

MARGARET WEIS
TRACY HICKMAN

EL CICLO DE LA PUERTA DE LA MUERTE

LA MANO
DEL CAOS



minotauro

MARGARET WEIS
TRACY HICKMAN

EL CICLO DE LA PUERTA DE LA MUERTE

5
LA MANO
DEL CAOS

minotauro

El Ciclo de la Puerta de la Muerte n.º 05/07 La mano del caos

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with Spectra, an imprint of Random House,
a division of Penguin Random House LLC.

© 1993 by Margaret Weis and Tracy Hickman

Originally published as *The Hand of Chaos (The Death Gate Cycle Volume 5)*

Publicación de Editorial Planeta, .SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

Copyright © 2025 Editorial Planeta, S.A, sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Hernán Sabaté
Diseño de cubierta: Coverkitchen

ISBN: 978-84-450-1817-0

Depósito legal: B. 9.008-2024

Printed in EU / Impreso en UE.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros



SURUNAN, CHELESTRA

El agua del mar avanzó perezosamente por las calles de Surunan, la ciudad levantada por los sartán. Poco a poco, aumentó de nivel, fluyó a través de puertas y ventanas y rebosó sobre tejados de poca altura.

Fragmentos de la vida sartán flotaron sobre el agua: un cuenco de cerámica intacto, una sandalia de hombre, un peine femenino, una silla de madera.

El agua penetró en la sala de la casa de Samah que éste utilizaba como celda. La sala estaba situada en uno de los pisos altos y, durante un rato, permaneció por encima del nivel de la inundación, pero al fin el agua se coló por debajo de la puerta, bañó el suelo y ganó altura en las paredes de la estancia.

Su contacto borró la magia, la anuló, la eliminó. Las runas deslumbrantes, cuyo calor lacerante impedía a Haplo incluso acercarse a la puerta, se apagaron con un chisporroteo. Los signos mágicos que protegían la ventana eran los únicos aún intactos. Su brillante resplandor se reflejó en el agua.

Prisionero de la magia, Haplo permaneció sentado en forzosa inactividad, contemplando el reflejo de las runas que se agitaban, vibraban y danzaban con las corrientes y remolinos de las aguas en ascenso. En el momento en que el agua rozó el trazo inferior de los signos mágicos de la ventana y su resplandor empezó a debilitarse y desaparecer, Haplo se incorporó. El agua le llegaba por las rodillas.

El perro emitió un gáñido. Con la cabeza y el lomo por encima del agua, el animal estaba incómodo.

—Ya está, muchacho. Es hora de irnos.

Haplo guardó el libro en el que había estado escribiendo, dentro de la camisa, se ciñó ésta a la cintura y la introdujo entre los pantalones y la piel.

Al hacerlo, advirtió que las runas tatuadas en su cuerpo se habían borrado casi por completo. El agua marina que era su bendición y le permitía escapar, también era su calamidad. Privado de sus poderes mágicos, estaba desvalido como un recién nacido y ni siquiera tenía los brazos reconfortantes y protectores de una madre que lo acunaran.

Débil e impotente, con la mente perturbada y el ánimo inquieto, tenía que abandonar aquella sala y sumergirse en el vasto mar cuyas aguas le daban la vida y lo despojaban de ella, y que lo llevarían a una arriesgada travesía.

Haplo abrió la ventana e hizo una pausa. El perro miró a su amo con aire inquisitivo. La idea de quedarse allí, a salvo en aquella prisión, resultaba tentadora. Fuera, en algún lugar más allá de aquellos muros acogedores, aguardaban las serpientes. Aquellas criaturas lo destruirían; tenían que hacerlo, pues él conocía la verdad. Sabía que eran la encarnación del caos.

Y este conocimiento de la verdad era también la causa por la que debía marcharse. Era preciso que avisara a su señor. Un enemigo mayor que cualquier otro al que se hubieran enfrentado, más cruel y más astuto que ningún dragón del Laberinto, más poderoso que los sartán, se proponía destruirlos.

—Vamos —dijo Haplo al perro, con un gesto.

