

DUNGEONS
& DRAGONS
REINOS OLVIDADOS®

RA. SALVATORE



LA NOCHE DEL CAZADOR
el Código de los Compañeros 1

Con los Compañeros de Mithril Hall reunidos de nuevo, Drizzt Do'Urden cree haberse librado de la oscuridad que lo rodea. Pero la oscuridad no lo dejará escapar tan fácilmente.

En las profundidades del Laberinto de los Demonios, la diosa Lloth grita su frustración. Acatando la llamada de su diosa, la Madre Matrona Quenthel Baenre trama un plan perfecto para destruir a Drizzt, un plan que sacudirá los cimientos del Consejo de los Ocho de Menzoberranzan.

Para rescatar a un viejo amigo de un destino peor que la muerte, Drizzt deberá guiar a los Compañeros, juntos una vez más, hasta las entrañas de Gauntlgrym. Ninguno de ellos puede suponer las amenazas que allí les esperan.



R. A. Salvatore

La noche del cazador

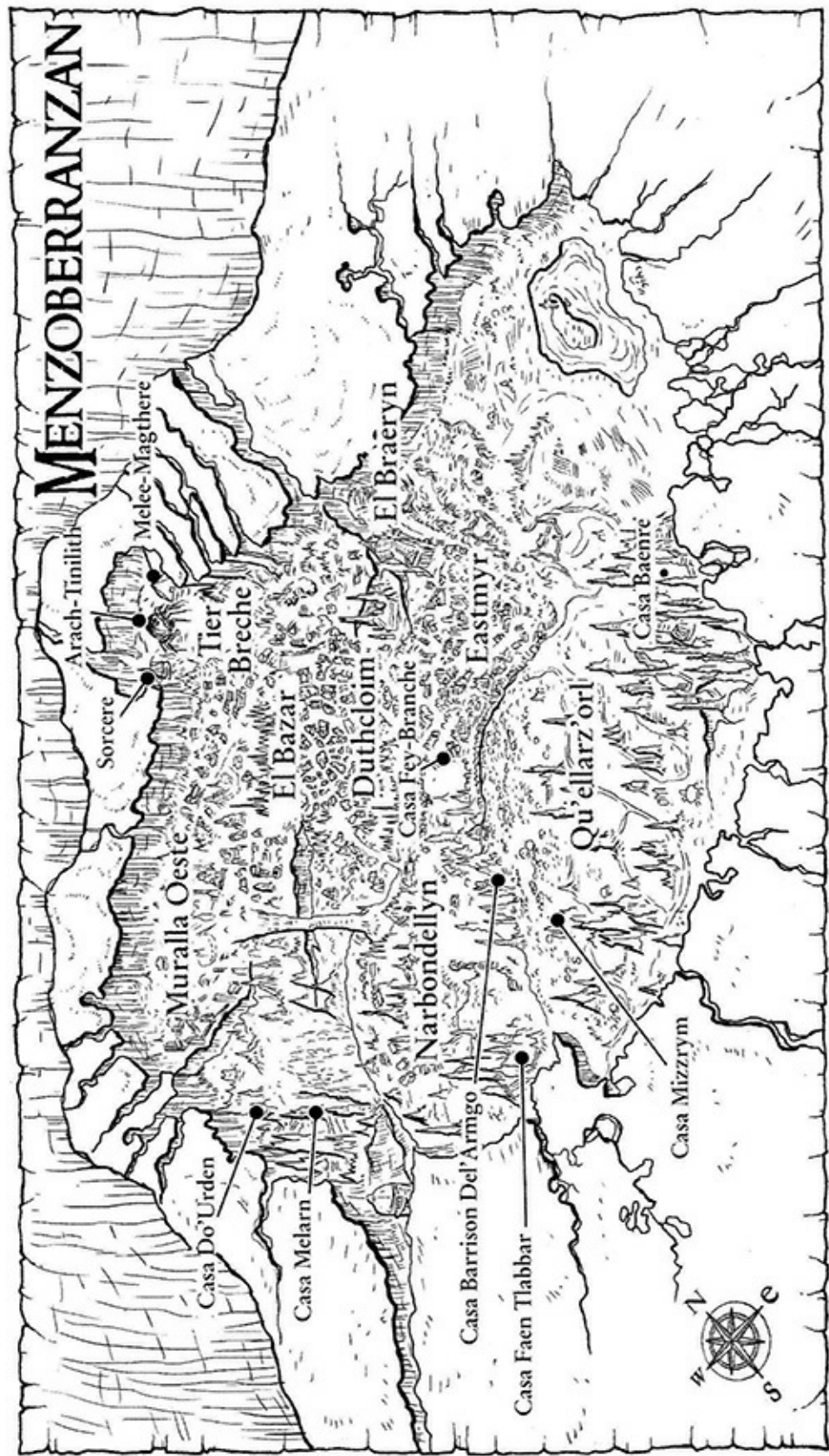
Reinos Olvidados: El código de los compañeros - 1

ePub r1.2

Titivillus 13.09.2017

Título original: *Nitght of the Hunter*
R. A. Salvatore, 2017
Traducción: José Elías Álamo Gómez
Ilustraciones: Robert Lazzaretti

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2



PRÓLOGO

Tanta sangre.

Hasta donde alcanzaba la vista, sangre.

Un rastro sanguinolento que seguía los pasos de Doum'wielle. Sangre sobre su piel plateada, que delataba el mestizaje élfico y drow. Sangre que teñía los sueños de todas y cada una de sus noches. Sangre en cada huella que dejaba en la nieve. Sangre en el filo punzante de su espada; sobre todo en la espada. Sí, la huella carmesí era permanente en la hoja de *Khazid'hea*, el arma dotada de vida propia.

Había atravesado el corazón de su hermano mil veces con esa espada. Los mismos alaridos de dolor, que despertaban ecos en su mente despierta y anegaban sus sueños, eran música para *Khazid'hea*.

Su hermano, Teirflin, intentó apuñalar a Doum'wielle con su propia espada mientras dormía. Pero ella fue más rápida.

Fue más diestra.

Fue más valerosa.

Sintió como la hoja penetraba en el pecho de él, hendiendo la piel, el músculo y el hueso con facilidad hasta alcanzar el corazón y abrir un camino a la sangre que brotó como un torrente.

Siempre tendría las manos manchadas por esa sangre. Sin embargo, subyugada por la espada y con el recuerdo de las palabras de ánimo que su padre le susurró al oído, no quería librarse de esas manchas.

Quizás los gritos de agonía de Teirflin sí fueran música después de todo.



Dos, señalaron los dedos del drow, y a esa seña siguieron otras en el intrincado lenguaje mudo de signos de la taimada raza: *Se desplazan con sigilo.*

Tsabrak Xorlarrin, noble mago de la Tercera Casa de Menzoberranzan, meditó sobre lo que iban a hacer a continuación. Se sentía incómodo allí fuera, lejos tanto de Menzoberranzan como de Q'Xorlarrin, la ciudad que su familia estaba erigiendo en las minas de la antigua patria de los enanos de Gauntlgrym. Estaba bastante seguro de los motivos que habían impulsado a la matriarca Zeerith a enviarlo a él en particular en esa misión de reconocimiento: Zeerith quería mantenerlo alejado de su hijo, Ravel, adversario implacable de Tsabrak.

Un adversario que había logrado una victoria aplastante, como el mismo Tsabrak se vio obligado a reconocer. Ravel había llevado la gloria a la Casa Xorlarrin al ocupar la antigua patria de los enanos, y lo consiguió acompañado por un Baenre, nada menos, y con la bendición de ese poderoso clan. La ciudad de Q'Xorlarrin estaba a punto de convertirse en realidad y el papel de Ravel había sido crucial en el proceso.

