

**EL VALLE  
DE LOS  
LADRONES**



# EL VALLE DE LOS LADRONES

ÁFRICA VÁZQUEZ BELTRÁN

Naufragio  
de letras



EDICIONES NAUFRAGIO DE LETRAS S. L.  
www.naufragiodeletras.com  
edicion@naufragiodeletras.com

Edición: Víctor Heranz  
Diseño de interiores: Eduardo Martínez y Clara Ruiz

Primera edición: octubre de 2019

© 2018, África Vázquez Beltrán  
© del diseño de cubierta, Clara Ruiz, 2019

©Ediciones Naufragio de letras, 2019  
Calle Moreno, 3F  
28025 Madrid  
ISBN: 978-84-945974-9-7  
Depósito legal: M-30639-2019  
Impreso por Estugraf Impresores S. L.  
Impreso en España – Printed in Spain

Todos los derechos reservados. Queda prohibido cualquier tipo de reproducción, distribución, incorporación a un sistema informático, comunicación pública o transformación total o parcial de esta obra así como su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este mecánico, electrónico, por fotocopia por grabación u otros métodos sin autorización de los titulares del copyright. Si necesita escanear o fotocopiar algún fragmento de esta obra diríjase a CEDRO (Centro Español De Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)).

*Este libro es para ti, papi.  
Porque tú me has enseñado que la literatura,  
como la poesía y el arte en todas sus manifestaciones,  
es un arma cargada de futuro.  
Mi corazón también vuela... ¡siempre junto al tuyo!*



PRIMERA PARTE

# CHACALES Y SERPIENTES

The background features a large, intricate geometric pattern. At the center is a diamond shape containing a stylized snake coiled around it. The snake's head is at the bottom, and its body winds upwards and around the diamond. The background is filled with repeating geometric motifs, including triangles, circles, and lines, creating a complex, textured effect. The overall color palette is dark, with the text and central elements in white and light gray.



# CAM

## I

—VOY A ENTRAR.

Cam habla en voz baja, pero su voz resuena en la cámara de piedra de todos modos. Por lo demás, no se oyen ruidos. Ni se ve un carajo desde la entrada, solo un agujero negro que parece no tener fin. Hasta que no se acerque un poco más, la linterna que lleva prendida en la chaqueta, junto al mercurio de comunicación, no alumbrará gran cosa.

—Ten cuidado —le advierte la voz metálica de Kloe a través del aparato.

—Todo controlado, jefa. —Cam sonríe y habla entre dientes—: Nada con lo que no haya lidiado ya.

—No te confíes —insiste Kloe—. Es la primera vez que investigamos estas ruinas. Están en Alerta Naranja, igual que...

—El lugar del Accidente, lo sé. —Cam la interrumpe—. Y sé lo que tengo que hacer: entrar, explorar y, si aparece una mutación, reventarle la cabeza. Suponiendo que tenga cabeza, que yo ya he visto de todo en estas ruinas. —Mientras habla, y aunque Kloe no puede verle, se lleva la mano a la pistola enfundada y le da unas palmaditas—. Apofis y yo nos las arreglaremos.

La jefa suspira:

—Buena suerte, Cam.

Cam da un primer paso cargado de decisión. Lo primero que le enseñó Kloe fue a cerciorarse de que el suelo que pisaba era seguro. Bueno, en realidad, eso fue lo segundo que le enseñó: lo primero fue a cerrar la boca a tiempo. Cuando sus caminos se cruzaron por primera vez, hace ya casi una década, Cam aún malvivía en las calles de Luxor, metiendo la mano en bolsillos ajenos y usando su agilidad para huir de los jenizaros. Kloe debió de verle algo, porque ese mismo día le propuso que se uniese a los chacales. Las cosas han cambiado mucho desde entonces.

—¿Qué ves? —pregunta la jefa.

—No veo una mierda.

—Pues avanza.

Cam suspira y se llena la boca de polvo. Mala idea.

Hace frío ahí dentro, bastante más que en el desierto. La oscuridad es casi total, pero, conforme se aleja de la entrada, la linterna va alumbrando lo que hay alrededor. Hay que joderse: miles de años enterrado bajo la arena y el templo aún conserva la pintura de las paredes. Y trozos de estatuas tirados por ahí. Cabezas enormes, manos gigantes y hasta una corona del tamaño de su tienda de campaña.

—Ese Ramsés debía de ser un cachondo —comenta en voz alta—. Creo que estoy viendo estatuas tuyas por todas partes.

—Ramsés II fue uno de los faraones más importantes del Antiguo Egipto. —Esta vez no es Kloe la que le habla a través del mercurio, sino Kemet—. No creo que «cachondo» sea el término más adecuado para referirte a él.

—Pues espero que tuviese sentido del humor, porque le estoy pisando toda la jeta...

Su bota cruje al apoyarse sobre la cabeza de piedra, que cede bajo su peso. Cam retrocede con un jadeo.

