

LOS
SANTOS
DE SOMBRA
GARETH HANRAHAN

Traducción: David Tejera Expósito



Prólogo

El espía sube por una escalera llameante para llegar al cielo. La parte inferior de la escalera es un campo de batalla donde los muertos glorificados yacen mezclados con los cadáveres de sus enemigos. Debajo, unos pequeños puntos negros se mueven por la zona. Los sacerdotes que se encargan de recoger los restos ordenan los cadáveres y organizan las extremidades y las cabezas, cerca de los torsos a los que pertenecen, antes de enviarlos para que se lleven a cabo las ceremonias funerarias. Los cuerpos de los enemigos se repartirán en el panteón de los vencedores. Hoy en día, todos los dioses se alimentan de carroña. Los antiguos tabúes ya no importan, ahora se necesita materia de alma para la guerra.

La tradición del Reino Sagrado de Ishmere dicta que las almas de los muertos glorificados tienen que hacer todo lo posible para subir por esa escalera y alcanzar el cielo. Cada uno de los peldaños borra un pecado o una debilidad, hasta que son lo bastante puros como para entrar en el santuario de la diosa. Esta norma ya no se aplica. La escalera serpentea por el campo de batalla y absorbe con avidez todas las almas que se le ofrecen a la deidad.

El espía pisa uno de los peldaños con gesto absorto. Las piras están frías como la piedra y no le queman.

Aquí, suspendido en el cielo, tiene una visión general de todo el campo de batalla. Ve el lugar donde atracaron las tropas de Ishmere y trajeron consigo los mares, una flota de poderosos buques de

guerra que se internaron unos quince kilómetros en tierra. Y justo debajo se encuentra el lugar en el que se posicionaron las huestes de Mattaur, en las laderas de una colina sagrada.

La colina ofrecía una ventaja triple. Era la fortaleza espiritual de los dioses de Mattaur, donde las sacerdotisas sin ojos se reunían para venerar a su deidad estigia. También era una posición ventajosa, a salvo de las milagrosas crecidas que provocaba el panteón de Ishmere. Y, lo más importante de todo: el espía ve desde aquí los escombros de un puesto de artillería. Cañones alquímicos comprados con mucho esfuerzo a las fundiciones de Guerdon. Las armas estuvieron a punto de... bueno, “dar un golpe de timón” quizá no sea la metáfora más apropiada para referirse a una batalla en la que el bando contrario conquistó los mares literalmente, pero, en definitiva, las armas alquímicas causaron muchas bajas en los ejércitos de Ishmere. Los santos sufrieron una muerte atroz, con los huesos transmutados en plomo y los pulmones abrasados a causa de los gases venenosos. Las llamas inextinguibles de flogisto aún perduran en el campo de batalla.

Los cañones habrían conseguido decantar la batalla de no ser por la intervención divina. Desde esta posición ventajosa, el espía también ve tres enormes grietas en paralelo que horadan la ladera de la colina, de casi un kilómetro de largo y quince metros de profundidad. Una devastación que llega hasta las entrañas de Mattaur. Es el lugar en el que la diosa con cabeza de leona extendió sus zarpas y rajó a sus enemigos.

El espía llega a la parte superior de la escalera y entra en el cielo.

Dioses y mortales se entremezclan aquí. La marina ha montado un puesto de mando y ha plantado varias tiendas en mitad del Patio de los Héroes. Oficiales jóvenes y de elegante uniforme caminan presurosos de un lado para otro ignorando a los campeones de leyenda entre los que se encuentran. Dos semidioses con armadura, uno con cabeza de serpiente y el otro con la de un ave, bloquean el paso al espía. Son Sammeth y Urid el Cruel, los guardianes que vigilan las puertas del cielo. El arma de Sammeth destila un veneno tan potente que podría matar a cien hombres con una sola gota. La lanza de Urid es capaz de atravesar a una docena de elefantes de una vez.

Un joven oficial con un portapapeles ve al espía y ordena a los dos semidioses que se aparten. Confusos, se marchan en dirección a una tienda cercana, donde se dejan caer al suelo.

—Tengo una cita con el general Tala —dice el espía.

—El general Tala ha muerto —responde el joven—. Se reunirá con la capitana Isigi del departamento de inteligencia. —Hay cierta rabia en su tono de voz, un atisbo de envidia. El espía lo siente y toma nota—. Sígame —añade—. No se aleje.

Guía al espía a través del Patio de los Héroes. Han pintado líneas en el suelo, caminos de colores diferentes que llevan a sitios distintos. El oficial mantiene la vista fija en las rayas para no distraerse con las glorias que lo rodean. Siguen una de color negro que recorre las rocas brillantes de la orilla del cielo.

El espía echa la vista atrás y ve que Sammeth ha empezado a sacar lustre a la lanza, aunque la hoja ya brille más que el sol. Urid el Cruel, enfurruñado en su tienda, intenta meterse en el pico la boquilla de una petaca.

Llevan al espía a otra tienda más grande. Agradece la oscuridad del interior, ya que es más cómoda para la vista que el resplandor de fuera. Ahí, sentada detrás del escritorio, hay otra oficial, una mujer joven. Frente a sí tiene una carpeta y un cuenco de madera a rebosar de corazones humanos, apilados como si fuesen manzanas.