Contento ante la perspectiva de abandonar por fin aquel lugar húmedo y aburrido, el animal saltó alegremente por la ventana y se sumergió en el agua con un chapoteo. Haplo llenó los pulmones de aire —una reacción instintiva, innecesaria en realidad, pues el agua del mar era tan respirable como el aire— y saltó tras él.

Haplo encontró un pedazo de madera, se asió a él y lo empleó para mantenerse a flote. El Cáliz era la única masa de tierra estable en el mundo acuático de Chelestra. Construido por los sartán para que evocara mejor el mundo que habían separado y del cual habían huido, el Cáliz estaba encerrado en una burbuja de aire protectora. El agua que la rodeaba producía el efecto de un cielo en el cual brillaba con radiante fulgor el sol marino de Chelestra. Las serpientes habían horadado esta contención y, ahora, el Cáliz estaba inundándose.

Entre chapoteos, Haplo miró a su alrededor, intentó hacerse una idea de su situación y vio con alivio la cúpula del Salón del Consejo, que se levantaba en la cima de una colina y sería el último lugar en caer víctima de la marea. Sin duda, allí se habían refugiado los sartán. Se protegió del resplandor del sol que se reflejaba en el agua y creyó distinguir unas figuras en el tejado, gente que intentaba permanecer seca, libre del agua debilitadora de la magia, mientras ello fuera posible.

—No os resistáis —les aconsejó, aunque estaban demasiado lejos para oírlo—. En el fondo, eso sólo empeora las cosas.

Por lo menos, ahora tenía una idea de dónde estaba. Se propulsó hacia delante, en dirección a las torres de la muralla de la ciudad que asomaban por encima del agua. La muralla separaba el sector sartán de lo que en otro tiempo habían sido los barrios mensch. Y más allá quedaba la orilla del Cáliz; la orilla y las partidas de desembarco mensch y una nave para llevarlo a Draknor. En aquella luna marina torturada estaba amarrado su sumergible, una embarcación de los enanos modificada con la magia de las runas y reforzada para llevarlo a través de la Puerta de la Muerte. Su única esperanza de huida.

Pero allí, en Draknor, esperaban también las serpientes.

—Si es así, el nuestro va a ser un viaje muy corto —dijo al perro, que nadaba a su lado con valentía, moviendo las patas delanteras como una máquina mientras las traseras no sabían muy bien cómo tomarse aquel extraño asunto de nadar, pero hacían cuanto podían por mantener elevado su extremo.

Los planes de Haplo eran vagos; no podría concretarlos hasta que supiera dónde estaban las serpientes... y cómo evitarlas.

Siguió adelante, apoyado en el madero y batiendo el agua con los pies. Habría podido soltarse de la tabla y abandonarse al mar, donde no le habría costado más esfuerzo respirar, pero detestaba aquellos primeros momentos de pánico que producía el hecho de ahogarse voluntariamente, el rechazo del cuerpo a aceptar las seguridades que le ofrecía la mente, diciéndole que sólo era un retorno al útero, a un mundo que una vez había experimentado. Asido a la plancha, batió los pies hasta que le dolieron las piernas.

De pronto, se le ocurrió que el madero era una señal de mal agüero. O mucho se equivocaba, o procedía de uno de los sumergibles de madera de los enanos, y se notaba partida, con ambos extremos astillados.

¿Era cosa de las serpientes? ¿Se habían aburrido de aquella toma pacífica de Surunan y se habían vuelto contra los mensch, causando una carnicería?

—Si es así, tendré que echarme la culpa.

Necesitaba con urgencia saber qué había sucedido. Pataleó con más fuerza, más deprisa, pero pronto se sintió cansado, con los músculos ardientes y acalambrosos. Nadaba contra la marea, contra la corriente del agua que penetraba en la ciudad. La pérdida de su magia, como bien sabía de amargas experiencias anteriores, lo hacía sentirse inusualmente débil.

La marea lo condujo hasta la muralla de la ciudad. Se agarró a una torreta y ascendió por sus piedras con la idea no sólo de descansar, sino también de efectuar un reconocimiento y observar qué sucedía en la orilla. El perro intentó detenerse, pero la corriente lo arrastró. Haplo alargó el brazo arriesgadamente y logró agarrar al perro por el pellejo del cuello; lo elevó del agua —mientras el animal batía las patas traseras en busca de apoyo— y lo subió a la balaustrada a la que el patryn se había encaramado.