—¿Cam? —pregunta Kloe.

—Putos faraones, no saben aguantar una broma. —Cam intenta calmar su respiración—. Creo que voy a pegarme a la pared.

—Déjate de chistes y concéntrate, coño.

No responde: sabe que lo más sensato es cerrar la boca y obedecer.

Cuanto más se adentra en la cámara del templo, más irregular es el terreno. El suelo está cada vez más lejos y Cam no cree que los escombros sean lo bastante estables como para sostener su peso.

Se acerca a la pared y se lleva la mano a la espalda, donde están amarrados dos piolets, y busca una hendidura en la piedra. Logra encajar el primero, comprueba que esté bien anclado y comienza a escalar.

No siente vértigo, no le asustan las alturas ni los abismos. Ni siquiera le asustan las mutaciones, los humanos son peores. Cam se concentra en los músculos de su cuerpo, en cómo se contraen y relajan cada vez que arranca uno de los piolets de la pared para volver a clavarlo. Pronto llega a una cornisa de piedra y se deja caer sobre ella para darse un respiro. Tiene la ropa pegada al cuerpo por culpa del sudor.

—¿Cómo vas? —pregunta Kloe.

—No veo nada.

—¿No hay nada bonito por ahí? —interviene Kemet—. ¿Nada brillante?

Ni Kloe ni Cam le prestan atención.

—¿Cuánto te has alejado de la entrada? —pregunta Kloe.

—Unos cien pasos.

—Es suficiente. Tienes permiso para volver.

—¿Qué dices? ¡Este templo es enorme! —Cam se pasa las manos por el pelo húmedo—. Voy a explorar un poco más.

—No te pases —advierte Kloe—. El templo es peligroso y, si hubiese algo, ya habrías...

Sus palabras se mezclan con un siseo. Cam tapa el mercurio con la mano rápidamente.

—¡Shhh! —Aguzo el oído, pero ya no se oye nada—. Mierda.

Kloe tarda un poco en volver a hablar:

—¿Has oído algo?

—Creo que sí.

—¿Lo crees?

—Perdona, jefa, pero aún no he aprendido a distinguir el silbido de una culebra de una muta... ¡Joder!

El suelo cede bajo su peso inesperadamente. Cam salta y trata de anclar el piolet en la pared, pero solo consigue ralentizar la caída; una chispa ilumina la oscuridad y su cuerpo se estrella contra la roca.

Durante unos segundos, Cam solo ve polvo dorado alrededor. La linterna sigue funcionando, al menos.

Trata de incorporarse, pero un latigazo de dolor en la pierna se lo impide. La hostia ha sido monumental.

—¿Sigues ahí, Cam? —La voz de Kloe suena más aguda de lo normal.

Cam quiere contestar, pero, cuando abre la boca, solo tose. Hay demasiado polvo ahí abajo.

—Solicito permiso para iniciar la operación de rescate, jefa —interviene Kemet al punto.

—No —dice Cam con un hilo de voz.

—Permiso concedido. —O Kloe no ha escuchado lo que ha dicho o lo ha ignorado por completo.

—¡No! —Cam pega la boca al mercurio sin dejar de toser—. ¡Puedo salir de aquí sin ayuda, solo necesito descansar un momento...!

—Operación iniciada —sigue diciendo Kemet—. Voy a entrar.

Cam la maldice para sus adentros. ¿Por qué su hermana tiene que ser tan cabezota? Kemet es una buena agente y una gran estratega, pero carece de su habilidad.

—Eh, jefa —dice Cam mientras se incorpora para comprobar el estado de su pierna—. Dile a Kemet que, si entra, la mando de vuelta de una patada en el culo.

—Quédate donde estás y no hagas ninguna estupidez. —Kloe no parece dispuesta a bromear.

Cam suspira ostentosamente y trata de ponerse en pie. No parece que se haya roto ningún hueso. Mira hacia delante y ve los restos del derrumbamiento; después mira hacia arriba y comprueba el estado de la pared. Podría volver a trepar por ella.

Está cogiendo uno de los piolets cuando vuelve a oírlo. Esta vez no se lo ha imaginado.

—¡Mierda! —dice en voz alta.

—¿Cam? —pregunta Kloe, pero Cam ya no le está prestando atención. Sujeta el piolet entre los dientes y desenfunda la pistola.

Justo a tiempo: cuando el ruido se repite, se da la vuelta y se encuentra con dos pinzas gigantes chasqueando al mismo tiempo.

Cam grita y dispara una vez. Dos. Tres. El escórpido chilla de un modo jodidamente desagradable, pero no es nada que no haya oído ya. Aunque nunca termina de acostumbrarse. La primera vez que se enfrentó a un bicho como ese estuvo a punto de asfixiarse con el icor; después de salvarle el culo, Kloe le explicó que no hay que prestar atención a las condenadas pinzas, por mucho asco que den, sino al veneno que expulsa a través del agujón.