—La cita de las once en punto del general Tala, señora —anuncia el oficial.

—Gracias, teniente —responde Isigi. Su rostro seguro que era bello en el pasado, pero ahora está cubierto de cicatrices recientes que le zigzaguean por toda la piel—. Yo me encargaré de la reunión en nombre del general. —La mujer empieza a desabotonarse la camisa—. Puede marcharse, teniente.

El espía nota la manera en la que la mano del teniente aferra la tela de la tienda. Le ha quedado claro que hay algo entre esos dos oficiales. También son demasiado jóvenes para haber llegado a ese puesto. La Guerra de los Dioses ha convertido en soldados a los niños. La tela se cierra. La tienda se queda a oscuras casi por completo, pero el espía aún es capaz de percibir cómo la capitana Isigi dobla la camisa y la coloca sobre una butaca con el resto del uniforme.

Después, con un ligero temblor fruto de la emoción, coge uno de los corazones del cuenco y le da un mordisco.

Y luego dejan de estar a solas en la tienda.

Al espía le da la impresión de que el tiempo se detiene, y solo es capaz de percibir la presencia abrumadora de la diosa. Está con ella en todos los campos de batalla, desde el osario que tienen debajo hasta todas las demás guerras que hay por todo el mundo; y desde el presente hasta la primera vez que alguien cogió una roca y la usó para romperle la cabeza a otra persona. Recorre el mundo con ella, por todos los lugares hacia los que navega la flota de Ishmere. Recorre también los cielos mientras la diosa reúne a los muertos glorificados bajo su estandarte y absorbe su energía para ser capaz de obrar más milagros, de vencer en más batallas. Es una conquista que no tiene final, y en la que cada victoria solo sirve para aumentar su voracidad y su poder.

Pero se trata de una voracidad ciega y un poder descontrolado. La diosa solo conoce la destrucción sin fin, el conflicto eterno. Hace falta un elemento humano que sea capaz de darle un sentido y una estructura a toda esa cólera sagrada. En la tienda, la capitana Isigi es como un cristal semilla, un almacén sobre el que crece la diosa.

De repente, un pelaje dorado cubre la piel marrón de Isigi, pelo que brilla con un resplandor divino. Una pechera enjorada aparece en su torso; una falda de tiras de cuero surge alrededor de sus caderas, tiras de las que cuelgan cráneos. Cráneos como el de ella, que cambia de forma. Unos colmillos enormes brotan de las mandíbulas a medida que su cabeza se convierte en la de una leona.

La diosa Pesh, la Reina Leona, diosa de la guerra del panteón ishmérico o más bien su avatar creado a partir de la capitana Isigi, ronronea de satisfacción y se acomoda en el asiento. El espía se da cuenta, sin sorpresa alguna, de que la silla de madera se ha convertido en un trono de cráneos, y de que el escritorio ahora es un altar embadurnado de sangre. Los corazones empiezan a latir de nuevo y lanzan chorros carmesíes al suelo.

No obstante, la carpeta sigue siendo una carpeta. Isigi, aunque quizá sea más apropiado considerarla una entidad más Pesh que Isigi, lo coge, extiende una zarpa y rompe el sello de metal que lo

mantiene cerrado. El espía se estremece por la gracilidad del movimiento, a sabiendas de que esas mismas zarpas son las que abrieron una grieta de casi un kilómetro en la ladera de la colina. Isigi saca los documentos y los revisa en silencio. La tienda vibra a causa de su aliento divino, que parece oler a carne y a sándalo.

Este es el momento más importante.

El espía, para evitar pensar en lo que está a punto de ocurrir, se pregunta cuántas veces habrá canalizado Isigi a la diosa. Supone que no demasiadas, ya que las cicatrices aún son muy recientes. Los dioses tratan muy mal a sus santos guerreros. Llegará el día en que Isigi ya casi ni pueda recuperar su forma mortal. Hasta siente pena por el joven oficial que lo ha traído a este lugar. El joven ha perdido a su amante a manos de una diosa, y esa es una unión de la que es casi imposible regresar.

—¿X84? —pregunta la santa.

Es el nuevo código numérico que le ha asignado el departamento de inteligencia. Es el primer nombre que puede llegar a considerar suyo, y se da cuenta de que está muy orgulloso. Asiente.

—Sanhada Baradhin —lee Isigi. Es el nombre por el que lo conoce el departamento de inteligencia de Ishmere—. De Severast. Profesión: mercader. —Lo mira con unos ojos amarillos y relucientes—. Mercader —repite, con sarcasmo.

—Compraba y vendía —explica X84—. Lo que compraba no siempre era legal, y lo que vendía a veces no era mío.

—Un criminal —gruñe la mujer. El espía se percata de que el equilibrio ha variado un poco, de que la entidad psicológica con la que habla ahora es un poco más Reina Leona que Isigi.

—Podríamos hacer una cosa —dice el espía a la diosa—. Yo hago un recuento de todos aquellos a los que he hecho daño en Severast y tú de todos los que has matado aquí. Veremos cómo quedan los resultados.

—La guerra es sagrada —responde la diosa de manera automática. Y aquí, en este cielo para los guerreros en el que se encuentran, es una afirmación cierta.