Desde aquel puesto de observación, Haplo tenía una visión excelente del puerto de Surunan y la costa. Haplo echó una ojeada y asintió con gesto sombrío.

—No era preciso que nos preocupáramos, muchacho —murmuró mientras daba unas palmaditas en el flanco del perro, empapado y desgreñado—. Por lo menos, las naves están a salvo.

El animal sonrió y se sacudió.

La flota de sumergibles mensch estaba dispuesta en el puerto en una fila más o menos ordenada. Los cazadores del sol se mecían en la superficie con la proa abarrotada de mensch que señalaban y gritaban, asomaban el cuerpo por la borda y saltaban al agua. Numerosas embarcaciones de pequeño tamaño iban y venían entre el barco y la orilla; probablemente, trasladaban a los enanos, que no sabían nadar. Humanos y elfos, mucho más habituados al agua, dirigían el trabajo de varias ballenas enormes que arrastraban hacia el puerto unas balsas de construcción tosca, llenas a rebosar.

Al ver las balsas, Haplo volvió la mirada al madero que había alzado con él a la torreta. Los mensch estaban desembarcando con la idea de asentarse; por eso habían empezado a desguazar las naves.

—Pero... ¿dónde están las serpientes? —preguntó al perro, que yacía a sus pies, jadeante.

Decididamente, no aparecían por ninguna parte. Haplo continuó observando todo el tiempo que pudo, movido por la necesidad de escapar de aquel mundo y volver al Nexo y a su señor, pero forzado por la pareja necesidad de alcanzar el Nexo con vida. Paciencia, cautela... Eran asignaturas difíciles de aprender, pero el Laberinto había sido un excelente maestro.

No vio rastro alguno de cabezas de serpientes asomando del agua. Quizás estaban todas bajo la superficie, horadando los agujeros a través de los cuales el agua del mar de Chelestra se colaba en los cimientos del Cáliz.

—Necesito saber más —se dijo Haplo con frustración. Si las serpientes descubrían que estaba vivo y se proponía huir de Chelestra, harían lo posible por detenerlo.

Sopesó las alternativas. Detenerse a hablar con los mensch significaría un retraso, además del riesgo de revelar su presencia a las serpientes. Los mensch lo acogerían con alegría y querrían retenerlo y utilizarlo, pero Haplo no tenía tiempo para tontear con los mensch. Sin embargo, no perder algún tiempo en averiguar qué sucedía con las serpientes podía significar un retraso aún mayor. Y quizá mortal.

Haplo aguardó unos momentos, a la espera de algún indicio de las serpientes.

Nada. Y no podía quedarse eternamente en aquella maldita muralla.

Decidido a confiar en la suerte, Haplo saltó de nuevo al agua. El perro, con un potente ladrido, se arrojó tras él.

Haplo penetró en el puerto a nado. Sujeto al madero, se mantuvo a ras del agua evitando el tráfico de embarcaciones. Muchos mensch lo conocían de vista y quería eludirlos cuanto fuera posible. Agarrado a la plancha, estudió con atención las naves enanas. Si conseguía dar con Grundle, hablaría con ella. La enana era más juiciosa que la mayoría de los mensch y, aunque sin duda lo recibiría con grandes muestras de alegría, Haplo estaba seguro de poder librarse de sus abrazos afectuosos sin excesivas dificultades.

Pero no logró encontrar a la enana. Y seguía sin haber rastro de las serpientes. Lo que sí encontró, amarrado a un poste, fue un pequeño sumergible utilizado para rescatar a los enanos que tenían la desgracia de caer al agua. Se acercó a la embarcación y la observó atentamente. No había nadie a la vista; era como si la nave hubiera sido abandonada.

Una balsa tirada por una gran ballena acababa de llegar a la orilla, donde un numeroso grupo de enanos se había congregado para proceder a la descarga. Haplo supuso que la tripulación del sumergible había acudido a echar una mano.

Nadó hasta la embarcación. Aquel golpe de suerte era demasiado bueno como para desaprovecharlo. Robaría el sumergible y navegaría a Draknor. Si las serpientes estaban allí..., bueno, tendría que ocuparse de eso cuando llegara el momento.