El primer escupitajo lo esquiva sin problemas; el segundo le salpica la mejilla derecha. Tratando de ignorar el dolor, se refugia tras una de las piedras caídas y carga la pistola de nuevo.

Solo asoma la mano para disparar. El escórpido chilla otra vez. ¿Le ha dado?

Silencio. Todo apunta a que le ha dado.

—¿Cam? —Es Kemet la que habla, pero ya no lo hace a través del mercurio, sino desde algún punto situado por encima de su cabeza.

Despacio, casi sin atreverse a respirar, Cam asoma la cabeza.

El escórpido se ha convertido en un bulto inerte. Aun así, sabe que no debe confiarse: podría haber más ahí dentro, y cosas que prefiera no imaginar hasta que tenga que enfrentarse a ellas. Reprime una mueca de repugnancia al ver sus seis patas contraídas y, por fin, se atreve a apuntar hacia arriba con la linterna.

Su hermana parece fuera de lugar allí, tan tranquila y con la misma expresión plácida de siempre. Como si estuviesen en un bazar y no en mitad de unas ruinas tenebrosas.

—¿Qué tal por ahí arriba? —saluda Cam de mala gana.

—Tenías razón: no veo nada bonito ni brillante. —Kemet se agacha y le tiende la mano—. ¡Sube!

—Eso pretendía hacer antes de que vinieras. —Refunfuñando, Cam guarda la pistola, saca los piolets y los ancla en la pared—. Intenta no moverte ni hacer ruido. Acabo de cargarme a un escórpido del tamaño de nuestra tienda.

Su hermana no responde. Durante unos segundos, solo se oyen los jadeos de esfuerzo de Cam; la pierna le duele más de lo que quiere reconocer, pero no lo suficiente como para dificultarle la huida.

—No os entretengáis —dice Kloe a través del mercurio.

—Hola de nuevo, jefa —murmura Cam mientras acepta la mano de Kemet para encaramarse de nuevo a la roca—. Estoy bien, gracias.

—Kemet ya me ha informado.

—Perdona, debía de estar pendiente del jodido escórpido en ese momento.

—Salid de ahí, está claro que no es el sitio que estamos buscando.

—Todavía no hemos explorado todo el templo. —Cam se da la vuelta e ilumina lo que hay más allá. De nuevo, solo ve polvo en suspensión—. ¿Por qué no intentamos...?

—No. —Kloe es tajante—. ¡Andando!

Con un bufido, Cam se rinde y se gira para contemplar a su hermana.

—Yo voy primero, no vaya a ser que te caigas.

—Por ahora, solo te has caído tú.

—¡Eh, no me desconcentres! —Cam echa la mano hacia atrás y la agita frente a los ojos de Kemet.

—Deprisa, agentes —suspira Kloe.

Cam comprueba la estabilidad de la roca que hay justo delante y avanza. La pierna se le resiente, pero se obliga a no prestarle atención: los servicios médicos de los Chacales la examinarán en cuanto hayan salido de allí.

—¿Me sigues, Kemet? —pregunta en voz alta.

—No tengo nada mejor que hacer.

Continúan desplazándose de ese modo, de roca en roca, durante varios minutos. Hasta que vuelven a ver el rectángulo de luz que señala la entrada de las ruinas... y la única salida. Un rectángulo un poco torcido, con los bordes irregulares, que a Cam le parece la puerta del paraíso.

Su sed de emociones fuertes ya se ha saciado por hoy: está deseando salir de ahí, acampar en el oasis más próximo y tomar un buen baño.

—Bien, ahí está la salida —les dice a Kemet y a Kloe al mismo tiempo—. Ahora solo tenemos que...

El siseo se repite, y esta vez va acompañado de un desagradable crujido. Cam se detiene y vuelve a sacar la pistola; a sus espaldas, Kemet hace lo mismo.

Cam ilumina el abismo que hay bajo sus pies, pero no ve escorpiones por ningún sitio. El cadáver del que ha matado ya ha quedado atrás.

Frunciendo el ceño, abre la boca para preguntarle a Kemet si ella distingue algo ahí abajo, pero su hermana se le adelanta:

—¡En la pared!

Cam levanta la cabeza y suelta una maldición. Dos escorpídos se acercan a toda prisa por el muro.

—¿Desde cuándo esas malditas cosas saben trepar? —grita mientras le dispara al que tiene más cerca.

Falla el tiro; Kemet no. El primer escorpído cae con un quejido; el segundo, por desgracia, continúa avanzando hacia ellos.

Cam ya está disparando de nuevo, pero ahí no tienen ningún sitio en el que ponerse a cubierto y, cuando el escorpído yergue su aguijón para lanzarle su escupitajo venenoso, Kemet recibe el impacto en todo el hombro.

—¡Cam! —grita su hermana.

Se vuelve hacia ella, pero ya es tarde: para cuando quiere agarrarla, está perdiendo el equilibrio.

