunque supone que, de tener más piel en la cara, le quemaría al entrar en contacto con el aire. Contempla el lugar e intenta encontrarle el sentido al baile de llamas y siluetas que se agitan con presteza. Rata desaparece en una azotea, perseguido por un hombre de sebo. Cari... Cari está allí, entre los escombros de la torre. Cruza el patio cojeando y reza a los Guardianes para que siga viva, aunque espera encontrarse con que la criatura la ha decapitado con el hacha.

Está viva. Aturdida. Tiene los ojos abiertos, pero la mirada perdida, y murmura para sí. Cerca de ella hay un charco de líquido y una mecha encendida que se agita como una cobra furiosa. Spar pisa la mecha para apagarla y luego levanta a Cari con cuidado de no tocarle la piel. No pesa nada y se la puede echar al hombro sin problema. Se gira y vuelve por donde ha venido.

Avanza por el pasillo caminando pesadamente, y ya no se preocupa de no hacer ruido. Quizá tengan suerte y el fuego acabe con los hombres de sebo. Son pocos los que se atreven a enfrentarse a un hombre de piedra en combate, y Spar sabe cómo aprovecharse bien de su tamaño y su fuerza, pero no quiere poner a prueba su suerte contra una de esas criaturas. Suerte es lo que le haría falta, sin duda. Un golpe de sus puños de piedra destrozaría a esas cerosas creaciones del gremio de alquimistas, pero son tan rápidas que le costaría mucho conseguirlo.

Atraviesa la primera puerta y vuelve a salir al exterior. Demasiado fácil.

Llega a un par de puertas ornamentadas y las hace añicos. Detrás hay una sala de audiencias. Se da cuenta de que ya ha estado ahí antes, hace mucho tiempo. Sentado entre el público, cuando sentenciaron a su padre a la horca. Tiene vagos recuerdos de su madre arrastrándolo por un pasillo y de estar colgado de su brazo como un peso muerto, desesperado y paralizado por el miedo. Heinreil y los demás caminaban junto a ella como una guardia de honor, protegiéndola de la multitud. Ancianos que olían a alcohol y a polvo a pesar de sus lujosos atuendos, y que susurraban que su padre había hecho lo correcto, que la Hermandad se encargaría de ellos pasara lo que pasase.

Y, hoy en día, encargarse de él es proporcionarle alcahesto. Spar siente que le empieza a doler cada vez más la pierna mientras la arrastra por la estancia. No es buena señal. Es indicativo de que ha empezado a endurecerse.

—Espera.

Un hombre bloquea la salida que hay al otro lado. Va ataviado con ropas de cuero y lleva una capa corta y mugrienta de color verde. También una espada y una pistola al cinto, y en la mano porta un gran báculo de metal con un garfio afilado en un extremo. Tiene la nariz rota de un boxeador. También el pelo ralo, y da la impresión de que el de su coronilla ha migrado hacia la barba poblada y negra que le adorna el rostro. Es grande, pero no es más que carne y hueso.

Spar carga contra él en lo que para un hombre de piedra podría considerarse una carrera, pero sería más adecuado llamarlo avalancha. El otro se hace a un lado y su báculo de metal golpea la parte de atrás de la rodilla derecha de Spar, quien se tambalea y destroza el marco de la puerta al chocar contra él. No se desploma gracias a que clava la mano en la pared y la destroza como si estuviese hecha de hojas marchitas. Deja caer al suelo a Cari.

El hombre se echa a la espalda la capa corta y deja a la vista la insignia plateada que tiene sujeta al pecho. Es un

cazador de ladrones con licencia, un cazarrecompensas. Se dedican a recuperar propiedades perdidas y a vengarse en nombre de los ricos. No es el típico guardia de la ciudad, sino más bien un autónomo.

—He dicho que esperes —dice el cazarrecompensas. El fuego se acerca cada vez más y la bancada del piso de arriba ya ha empezado a arder, pero no hay ni rastro de preocupación en su voz grave—. Te llamas Spar, ¿no es así? ¿El hijo de Idge? ¿Quién es la chica?

La respuesta de Spar consiste en arrancar la puerta de sus goznes y lanzársela. Dos metros y medio de roble macizo salen disparados hacia el hombre, que se agacha y vuelve a golpear con su báculo la pierna del hombre de piedra. En esta ocasión se oye el chasquido de algo que se rompe.

—¿Quién te envía, chico? Dímelo, y puede que te deje con vida. Quizás hasta te ayude a no perder la pierna.

—Vete al infierno.

—Tú primero.

El cazarrecompensas se mueve casi tan rápido como un hombre de sebo, y golpea a Spar en la pierna por tercera vez consecutiva. El dolor se extiende por su cuerpo como un terremoto, y se tambalea. Antes de que sea capaz de recuperar el equilibrio, el hombre se coloca detrás de él y vuelve a atacar con el báculo, pero esta vez en la espalda. Spar siente que el cuerpo se le queda del todo entumecido.

No puede moverse. Es como si de repente estuviese hecho todo de piedra. De piedra. Una tumba viviente.

Grita, porque aún es capaz de mover la boca; aúlla y suplica e implora y llora para que lo salven o lo maten, lo que sea, menos dejarlo dentro de esas ruinas en las que se ha convertido su cuerpo. El cazarrecompensas desaparece, y las llamas se acercan y supone que empieza a hacer más calor, aunque no lo siente. Un rato después llegan más guardias. Le meten un trapo en la boca, lo sacan al exterior y entre ocho lo suben a la parte trasera de un carro.