Una cosa grande, viva y de piel lisa y resbaladiza chocó con él. A Haplo le dio un vuelco el corazón. Tomó aire, tragó un poco de agua al mismo tiempo, se atragantó y empezó a toser. A la vez que se apartaba de la criatura batiendo el agua con enérgicas patadas, el patryn pugnó por recobrar el aliento y se aprestó a luchar.

Una cabeza reluciente con dos ojos como cuentas de cristal y una boca abierta en una gran sonrisa emergió del agua delante de él. Otras dos cabezas parecidas asomaron a ambos lados de Haplo y una cuarta nadó en torno a él, alegre y retozona, dándole golpecitos con el morro con aire juguetón. Delfines.

Haplo jadeó y escupió agua. El perro intentó un ladrido furioso en un esfuerzo que causó una gran diversión entre los delfines y estuvo a punto de ahogar al animal. Haplo lo agarró por las patas delanteras y colocó éstas sobre el madero, donde el animal se tumbó jadeante, con una mirada de rabia.

—¿Dónde están las serpientes dragón? —inquirió Haplo en el idioma de los humanos.

Los delfines, en anteriores encuentros, se habían negado a hablar o a tener cualquier relación con él. Sin embargo, eso había sucedido cuando las criaturas marinas lo consideraban, cosa comprensible, un aliado de las serpientes. Ahora, la actitud hacia él había cambiado. El grupo de delfines empezó a emitir chillidos y silbidos de excitación y alguno empezó a alejarse, impaciente por ser el primero en difundir entre los mensch la noticia de que el hombre misterioso de los tatuajes azules en la piel había reaparecido.

—¡No! ¡Esperad, no os vayáis! No le digáis a nadie que me habéis visto —se apresuró a decirles—. ¿Qué sucede aquí? ¿Dónde están las serpientes dragón?

Los delfines organizaron un gran revuelo, hablando todos a la vez. En cuestión de segundos, Haplo escuchó todo lo que quería saber y muchas cosas más que ignoraba.

—Nos enteramos de que Samah te había cogido preso...

—Las serpientes han devuelto el cuerpo de la pobre Alake a...

—Sus padres están abatidos de pena...

—¿Serpientes, has dicho?

—... y el sartán...

—Sí, tú y el sartán fuisteis responsables de...

—Tú has traicionado...

—... has traicionado a tus amigos...

—Cobarde...

—Nadie lo creyó...

—Sí, sí que lo creyeron...

—No. Seguro que no. Bueno, quizá por unos momentos...

—En cualquier caso, las serpientes han utilizado su magia para horadar conductos de acceso al Cáliz...

—¡Unos agujeros gigantescos!

—¡Enormes!

—¡Inmensos!

—Las compuertas.

—Abiertas a la vez: un muro de agua...

—Olas de marea...

—Nada sobrevive... ¡Los sartán, aplastados!

—Arrasados...

—La ciudad, destruida...

—Nosotros alertamos a los mensch acerca de las serpientes dragón y las galerías que estaban horadando...

—Grundle y Devon regresaron...

—Y contaron la verdad de lo sucedido. Eres un héroe...

—No; él, no. El héroe es el otro, ese Alfred.

—Sólo quería ser cortés...

—Los mensch estaban preocupados...

—No quieren matar a los sartán...

—Temen a las serpientes dragón. Unas naves enanas salieron a investigar...

—Pero resulta que las serpientes dragón no aparecen por ninguna parte...

—Los enanos sólo entreabrieron ligeramente las compuertas y...

—¡Alto! ¡Silencio! —exclamó Haplo, consiguiendo por fin hacerse oír entre la algarabía—. ¿Qué significa eso de que «las serpientes dragón no aparecen por ninguna parte»? ¿Dónde están?

Los delfines empezaron a discutir entre ellos. Algunos decían que las terribles bestias habían regresado a Draknor, pero la opinión más generalizada era, al parecer, que las serpientes se habían colado por las galerías excavadas y estaban atacando a los sartán de Surunan.