Él se encoge de hombros.

—Sabías quién era antes de hacerme llamar.

—Aquí dice que no tienes parientes con vida —comenta la diosa al tiempo que toca un renglón del texto—. ¿Tienes amigos ahí abajo? ¿Amantes? Ahora todo Severast es un campo de prisioneros. Los supervivientes de la conquista ishmérica se mantendrán con vida hasta que se conviertan a nuestra fe o sean sacrificados a nuestro panteón victorioso. Mattaur ha sido la última nación colindante en resistir.

—No.

—Entonces, ¿por qué quieres servir al Reino Sagrado de Ishmere? —pregunta la diosa.

—Porque vais ganando —responde el espía—. Y porque pagáis.

El equilibrio vuelve a variar, y ahora es Isigi quien pasa una de las páginas.

—Importaste armas de los alquimistas de Guerdon.

—Sí.

—¿Aún tienes contactos en la ciudad?

—La verdad es que no lo sé. Los tenía. Puedo hacer más. Conozco bien el sitio.

—La ciudad ha cambiado —advierte la capitana—, y puede que vuelva a cambiar dentro de poco. No deberías considerarlo un refugio de la guerra.

—Estuve en Severast mientras tus ejércitos lo conquistaban, capitana. Conozco el significado de la palabra “refugio” hoy en día.

Isigi lo ignora y repasa el resto de la carpeta en silencio. El único ruido de la tienda es el rumor del papel, las respiraciones graves de la diosa y el suave tintineo de los cráneos de su falda cuando se agita en la silla. X84 juguetea ocioso con uno de los corazones que laten en el cuenco.

—No los toques —gruñe la diosa.

—Perdón.

En ese momento, revisa la última página y, con más rapidez de la que alcanza la vista, le agarra la mano y le propina un zarpazo en ella. Empieza a brotar sangre de la herida. La mujer inclina su cabeza de leona hacia la palma de la mano del espía para lamer la sangre, pero él la retira y se la mete debajo del otro brazo.

—Pero ¿qué haces?

Pesh gruñe.

—No tenemos razón para confiar en ti, Baradhin. Por lo que me dispongo a lamer tu sangre para conocerte mejor. Serás recompensado si nos sirves bien. Si nos traicionas, te daré caza personalmente y te castigaré. Dame tu sangre.

El espía asiente y luego extiende un dedo tembloroso embadurnado de sangre. Ella le da un lametón mecánico para después firmar la última página de la carpeta y sellarla con una palabra de mando divina antes de cerrarla.

—Te encargarás de preparar el viaje a Guerdon. Acompañarás a otro de nuestros agentes, y te asegurarás de que llega a salvo.

—¿Qué agente?

—El santo de mi hermano. El elegido de Araña del Destino.

Finge irritación. Y luego fanfarronea como un profesional:

—¿Un rozado por los dioses? Será mucho más difícil meter a tu espía en la ciudad si tiene ocho patas o a saber qué más.

—El niño es... —¿Acaba la diosa de hacer una pausa casi imperceptible? ¿Cómo si saborease algo amargo?—. Aún es humano. Puede que cuando cumplas con la misión tengamos otras para ti.

—¡Un momento! —dice el espía—. ¿Y mi paga?

—Monedas de oro. Una por cada...

—No quiero oro. El precio del oro se ha desplomado desde que ese tal Bol el Bendito tuyo empezó a convertir a sus enemigos en enormes estatuas doradas. No, quiero que me pagues en plata de Guerdon.

Al espía le da igual el dinero, pero con la conversación ha conseguido que la diosa deje de pensar en el sabor de su sangre.

—Se te pagará en oro —dice ella—. A menos que resultes ser muy valioso.

—¿Qué necesitáis?

La diosa se retira, y su última respuesta resuena a dos voces al mismo tiempo:

—Contactaremos contigo cuando llegues —dice Isigi. Y justo en el mismo momento y con la misma boca—. La guerra. La guerra es sagrada —afirma la diosa.

Y Pesh se marcha y deja sola a Isigi. La capitana se tambalea mientras el cuerpo se le encoge, vuelve a adquirir proporciones

mortales y el rostro se le desgarró para recuperar la forma humana. Extiende una mano a ciegas para tomar una toalla manchada de sangre que tiene detrás del escritorio y se la presiona contra las heridas que se le han abierto en la cara.

—Sal de aquí, Baradhin —ordena sin mirarlo—. El teniente te acompañará a la parte baja de la escalera.

La tienda se abre, momento en el que entra el teniente, que suelta un grito ahogado al ver las heridas del rostro de Isigi, el sudor y la sangre en su piel desnuda. Corre para colocarse a su lado.

—No hace falta —murmura el espía—. Sé apañármelas solo.

Antes de que ninguno de los dos oficiales ishméricos replique, el espía se marcha y se apresura por la línea de pintura negra, con la cabeza inclinada, para alejarse del campamento de los conquistadores. La línea lo lleva a la frontera del cielo, y luego desciende por la escalera de fuego que lo llevará de regreso al mundo de los mortales.