Los dedos del mago se movieron con rapidez, su mensaje escueto exigió a los exploradores que trajeran más información. Los envió hacia delante mientras él volvía a la retaguardia, al lado de su prima Berellip, la hermana mayor de Ravel. La distinguió entre la cohorte que aguardaba en una oquedad cavada en la roca, al lado del río subterráneo que los había conducido hasta allí. No era complicado reconocer a Berellip Xorlarrin; arrogante y estridente, tenía la costumbre de mantener a raya a los varones plebeyos inferiores, y apenas consentía que se dirigieran a ella sus ayudantes femeninas.

Tsabrak se aproximó a su prima, tras hacer un gesto a las ayudantes para que se marcharan.

—¿Los has encontrado?

—Por lo menos a dos de ellos —confirmó Tsabrak—. En los túneles inferiores.

—¿Orcos?

El mago se encogió de hombros.

—Aún no estamos seguros. Se mueven con más sigilo que los orcos. Es posible que sean goblins, que son más astutos.

—El aire apesta a orcos —dijo Berellip, con expresión de asco.

Tsabrak volvió a encogerse de hombros con indiferencia. Habían viajado hasta esos túneles, que se extendían bajo las regiones septentrionales de la Marca Argéntea, con la esperanza de encontrar un buen contingente de orcos. A fin de cuentas, sobre sus cabezas se encontraba la tierra del rey Obould, el Reino de Muchas Flechas.

—Percibo cierta insolencia en tu actitud que me hace pensar que quizás quieras jugar —amenazó Berellip, mientras llevaba una mano a la empuñadura de cabezas de serpiente de su látigo.

—Mil perdones, sacerdotisa —repuso Tsabrak, y se inclinó con deferencia. A Berellip le encantaba probar la carne de los varones drow con la dolorosa mordedura de su látigo—. En realidad, sólo me preguntaba si la captura de una tribu de goblins justificará nuestra expedición cuando volvamos a Q’Xorlarrin.

—¿Todavía crees que fuimos enviados aquí en busca de esclavos?

—En parte, sí —reconoció el mago—. Sé que existen otros motivos por los que conviene mantenerme alejado de la ciudad. Sin embargo, ignoro por qué te han alejado a ti en estos momentos de gloria y cambio para la Casa.

—Porque así lo ha decidido la matrona Zeerith —replicó la sacerdotisa con expresión tensa.

Tsabrak volvió a inclinarse, dando a entender que ni esperaba, ni merecía más explicaciones. Zeerith no parecía dispuesta a decir más, y a Tsabrak no le quedó más remedio que aceptarlo. Al principio, había hablado mucho con Berellip sobre la naturaleza de su expedición; conversaciones donde la sacerdotisa se mostró mucho más abierta, hasta crítica con la forma de actuar de la matrona Zeerith. Sin embargo, el carácter de Berellip era tan voluble, que actuaba como si esas conversaciones no hubieran tenido lugar.

—No fue la matrona Zeerith la única en decidir nuestro destino y los miembros de nuestra tropa —se atrevió a señalar Tsabrak.

—¿Qué sabrás tú?

—Hace dos siglos que conozco al Archimago Gromph Baenre y reconozco su mano en este asunto.

El rostro de Berellip se tensó.

—La mano de los Baenre está metida en todas partes —murmuró en clara referencia a Tiago Baenre, el escolta oficial de la Primera Casa que acompañó a Ravel en su expedición para la conquista de Gauntlgrym, Berellip no había ocultado su desprecio por el noble y arrogante joven guerrero ante Tsabrak al principio de su viaje hacia el este.

A Tsabrak no le sorprendía el desdén de Berellip hacia el Baenre. Conocía bien a Tiago y la costumbre que tenía de abusar de su posición alardeando del apoyo de su Casa, comportamiento que conocían bien las Casas inferiores de Menzoberranzan. Además, circulaban rumores de que Tiago pronto desposaría a Saribel Xorlarrin, la hermana pequeña de Berellip, y, por ende, inferior en todos los sentidos a la sacerdotisa. Sin embargo, Tiago la había elegido a ella antes que a Berellip. Tsabrak reflexionó que Berellip debía tener la misma consideración por Saribel que la que tenía por Ravel.

—¿Y con qué intención nos envía el archimago hasta aquí? —preguntó Berellip, a pesar de su gesto altanero—. ¿Le habrá pedido a la matrona Zeerith que enviase a una suma sacerdotisa y un maestro hechicero a algo tan vulgar como capturar esclavos?

—Hay más —repuso Tsabrak—. Tú misma me confiaste que a la Reina Araña le complace nuestro viaje.

Aguantó el aliento, casi seguro de que Berellip lo azotaría por su insolencia, pero se llevó una agradable sorpresa cuando ella se limitó a hacer un gesto de asentimiento, para luego añadir:

—Hay algo de mayor relevancia en marcha. Sabremos de qué se trata cuando la matrona Zeerith lo estime oportuno.

—O cuando lo estime el Archimago Gromph —dijo con osadía Tsabrak.

Los ojos de Berellip le dirigieron una mirada colérica. El drow agradeció que en ese preciso instante regresaran los exploradores a toda prisa.

—¡No son goblins! —informó uno, visiblemente agitado.

—Drow —añadió el otro.

—¿Drow? —preguntó Berellip. La sacerdotisa cruzó su mirada con la de Tsabak. No habían oído hablar de ciudades drow por esas latitudes.

Es posible que pronto obtengamos respuestas a nuestras preguntas, dijo

Tsabrak a su prima con el lenguaje de signos, procurando que nadie, excepto ella, lo viera hacerlo.



Las dos ágiles figuras estaban sentadas sobre un saliente a mitad de ascenso en la pared de un acantilado. Desde un túnel encima de ellos, caía una cascada de agua hacia un lago subterráneo a los pies del acantilado. A pesar de su precario y escaso asiento, apenas iluminado por unos cuantos líquenes dispersos, no parecían incómodos ni asustados.

—¿Por qué tenemos que escalar el acantilado? —preguntó la mujer, Doum'wielle, la más joven de los elfos, mientras recogía la cuerda por la que habían escalado. Habló en voz alta para hacerse oír por encima del estrépito de la cascada, lo que hizo que su padre lamentara no haberla instruido en el lenguaje de signos drow—. Creía que la idea era *descender* a través de la Infraoscuridad —añadió Doum'wielle, con sarcasmo.

El drow de piel más oscura sentado a su lado mordió una seta de la Infraoscuridad y la miró con gesto contrariado.

—Éste es el camino que tomé cuando dejé mi hogar contestó.

La joven elfa, mitad elfa y mitad elfa lunar, se inclinó hacia delante y volteó el garfio en el extremo de la cuerda, lista para lanzarla. Se detuvo a mitad del movimiento y observó a su acompañante con asombro.

—Eso fue hace cien años. ¿Cómo es posible que recuerdes el camino que tomaste entonces?

Él arrojó los restos de la seta desde el saliente, se incorporó con precaución, tenía una herida grave en una de las piernas, y se limpió las manos en los pantalones.

—Siempre supe que volvería algún día.

La mujer volvió a voltear la cuerda y la soltó; el garfio desapareció en la negrura del túnel encima de ellos.

—Así que me esforcé para no olvidar el camino —siguió mientras ella tiraba de la cuerda para probar su agarre—. Aunque la catarata no existía en aquel entonces.

—Eso suena bien —bromeó ella y comenzó a trepar.

Su padre la contempló con orgullo. Observó la espada que lucía en la cadera, la espada que le había pertenecido a él, *Khazid'hea, Tajadora*; una poderosa hoja viviente conocida por sumir a sus portadores más débiles en un frenesí asesino. Su hija comenzaba a imponer su voluntad a la sanguinaria espada. Una proeza singular y dolorosa, como bien sabía él por experiencia.

La mujer no había alcanzado la mitad del ascenso, cuando él saltó tras ella, agarrando la magnífica y robusta cuerda élfica. Sus brazos fibrosos le impulsaron con rapidez en pos de su hija. Ya casi alcanzaba la cornisa superior, cuando su hija se encaramó sobre ella antes que él y se volvió con la mano tendida para ayudarle a subir. Él aceptó la ayuda y se impulsó para caer a su lado. Doum'wielle le dijo algo que no oyó. No estaba en disposición de prestarle atención. No cuando vio cómo se aproximaba el enemigo con ballestas apuntando en su dirección.