—No es así —replicó Haplo—. Acabo de llegar de Surunan y la ciudad está en calma. Hasta donde sé, los sartán se encuentran a salvo en su Cámara del Consejo, donde tratan de mantenerse secos.

Los delfines acogieron la noticia con patente decepción. No deseaban ningún mal a los sartán, pero habría sido una historia tan espléndida... Después de oír a Haplo, hubo unanimidad en la opinión de las criaturas marinas: las serpientes dragón debían de haber regresado a Draknor.

El patryn no tuvo más remedio que compartir tal opinión. Las ser-

pientes habían regresado a Draknor, pero ¿por qué? ¿Qué razón las había hecho abandonar Surunan tan bruscamente? ¿Por qué desperdiciaban la oportunidad de destruir a los sartán? ¿Por qué abandonaban sus planes de fomentar el caos entre los mensch, volviendo a unos contra los otros?

Haplo no podía contestar a tales preguntas, pero se dijo con amargura que eso no tenía importancia. En aquel momento, lo único importante era que las serpientes estaban en Draknor y su nave, también.

—Supongo que ninguno de vosotros se ha acercado a Draknor para cerciorarse, ¿verdad? —inquirió.

Los delfines lanzaron chillidos de alarma sólo de pensarlo y movieron la cabeza con energía. Ninguno de ellos se aproximaría a Draknor, un lugar terrible de gran maldad y tristeza. Sus propias aguas eran ponzoñosas y envenenaban a cualquiera que nadara en ellas.

Haplo se abstuvo de comentar que él había surcado tales aguas y había sobrevivido. No podía culpar a aquellas apacibles criaturas por no querer acercarse a Draknor. Tampoco a él lo entusiasmaba la perspectiva de regresar a aquella torturada luna marina. Pero no tenía alternativa.

Ahora, su principal problema era quitarse de encima a los delfines. Por suerte, eso era coser y cantar. A aquellas criaturas marinas les encantaba sentirse imprescindibles.

—Necesito que llevéis un mensaje mío a los líderes mensch, para que sea entregado en persona y en privado a cada miembro de la familia real. Es de suma importancia.

—Estaremos encantados de...

—Puedes confiar en que...

—Implícitamente...

—Decirle a todo el mundo...

—No; a todo el mundo, no...

—Sólo a la familia real...

—A todo el mundo, te digo...

—Estoy seguro de que ha dicho...

Cuando consiguió que se callaran y lo escucharan, Haplo les transmitió el mensaje, teniendo buen cuidado de que fuera complicado y enrevesado.

Los delfines estuvieron muy atentos a sus palabras y, tan pronto como Haplo cerró la boca, se alejaron nadando a toda velocidad.

Cuando el patryn estuvo seguro de que los delfines habían dejado de prestarle atención, se acercó a nado hasta el sumergible, se encaramó a bordo, subió al perro y zarpó.



DRAKNOR, CHELESTRA

Haplo no había llegado nunca a dominar por completo el sistema de navegación de los enanos, el cual, según Grundle, se basaba en unos sonidos emitidos por las propias lunas marinas. Al principio, le preocupó si sería capaz de encontrar Draknor, pero pronto descubrió que dicha luna marina era fácil de localizar. Demasiado fácil. Las serpientes dragón dejaban a su paso una estela de un légamo repulsivo, un sendero de aguas turbias que conducía a la lóbrega oscuridad del mar que rodeaba la atormentada luna marina.

Una negrura absoluta lo envolvió. Había penetrado en las cavernas de Draknor y la visibilidad era nula. Temeroso de embarrancar, aminoró la velocidad del sumergible hasta que éste apenas se movió. Esperaba que no fuese necesario, pero, si era preciso, nadaría en aquellas aguas inmundas. Ya lo había hecho otras veces.

Hacía rato que tenía secas las manos y los antebrazos hasta las mangas húmedas de la camisa, que se había arremangado hasta el codo. Las runas eran aún sumamente débiles, pero ya volvían a ser visibles y, aunque apenas le proporcionaban la fuerza mágica de un niño de dos años, la presencia de su desvaído color azul resultaba reconfortante. Deseó no tener que mojarse otra vez.