A medio camino, saca de debajo de la camisa el corazón robado del cuenco y lo tira al océano, que se encuentra mucho más abajo. Se limpia la mano manchada de sangre y luego usa un jirón de tela a modo de venda improvisada.

La diosa lo habrá herido, pero la sangre que ha probado no era la de él.

No lo conoce.

Capítulo Uno

Si Sanhada Baradhin tuviese un hijo, seguro que los huesos del joven descansarían en algún lugar de las ruinas de Severast. Otra posibilidad era que la maldición de la opulencia de Bol el Bendito lo hubiese convertido en una estatua de oro aullante o que lo hubiese atravesado un haz de luz de luna. Aunque hubiese sobrevivido, seguro que lo habrían asesinado en los sacrificios orgiásticos y desenfrenados que las bandas de sacerdotes de guerra llevaban a cabo en las calles de la ciudad, con los que asesinaban a barrios enteros siguiendo los ritos funerarios de sus respectivos dioses. El espía vio sacerdotes que empujaban cubas ornamentadas de agua salada, vio sangre y agua salpicar de las piletas a rebosar mientras ahogaban adoradores en nombre del Kraken. Vio las fosas comunes dedicadas a Bol el Bendito marcadas con monedas. Vio los rituales caníbales de la Reina Leona. Vio incluso cómo podía acelerarse el lento embalsamamiento de Araña del Destino. La momificación duraba demasiado, pero con los conservantes alquímicos importados de Guerdon se podía conseguir en minutos lo que antes tardaba años en hacerse en las Tumbas de Papel.

Si Sanhada Baradhin tuviese un hijo, el chico seguro estaría muerto.

Pero aunque el espía no es Sanhada Baradhin y el chico que viaja con él en el camarote no es su hijo, mientras dure el viaje desde las

tierras del sur hasta Guerdon, él tendrá que ser Baradhin y el chico será Emlin. De unos once o doce años, aunque a veces su mirada lo hace parecer mucho mayor.

El chico no tenía nombre cuando se lo presentaron al espía. Se lo habían arrebatado en las Tumbas de Papel.

Sanhada le puso Emlin. Significa “peregrino” en el idioma de Severast.

Les resultó muy sencillo hacerse pasar por refugiados de la Guerra de los Dioses. Uno solo debía caminar como si estuviese vacío por dentro. Hablar bajo, como si alzar la voz fuese a atraer la atención de una deidad histórica. Estremecerse cuando cambiase la temperatura, cuando la luz atravesase las nubes, cuando ciertos ruidos fuesen demasiado estruendosos, demasiado significativos. Encogerse de miedo ante los augurios. El hombre llamado Sanhada Baradhin y el chico que no tenía nombre subieron a bordo del barco de vapor hace una semana, con la cabeza gacha y ascendiendo por la rampa con una multitud de refugiados. Los contactos de Sanhada y el oro forjado por los dioses que se había ganado les sirvieron para recibir un camarote privado.

Interpretar el papel de padre e hijo les resultó más complicado. Sanhada no tiene un puesto oficial en el departamento de inteligencia de Ishmere ni es un sacerdote de Araña del Destino. Por si fuera poco, el espía tampoco ha sido padre con anterioridad.

—Soy el elegido de Araña del Destino —dijo Emlin la primera noche que pasaron en el mar, cuando se encontraban solos en el camarote—. Tu destino ya se ha tejido, X84. El hilo de tu vida está en mis manos, y me obedecerás.

Su voz de adolescente se quebró mientras recitaba las palabras que le enseñaron en los templos. Es un chico menudo para su edad. De pelo negro y ojos oscuros, con la palidez de los años que ha pasado en la penumbra de las Tumbas de Papel. Se irguió orgulloso, como alguien que sabe que ha sido elegido por un dios.

Sanhada inclinó la cabeza con solemnidad y dijo:

—Mi vida está en tus manos, pequeño amo, pero fuera de este camarote soy Sanhada Baradhin y tú eres mi hijo. Y te castigaré si hablas cuando no te corresponda.

El chico frunció el ceño, con el rostro rojo de ira, pero antes de que dijese nada, el espía añadió:

—Sé fiel a tu tapadera, pequeño amo. Araña del Destino se congratula de mantener en secreto aquello que pertenece a las sombras. Nadie fuera de este camarote sabrá la verdad. Solo tú y yo.

Y partir de ese momento, el espía ve un orgullo reservado en el rostro del muchacho cada vez que finge ser el hijo de Sanhada.

El espía ha oído decir que Emlin creció en un monasterio en Ishmere, aunque no es ishmérico de nacimiento. Su familia fue asesinada en la Guerra de los Dioses y, como otros muchos huérfanos de guerra, la Iglesia se hizo cargo de él. Por las mañanas, le cuenta al espía cosas que sin duda no podría conocer por sí mismo. Araña del Destino le ha estado susurrando al oído mientras duerme, comunicándole informes de inteligencia de tierras lejanas. No le cabe duda que hay otro chico o una anciana ciega o un joven espadachín u otra alma desafortunada con una relación lo bastante estrecha con la deidad, agachada en una de esas celdas de rezo que hay en las Tumbas de Papel y enviando información a través del éter.

Son informes sobre los progresos que se han llevado a cabo en la guerra, sobre victorias y derrotas. La armada ishmérica ha virado rumbo al norte.