De pie en la salida del túnel que desembocaba frente a la catarata, el mismo camino que habían seguido sus presas, Tsabrak Xorlarrin observó a la pareja escalar el acantilado desde la otra orilla del lago. No tuvo muchas dificultades para dar con ellos y, mediante sus artes mágicas, los había seguido de cerca con una amplia sonrisa de satisfacción (aunque ese detalle pasara inadvertido, ya que había formulado un conjuro de invisibilidad), porque estaba bastante seguro de la identidad del drow rebelde al que perseguía.

Se preguntó lo que haría Berellip Xorlarrin cuando descubriera que estaban tras la pista de quien fue uno de los hijos predilectos de la Segunda Casa de Menzoberranzan, la gran rival de la Casa Xorlarrin.

—Vigila tus pasos, bruja —musitó, y sus palabras quedaron ahogadas por el clamor de la catarata. Podría haber empleado un hechizo para avisar al grupo de emboscada preparado por Berellip y, de hecho, estuvo a punto de hacerlo. Sin embargo, cambió de parecer y su sonrisa se hizo más amplia; y más aún cuando oyó a la elfa gritar y un relámpago surgió desde la misma entrada del túnel superior.

Tsabrak se desplazó a los pies del acantilado como medida de precaución;

allí advirtió la presencia de dos robustas estalagmitas que le servirían de apoyo, y comenzó a formular un hechizo.



Por encima del fragor del agua de la catarata, resonaron una serie de crujidos y estallidos cuando las flechas de las ballestas toparon con el muro de relámpagos tejido por Doum'wielle. Los proyectiles cayeron al suelo, inertes.

—¡A mi lado! —gritó a su padre, aunque el veterano luchador ya corría hacia ella. Los dos se colocaron con la espalda contra la pared del túnel. No tenían intención de enfrentarse al enemigo con el acantilado a sus espaldas.

Él desenvainó sus espadas. Ella la suya, la única que llevaba. *Khazid'hea* no consentía la presencia de una rival, se negaba a compartir la gloria de la matanza.

Tres varones drow se abalanzaron hacia la pareja. Los tres, con el río a sus espaldas, emprendieron una acometida coordinada: uno deslizándose, el otro saltando y el tercero cubriendo a sus compañeros; los tres enarbolaban dos espadas cada uno. El que se deslizaba, surgió de golpe a los pies del padre de Doum'wielle con las espadas cruzadas obligando a su oponente a alzar sus armas.

El que saltaba dio una voltereta y, ya antes de aterrizar, lanzó un mandoble hacia Doum'wielle y otro hacia su padre. Con el tercer drow corriendo hacia ella amenazante, la mujer se vio obligada a bloquear una doble acometida con lo que apenas logró esquivar un tajo dirigido al rostro.

—¡Que no muera nadie! —chilló su padre, aunque ella no supo si se lo decía a ella, o era una súplica a sus enemigos. En cualquier caso, no habría acatado la orden; su espada tenía sed de sangre, exigía sangre... cualquier sangre. Trazó un arco con *Khazid'hea* y apartó las dos espadas de su atacante. El drow giró su espada a la vez que lo hacía ella con *Khazid'hea* y ambos lanzaron una estocada hacia el otro. Doum'wielle no podía retroceder al tener la pared a sus espaldas, pero el mandoble echó hacia atrás a su rival y la mantuvo fuera del alcance de su hoja. Si el combate fuera individual, con *Khazid'hea* en la mano, Doum'wielle estaba segura de que podría derrotar a

su formidable adversario. El problema era que ni ella ni su padre se enfrentaban a un solo enemigo. El drow situado en el centro de los atacantes manejaba las espadas de manera independiente, a izquierda y derecha, lanzando estocadas a padre e hija entre el remolino de bloqueos y contraataques.

¡No!, chilló *Khazid'hea* en su mente cuando percibió las intenciones de su portadora. Sin embargo, los deseos de la espada tuvieron poco efecto. Doum'wielle apenas conseguía mantener a sus oponentes a raya y sus acciones eran producto más de la necesidad, que de su voluntad. La joven medio elfa y maga de combate lanzó una estocada al frente y, a continuación, trazó un arco con la espada para bloquear un tajo del drow situado en el centro del trío y, sin detenerse, atacó de nuevo e hizo retroceder a uno de sus oponentes. Aprovechó la circunstancia para emplear la magia y que el drow resbalara sobre el suelo húmedo, cayera a la corriente de agua y desapareciera arrastrado por la cascada.

—¡No! —Ahora fue su padre quien le gritaba, aunque sus motivos nada tenían que ver con los de la espada. *Khazid'hea* no quería que emplease la magia, ansiaba para ella la sangre y la gloria de la lucha. Su padre, por otra parte, parecía creer que aún estaban a tiempo de alcanzar algún tipo de acuerdo que resolviera la situación sin derramamiento de sangre, algo ridículo a ojos de Doum'wielle, en especial con las burlas de *Khazid'hea* ante tal idea haciendo eco en su mente.

Al advertir que se acercaban más enemigos con rapidez, Doum'wielle se volvió sin pausa hacia el segundo drow con la idea de empujarlo contra el oponente que asediaba a su padre. Pero el drow fue más rápido y, conforme ella se adelantaba, saltó con fuerza hacia atrás y se llevó la mano a un broche prendido en su capa, la insignia de su Casa. La magia de la joya conjuró un hechizo de levitación y el drow flotó por encima del río subterráneo.

Doum'wielle hizo ademán de ir tras él, pero *Khazid'hea* la impulsó hacia delante al advertir la vulnerabilidad del tercer atacante que estaba enzarzado con su padre. El drow se volvió ante su acometida y consiguió desviar en parte el estoque de la elfa. Sólo en parte. La diabólica *Khazid'hea* corrigió la estocada y se hundió en la magnífica cota de malla drow hasta alcanzar la carne, que sajó sin dificultad. El drow retrocedió con una deliciosa expresión

aterrorizada en su rostro y cayó por el acantilado al vacío.

Doum'wielle volvió al lado de su padre para enfrentarse a cuatro enemigos drow en fila, entre ellos el que se había alejado levitando por encima del río, que les apuntaban de nuevo con sus ballestas.

—Hora de morir —dijo su padre en tono resignado.

—¡Basta! —El grito, realzado por la magia, procedía de la retaguardia de las fuerzas enemigas. Para cualquier criado en Menzoberranzan, la orden era inequívoca, pues la voz que la había pronunciado era femenina.

Las filas drow se abrieron y entre los guerreros se abrió paso una hembra que lucía una elegante túnica negra adornada con amuletos en forma de araña y bordados intrincados. Hasta Doum'wielle, cuyos conocimientos sobre la cultura drow se limitaban a las enseñanzas de su padre, reconoció al instante la importancia de la recién llegada. Ante ellos se erguía una sacerdotisa de la diosa Lloth, y era una de las más poderosas. Su posición la confirmaba la terrible arma que sujetaba en una mano: el látigo de cabeza de serpiente, con cuatro serpientes vivas ondulantes y ansiosas por atacar en cuanto ella diera la orden.

—¿Quién eres y qué haces aquí? —exigió Doum'wielle en la lengua drow que había aprendido de su padre.

—Deberíamos presentarnos todos —comentó su padre—. Lo habría hecho antes, pero estos guerreros parecían muy empeñados en matarme.

Las serpientes del látigo sisearon reflejando la ira de su dueña.

—¿Osáis dirigíos con tanta insolencia a una suma sacerdotisa?

A Doum'wielle le cogió por sorpresa ver retroceder a su padre, intimidado ante la presencia de la otra. Era evidente que su padre había subestimado la posición de la sacerdotisa y lamentaba su comentario.

—Te ruego que me disculpes —suplicó, con una reverencia—. Soy...