La proa del sumergible rozó una roca. Haplo maniobró rápidamente hacia arriba y exhaló un suspiro al comprobar que la nave obedecía sin contratiempos. Debía de estar acercándose a la costa. Decidió arriesgarse a llevar la embarcación hasta la superficie.

Contempló de nuevo las runas de sus manos: azules, de un azul desvaído.

Haplo detuvo la nave por completo y estudió los signos mágicos. Se fijó, sobre todo, en su color tenue, más pálido que el de las venas que recorrían el revés de sus manos. Era algo extraño, muy extraño. Por débiles que fueran, las runas de su piel deberían haber brillado con fuerza, como reacción instintiva de su cuerpo al peligro de las serpientes. Sin embargo, esta vez no respondían como en otras ocasiones. Y lo mismo sucedía, advirtió, con sus demás instintos. Si no se había dado cuenta hasta entonces, era porque había estado demasiado concentrado en pilotar el sumergible.

En las anteriores ocasiones, al llegar tan cerca del cubil de las serpientes, Haplo apenas podía moverse, y menos aún pensar con claridad, a causa del terror paralizante y debilitador que emanaba de aquellos monstruos.

Pero, esta vez, Haplo no tenía miedo: al menos, se corrigió, no temía por sí mismo. Su miedo era más profundo. Era frío y lo retorció por dentro.

—¿Qué sucede, muchacho? —preguntó al perro, que se había acurrucado contra él y soltaba gañidos pegado a su pierna. Haplo le dio unas palmaditas tranquilizadoras, aunque a él tampoco le habría ido mal que alguien le diera confianza. El perro lanzó un gemido y se apretó todavía más a su amo.

Puso en marcha la nave de nuevo y la pilotó hasta la superficie con la atención dividida entre el agua, cada vez más luminosa, y los signos mágicos de su piel. Las runas no habían cambiado de aspecto.

A juzgar por la reacción de su cuerpo, las serpientes ya no estaban en Draknor. Pero, si no estaban allí, y tampoco con los mensch ni enfrenándose a los sartán, ¿dónde se habían metido?

El submarino emergió. Haplo echó una rápida ojeada a la orilla, localizó su nave y sonrió satisfecho al verla entera e intacta. Pero su miedo se intensificó, aunque los signos mágicos de su piel no le daban pie a sentirse inquieto.

Frente a la nave, entre las rocas, yacía el cuerpo del rey de las serpientes, muerto por el misterioso «mago de las serpientes» (que podía, o no, haber sido Alfred). No había rastro alguno de serpientes vivas.

Haplo varó el sumergible. Cautó y alerta, abrió la escotilla y salió a la cubierta superior. No iba armado, aunque había encontrado una provisión de hachas de guerra en una dependencia de la nave. Pero sólo las hojas potenciadas mediante magia podrían penetrar la piel de las serpientes y, de momento, Haplo estaba demasiado débil como para infundir su poder mágico al metal.

El perro lo siguió, con un gruñido de advertencia. Con las patas rígidas y el pelaje del cuello erizado, el animal tenía la vista fija en la cueva.

—¿Qué sucede, muchacho? —inquirió Haplo, nervioso. El perro se estremeció desde el hocico hasta la cola y miró a su amo suplicándole permiso para lanzarse al ataque.

—No, perro. Vamos a nuestra nave. Nos largamos de este lugar.

Haplo saltó de la cubierta, fue a caer sobre una arena repulsiva, cubierta de aquel limo, y se encaminó hacia su nave cubierta de runas siguiendo la línea de la costa. El perro continuó con sus ladridos y gruñidos y siguió los pasos de Haplo a regañadientes, sólo después de repetidas órdenes de su amo.

El patryn estaba a punto de llegar a su nave, cuando advirtió que algo se movía cerca de la boca de la caverna.

Se detuvo a observar por cautela, pero no especialmente preocupado. Ahora estaba lo bastante cerca de la nave como para alcanzar la seguridad de sus runas protectoras. Los ladridos del perro se convirtieron en gruñidos, y el animal levantó los bellos dejando a la vista unos dientes afilados.

Una figura emergió de la cueva.

Samah.

—Calma, muchacho —dijo Haplo.

El jefe del Consejo Sartán avanzaba con la cabeza baja y el paso desganado de quien camina sumido en profundos pensamientos. No había llegado allí en barco, pues no había más sumergibles anclados junto a la costa. Así pues, se había transportado mediante la magia.