Navegan en dirección a la tierra de Haith, el gran rival de Ishmere, quizás el mayor de los peligros que les quedan por afrontar. Hacia Lyrix, la isla dragón.

Guerdon también se encuentra rumbo al norte. Emlin nunca lo comenta de manera directa, pero el espía llega a la conclusión de que los dioses de Ishmere no quieren desafiar abiertamente a la ciudad. Temen las armas que han creado en las fundiciones de los alquimistas y están preocupados por que otros enemigos puedan llegar a blandirlas.

En la privacidad de su pequeño camarote, el espía y el chico discuten una y otra vez los planes con los que pretenden entrar a la ciudad sin que los descubran, y también qué pretenden hacer cuando lleguen. Ninguno sabe nada sobre los planes que tendrá para ellos el departamento de inteligencia una vez estén allí, pero sí que deben ponerse en contacto con los agentes ishméricos que ya deambulan

por Guerdon. Emlin supone que su función será la de transmitir información a la flota. Por el momento, el espía no es más que un mensajero cuya misión es conseguir que Emlin supere las inspecciones religiosas de Guerdon. Los santos extranjeros están prohibidos en la ciudad.

A veces escuchan a escondidas conversaciones que les llegan desde la cubierta superior. El espía ha pagado de más para asegurarse de que Emlin y él cuenten con un camarote privado, y más aún para que no les hagan preguntas. Es la razón por la que los ignoran y hasta se olvidan de ambos.

Durante el desayuno del cuarto día desde que partieron de Mat-taur, Emlin le pregunta sobre Severast.

—¿Has visitado en alguna ocasión el templo de Araña del Destino que hay allí? —dice mientras mastica un bocado de fruta. Siempre tiene mucha hambre al despertar.

El espía sabe que Sanhada Baradhin ha visitado ese templo en muchas ocasiones. El tipo era contrabandista, y Araña es la deidad de los ladrones y de los mentirosos, así como de los espías. Baradhin visitaba el chabacano templo de la Diosa de las Muchas Manos, la deidad severastiana del comercio, y luego atravesaba la plaza y el laberinto de callejones de la medina, entre bailarinas, tragafuegos, adivinos capaces de leer las volutas de humo y vendedores callejeros que comerciaban con todo tipo de placeres. El templo de Araña que hay en Severast se encontraba bajo tierra, oculto y comunicado con la superficie por decenas de escaleras estrechas y serpenteantes. Para llegar al templo, solo se abría una de esas escaleras, y Sanhada Baradhin tenía que saber qué tiendecita de la medina se comunicaba con el templo de Araña del Destino ese día concreto. Sobornaba a los mendigos para descubrir aquel secreto en las calles.

—Una o dos veces —admite el espía.

—Debió de ser glorioso —dice Emlin—, antes de convertirse en una guarida de ladrones.

—En Severast, los ladrones siempre han sido criaturas sagradas para Araña.

—No es el caso de Ishmere —afirma Emlin con énfasis, como si recitase lo que le han enseñado.

“No”, piensa el espía. No es el caso de Ishmere. Araña del Destino se adora en ambos territorios, pero de maneras diferentes. En Severast es una deidad de los bajos fondos, adorada por los pobres y por los perdidos, por los desesperados y los parias. En Ishmere, en la cruel y caótica Ishmere, Araña del Destino forma parte del panteón militar, que se dedica a las campañas bélicas. En ese lugar, Araña es una diosa de los secretos, de las profecías y de las estratagemas. Una diosa de los finales, devoradora del destino y emponzoñadora de la esperanza.

—El templo era hermoso —admite el espía—. Estaba todo en sombras, y los altares y las capillas solo se podían percibir con el tacto. Yo...

—Yo no veo sombras —interrumpe Emlin—. La oscuridad es luz para mí.

Le brillan los ojos, y el espía se percata de que nunca ha visto al chico tropezarse en la oscuridad del camarote. Los fanáticos de Araña del Destino lo han despojado de la bonita gama de sombras, de la indulgencia de la oscuridad y de la capacidad de dudar.

Esa noche, mientras el chico duerme, el espía permanece despierto y recuerda los fuegos de Severast. Recuerda la medina en llamas, destrozada y derrumbada sobre las cavernas del templo inferior, los videntes pálidos que aúllan al sentir el roce de la luz del sol. Recuerda cómo la exquisita ambigüedad del templo quedó expuesta a la certeza de su destrucción. Esa noche, mientras el chico duerme, el espía lo contempla en la oscuridad y sueña con la venganza.

Sanhada Baradhin es un nombre demasiado largo para los apresurados guerdonitas, por lo que la tripulación se dirige a él como San. El navío se llama *Delfín*, y al espía se le ocurren pocos nombres menos adecuados. *Hipopótamo Iracundo de Metal* o *Bañera Flotante y Espantosa* serían nombres más apropiados. El barco surca las olas con entusiasmo gracias a los apestosos y estruendosos motores alquímicos, se abre paso a trompicones a través del océano.

X84 no es el único pasajero del *Delfín*, hay dos docenas de personas que abarrotan la cubierta, y más aún en la bodega. La mayoría

son de Severast, algunos de Mattaur o de los Califatos o de tierras más lejanas. Unos murmuran oraciones a dioses que han sido vencidos. Otros observan en silencio y con la mirada perdida en el horizonte en busca de algo que dé significado a sus vidas.