—Tos'un Armgo de la Casa Barrison Del'Armgo —intervino Doum'wielle, acabando la frase por su padre—. Y yo soy Doum'wielle Armgo, de la misma Casa.

—Dio un paso hacia delante, enarbolando *Khazid'hea*, cuyo filo rojo resplandecía con ansia.

—Nos daréis escolta hasta Menzoberranzan —ordenó—, donde nos uniremos a nuestra Casa.

No supo decir si la sacerdotisa estaba impresionada o divertida ante su descaro.

—Hijos de la Casa Barrison Del'Armgo, el poder de Menzoberranzan no significa nada en este lugar —replicó con calma.

Le divertía, advirtió Doum'wielle, y eso no era un buen presagio.

—Sin embargo, la ciudad de Q'Xorlarrin os dará la bienvenida —comentó la sacerdotisa ante lo que Tos'un suspiró; Doum'wielle pensó y deseó que fuera un suspiro de alivio.

—¿Q'Xorlarrin? —preguntó—. ¿Acaso ha erigido una ciudad la Casa Xorlarrin? —Se acercó a Doum'wielle y le susurró—: Pequeña, es posible que nuestra nueva vida resulte mucho más interesante de lo que preveía.

—Sí, la Casa Xorlarrin —replicó la sacerdotisa—. En el pasado fue la Tercera Casa de Menzoberranzan, pero ahora es más grande; más grande que la Segunda Casa, al parecer.

A Doum'wielle le pareció que las palabras de la sacerdotisa torcían el gesto de su padre.

—Tos'un Armgo —pronunció una voz masculina a sus espaldas. Doum'wielle y su padre se volvieron a la vez y contemplaron a un drow que levitaba más allá de la cornisa. Doum'wielle hizo un gesto como si fuera a emplear su magia, pero su padre la agarró por el brazo. Al mirarle, comprendió por su gesto que sus adversarios les superaban con amplitud.

—¿Tsabrak? —preguntó él.

El mago flotante soltó una carcajada e hizo una reverencia, lo que le dio un aspecto cómico, estando como estaba en el aire.

—¿Un amigo? —susurró esperanzada Doum'wielle.

—Los drow no tienen amigos —respondió Tos'un.

—Gran verdad —dijo Tsabrak Xorlarrin—, y sin embargo, te he hecho un gran favor, lo más probable es que os haya salvado de ser ejecutados. —Señaló al vacío bajo sus pies. Doum'wielle y Tos'un se acercaron para mirar desde la cornisa: los dos guerreros drow que habían caído por el acantilado se debatían indefensos, pero a salvo en una red mágica tejida a escasa altura del suelo de la caverna.

—Mi prima, la hija mayor de la matrona Zeerith, ha conseguido recientemente, merced a la voluntad de la diosa, la cuarta serpiente para su

dispensador de la gracia de Lloth, e imagino que debe estar ansiosa por probar la eficacia de esa nueva serpiente. Y Berellip no suele mostrar piedad hacia quienes asesinan Xorlarrin.

—¡En ese caso, que no envíe a los Xorlarrin a atacar a los hijos de la Casa Barrison Del'Armgo! —soltó Dourn'wielle con arrogancia. Tos'un boqueó e intentó hacerla callar, cosa que hizo, pero sólo porque las cuatro serpientes vivientes, las cabezas del poderoso látigo de Berellip, acababan de clavar los colmillos en la carne de su espalda como castigo por su insolencia.

Khazid'hea aulló para que contraatacara, pero el veneno y la agonía fueron excesivos e hicieron que Doum'wielle se pusiera de rodillas.

Y así fue cómo comenzó su aprendizaje.

PARTE PRIMERA



JUNTOS EN LA OSCURIDAD

¿La gente cambia?

He reflexionado sobre esta pregunta con frecuencia a lo largo de las últimas décadas y me pareció muy revelador haberlo hecho cuando me topé de nuevo con Artemis Entreri, sorprendentemente vivo, dado que había transcurrido un siglo desde nuestro último encuentro.

Llegué a viajar con él, incluso a confiar en él. ¿Significa eso que llegué a creer que había cambiado?

En realidad no. Y ahora uno de nuestros caminos se han vuelto a separar, no creo que haya una gran diferencia entre el Entreri a cuyo lado combatí en la Infraciudad de Mithril Hall, cuando aún estaba en manos de los duergar y el Entreri al que perseguí hasta Calimport cuando secuestró a Regis, y el de ahora mismo. En esencia, son el mismo hombre y yo el mismo drow.

Una persona puede aprender y madurar y, por lo tanto, reaccionar de distintas maneras en idénticas situaciones; ésa es al menos la esperanza que tengo depositada en la gente, en mí mismo e incluso, en las sociedades. ¿Acaso no es ésa precisamente la conclusión lógica de la experiencia: que seamos capaces de tomar decisiones más juiciosas, atemperar nuestros instintos más violentos, alcanzar mejores propósitos? En ese sentido, sí que creo que Artemis Entreri es otro hombre, alguien que no se precipita a enarbolar su daga a la menor provocación, aunque es cierto, también, que es tan letal como siempre lo ha sido si ha de recurrir a ella. A pesar de ello, sigue siendo en esencia el mismo hombre.

Y sé que eso también es cierto en mi caso, aunque en los últimos años eligiera recorrer un camino distinto al que había seguido durante la mayor parte de mi vida. He de reconocer que la oscuridad halló refugio en mi corazón. Con la pérdida de tantos amigos queridos, llegó la desesperanza por

lo que seguí el camino fácil, aunque siempre había jurado que Drizzt Do'Urden jamás tomaría esa senda.

Pero también es cierto que no cambié en lo esencial, así que cuando fui consciente de la realidad sombría del camino emprendido, fui incapaz de seguir hacia delante.

No diré que echo de menos a Dahlia, Entreri o los demás. Mi corazón no me pide que salga en su búsqueda, pero reconozco que no sé si me habría despedido de ellos con tanta alegría si no hubiera vuelto a encontrarme con los amigos que más quiero. ¿Cómo voy a lamentar haber dejado a Dahlia, si el camino que emprendí a continuación me condujo a los brazos de Catti-brie?

Y aquí me encuentro, reunido de nuevo con los Compañeros de Mithril Hall, al lado de los mejores y más auténticos amigos que jamás he tenido o habría soñado tener. ¿Han cambiado? ¿Acaso los respectivos viajes de cada uno de mis cuatro amigos a través del reino de la muerte han conseguido que sus principios e ideales sean otros, con la consiguiente y dolorosa decepción que me ocasionara ese cambio, ahora que volveremos a estar juntos?

Es un temor que albergo, pero que procuro no alentar.

Porque la gente en esencia no cambia, ésa es mi creencia. La calidez de los brazos de Catti-brie ratifica mi convicción. La sonrisa maliciosa de Regis (incluso con bigote y perilla) es la de siempre. Y la llamada de Bruenor esa noche bajo las estrellas que brillaban sobre el Hito de Kelvin, y su reacción al ver a Wulfgar. ¡Sí, era el mismo Bruenor de siempre, auténtico, robusto y obtuso de pies a cabeza!

Con todo y con eso, reconozco que, durante estos primeros días, he advertido un cambio en el paso de Wulfgar. Camina con una ligereza que no tenía antes; por no hablar de la sonrisa que exhibe de forma permanente, algo curioso, porque, según me han contado, no abandonó Iruladoon de buena gana para internarse de nuevo en el mundo de los mortales.

Pero es Wulfgar, no cabe duda, el orgulloso hijo de Beornegar. Es cierto que parece haber descubierto un motivo para el regocijo, aunque ignoro cuál puede ser. Es más ligero y alegre y no veo mal alguno en eso. ¡Lo que veo es a alguien que disfruta como si todo fuera una gran aventura, consciente de que el tiempo del que gozamos es prestado, y no puedo más que admirar tal

actitud!

Han vuelto. Hemos vuelto. Los Compañeros de Mithril Hall. No somos los que éramos, pero nuestros corazones siguen siendo auténticos, nuestro propósito es el mismo, y la confianza que teníamos entre nosotros permanece inalterada.

