

EL IMPERIO FINAL

EP. 01: El superviviente de Hathsin

por

Pedro Ballester Peñalver



EXT. MURALLA DE LUTHADEL - NOCHE (CASI AMANECIENDO)

Cae ceniza del cielo. Las brumas enfrían la atmósfera de Luthadel y el ambiente se humedece. Dockson pasea por la fría muralla de Luthadel y ve una silueta tapada con capucha. Kelsier.

DOCKSON

Llegas unos cuantos días tardes, Kell.

Kelsier

Si siempre llegas a tiempo significa que tienes algo mejor que hacer.

Kelsier se gira para sonreír a su amigo. Dockson se queda quieto y comienza a reírse también.

DOCKSON

¡Por el lord Legislador, me alegro de tenerte de vuelta, Kell! Me temo que me he vuelto aburrido estos últimos años.

KELSIER

Lo arreglaremos. Yo también me alegro de estar de vuelta. Hay algo acogedor en Luthadel... aunque sea una ciudad deprimente y agobiante. ¿Has organizado la reunión?

DOCKSON (asiente)

Pero no podemos empezar hasta mañana por la noche. ¿Cómo has logrado entrar, por cierto? Tengo hombres vigilando las puertas.

KELSIER

¿Hummm? Ah, es que me colé anoche.

DOCKSON

Pero, ¿cómo...? (...) Bueno está bien. Me va a costar acostumbrarme.

KELSIER

No veo por qué. Siempre trabajas con brumosos.

DOCKSON

Lo sé, pero esto es diferente (...) No estoy poniendo trabas... Solo digo que me costará acostumbrarme.

KELSIER

Bien y, ¿a quién has logrado reunir para la reunión?

DOCKSON

Bueno, Brisa y Ham estarán allí, ni que decir tiene. Sienten mucha curiosidad por ese trabajo tuyo... a pesar de no saber nada aún sobre él.

KELSIER (se ríe)

Todo a su debido momento Dock. Prefiero contároslo cuando estemos todos juntos. ¿Ahumadores?

DOCKSON

Trampa ha muerto... EL ministerio lo capturó y decapitó hace unos meses. Pero creo que Clubs sigue teniendo su taller, además de que tiene un familiar que es ojo de estaño.

KELSIER

Bien. ¿Y Marsh?

DOCKSON

Ya te lo advertí Kell, tu hermano nunca aprobó nuestros métodos. Además, ya lo conoces. No querrá tener nada que ver con Yeden ni con la rebelión. Y mucho menos teniendo a Yeden como principal fuente de dinero. Tendremos que buscar a otra persona que se infiltre entre los obligadores.

KELSIER

No. Lo hará. Tendré que pasarme a persuadirlo, pero lo hará.

DOCKSON

Si tú lo dices.

Se quedan en silencio contemplando Luthadel.

DOCKSON

Por cierto, Kell. ¿Te acuerdas de la chica que te mencioné?

KELSIER

¿La posible brumosa?

DOCKSON

Sí, ella.

KELSIER

Me acuerdo de ella, ¿qué pasa?

DOCKSON

Me gustaría que le echaras un vistazo. Está en la banda de Camon.

KELSIER

¿Camon? ¿El bruto que estafa pequeños nobles? Vaya me sorprende que siga con vida.

DOCKSON

Sigue con vida y tiene a la muchacha.

KELSIER

Está bien, pero ahora no Dock. Tengo algo que hacer primero. Mañana observaremos a la chica.

DOCKSON

¿Qué planeas hacer esta noche?

KELSIER (mira a Dockson y sonríe)

Voy a decirle a Luthadel que Kelsier ha vuelto a la ciudad.

Kelsier se sube a la almena con una capa de flecos que se enroscan en las brumas. Va a saltar de la muralla.

DOCKSON

Lleva cuidado Kell. No eres inmortal.

KELSIER

Lo sé Dock, pero ellos tampoco.

Kelsier salta de la muralla hacia la ciudad. Dockson se asoma corriendo al precipicio y sonríe mientras da media vuelta.

DOCKSON

Lunático.

EXT. LUTHADEL - NOCHE/AMANECIENDO

Kelsier usa alomancia para frenar su caída desde lo alto de la muralla. Utiliza un puñado de monedas y los salientes de metal de los edificios para recorrer Luthadel. Está de camino hacia una mansión noble donde tiene pensado realizar un pequeño asalto. Llega a su destino y observa la enorme y resplandeciente Mansión Venture.

KELSIER

Hoy no, pero iré a por ti.

Kelsier cambia de dirección y va en busca de su objetivo. La mansión de un tal Tresting. Kelsier aterriza en un tejado y observa la mansión cuando un ruido lo sobresalta. Kelsier se da cuenta de que unos skaa están siendo azotados en los jardines de la mansión.

KELSIER (con furia en los ojos)

Por fin.

Kelsier salta y se precipita a los jardines. Su capa de nacido de la bruma aletea y encaja con las brumas como si de un puzle se tratase. Cae en el centro de los jardines. Con un empujón alomántico manda por los aires a los torturadores. Los ojos de Kelsier pegan un pequeño destello amarillo y de una patada manda a otro de los torturadores a varios metros de distancia. Se apresura y libera a los skaa que están siendo torturados, pero recibe un golpe en toda la espalda.