Se queda ahí tumbado, entre el olor a ceniza y el hedor del cieno con el que los alquimistas suelen extinguir los incendios.

Solo ve el suelo del carro, lleno de paja sucia, pero aún oye las voces. Los guardias van de un lado a otro, multitudes que gritan sorprendidas al ver la Cámara Legislativa de Guerdon en llamas. Otros gritan para que les abran paso.

Spar se sume poco a poco en la oscuridad y vuelve a oír la voz del cazarrecompensas.

—Uno ha escapado por las azoteas. Que se encarguen vuestros cirios.

—El ala meridional está perdida. La única que podemos salvar es la oriental.

—Seis muertos. Y un hombre de sebo. Pasto de las llamas.

También se oyen más voces cerca. Una mujer, seria y llena de ira. Un anciano.

—Es un ataque a los órdenes establecidos. Una declaración de anarquía. De guerra.

—Las ruinas aún están demasiado calientes. No sabremos lo que se han llevado hasta que...

—Así que ha sido un hombre de piedra...

—Lo que importa es lo que hagamos a continuación, no lo que seamos capaces de salvar.

La carreta se agita arriba y abajo, y tumban otro cuerpo junto al suyo. No lo ve, pero oye la voz de Cari. No ha dejado de murmurar palabras sin parar. Él intenta gruñir para hacerla saber que no está sola o que sigue dentro de esa carcasa de piedra, pero la mandíbula se le ha quedado tesa en la mordaza y no es capaz de articular sonido alguno.

—¿Qué tenemos aquí? —dice otra voz.

Siente una presión en la espalda, una muy tenue y lejana, la misma que sentiría una montaña al posarse un gorrión sobre ella. Luego un pinchazo de dolor en el lugar donde no

dejaba de golpearlo el cazarrecompensas. Se extiende por sus nervios una vez más, y se alegra al comprobar, con un intenso dolor, que vuelve a sentir los hombros. Es alcahesto, una gran dosis de esa droga revitalizante que destruye la piedra.

Volverá a moverse. Aún no se había convertido del todo en piedra. Aún sigue con vida.

Spar solloza de gratitud, pero está demasiado cansado para hablar o moverse. Siente cómo el alcahesto late en sus venas y va acabando poco a poco con la parálisis. Por una vez, el hombre de piedra puede descansar y quedarse tranquilo. Cierra los ojos ahora que ya no tiene los párpados paralizados y abiertos, y se sume en el sueño sin dejar de oír los tenues murmullos de su amiga...

Antes de la ciudad estaba el mar; y en el mar, El Que Engendra. Y las gentes de las llanuras marcharon al mar y los primeros oradores oyeron la voz de El Que Engendra y hablaron a la gente de las llanuras de su gloria y les enseñaron a adorarlo. Acamparon junto a la costa, donde levantaron el primer templo entre unas ruinas. Y El Que Engendra envió sus bestias sagradas, que surgieron del mar a consumir a los muertos de las llanuras para que sus almas llegasen hasta Él y vivieran con Él en la gloria durante toda la eternidad. Los habitantes de las llanuras se alegraron y entregaron a sus muertos a las bestias, y las bestias se sumergieron y regresaron a las profundidades junto a Él.

El campamento se convirtió en una aldea entre las ruinas, la aldea dio paso a una ciudad del todo nueva y las gentes de las llanuras se convirtieron en las gentes de la ciudad. Incrementaron su número hasta que llegó a ser imposible contarlas. Las bestias sagradas también engordaron, pues se alimentaban de los que morían en la ciudad.

Luego llegó la hambruna. El hielo cubrió la bahía y la cosecha de las tierras se marchitó y se convirtió en polvo.

Las gentes empezaron a pasar hambre y a comerse a los animales que había en los alrededores.

También a los animales que había en las calles.

Luego pecaron contra El Que Engendra, allanaron los templos y mataron a las bestias sagradas para comerse su carne consagrada.

Los sacerdotes dijeron que cómo iban ahora a viajar las almas hasta el dios de las aguas, pero los habitantes respondieron que no eran más que muertos, y que ellos necesitaban comer para no morir también.

Y luego mataron a los sacerdotes y también se los comieron.

La gente siguió pasando hambre y muchos murieron. Los muertos empezaron a amontonarse en las calles porque ya no había bestias sagradas que los llevaran hasta las profundidades marinas habitadas por el Dios.

Los muertos se amontonaban en las calles, pero carecían de casa y de cuerpo, porque sus restos eran devorados por los pocos habitantes que quedaban.

Y la cantidad de gente que había en las ciudades mermó. Se convirtieron en las gentes de las tumbas, y eran muy reducidas en número.

Llegaron gentes nuevas de los mares helados, el pueblo del hielo, que entró a la ciudad y dijo: "Mirad, una ciudad vacía y grandiosa. Han abandonado hasta sus templos. Nos quedaremos aquí para resguardarnos del frío y erigiremos las capillas de nuestros dioses".

El pueblo del hielo consiguió lo que no había conseguido la gente de la ciudad y sobrevivió al frío. También sobrevivieron muchos de ellos, y sus cuerpos se enterraron en tumbas de acuerdo a sus costumbres.

Y las gentes de las tumbas robaron esos cuerpos para comérselos. Y de esta manera, el pueblo del hielo y la gente de las tumbas consiguieron sobrevivir al invierno.