¡Cuánto me alegra que sea así!

Y si algo me sorprende es que no lamento nada de lo que hice durante los últimos años de mi vida, una vida confusa, aterradora y grandiosa a la vez. Asumo que el tiempo que pasé con Dahlia y en particular con Entreri, fue de aprendizaje. Contemplar el mundo desde un punto de vista cínico no me hizo volver a los días de mi juventud en Menzoberranzan y sumergirme en la oscuridad. Al contrario, me ha permitido alcanzar una mayor comprensión de cuáles son las consecuencias de nuestras elecciones, pues cuando abandoné el camino fácil lo hice antes de saber qué destino me aguardaba en la Altura de Bruenor.

¡No soy tan egocéntrico como para pensar que el mundo gira a mi alrededor! En ocasiones, todos lo creemos, pero en este caso sí que voy a permitirme un momento de arrogancia y asumir que la reunión con mis Compañeros de Mithril Hall es una recompensa que merezco. Puedes poner tu fe en el dios o la diosa que quieras, o en los hados, o en el destino, o en las caprichosas casualidades de la vida que rigen el mundo, no me importa. En este caso, yo prefiero creer en la existencia de una justicia poética.

Admito que es una afirmación necia y egoísta.

Pero la sensación que produce es agradable.

Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 1



LA VETERANA MATRONA BAENRE

Nada indicaba que el día no fuera a ser uno más para la Madre Matrona Quenthel Baenre, mientras acudía a sus oraciones vespertinas. Su magnífica túnica negra, tejida como si fueran livianas telas de araña, se agitaba a su alrededor mientras caminaba por el pasillo central, dejando atrás a las sacerdotisas de rango inferior que oraban ante los altares laterales de la Capilla de la Casa Baenre. La más ligera brisa agitaba la vestimenta vaporosa de la madre matrona, lo que revelaba su figura y le otorgaba una cualidad etérea y sobrenatural.

Sos'Umptu, la única hermana viva de Quenthel, primera sacerdotisa de la Casa y guardiana de la capilla, ya oraba de rodillas y con el rostro sobre el suelo de piedra. Quenthel contempló a su hermana, advirtiendo que Sos'Umptu apoyaba las manos y los antebrazos sobre el suelo por delante de su cabeza en dirección al altar. Era una postura de absoluta sumisión y penitencia, lejos de la postura habitual que solía adoptar la primera

sacerdotisa en sus oraciones diarias. Una sacerdotisa del rango de Sos'Umptu rara vez adoptaba esa postura tan humilde.

Quenthel se acercó a su hermana para escuchar su cántico de súplica y era en verdad una petición de perdón enunciada en un tono desesperado. La madre matrona prestó atención al cántico en un intento de averiguar el motivo de la penitencia de Sos'Umptu, pero no lo consiguió.

—Hermana querida —llamó, cuando Sos'Umptu acabó su oración enfervorecida.

La primera sacerdotisa levantó la cabeza y miró hacia atrás.

—Suplica —susurró en tono urgente—. ¡Ya!

El primer impulso de Quenthel fue el de fustigar a su hermana por la falta de respeto y la osadía al darle una orden. Incluso llevó la mano al látigo de cabezas de serpiente, donde los ofidios vivos se retorcían en su danza eterna. Sin embargo, se llevó una sorpresa cuando K'Sothra, la más sanguinaria de las serpientes, le advirtió que cesara en su propósito. ¡Rara era la ocasión en la que K'Sothra exigía otra cosa que no fuera sangre!

Escucha lo que tiene que decir, siseó Hsiv, la serpiente consejera.

Sos'Umptu es leal, confirmó Yngoth.

El consejo de las serpientes hizo ver a la madre matrona que sólo un asunto de suma importancia habría provocado que su hermana se comportara de forma tan irreverente. Al fin y al cabo, Sos'Umptu era muy parecida a Triel, su difunta hermana mayor: reservada y calculadora.

La madre matrona se atusó la túnica antes de arrodillarse al lado de la primera sacerdotisa. Imitó la postura de su hermana: el rostro en el suelo y los brazos tendidos en muestra de sumisión absoluta.

Enseguida escuchó el griterío, alaridos, en realidad, la cacofonía informe de los demonios y a la propia *Lady Lloth*, llena de rabia y veneno.

Era evidente que algo iba mal, muy mal.

Quenthel reflexionó sobre cuál sería el motivo de tanta ira. Menzoberranzan seguía estando en una posición precaria, como casi toda Toril, mientras el mundo se recuperaba de la Plaga de los Conjuros de hacía cinco años. Pero Quenthel pensaba que la ciudad drow había prosperado en ese tiempo. La Casa Xorlarrin, la Tercera Casa de Menzoberranzan, confabulada con la Casa Baenre, se había hecho fuerte en Gauntlgrym,

antigua posesión de los enanos, que pronto habría de llamarse Q'Xorlarrin. La antigua y gran Forja, alimentada nada menos que por el fuego primordial, había vuelto a la vida y a Menzoberranzan comenzaban a llegar armas de hechuras magnificas y encantamientos muy poderosos. Tan segura parecía la nueva ciudad hermana, que la Matrona Zeerith Xorlarrin estaba preparando su partida y solicitó la aprobación del Consejo Rector de Menzoberranzan para bautizar el nuevo asentamiento con el nombre de Q'Xorlarrin, además de su permiso para que se convirtiera en la morada permanente de su poderosa Casa.

Sustituir esa Casa en el Consejo de los Ocho podía acarrear algunos problemas, como ocurría siempre que las Casas inmediatamente inferiores a las ocho primeras vislumbraban la oportunidad de ascender. Pero Quenthel estaba convencida de que lo tenía todo bajo control.

A Bregan D'aerthe también le iban bien sus asuntos y el comercio no cesaba de entrar y salir de Menzoberranzan. Bajo el liderazgo de Kimmuriel y Jarlaxle, los mercenarios habían conseguido dominar la ciudad de la superficie Luskan y también, aunque de forma sigilosa para no despertar el interés o la ira de los señores de los reinos vecinos, la poderosa ciudad de Aguas Profundas.

La madre matrona negó brevemente con la cabeza. Todo iba bien en Menzoberranzan bajo su liderazgo. El origen de esos alaridos debía de ser otro. Abrió su mente para considerar otras posibilidades más allá de Menzoberranzan. Pero el súbito alarido que estalló en su cabeza le reveló que la cólera de Lloth tenía su origen en la Casa Baenre, o como poco, en Menzoberranzan. Tras soportar durante un buen rato la cacofonía telepática, Quenthel se puso de pie y le indicó a Sos'Umptu que también lo hiciera.

Su hermana se incorporó sacudiendo la cabeza, tan confundida como la propia Quenthel.

¿Cuál es el origen de la cólera de la Reina Lloth?, preguntó Quenthel con las manos, empleando el intrincado lenguaje de signos drow.

Sos'Umptu meneó la cabeza, confesando su ignorancia.

La Madre Matrona Quenthel miró hacia el gran altar, sobre el fondo del mismo se erguía una figura con la forma de una draña. Sus ocho patas arácnidas estaban recogidas y la cabeza y el torso eran las de una hembra

drow. Era la efigie de la hermosa *Lady Lloth*. Quenthel cerró los ojos y escuchó una vez más antes de volver a suplicar postrada en el suelo.

Pero los alaridos no indicaban cuál era el motivo de su malestar.

Quenthel se incorporó hasta quedar de rodillas, embargada por la preocupación y el desconcierto. Cruzó los brazos sobre el pecho y comenzó a balancearse con lentitud, en busca de orientación. Colocó la mano sobre su arma viviente, pero las serpientes guardaron un desacostumbrado silencio.

Al cabo de un tiempo, alzó las manos y ordenó a su hermana con el lenguaje de signos: ¡Acude a Arach-Tinilith y trae a Myrineyl!