Haplo observó de nuevo los signos de sus manos. Las runas tenían un tono un poco más oscuro pero seguían sin brillar, sin avisarle de la proximidad de un enemigo. A la vista de aquello y por deducción lógica, Haplo supuso que la magia de Samah, como la del propio Haplo, debía de ser inoperante. Seguramente, también el sartán se había mojado. Samah también estaba esperando, descansando, para recobrar las fuerzas necesarias para el viaje de vuelta. No significaba ninguna amenaza para Haplo, igual que éste no la representaba para él.

¿O acaso sí? En igualdad de condiciones y privados ambos de su magia, Haplo era el más joven de los dos, el más fuerte. El combate sería tosco, indigno, propio de los mensch: dos hombres rodando por la arena, golpeándose con los puños. Haplo lo pensó mejor, suspiró y movió la cabeza.

Sencillamente, estaba demasiado agotado.

Además, Samah parecía haber recibido ya una paliza.

Haplo aguardó, quieto y en silencio. Samah no levantó la vista de sus preocupadas meditaciones. Habría sido capaz de pasar por delante del patryn sin advertir su presencia de no ser porque el perro, incapaz de contenerse al recordar pasadas afrentas, soltó un seco ladrido de advertencia: el sartán ya se había acercado suficiente.

Samah alzó la cabeza, sobresaltado por el sonido, pero nada sorprendido, al parecer, de ver allí al perro y a su amo. El sartán apretó los labios, y su mirada fue de Haplo al pequeño sumergible que flotaba detrás de él.

—¿De vuelta con tu señor? —inquirió con frialdad. Haplo no consideró necesario responder. Samah asintió; él tampoco había esperado que lo hiciera. —Te alegrará saber que tus esbirros ya están en camino. Te han precedido y, sin duda, te aguarda un recibimiento de héroe. Su tono de voz era agrio; su mirada, sombría y cargada de odio. Y, acechando debajo, se intuía el miedo.

—En camino... —Haplo miró al sartán y, de pronto, comprendió. Comprendió qué había sucedido y entendió la razón de aquel miedo aparentemente irracional. Por fin sabía adonde habían ido las serpientes... y por qué.

—¡Condenado idiota! —masculló Haplo—. ¡Has abierto la Puerta de la Muerte!

—Te advertí que lo haríamos si tus mensch nos atacaban, patryn.

—Fui yo quien os previno. La enana os contó lo que había oído. Las serpientes querían que abrierais la Puerta de la Muerte. Éste era su plan desde el principio. ¿No escuchaste a Grundle?

—¿De modo que ahora tengo que seguir los consejos de los mensch? —Samah soltó una risotada burlona.

—Parece que ellos tienen más juicio que tú. ¿Con qué intención has abierto la Puerta? ¿Para huir? No, seguro que no es ése tu plan. ¿Para buscar ayuda? Sí, exacto: pretendías encontrar ayuda. ¡Después de lo que te contó Alfred...! Pero, claro, no creíste ciertas sus palabras. Casi toda tu raza ha muerto, Samah. Los pocos de Chelestra sois los únicos que quedáis, aparte de un par de miles de cadáveres animados en Abarrach. Has abierto la Puerta de la Muerte, pero han sido las serpientes las que la han cruzado. Ahora extenderán su maldad a lo largo y ancho de los cuatro mundos. ¡Espero que se detuvieran lo suficiente como para darte las gracias!

—¡El poder de la Puerta debería haber detenido a las bestias! —replicó Samah con voz grave, al tiempo que cerraba el puño—. ¡Las serpientes no deberían haber podido pasar!

—¿Igual que los mensch? ¿Crees que necesitan tu ayuda para entrar? ¿Todavía no lo has comprendido, sartán? Esas serpientes son más pode-

rosas que tú, que yo, que mi señor o quizá que todos juntos. ¡No necesitan ayuda de nadie!

—¡No! ¡Esas bestias tuvieron ayuda! —contestó Samah agriamente—. ¡Ayuda patryn!