—¡No! —gime.

Oye el ruido sordo de su cuerpo estrellándose contra la piedra. Quiere asomarse y comprobar su estado, pero ya tiene al escorpído a menos de diez pasos de distancia. Dispara una y otra vez, hasta vaciar el cargador. La criatura se retuerce y cae justo antes de llegar hasta donde está.

Cam ni siquiera la mira dos veces: ignorando el dolor de la pierna, se deja caer de rodillas para asomarse al enorme agujero negro.

—¿Kemet? —pregunta con voz insegura.

Por favor, que no esté muerta.

Armándose de valor, ilumina el fondo del templo. No se ve a Kemet por ningún sitio, pero tampoco localiza su cuerpo. Ni hay rastros de sangre aparentes.

—¡Kemet! —grita esta vez, sin pensar en la cantidad de mutaciones a las que podría atraer con su llamada.

¿Dónde se ha metido? ¡No ha podido esfumarse sin más!

—¡Kemet! —insiste, pero en vano: solo oye el eco de su propia voz.

—¿La ves, Cam? —Kloe habla a través del mercurio.

—No. —Cam traga saliva. ¿Cuándo ha empezado a temblar de ese modo?—. Voy a bajar a buscarla.

—¡Ni se te ocurra hacer eso! —La jefa habla con firmeza—. ¡Primero encuéntrala y luego ve a buscarla, nunca al revés!

—¡Es que no la veo, coño! —Cam está perdiendo los nervios—. ¡Kemet! ¿Puedes oírme?

—Cam, hemos perdido la comunicación con ella...

—¡Kemet! —No quiere escuchar a Kloe, no quiere escuchar lo que sabe que va a decirle—. ¡Escucha, jefa, su cuerpo no está! ¡Si hubiese muerto, la vería! ¡O, al menos, vería su sangre o...!

—Dorian, Nefer —La jefa habla al mismo tiempo que Cam—. Cam no se encuentra bien ahora, entrad en las ruinas y echadle una mano. Está casi al lado de la puerta.

—Sí, jefa.

—A la orden, jefa.

Cam se aferra al borde de la roca y empieza a descolgarse. No piensa largarse de ahí sin Kemet, ni de coña. O sale con su hermana o no sale.

—Joder, joder, joder... —murmura entre dientes.

Entonces una mano poderosa se cierra en torno a su muñeca.

—¡No! —protesta.

—Lo siento, Cam. —Dorian asoma la cabeza por la piedra—. Órdenes de la jefa.

—¡Que me sueltes, cabronazo!

Por toda respuesta, Dorian tira de su brazo. Solo es un poco más corpulento que Cam, pero tiene los músculos como piedras. En cuanto le hace subir un poco, Nefer, que ya ha preparado el arnés de emergencia, se lo engancha a la cintura.

Cam patalea, pero se siente cada vez más débil. «El veneno del escórpido», comprende. A veces una salpicadura es suficiente para provocar un desmayo.

«No», piensa. «No puedo irme sin ella».

Pero no tiene fuerzas para luchar. Sus compañeros arrastran su cuerpo tambaleante fuera de las ruinas, lejos de su hermana. El sol le abofetea el rostro y le impide ver nada; lo siguiente que nota es un suave empujón y el tacto suave del cuero. No necesita abrir los ojos para saber que está en el asiento trasero de una de las motos.

—Venid a El Jariyá —ordena Kloe a través del mercurio—. Rápido.

A Cam se le llena la cabeza de niebla. La culpa es del veneno, del jodido veneno, y de su propia torpeza. Si no se hubiese caído, si Kemet no hubiese ido en su busca...

Tiene los labios resecos y, cuando intenta hablar, no le salen las palabras.

—Descansa, Cam. —Nefer le habla suavemente—. Ya no puedes hacer nada.

Esas palabras se le clavan en el pecho. No tienen ni idea, ni puta idea.

Reúne sus últimas fuerzas para articular una sola frase. Una frase cargada de rabia, de rencor, de culpa:

—No está muerta.

Pero el rugido del motor ahoga sus palabras. Y, para cuando el vehículo se eleva sobre las dunas, trazando caminos de arena, Cam ya ha perdido el conocimiento.

# I

# II

—¿SIGUES CABREADA CON ÉL?

Iri no contesta. Tampoco es necesario: Alec y ella han aprendido a entenderse sin palabras, solo con miradas y gestos. En este momento, sin ir más lejos, Iri está abrazando a su amigo por detrás y tiene la barbilla apoyada en su hombro. El chico siempre le transmite calma, y ahora la necesita.

Porque o se calma o empieza a lanzarle puñados de arena a Arawn. Una de dos.

—Ya veo. —Alec interpreta correctamente su silencio. Sin apartarse de ella, gira la cabeza para mirarla y arquea las cejas—. Lo está intentando. A su manera.