—¿Hermana? —se atrevió a pronunciar en alto Sos'Umptu. Arach-Tinilith, la escuela donde estudiaban las sacerdotisas drow, era la más grande de las escuelas, situada en Tier Breche por encima de Melee-Magthere, la escuela de guerreros, y Sorcere, donde estudiaban los prometedores jóvenes magos.

Quenthel dirigió una mirada amenazante a Sos'Umptu.

Debería retirarme al Atrio de Quarvelsharess, respondió Sos'Umptu con señas, en referencia a la gran catedral pública de Menzoberranzan, en cuya fundación Sos'Umptu había participado activamente y en la que prestaba servicio como suma sacerdotisa. Sólo he acudido a Capilla Baenre para no retrasarme en mis oraciones vespertinas.

Su réplica reveló a la madre matrona que Sos'Umptu consideraba que el problema no sólo atañía a la Casa Baenre, sino que afectaba a toda Menzoberranzan. Era posible que estuviese en lo cierto, pero Quenthel no estaba dispuesta a que su Casa corriera riesgo alguno.

¡No!, negó Quenthel con los dedos. Advirtió el gesto contrariado en el rostro de su hermana y adivinó que el motivo no era tanto la negativa a que retornase a su amado Atrio de Quarvelsharess, como tener que acudir a Arach-Tinilith. Sos'Umptu mantenía una agria relación con Myrineyl, la hija mayor de Quenthel. Myrineyl se graduaría muy pronto en Arach-Tinilith y ya se hablaba en susurros sobre el enfrentamiento que habría entre ella y Sos'Umptu por el puesto de Sacerdotisa Suprema de la Casa Baenre, uno de los títulos más codiciados de la ciudad drow.

Colaborarás con Myrineyl, explicó con gestos Quenthel. Y añadió en voz alta:

—Convoca a una yochlol a este templo. Atenderemos la llamada de *Lady Lloth* y responderemos a sus peticiones.

Las palabras de la madre matrona atrajeron la atención de las sacerdotisas en la capilla y varias se pusieron de pie. El anuncio de la convocatoria de una yochlol no era un tema menor, la mayoría de las sacerdotisas nunca había estado en presencia de una de las Criadas de Lloth.

La madre matrona contempló el intercambio de miradas llenas de anticipación y temor entre las sacerdotisas menores.

—Haz una selección de la mitad de las sacerdotisas de la Casa Baenre para que presencien la convocatoria —ordenó la madre matrona a la vez que se ponía en pie—. Que sean merecedoras de su labor como testigos. —Echó hacia atrás el vuelo de su túnica y se marchó con paso firme, mostrándose confiada y segura de sí misma.

Sin embargo, en la mente de la madre matrona retumbaban los ecos de los alaridos de Lloth. Alguien había cometido una falta grave y los castigos de Lloth nunca eran fáciles de aplicar.

Reflexionó sobre la posibilidad de participar en la convocatoria, aunque no tardó en descartar la idea. Ella era la madre matrona de la Casa Baenre, la regente indiscutible de la ciudad de Lloth, Menzoberranzan. No sería ella quien convocara la presencia de una yochlol, y sólo aceptaría presentarse ante una de las criadas de Lloth si era invitada a hacerlo. Además, las sumas sacerdotisas sólo solicitaban la comparecencia de una criada de Lloth en casos de extrema gravedad, y Quenthel no tenía la certeza de que éste lo fuera. Aún más, si la convocatoria de la yochlol disgustaba a Lloth, lo mejor era no estar presente.

Por el momento, decidió que visitaría a Gromph, Archimago de Menzoberranzan, y a quien creía su único hermano vivo aparte de Sos'Umptu, para averiguar qué sabía él sobre el asunto.



Gromph Baenre, el más anciano de la Casa Baenre, primer hijo de la gran Yvonnell, era el drow más anciano de Menzoberranzan y se había hecho merecedor hace tiempo de la distinción de archimago con más años de

servicio a la ciudad. Ya ocupaba su puesto durante la Plaga de los Conjuros y no sólo entonces, ¡también en la Era de los Trastornos! Se decía que mantenía el puesto merced a su tacto y diplomacia y, también, por no perder de vista cuál era su sitio en el orden de las cosas. Era cierto que su posición le confería una gran potestad dentro de Menzoberranzan, ya que era el varón más poderoso de la ciudad; sin embargo, no dejaba de ser un simple varón drow.

Por lo tanto, en teoría cualquier madre matrona o suma sacerdotisa ostentaba una posición superior a la del archimago. La proximidad a Lloth de las sacerdotisas así lo dictaminaba, y la Reina Araña regía sobre todos.

Muchas sacerdotisas menores intentaron ejercer esa superioridad sobre Gromph a lo largo de los siglos.

Todas estaban muertas.

La misma Quenthel, la Madre Matrona Quenthel en persona, llamó cortésmente a la puerta de los aposentos privados del archimago en la Casa Baenre. Si Gromph estuviera en su residencia de la escuela Sorcere, Quenthel habría mostrado un talante más arrogante, pero aquí en la Casa Baenre la necesidad de demostraciones de fuerza era pueril. Quenthel y Gromph eran hermanos, se comprendían el uno al otro y, aunque no se tuvieran mucho afecto, se necesitaban mutuamente.

El anciano mago se apresuró a levantarse e inclinarse ante la presencia de Quenthel.

—Qué inesperado —comentó. No solían verse y cuando lo hacían era porque Quenthel citaba a Gromph por motivos oficiales.

Quenthel cerró la puerta e indicó a su hermano que se sentara. Él advirtió la tensión en el cuerpo de su hermana y la escudriñó con cautela.

—¿Ha ocurrido algo?

Quenthel se sentó frente al archimago, al otro lado del gran escritorio cubierto de pergaminos, tanto enrollados como desplegados, con cientos de tinteros dispuestos a su alrededor.

—Háblame de la Plaga de los Conjuros —solicitó Quenthel.

—Es cosa del pasado, por fortuna —respondió con un encogimiento de hombros—. La magia ha vuelto a ser la de siempre; la Urdimbre ha renacido en toda su gloria.

Quenthel le dirigió una mirada perpleja

—¿Gloria? —preguntó, considerando lo inapropiado del término, más aún en labios de su hermano.

Gromph se encogió de hombros como si no tuviera mayor importancia y para evitar la suspicacia de su hermana. Por una vez, las acciones de *Lady Lloth* no eran de la incumbencia de Quenthel. Por una vez, la Reina Araña se había dirigido a los magos varones de Menzoberranzan antes que a las discípulas de Arach-Tinilith. Gromph sabía muy bien que el trato deferente de Lloth sería breve, pero quería que esa brevedad durara lo más posible.

Quenthel entrecerró los ojos, y Gromph reprimió una sonrisa, sabedor de que a ella le irritaba su aparente indiferencia ante los asuntos divinos.

—La Reina Araña está enojada —dijo Quenthel.

—Siempre está enfadada —reprochó Gromph—. ¡Es lo propio de una reina demonio!

—Tomo nota de tus burlas y puede que las notifique —avisó Quenthel.

Gromph se encogió de hombros una vez más. Apenas pudo contener una carcajada. Muy pronto, uno de los dos hermanos iba a hacer una revelación sobre la Reina Araña, pero Quenthel se iba a llevar un buen chasco cuando viera que no era ella la portadora de esa nueva.

—¿Crees que su cólera tiene que ver con la Urdimbre? ¿El fin de la Plaga de los Conjuros? —preguntó Gromph. Imaginó la expresión de Quenthel cuando le fuera revelada la verdad y tuvo que hacer acopio de fuerzas para no irrumpir en carcajadas—. Han transcurrido cinco años, apenas un suspiro a los ojos de una diosa, pero aun así...

—No te burles de ella —advirtió Quenthel.

—No lo hago. Sólo quiero averiguar...

—Está encolerizada —le interrumpió Quenthel—. Es un alarido confuso, ininteligible; un grito de frustración.

—Perdió —sentenció Gromph sin más, y se rio de la mirada amenazante que le dirigió Quenthel.