Kelsier se da la vuelta y se encuentra con un puñado de 7 mantaneblinos. Asesinos entrenados para derrotar a un nacido de la bruma. Los mantaneblinos rodean poco a poco a Kelsier con claras ansias de empezar la pelea. Kelsier mira a su alrededor y sonríe.

KELSIER

¿Empezamos?

Dos mantaneblinos arremeten contra Kelsier mientras los otros 5 esperan en el círculo. Kelsier esquiva al primero y agarra el bastón del segundo. Con un empujón de peltre Kelsier derriba al segundo y arremata al primero con el bastón. El sonido de un cráneo roto enfurece a los otros 5. Otros 3 mantaneblinos atacan a Kelsier mientras los 2 restantes sacan una bolsa de monedas cada uno. Son lanzamonedas. Kelsier está en peligro si se sigue quedando

en el centro del círculo y con un tirón de hierro se atrae hasta un farol cercano.

Kelsier coge el farol y lo lanza con fuerza hacia la cabaña donde seguramente guarden las herramientas de tortura y el pequeño fuego del farol comienza a crecer poco a poco. Un puñado de monedas vuelan en dirección a Kelsier y tiene que saltar antes de que le alcancen.

Kelsier cae al suelo y recibe el duro golpe del bastón de un mantaneblino. Otro mantaneblino quiere arrematar contra él y los otros dos al fondo se disponen a lanzar otro puñado de moneda. Kelsier se libera de su primer atacante y saca su bolsa de monedas. La rompe tirando de la tela a ambos lados y con un súbito empujón de acero envía las monedas en todas direcciones. Las monedas alcanzan a uno de los lanzamonedas y a uno de los mantaneblinos que intentaba atraparlo.

Otro destello amarillo en los ojos de Kelsier aparece y de un empujón derriba al segundo mantaneblino que tenía cerca. Su fuerte empujón y su peso quiebran las costillas del mantaneblino. Solo quedaban 2, pero uno estaba desaparecido. El lanzamonedas lanza una moneda en dirección a Kelsier, pero éste empuja acero en dirección opuesta y los dos se quedan empujando acero con la moneda en el aire. El mantaneblino es ligeramente más alto y pesado que Kelsier y éste comienza a ser empujado hacia atrás poco a poco. Kelsier mira detrás suya y descubre que tiene una pared de piedra justo detrás suya. Sonríe y haciéndose a un lado deja de empujar acero mientras que el mantaneblino sigue empujando. La moneda pega con la pared y el mantaneblino sale disparado hacia atrás. Kelsier coge otro puñado de monedas aprovechando la distracción y las lanza contra el mantaneblino derribándolo mientras las monedas se clavan en su piel.

Kelsier comenzaba a estar cansado y los duros golpes de los mantaneblinos comienzan a doler. Pero se escuchan unos pasos cerca de la cabaña que está ardiendo. Kelsier se gira y descubre al mantaneblino restante amenazando con degollar a un skaa anciano.

KELSIER

Suéltalo. Él no tiene nada que ver en esto. Combate contra mí.

MANTANEBLINO

¿Por qué te interesa tanto esta escoria? No es más que un skaa.

Kelsier escucha gritos en la mansión. Los ruidos de la pelea y las llamas de la cabaña comienzan a llamar la atención. Tiene que salir de ahí cuanto antes pero el mantaneblino intenta ganar todo el tiempo del mundo. Detrás suya, la cabaña sigue ardiendo y comienza a desmoronarse. Kelsier observa el hierro ardiendo de las herramientas de tortura y comienza a levantar la mano lentamente. Sus cicatrices se vislumbran con la luz del fuego.

MANTANEBLINO

¡Quieto! Ni se te ocurra hacer un movimiento o te juro por el lord Legislador que degollo a esta escoria.

Kelsier gira el brazo como si quisiera tranquilizar al mantaneblino y se queda quieto en el sitio

KELSIER

Podemos llegar a un acuerdo, por favor, deja que se vaya. El mantaneblino escucha los gritos desde la mansión. Los guardias y quizás más alománticos estaban de camino.

MANTANEBLINO (sonriendo)

Se te hace tarde amigo. Estás acabado. Los guardias están de camino y estate seguro de...

Con el brazo estirado Kelsier da un fuerte tirón de hierro y atrae hacia sí una barra ardiente por el fuego. La barra se encuentra de camino al mantaneblino y le atraviesa el ojo izquierdo. Kelsier se aparta para que la barra de hierro no le intercepte mientras el mantaneblino cae al suelo muerto. Kelsier se acerca para ayudar al anciano skaa a levantarse para que huyese de ahí.

SKAA

¿Por... por qué nos ayudas?

KELSIER

Es lo justo.

SKAA

El último hombre que buscaba justicia acabó siendo un tirano.

KELSIER

Serias palabras para un esclavo.

SKAA

Pero sabias para un anciano.

KELSIER

Huye, en la ciudad encontraréis comederos sociales.
Preguntad por Yeden, él os dará cobijo.

SKAA (observando las cicatrices de Kelsier)

¿Quién eres?

KELSIER

Yo soy la esperanza.

Kelsier mira al cielo donde los copos de ceniza de la cabaña ardiendo se fusionan con los copos de ceniza que caen en el Imperio final.

La cámara asciende al cielo amaneciente y observamos un copo de ceniza mientras aparece el título: 'EL IMPERIO FINAL'. El copo de ceniza comienza a descender y cae en una pequeña terraza de una guarida. La guarida de Camon. Donde Vin está observando el inicio de un nuevo día en Luthadel.