Iri no quiere mirarlo, pero no puede resistir la tentación de hacerlo. Alec y ella se han sentado en la arena, a diez pasos de distancia de la hoguera que han encendido al acampar, y Arawn sigue peleándose con la tienda de campaña. Todavía no ha conseguido clavarla en la arena, y lleva ya media hora refunfuñando cosas como «Me voy a cagar en tus muertos». A la tienda no parece impresionarle mucho.

—Es un cabezota —masculla Iri echando la cabeza hacia atrás.

Sobre ellos, una hermosa luna tiñe las dunas de blanco. Iri aún no entiende cómo es posible que el desierto sea de oro bajo el sol y

de plata bajo las estrellas; aunque Catania y Trajano se lo explicaron todo antes de enviarlos allí, hay muchas cosas que todavía no comprende y otras tantas que quizá no llegue a comprender nunca.

Como esas ruinas. Están por todas partes, con sus bellas formas y sus extrañas inscripciones, y parecen encerrar secretos antiquísimos. Alec opina que son solo piedras viejas y Arawn insiste en que no pueden perder el tiempo explorándolas, pero Iri se siente vagamente fascinada por ellas. Y también un poco asustada.

—Lo sabías desde el principio. —Alec resopla ligeramente—. Tiene otras virtudes. Es un tigre en la cama, ¿no?

—¡Alec, por favor! —protesta Iri.

Alec se echa a reír con cierta inseguridad, como si hubiese olvidado cómo hacerlo. Aunque Iri empezaba a tener ganas de hacerle tragar arena a él también, oírlo la ablanda de inmediato: aunque Arawn insiste en que antes Alec era un bromista incorregible, Iri lo conoció después de lo ocurrido en el Palacio de la Duna y parece que no ha vuelto a ser el mismo desde entonces. A veces se pregunta cómo era ese otro Alec, el ladrón alegre y despreocupado, y si también se hubiesen hecho amigos en el pasado.

Como si le hubiese leído el pensamiento, el chico deja de reír y añade en voz baja:

—Te confieso que no sé qué hubiese hecho sin él durante todo este tiempo.

Iri sigue el recorrido de su mirada y ve que Arawn está de rodillas en la arena, con los rizos recogidos en un moño medio deshecho y las cejas negras fruncidas. Hace días que no se afeita, pero la barba no le sienta nada mal. Y, aunque lleva la ropa manchada de arena, va razonablemente limpio. Cuando se inclina, muestra una parte de su tatuaje de cerrajero: una llave que ocupa la mitad de su pecho. Siempre que lo ve, Iri piensa en Ysgrand y en lo mucho que les costó salvar la ciudad... para después abandonarla.

Parece mentira que hayan roto esa barrera. Que Ysgrand, la ciudad subterránea que permaneció aislada del resto del mundo durante casi cien años, ya no sea una dictadura económica en la que los ricos viven y los pobres mueren. Que el Consorcio no dicte las reglas. Que los ladrones, mafiosos y androides hayan dejado atrás sus diferencias para crear una sociedad más justa y libre.

Que el nuevo gobierno democrático y progresista, encabezado por la joven senadora Catania, esté enviando partidas de exploradores al desierto para averiguar si aún hay vida en la superficie terrestre. Y que ellos, Arawn, Alec e Iri, sean la que más se ha alejado de Ysgrand hasta ahora... exceptuando a Lucrecia y Ryder, tal vez. Pero es imposible saberlo a ciencia cierta: después de todo, hace ya casi un año que no tienen noticias suyas.

Algunos los dan por muertos sin más. Arawn es uno de ellos, y ese es uno de los motivos del enfado de Iri.

—Mira, Alec, conozco de sobra sus virtudes —suspira finalmente—. Pero también conozco sus debilidades, igual que tú. No puede vivir fingiendo que las cosas le importan una mierda. Lucrecia era su amiga...

—Y la mía. —El chico frunce el ceño de pronto—. Pero o está muerta o se ha largado sin nosotros.

Iri lo mira de reojo mientras se pasa las manos por la melena pelirroja. Es uno de esos pequeños tics que ha aprendido a reconocer en él, como su forma de inclinar la cabeza mientras reflexiona sobre algo o el hecho de que siempre cuente chistes estúpidos cuando la situación se pone tensa.

—¿Eso crees? —murmura con cautela.

Alec se encoge de hombros y saca un diminuto objeto del bolsillo: un dado rojo.

—Me lo regaló ella —dice enseñándoselo a Iri—. A veces, cuando lo toco, noto que está caliente y me pregunto si... —Deja

de hablar y sacude la cabeza—. Soy tonto, ¿verdad?

Siguiendo un impulso, Iri se inclina para darle un beso en la mejilla.

—No, no lo eres —dice con firmeza—. No sabemos qué ha sido de Lucrecia, pero trataremos de averiguarlo. Y, en cualquier caso, Arawn y yo estamos contigo.