Se podría decir que el *Delfin* es un carguero más que un barco de pasajeros. Cuando abandonó los muelles de Guerdon, la bodega estaba repleta de armas alquímicas. El navío tiene un doble casco de acero reforzado con runas de protección medio ocultas a causa del óxido y de los percebes, para asegurarse de que el mortífero cargamento llegaba a buen puerto. El espía se pregunta si era necesario en realidad. Tal y como se ha desarrollado la Guerra de los Dioses, todo el mundo quedará consumido tarde o temprano, todas las almas de los vivos serán devoradas por la avidez de esas deidades perturbadas. Si todo acaba así, ¿qué más da dónde exploten las bombas? Será cuestión de tiempo que algún mercado de Guerdon acabe como el campo de batalla de Mattaur.

Tiempo y dinero. El capitán del barco saca beneficios por vender bombas que explotan en el campo de batalla, y se enfadaría mucho si alguna estallase en uno de los mercados de Guerdon. Al espía le llama la atención que case tan bien con el navío: ambos hacen gala de una fealdad singular, ven el mundo como algo por lo que avanzar arrasando y están forrados de acero para evitar que las sustancias tóxicas que albergan salgan al exterior. El nombre del capitán es Dredger, y a veces lleva un traje protector, un batiburrillo de válvulas, filtros y tubos que no deja a la vista ni un centímetro de su piel. En sus manos destacan unos guantes de dedos rechonchos, y su rostro es una máscara de lentes, compuertas y fuelles sibilantes. La tripulación afirma que Dredger ha manipulado tantas armas alquímicas a lo largo de su vida que su carne ha quedado cubierta de toxinas de manera permanente, por lo que se convertiría en una nube de gas venenoso si alguna vez llegara a quitarse ese traje de contención.

El espía tiene otra teoría después de haber observado a Dredger durante los últimos días de viaje en dirección norte, hacia Guerdon. En su opinión, Dredger no tiene nada y la armadura no es más que una estrategia comercial. Le sirve para proteger su nicho de mercado de objetos alquímicos recuperados, que consiste en volver a usar

armas impensables creadas por los gremios de Guerdon. ¿Quién va a querer arrebatarse el negocio si el precio a pagar por él está grabado en el cuerpo destrozado del líder de ese nicho de mercado?

Sanhada Baradhin ha hecho muchos negocios con Dredger a lo largo de los años, pero nunca se han conocido en persona. Se escribían cartas y se enviaban paquetes, y los agentes del espía interceptaban y leían todas esas cartas. Siente que conoce a Dredger tan bien como Sanhada Baradhin, que también puede llegar a considerarlo su amigo. A ojos de Dredger, esos ojos ocultos detrás de las lentes, el espía es Sanhada Baradhin, y eso le basta.

Dredger se apoya en la borda junto al espía. Una de las válvulas que tiene en la espalda sisea y suelta algo de vapor. Él relaja un poco la postura.

—San —dice—. ¿Has pensado qué vas a hacer cuando llegues a Guerdon? Podría buscarte algo, si es lo que quieres.

—¿Qué clase de trabajo?

—No me refiero a trabajo de campo, para eso ya están los hombres de piedra. Quizá... ¿de comercial? Seguro que aún tienes contactos en el sur de la ciudad, y si aún los tienes, seguro que están interesados en comprar. ¿No crees?

El espía reflexiona al respecto y sopesa la oferta, igual que un esgrimidor sopesaría una espada. Por una parte, es un cambio lógico para Sanhada Baradhin y le permitiría tener una base de operaciones. Por otra, quiere ver en qué situación se encuentra la ciudad, y aceptar la primera oferta que recibe no es buena idea. Avanzar directo hacia su objetivo es lo mismo que correr por un campo de minas. Debe acercarse a él de manera indirecta.

—Pues... tengo unos asuntos muy importantes de los que encargarme antes, amigo mío. Y he ahorrado un poco de dinero en Severast, por lo que podré valerme por mí mismo durante unas pocas semanas. Pero gracias. Es posible que vuelva a ponerme en contacto contigo dentro de un tiempo si la oferta sigue en pie.

—Claro. No creo que la guerra vaya a terminar pronto.

—¿Tendré problemas por meter dinero en la ciudad?

—Depende de si llamas o no la atención de los inspectores de aduanas. No eres un hombre de fe, ¿verdad?

—No mucho.

Dredger señala a otro refugiado, una mujer de mediana edad que ha traído unos pequeños ídolos de arcilla de la ciudad saqueada. Les reza mientras procura no perder el equilibrio a causa de los bruscos movimientos del navío. El Danzante y el Kraken, Bol el Bendito y Araña del Destino.

—Aquí tienen mucho cuidado con los dioses extranjeros. En Guerdon les da un poco igual a quién reces mientras esos dioses no te respondan —comenta Dredger—. Sobre todo si son dioses de Ishmere.

—Los dioses de Ishmere eran los dioses de Severast —dice el espía—. En Severast también había templos de la Reina Leona. Y los rituales eran los mismos.