Haplo abrió la boca para protestar, pero decidió que no merecía la pena. Estaba perdiendo el tiempo. El mal estaba extendiéndose y ahora, más que nunca, era imperioso que regresara para poner sobre aviso a su señor. Meneó la cabeza, dio media vuelta y echó a andar hacia su nave.

—Vamos, perro. Pero el animal ladró otra vez, reacio a moverse, y miró a Haplo con las orejas erguidas.

¿No había algo que querías preguntar, amo?

En efecto, a Haplo le vino a la cabeza un pensamiento, y se volvió.

—¿Qué ha sido de Alfred?

—¿Tu amigo? —Samah esbozó otra sonrisa burlona—. Ha sido enviado al Laberinto, el destino de todos los que predicán herejías y conspiran con el enemigo.

—Supongo que sabes que era la única persona que podría haber detenido el mal, ¿verdad?

Por un instante, Samah pareció divertido con la idea.

—Si ese Alfred es tan poderoso como dices, podría haberme impedido que lo enviara a prisión. Pero no lo hizo. Al contrario, se dejó llevar al castigo sin apenas resistencia.

—Sí —murmuró Haplo en voz baja—. Eso es muy propio de él.

—Ya que aprecias tanto a tu amigo, patryn, ¿por qué no vuelves tú también a tu prisión para intentar rescatarlo?

—Quizá lo haga. ¡No, muchacho! —añadió Haplo al advertir que el perro tenía la vista fija en el cuello de Samah—. Te pasarías la noche vomitando.

El patryn subió a su nave, soltó las amarras, arrastró adentro al perro —que aún seguía lanzando gruñidos a Samah— y cerró la escotilla. Una vez a bordo, Haplo corrió a la ventana del puente de mando de la nave para echar un vistazo al sartán. Con magia o sin ella, Haplo no se fiaba de él.

Samah permaneció inmóvil en la arena. Sus blancas ropas estaban mojadas y sucias, con el dobladillo embadurnado de limo y de sangre de las serpientes muertas. Tenía los hombros hundidos y la piel grisácea y parecía a punto de derrumbarse de puro agotamiento, pero, consciente probablemente de que lo estaba espionando, se mantuvo en pie muy erguido, con la mandíbula encajada y los brazos cruzados.

Satisfecho al comprobar que su enemigo seguía siendo inofensivo, Haplo volvió la atención a las runas marcadas a fuego en las planchas de

madera del interior de la embarcación. Una a una, las trazó de nuevo mentalmente: runas de protección, runas de poder, runas para llevarlo de nuevo en el viaje extraño y aterrador a la Puerta de la Muerte, runas para asegurar su supervivencia hasta que alcanzara el Nexo. Pronunció una palabra y, en respuesta a ella, los signos mágicos empezaron a despedir un suave fulgor azulado.

Haplo exhaló un profundo suspiro. Por fin estaba a salvo, protegido, y se permitió relajarse un poco por primera vez en mucho, muchísimo tiempo. Tras cerciorarse de que tenía las manos secas, las colocó sobre la rueda del timón de la nave. Esta rueda también había sido potenciada con runas. El mecanismo de gobierno del sumergible no era tan poderoso como la piedra de gobierno que había utilizado a bordo del *Ala de Dragón*, pero tanto éste como la piedra estaban ahora en el fondo del mar..., si es que el mar de Chelestra tenía un fondo. La magia rúnica de la rueda del timón era tosca, elaborada con prisas, pero lo transportaría a través de la Puerta de la Muerte y eso era lo único que importaba.

Haplo maniobró para separar el sumergible de la orilla y observó de nuevo al sartán, cuya figura fue menguando a medida que se hacía mayor la extensión de aguas oscuras que los distanciaba.

—¿Qué vas a hacer ahora, Samah? ¿Te atreverás a entrar en la Puerta de la Muerte en busca de tu gente? No, me parece que no lo harás. Tienes miedo, ¿verdad, sartán? Sabes que has cometido un error terrible, un error que puede significar la destrucción de todo lo que te has esforzado en construir. Tanto si crees que las serpientes representan un poder maléfico superior como si no, esas bestias son una fuerza que escapa a tu comprensión y a tu control.

»Samah, has enviado la muerte a través de la Puerta de la Muerte.