—Pues haced las paces de una vez, coño, que veros discutir es como ver a mis padres divorciándose. —Alec esboza una sonrisa torcida—. No iréis a hacerme elegir quién se queda con mi custodia, ¿verdad?

—Obviamente, yo. —Iri le da un empujoncito amistoso—. Se me da mejor hacer de niñera.

—¡Pero él sabe cocinar! —Alec le saca la lengua.

En ese momento, Arawn se dirige a ellos:

—Esta mierda ya está montada.

Los dos se vuelven hacia él y descubren que, en efecto, la tienda ya está instalada. No pasaría nada si durmiesen al raso, pero no pueden permitirse que el alba los sorprenda desprotegidos: una de las primeras cosas que descubrieron cuando salieron de Ysgrand y acamparon en el oasis que rodea su entrada fue que el sol natural, a diferencia del artificial, quema la piel. Por eso viajan con túnicas blancas y pañuelos alrededor de la cabeza y se ven obligados a acampar cada noche.

—¡Gracias, jefe! —Alec se pone en pie de un salto y le ofrece su mano a Iri, que la acepta con resignación.

Sorprende la mirada que le dirige Arawn y reprime un suspiro. Conoce esa expresión.

Alec también.

—¡Eh, tíos, he olvidado mi... cosa importante! —Señala con el pulgar algún punto situado a sus espaldas—. Justo ahí, a unos ¿cien? pasos de distancia de vosotros. —Da un paso atrás—. Ahora

vuelvo. Bueno, no exactamente ahora, tardaré un rato. Lo suficiente para que os déis besitos y echéis uno rápido. ¡Hasta luego!

Sin esperar respuesta, gira sobre sus talones y echa a correr en una dirección totalmente aleatoria. Iri no sabe si romper a reír o zarandearlo.

—Mira, Arawn... —empieza a decir, pero él se le adelanta:

—Lo siento.

Iri se queda mirándolo. La penumbra lunar dibuja luces y sombras en su rostro, pero lo conoce lo suficiente como para saber que está cansado. Aun así, intenta disimularlo. Sus botas se hunden en la arena y flexiona los dedos, un gesto involuntario que repite mucho últimamente. Iri sospecha que se debe a que echa de menos practicar con sus ganzúas, pero, como él mismo reconoce, «no hay ni una puta cerradura en todo el desierto».

Aunque, siendo sinceros, tampoco han investigado *todo* el desierto. Solo una pequeña parte, y ya es inmensa. Mucho más grande que Ysgrand, desde luego.

Excepto por las ruinas, no hay mucho que ver allí. Por ahora, al menos, solo han recorrido grandes extensiones de arena con ocasionales montículos de roca y pequeños oasis en los que crecen unos árboles de troncos sinuosos y hojas arracimadas. Los oasis son los lugares favoritos de Arawn y Alec, porque allí pueden rellenar sus cantimploras y resguardarse del sol sin necesidad de montar la tienda; sin embargo, hay algo en las ruinas que atrae poderosamente a Iri. ¿Qué serán esos relieves en las piedras, qué significado tendrán? Puede que no hayan encontrado a otros humanos por el momento, pero ella tiene clara una cosa: *alguien* ha tenido que tallar esas rocas.

—¿Qué sientes? —suspira volviendo a concentrarse en el rostro de Arawn.

—Muchas cosas. —El chico resopla y se inclina hacia ella para mirarla desde la misma altura. Tras un instante de vacilación, le pone

las manos en los hombros y los aprieta suavemente—. Pero lo que más siento es tocarte los cojones.

—Tampoco es para tanto. —Iri sonrío a pesar de todo, pero su novio sacude la cabeza.

—No es que no quiera hablar de Lucrecia porque no confíe en ti. Es que no quiero que Alec... —Suspira entre dientes—. No quiero que lo pase mal.

Mira de reojo a su amigo e Iri hace lo propio. Alec está al otro lado de la hoguera, caminando en círculos bajo las dunas; al sorprender su mirada, sonrío ampliamente y levanta los pulgares. Arawn responde con un gesto grosero, pero Alec no parece demasiado impresionado.

—Entiendo que te preocupes por él —dice Iri con paciencia—, pero no es de cristal. Y yo tampoco.

—Ya sé que eres una tía dura, te he visto defenderme de dos mafiosos usando solo una botella rota. —Arawn sonrío brevemente, pero enseguida se pone serio otra vez. Mira hacia arriba, hacia la luna, y se frota el cuello entumecido—. Por eso no quiero contactarte mis mierdas, porque me siento imbécil. No sirve de nada lamentarse.

—No, pero a veces hay que hablar las cosas. ¿O te recuerdo lo que pasa cuando te empeñas en hacerlo todo tú solo? —Iri se cruza de brazos.

—A estas alturas, ya no aspiro a hacer nada yo solo: si no te empeñas en ayudarme tú, lo harán tus hermanos. —Arawn resopla—. ¿Crees que el renacuajo seguirá enfadado conmigo?