—No tiene nada que ver —aseguró la madre matrona.

—Querida hermana...

—Madre Matrona —le enmendó Quenthel, tajante.

—¿Temes que la Reina Araña esté enojada contigo? —continuó Gromph.

Quenthel se recostó en su silla y se quedó mirando al vacío mientras pensaba en la pregunta. Lo hizo durante más tiempo del que esperaba Gromph. Tanto, de hecho, que el archimago decidió volver a sus obligaciones y comenzó a escribir en un pergamino.

—Con nosotros —respondió al fin Quenthel. Gromph la miró con curiosidad.

—¿Nosotros? ¿La Casa Baenre?

—Es posible que con toda Menzoberranzan. —Quenthel hizo un gesto impaciente con la mano—. He ordenado a Sos'Umptu y a mi hija que se encarguen de convocar a una yochlol con el propósito de obtener respuestas.

—En ese caso, querida hermana, haz el favor de explicarme... —Gromph entrelazó las manos encima de la mesa y miró a los ojos a su hermana—. ¿Por qué has interrumpido mi quehacer?

—La Plaga de los Conjuros, la Urdimbre —respondió la madre matrona, de nuevo con un gesto impaciente.

—No, ése no es el motivo —dijo el anciano archimago—. ¡Quenthel! ¡Diría que estás asustada!

—¿Cómo te atreves a hablarme así?

—¿Y por qué no habría de hacerlo, querida hermana?

Quenthel saltó de su silla, que salió despedida hacia atrás. Sus ojos encolerizados subrayaron las palabras que masticó a continuación:

—Madre Matrona.

—Sí —convino Gromph—. Madre Matrona de Menzoberranzan. —Él también se puso de pie y la contempló sin pestañear—. Nunca olvides ese detalle.

—Diría que eres tú quien...

Gromph no le dio tiempo a terminar.

—Y compórtate cómo corresponde —dijo con sobriedad.

Los ojos de Quenthel centellearon una vez más. Abrió y cerró las manos, como si se dispusiera a lanzar un hechizo, pero recobró la compostura con rapidez.

Gromph asintió y soltó una risotada.

—Si la Reina Araña está enfadada contigo y tú das muestras de flaqueza, tu destino estará sellado —le advirtió—. El Mundo Superior y el Inferior

están viviendo una época de cambios. Los planes de *Lady Lloth* apenas han comenzado a hacerse realidad y no va a tolerar debilidad alguna.

—¡Menzoberranzan florece bajo mi liderazgo!

—¿De veras?

—¡La Casa Xorlarrin se ha asentado en Gauntlgrym. La antigua Forja ha revivido y todo son beneficios para Mezoberranzan!

—¿Y la Casa de Barrison Del' Armgo? —inquirió Gromph con ironía—. ¿Contemplan ellos la marcha de Xorlarrin como un acto que cimienta la posición de la Madre Matrona Quenthel, o como una oportunidad para sus propias ambiciones aquí en la Ciudad de las Arañas? ¿Eres consciente de que tu decisión ha alejado a uno de sus rivales?

—Los Xorlarrin no están lejos, la Matrona Zeerith sigue en la ciudad —arguyó Quenthel.

—Pero ¿qué ocurrirá cuando ella también se marche y su morada quede abandonada, algo que no tardará en suceder?

—No estarán lejos.

—¿Y si la Matrona Mez'Barris Armgo le ofrece a Zeerith un acuerdo más satisfactorio que el tuyo?

Quenthel volvió a tomar asiento, meditando sobre la amenaza que eso supondría. Estuvo un buen rato sumida en sus pensamientos tras lo que se volvió hacia Gromph, que se erguía sobre ella.

—Valor, querida hermana —repuso Gromph con ligereza—. Ni siquiera conocemos el motivo del... alarido de *Lady Lloth*. Quizás no sea más que la frustración provocada por algún contratiempo que ha sufrido en el reino divino, sin consecuencia alguna para nosotros. Quizás no tenga nada que ver contigo o con la Casa Baenre o con Menzoberranzan. ¿Quién sabe en qué piensan los dioses?

Quenthel asintió, la idea era seductora.

—Ya habrán convocado a la yochlol —comentó, incorporándose una vez más y yendo hacia la puerta—. Vayamos a obtener respuestas.

—Ve tú —dijo Gromph. Él ya conocía las respuestas—. Tengo trabajo que hacer. Me quedaré en la Casa Baenre lo que queda de día y también mañana, en caso de que precises de mí.

La respuesta pareció satisfacer a la madre matrona y se marchó. Gromph

permaneció de pie hasta que ella cerró la puerta. Entonces, se sentó con un gran suspiro.

No necesitaba una criada de Lloth para obtener respuestas. Otra fuente, una más antigua que él, ya le había informado sobre la inquietud y la ira de Lloth hacia Menzoberranzan.

Quenthel no tardaría en volver a visitarle, y no iba a complacerle el viaje que tenía preparado para ella.



La voz turbia, resuelta y chirriante a la vez de la sierva de Lloth encajaba con su aspecto físico de pesadilla: una especie de sucia masa amorfa de cera a medio derretir de la que surgían una serie de tentáculos trémulos.

—Te puedes hacer más grande, pero no eres más fuerte —pronunció la yochlol, visiblemente irritada.

Sos'Umptu y Myrineyl intercambiaron miradas inquietas.

—Nuestro único deseo es complacer a la Reina Araña —replicó Sos'Umptu con la voz teñida de respeto y súplica.

—A ella le complace la fortaleza —dijo la yochlol.

La respuesta sorprendió a las sacerdotisas por carecer de cualquier referencia al «caos», sobre el que se cimentaba el poder y el dominio de *Lady Lloth*.

La masa viscosa se desplazó, estirándose y mutando conforme lo hacía. Los tentáculos se encogieron hasta convertirse en brazos y piernas; brazos y piernas drow al igual que el resto de la criatura, que acabó transformada en una hembra drow, desnuda y magnífica. Con una sonrisa burlona, la criada se acercó a Myrineyl y acarició la mejilla y el mentón de la drow con delicadeza.

—¿Temes a la Madre Matrona Quenthel? —preguntó la yochlol transformada en drow.

Myrineyl comenzó a temblar y tragó con dificultad.

—Hemos percibido que la diosa está sufriendo, o angustiada —intervino Sos'Umptu, pero la yochlol la silenció con un gesto de la mano sin apartar su penetrante mirada de Myrineyl. La mano de la criada descendió con suavidad

por el delicado mentón de Myrineyl hasta alcanzar el cuello.

Sos'Umptu tuvo la impresión de que la joven Baenre estaba a punto de ceder al pánico. A pesar de sus diferencias con Myrineyl, Sos'Umptu levantó la mano a la altura de los ojos de la joven y movió los dedos con rapidez: ¡fortaleza!

De inmediato, Myrineyl se irguió y sacudió la cabeza.

—Somos la Casa Baenre —pronunció con firmeza—. Si *Lady Lloth* nos necesita, estamos aquí para servirla. Eso es todo.

—Sin embargo, tiembles ante el contacto de una criada —dijo la yochlol—. ¿Tienes miedo? ¿O me encuentras repulsiva?

Sos'Umptu contuvo el aliento. Si Myrineyl daba una respuesta errónea, lo más probable era que la yochlol la arrastrara a la Sima del Laberinto de los Demonios donde sería atormentada para toda la eternidad.

Pero Myrineyl sonrió y, sin más dilación, se fundió en un beso apasionado con la criada.

Sos'Umptu asintió con admiración, felicitando en silencio a la joven sacerdotisa por su audacia.

Bastante más tarde, Sos'Umptu y Myrineyl caminaban juntas por los salones de la casa principal de Baenre para presentar el informe de su encuentro a la madre matrona. No habían obtenido respuestas claras de la criada, algo habitual, por otra parte.

—¿Por qué? —preguntó Myrineyl con voz suave.