Una de las lentes del casco de Dredger emite un chasquido y rota un poco para centrarse en el espía.

—Entonces, ¿qué ocurrió? ¿Por qué los dioses se pusieron en contra de Severast?

—En realidad, no estoy seguro de que hicieran tal cosa. Durante un tiempo, hubo santos de la Reina Leona en ambos bandos. Creo que los que afirman que los dioses están locos tienen razón, y hay veces en las que los locos discuten consigo mismos. —Una nube en la distancia llama la atención del espía. Se mueve en la dirección contraria a la que sopla el viento—. Y tampoco se puede culpar de todo a los dioses. Si un carro fuera de control atropella a un niño en la calle, ¿culpamos al cochero o a los caballos?

—Culparía a los padres —murmura Dredger.

—Ahora que lo dices, el chico... —empieza a decir el espía—. Es un pequeño rozado por los dioses. La guardia de la ciudad... ¿Crees que se la puede engañar?

Se oye un borboteo que viene del interior del casco de Dredger, como si sorbiera con gesto reflexivo por el extremo de un tubo.

—Es complicado. —Niega con la cabeza—. Y, tal y como están las cosas, no puedo permitirme arriesgarme con los guardias para colarte en la ciudad, San.

En ese momento, lo interrumpe un integrante de la tripulación.

—Capitán, hay otro navío hacia el oeste. Un buque de guerra de

Haithi. —El marinero le pasa un telescopio a Dredger, que examina el barco en la distancia.

—Continuemos. No hay por qué luchar, y tampoco es que vayamos a conseguir un buen botín de un barco que va de regreso, ¿no crees?

—¿Ves algo en esa nube? —pregunta el espía.

Dredger vira el telescopio y echa un vistazo a la mancha oscura en el horizonte.

—Nada de nada. ¿Por qué?

—Un presentimiento.

Aumenta el volumen de las voces que rezan a su alrededor. Varios de los otros refugiados que hay en la cubierta se reúnen alrededor de la mujer con los ídolos de arcilla. Uno de esos ídolos ha empezado a moverse, arcilla transmutada en una piel escamosa. Los tentáculos del Kraken rompen su prisión terrenal y se agitan por la cubierta. Un milagro colateral.

—¡Dredger!

—¡Lo veo! ¡Virad! ¡Virad!

Pero es demasiado tarde. La nube se abalanza sobre el buque de guerra de Haithi, y quedan en mitad de los dos contendientes. Los motores del *Delfín* empiezan a rugir y a escupir humo ahora que los han puesto a toda máquina, pero las aspas son incapaces de impulsar el navío en unas aguas que se han vuelto cristalinas. Un milagro se ha apoderado de las olas, las ha acaparado en nombre de un dios hostil. Las aguas se calman y se vuelven transparentes de manera antinatural, más de una milla en todas direcciones; un rastro helado va desde la nube de tormenta hasta el buque de guerra de Haithi. El espía mira a través de esas aguas imposiblemente transparentes y ve el lecho marino, que se encuentra a mil brazas de profundidad.

Unos tentáculos enormes serpentean allá abajo, como los del pequeño ídolo de arcilla pero diez mil veces más grandes.

—¡VIRAD! —ruge Dredger.

Agarra las figuras de la mujer con rabia y las lanza por la borda. Aterrizan en la superficie del mar, pero no se hunden.

Emlin aparece en la cubierta.

—¡Atrás! —grita el espía—. ¡Quédate abajo!

El chico se retira y entorna la puerta, sin dejar de mirar, maravillado, cómo se ha transformado el mar. El buque de guerra de Haithi es consciente del peligro. Es un navío más viejo, una fragata que han reacondicionado lo mejor que han podido para los peligros de la Guerra de los Dioses. Tiene el casco cubierto de runas para protegerse de los milagros menores. El cañón está cargado con proyectiles de flogisto. No hay duda de que los miembros principales de su tripulación son Vigilantes, con almas atadas a sus cuerpos para que sean capaces de luchar a pesar de la muerte y del desmembramiento. El navío vira para colocarse de costado y apuntar a la amenaza.

La tormenta pasa de largo junto al *Delfín*. Las aguas cristalinas se agitan en un mar picado que barre la cubierta y arrastra a cualquiera que se encuentre en su camino. La anciana se acerca a la borda e intenta alcanzar sus ídolos perdidos. Cae hacia atrás con un fuerte lamento, las manos destrozadas y embadurnadas de sangre. El viento ríe en sus oídos, y el espía ve una silueta que revolotea en el cielo sobre sus cabezas.

Era de esperar. En algún lugar de las alturas hay un santo de Ishmere, un epicentro de atención divina. El Kraken y Madre Nube son vastos como el mar y el cielo. Los dioses eligen personas para canalizar sus energías en el reino mortal. Dredger se tambalea por la cubierta y grita al timonel. La tormenta los ha pasado de largo, por lo que si son capaces de escapar de la parte del océano que ha quedado afectada, quizá puedan marcharse sin más percances. Los motores del *Delfín* aúllan mientras el navío se afana en el agua que ya no es agua. Un milagro del Kraken. Aun así, parece que consiguen avanzar un poco...