—¿Isak? ¿Con su adorado «señor jefe»? Lo dudo. —Iri se encoge de hombros—. No es rencoroso. Además, hiciste bien en dejarle las cosas claras: no podía unirse a una expedición como esta.

Durante semanas, Isak estuvo insistiendo en que quería explorar el desierto junto a ellos. Sus padres le dijeron que no; el gobierno,

por razones obvias, también. Pero el hermano pequeño de Iri no entró en razón hasta que Arawn se puso firme.

—Puedo ser muy persuasivo —gruñe Arawn entre dientes.

Iri ríe a pesar de todo. Él la mira y su expresión se suaviza; suelta sus hombros, pero solo para ponerle las manos en el rostro. Después se inclina para besarla, pero ella se le adelanta.

A Iri se le cierran los ojos al sentir el roce de los labios de Arawn, áspero, ardiente y conocido. Lo siguiente que nota son sus brazos rodeándole la cintura, y ella misma se aferra a su camiseta para pegarlo a su cuerpo.

Hay algo en Arawn, en su olor y en su forma de tocarla, que la desarma por completo. Al principio, cuando aún estaban conociéndose, cuando aún no sabían lo que encontrarían cuando se quitaran la ropa y nada se interpusiera entre sus pieles, Iri fantaseaba con cómo sería su intimidad. Esperaba que Arawn fuese brusco y apasionado, y una parte de ella lo deseaba, pero pronto comprendió que la realidad era distinta.

Arawn no besa para conquistar ni para saciarse. Sabe cuándo ser dulce o apremiante, cuándo dejar que ella tome la iniciativa y cuándo perder la cabeza. Puede que sea terco y gruñón durante la mayor parte del tiempo, pero nunca en esos momentos.

—Arawn...

—¿Umm? —Él no deja de besarla.

—¿Crees que realmente nos da tiempo a echar uno rápido?

Arawn ríe entre dientes y echa la cabeza hacia atrás para mirarla. Parece que va a responder, pero, cuando abre la boca, un ruido los sobresalta a los dos.

El sonido se acerca cada vez más. Es una especie de rugido mecánico.

—¿Qué cojones...? —Arawn se separa de Iri y mira alrededor. Ella observa que se ha llevado la mano al cinturón, donde, además

de una nutrida colección de navajas, lleva un cuchillo del tamaño de su antebrazo—. ¿Qué ha sido eso?

Momentos después, varias formas oscuras aterrizan sobre ellos, levantando una nube de arena. Iri se cubre el rostro con el brazo y tose; oye que Arawn hace lo mismo, aunque puede ver cómo sigue blandiendo el cuchillo.

La trémula luz de la hoguera les permite ver lo que tienen delante: tres vehículos. A Iri le recuerdan vagamente a las bicicletas que usaban algunos de sus vecinos para desplazarse por la Colina. Pero esas bicicletas son más robustas, están hechas de metal y escupen humo por la parte de atrás.

Tres figuras se bajan de ellas, ataviadas con largas túnicas y velos como los que ellos mismos llevan durante el día. Parecen personas.

—Vaya, vaya... Mirad lo que hemos encontrado —dice una de ellas.

Definitivamente, son personas, pero no tienen pinta de ser demasiado amistosas. La misma que ha hablado también lleva un arma, un sable de hoja curva y afilada, y las otras dos se acercan a la tienda que acaba de montar Arawn y, sin mediar palabra, cortan las cuerdas para desmantelarla.

—¡Bueno, parece que tenemos compañía! —Alec se acerca a los desconocidos por detrás, con las manos levantadas y una expresión afable en el rostro—. ¿Qué es esto, un comité de bienvenida?

La encapuchada del sable les hace un gesto a sus compañeros. Uno de ellos se acerca a Alec, le agarra del pelo y le pone un cuchillo en la garganta.

No parece un buen comienzo.

—¡Alec! —llama Iri sin pensar.

El filo del arma roza la garganta de su amigo. Tiene que hacer acopio de todo su autocontrol para no correr hacia él.

—Soltadlo. —Arawn lo señala con su propio cuchillo—. Y largaos de aquí antes de que me cabree.

—Así que eres un chico malo. —La líder del grupo le habla con tono burlón—. Que monta su tienda sin permiso y encima se encara con la autoridad.

—¿Sin permiso? —Iri da un paso al frente y extiende los brazos, como queriendo abarcar el desierto—. ¿Lo dices por la falta de espacio?

—¿Debemos suponer que «la autoridad» aquí sois vosotros? —interviene Alec sin mover un músculo—. En ese caso, tenemos unas cuantas preguntas...

Pero esos tres no parecen dispuestos a hablar: la líder hace un gesto y el tipo que ha reducido a Alec aprieta el cuchillo contra su piel, haciendo brotar un hilo de sangre. Incluso en la penumbra, Iri puede ver cómo el chico palidece. Está segura de que ella también lo ha hecho.

—Aquí las preguntas las hacemos nosotros. —La mujer encapuchada continúa observando a Arawn—. ¿Sois sin techo o chacales?

—Somos viajeros —responde él sosteniendo su mirada—. Suelta a mi amigo y no te cortaré la piel a tiras.

Por toda respuesta, ella ríe secamente.

—Quemad la tienda por si acaso.

Iri siente un vértigo desagradable en el estómago: están a varios días de distancia del campamento base, quizá semanas, y no tienen ningún otro refugio. Si destruyen su tienda, no podrán volver a Ysgrand sin que el sol les abra la piel por el camino.

Arawn debe de estar pensando lo mismo, porque da un paso al frente.

—No.

—Un paso más, chico malo, y le rajamos la garganta a tu amiguito —advierte la mujer encapuchada.

Iri intenta pensar en una forma de librarse de ellos, pero no se le ocurre ninguna. Esperaba casi cualquier cosa de su primer encuentro

con los humanos de la superficie, si es que daban con ellos, pero no se le había ocurrido pensar que podrían atacarlos de ese modo.

—¿Qué queréis? —pregunta mirándolos a los tres alternativamente—. Matándolo a él no ganaréis nada, ni tampoco quemando nuestra tienda. Si negociamos, en cambio, podemos llegar a un acuerdo que nos beneficie a todos.

Sus palabras dejan tras de sí un insoportable silencio. Casi puede oír cómo Arawn y Alec contienen la respiración.

—¿Negociar? —responde finalmente la líder de los desconocidos—. Pequeña idiota. Quemaremos la tienda, os requisaremos todo lo que llevéis encima para pagar la multa y luego veremos qué hacemos con vuestro amigo...

No llega a terminar la frase: en ese momento, algo corta el aire y pasa junto a Iri, arrancándole un grito de sobresalto.

Segundos después, un hacha se clava en la frente de la encapuchada con un golpe sordo y húmedo.

Primero nadie dice nada. Luego la mujer se desploma y Arawn maldice por lo bajo.

Iri se gira para ver quién ha lanzado el hacha y ve una figura envuelta en sombras. Cree distinguir el color rojo del pañuelo que le cubre toda la cara exceptuando los ojos, pero ni siquiera está segura de eso; en cualquier caso, tampoco le da tiempo a analizar la situación. Porque, para cuando quiere darse cuenta, sus otros dos atacantes han empezado a moverse hacia las bicicletas mecánicas.

Arrastrando a Alec consigo.

Arawn los persigue con un grito de rabia. Iri hace lo mismo, aunque silenciosa, y trata de alcanzar uno de los vehículos antes que los otros. Pero no lo logra. Los desconocidos son rápidos: uno de ellos sujeta a Alec, el otro lo empuja contra la bicicleta y, con un furioso «¡Brrrum!», echan a volar al mismo tiempo.

—¡No! —Arawn arroja su cuchillo al suelo mientras ve cómo se alejan—. Joder, no...

Iri se detiene a su lado con el corazón encogido. ¿Cómo ha podido suceder todo tan deprisa? Alec estaba ahí, al otro lado de la hoguera, y entonces...

—¿A dónde coño se lo llevan? —Arawn sacude la cabeza lentamente. Le tiemblan los labios; Iri no recuerda haberlo visto tan afectado nunca, ni siquiera tras el asesinato de Arabella—. El puto desierto no tiene fin...

Se deja caer sentado en la arena. Iri tiene ganas de devolver; sabe que Arawn se está preguntando lo mismo que ella, se está preguntando cómo van a encontrar a Alec. No están en una ciudad, no hay un sitio al que puedan acudir ni nadie a quien preguntar. Están solos en medio de la nada, solos junto a un cadáver ensangrentado.

Mira por encima del hombro, pero no se ve a nadie cerca. Quiquiera que haya lanzado ese hacha ya se ha esfumado de nuevo.

Temblorosa, Iri se acerca al cadáver de su atacante. Pero no se atreve a tocarlo.

—¿Quiénes crees que eran?

Arawn no responde, pero oye perfectamente cómo se levanta. Sus botas agitan la arena mientras camina hacia ella, pero Iri no se mueve. Casi ni respira mientras su novio, ignorando cualquier escrúpulo, le da la vuelta al cuerpo para examinarlo con detenimiento.

Al cabo de un segundo, le oye soltar un juramento.

—¿Arawn? —pregunta con cautela.

Todavía acuclillado frente al cuerpo, Arawn se vuelve hacia ella y le dirige una mirada cargada de hastío.

Entonces Iri lo ve: la manga levantada de la desconocida revela un tatuaje con forma de serpiente. Uno igual que el que le hicieron a ella misma hace tiempo.

—¿Quiénes son? Pues los mismos cabronazos de siempre.  
—Arawn le enseña los dientes en una mueca—. Ahora ya sabemos  
que la puta Mafia dunita también controla este desierto.