Y de pronto el barco haithiano aparece justo a su lado, a menos de una lanza de distancia. La tormenta se retuerce sobre sí misma y arrastra al *Delfín* más cerca aún del buque de guerra. Los cañones estallan, y el espía se lanza a la cubierta mientras los disparos resueñan sobre su cabeza. Ni uno solo de los proyectiles impacta contra el *Delfín*, y eso es mérito de los artilleros haithianos. El flogisto estalla en las nubes de tormenta que flotan sobre ellos y deja serpentinadas refulgentes, mientras la sustancia alquímica quema por igual la niebla, el agua del mar y el aire.

El kraken se alza, pero no tiene espacio suficiente para salir a la superficie entre el *Delfín* y el buque de guerra de Haithi. Los marineros del buque han evitado que emerja su gigantesco enemigo y anulado uno de sus ataques. Están usando el navío de Dredger como escudo.

Unos tentáculos gigantes surgen de las aguas tranquilas y cristalinas por la parte de atrás del buque haithiano, y los cañones estallan al unísono.

El santo del Kraken aúlla. Un tentáculo en llamas se agita por la cubierta del navío y lanza al océano todo lo que encuentra a su paso: marineros, cañones y cualquier otra cosa. Deja a su paso un rastro viscoso de flogisto ardiente. Los marineros haithianos se apresuran para lanzar sobre las llamas cubos de espuma antincendios, combaten la alquimia con más alquimia. Luego la tormenta vuelve a cubrir los dos barcos y los sume en una oscuridad burlona y desgarradora llena de relámpagos que impide al espía seguir viendo el navío de Haithi. Aprecia un atisbo de fuego ocasional, pero es incapaz de distinguir si el barco ha empezado a prenderse fuego o si se trata del resplandor de un cañón al disparar.

El espía susurra al viento:

—Soy un espía ishmérico. Estoy en tu bando, imbécil. ¡Retírate!

No hay respuesta. Tampoco creía que fuese a haberla. Pero ahora al menos tiene la conciencia tranquila.

Otro tentáculo emerge bruscamente del océano y se agita a ciegas en busca del navío haithiano. Se topa con el *Delfín* y le da un golpe por un costado que abre un agujero de un metro justo por encima de la línea de flotación. Un cañón dispara y suelta un líquido ardiente por los aires. Los pulmones del espía empiezan a arder y tose al respirar el humo acre.

Se tambalea por la cubierta en la misma dirección hacia la que se dirigió Dredger. Pasa por encima de los cuerpos de otros refugiados, que es incapaz de distinguir si están vivos o muertos, aferrados al casco del navío para evitar caer por la borda o simplemente postrados a causa de ese horror divino. Una escalerilla corta sube a una cubierta superior. Oye a Dredger gritar órdenes, pero no tiene tiempo de explicar nada. Coge un rifle que ve en un estante.

Carga un proyectil, una pequeña ampolla llena de plomo y pólvora alquímica.

Sabe que hay un santo en algún lugar de las alturas. Apunta con el arma hacia los cielos en busca de centro de la tormenta.

Allí. El disparo impacta. Una figura humana, que parece estar suspendida en las nubes como si estas fuesen un trapecio de los elementos, se vuelve visible de repente, se retuerce de improviso a causa del dolor. Empieza a caer mientras se agarra un costado. El espía recarga, vuelve a disparar, falla y recarga otra vez.

La niebla se vuelve más densa alrededor de la silueta, que empieza a aminorar, como si algo la sostuviese. Las nubes se enrojecen como vendas gigantes que empiezan a mancharse de sangre, y luego se internan en el cuerpo del santo. Un milagro de transmutación... El hombre empieza a adquirir poco a poco la apariencia de una nube, de igual manera que la capitana Isigi se había convertido poco a poco en la Reina Leona. La herida bien habría sido letal para un mortal, pero un santo es mucho más que un mortal. Hace falta mucho más que eso para matar al avatar terrenal de un dios.

Hace falta, por ejemplo, todo un pelotón de tiradores haithianos. Unos rifles despiadadamente certeros apuntan contra el santo expuesto y disparan una y otra vez contra él. Los artilleros haithianos son Vigilantes. Para ellos, el miedo no es más que un recuerdo. Extremidades de no muertos que no tiemblan y cuencas oculares que no parpadean.

Y luego el santo cae. La tormenta se calma, se disipa a una velocidad imposible a medida que el orden natural recupera la normalidad. El mar también regresa a su estado habitual mientras el santo del Kraken se hunde en las aguas, que ahora baten otra vez, libres del milagro. El *Delfín* avanza, pasa de una calma sobrenatural a ir a toda máquina en un instante. Aunque quisieran, les costaría dar la vuelta para acercarse al barco haithiano, que ha quedado dañado, o al Kraken, herido pero aún peligroso.

Al fin y al cabo, en el *Delfín* ondea la bandera de Guerdon, y Guerdon se mantiene neutral en esta guerra.

Emlin vitorea. El espía vuelve a respirar y le devuelve el arma a Dredger.

El hombre blindado la coge y saca el último proyectil con gestos metódicos. Examina el cañón y la sopesa. Luego dice:

—Conseguiré que el chico llegue sano y salvo, San. Y ya no te deberé nada.