No tuvo que decir más. Sos'Umptu podría haberla dejado a su suerte en la prueba con la criada y se habría desecho de ella para siempre. Todo el mundo en Menzoberranzan sabía que nada complacería más a Sos'Umptu que librarse de la hija problemática y ambiciosa de Quenthel.

—¿Creíste que era una prueba? —preguntó a su vez Sos'Umptu.

Myrineyl se detuvo y observó a la otra sacerdotisa.

—¿Pensabas que la petición de fortaleza de la criada iba dirigida a ti? —preguntó Sos'Umptu con desprecio—. ¿Es tu falta de experiencia, o sólo la necedad lo que te impulsa? Quizás sea arrogancia sin más. Sí, eso sería propio de una hija de Quenthel.

Durante largos segundos, Myrineyl no dijo nada, ni siquiera parpadeó, y Sos'Umptu supo que la joven intentaba encontrar una respuesta adecuada al

insulto que acababa de encajar.

—¿Cómo te atreves a hablar así de la madre matrona? —Fue la previsible respuesta.

—La prueba era para mí —sentenció Sos'Umptu y echó a andar a paso ligero, lo que obligó a Myrineyl a correr para alcanzarla—. Y por extensión, para toda la Casa Baenre.

Myrineyl, quien, a fin de cuentas, acababa de hacer el amor con una sucia masa amorfa de cera a medio derretir, contrajo el rostro en una mueca de perplejidad.

—¿Cuando una criada adopta la forma de una drow, limita su visión a los ojos de esa drow? —preguntó Sos'Umptu.

—¿Qué quieres decir?

—La yochlol me observaba a mí mientras estaba delante de ti, joven necia —explicó Sos'Umptu—. Vio cómo te hacía la señal de fortaleza igual que la viste tú, y ese era el propósito de la prueba. Algo va mal. La Reina Araña esta muy disgustada y exige fortaleza.

—Unidad —dijo Myrineyl con cautela.

—Unidad entre las dos nobles de la Casa Baenre menos inclinadas a tenerla.

Myrineyl la miró sorprendida.

—¿No creerías que la rivalidad entre la suma sacerdotisa de la Casa Baenre y la hija de la Madre Matrona Quenthel pasaría inadvertida? —añadió Sos'Umptu.

—Mi lugar está en Arach-Tinilith, al servicio de Minolin Fey —adujo Myrineyl con candidez.

—Pero nunca ocuparás el puesto de Minolin —comentó Sos'Umptu con malicia—, o a Ardulrae de la Casa de Melarn como Matrona de Escrituras. La madre matrona, tu madre, se guarda esos nombramientos para complacer a dos Casas que son enemigas potenciales de la Casa Baenre y con las que prefiere no bregar en estos tiempos peligrosos de la marcha de la Casa Xorlarrin. Pero estoy convencida de que estás al tanto de todo esto.

La mirada de Myrineyl había perdido su candidez. Sos'Umptu percibió cierta arrogancia en el gesto de la joven sacerdotisa.

—Unidad de inmediato —dijo Sos'Umptu, desafiando la altanería de la

otra—. La Reina Araña así lo exige.

La afirmación sonó extraña a oídos de la propia Sos'Umptu y también a los de su compañera, quien se limitó a preguntar:

—¿Por qué?

Era la pregunta clave, pero Sos'Umptu sólo pudo suspirar y encogerse de hombros a modo de respuesta. La criada no había dicho mucho, lo más relevante una frase de difícil interpretación: «La Eterna comprendería».

Habían llegado a la puerta de Quenthel. Myrineyl levantó la mano para llamar, pero la mirada de Sos'Umptu la detuvo.

—La unidad exige que cada una conozca su sitio en el orden de las cosas, joven sacerdotisa —explicó Sos'Umptu, y fue ella quien llamó, ella quien respondió al requerimiento de la madre matrona y ella quien pasó primero a los aposentos privados de Quenthel.



Gromph sonreía cuando su puerta se abrió dando paso a la Madre Matrona Quenthel.

—¡Se burla de mí! —se quejó Quenthel. Fue hacia la silla que había utilizado en su anterior visita e hizo ademán de sentarse, aunque acabó por apartarla de una patada—. La criada le ha dicho a Sos'Umptu y Myrineyl que «La Eterna comprendería». ¡La Eterna! ¡Nuestra madre lo habría comprendido, sí, pero Quenthel no entiende nada!

Gromph supo que reírse en un momento así iba a ser mal recibido, pero no fue capaz de aguantarse. La referencia a la Eterna era evidente: Yvonnell, la madre de ambos, fue conocida como Yvonnell la Eterna, la más grande de las madres matronas que haya habido en Menzoberranzan, y una que gobernó la ciudad durante más de un milenio.

—¿Te burlas de mí? —preguntó Quenthel enfurecida—. ¿Habrías hecho lo mismo ante Yvonnell?

—Jamás —respondió el anciano archimago—. Yvonnell me habría ejecutado.

—¿Y crees que Quenthel no será capaz? —El rostro de la madre matrona se contrajo en un gesto amenazante.

Gromph se puso de pie lentamente.

—No lo harás, seas capaz o no de hacerlo.

—¿Tan seguro estás?

—Lo estoy porque considero que mi hermana es una mujer prudente y sabia —respondió, mientras se acercaba a la pared izquierda de la estancia. Allí abrió un armario amplio con estanterías repletas de pergaminos, una cantidad ingente de ellos, algunos cofres, sacos y una gran caja de hierro. Agitó la mano y entonó un breve cántico con lo que formuló un conjuro menor. Un disco reluciente y flotante apareció a su lado. Se agachó para coger la caja de hierro y la colocó encima del disco.

—Si me atrevo a hacerte rabiar, es porque tengo la respuesta a tu acertijo —comentó.

—¿Ahí dentro? —preguntó, señalando a la caja.

La sonrisa de Gromph se hizo más amplia.

—He estado esperando a que llegara este día durante mucho tiempo, querida hermana —explicó el archimago.

—Madre Matrona —señaló ella.

—Que así sea. Reconozco que hace tiempo que mereces recibir el tratamiento que te corresponde.

Quenthel retrocedió un paso y se dejó caer en la silla mientras observaba al archimago.

—¿Qué sabes? ¿Por qué está enfadada la Reina Araña?

—No conozco el motivo —replicó él—. No con exactitud. Sin embargo, la mención de nuestra querida madre por parte de la criada me hace pensar que podemos averiguarlo juntos. —Soltó una breve carcajada—. O al menos, conozco los medios para que tú puedas averiguarlo; el camino por el que puedes alcanzar el conocimiento. La buena fortuna merodea por los pasillos de la Infraoscuridad justo a las afueras de Menzoberranzan. La buena fortuna y una inteligencia más antigua que Yvonne.

Quenthel lo contempló durante un buen rato.

—¿No va siendo hora de que dejes de hablar con acertijos?

Gromph cruzó la estancia hasta otro armario que se encontraba al lado de un expositor. Abrió la puerta tras la que se encontraba un espejo que iba del techo al suelo. El archimago cerró los ojos y formuló otro conjuro, más largo

e intrincado que el anterior. El reflejo de Gromph en el espejo, junto con el de la estancia, se oscureció hasta desaparecer.

—Ven —pidió Gromph. Miró hacia atrás y le tendió la mano a su hermana. El disco con la caja de hierro encima flotó hasta colocarse al lado de Gromph.

—¿Contigo?

—Eso es.

—¿Adónde vamos? —preguntó Quenthel, aunque acabó por coger la mano que le tendía.

—Te lo acabo de decir —dijo él, y dio un paso hacia el interior del espejo junto a Quenthel. El disco flotante les siguió. Bastó una orden de Gromph para que el conjunto de disco y caja comenzara a brillar iluminando lo que se reveló como un túnel de la Infraoscuridad.

—¿Ya no estamos en la ciudad? —quiso saber la sacerdotisa con inquietud. En su calidad de portavoz principal de *Lady Lloth* en Menzoberranzan, a Quenthel no le estaba permitido emprender ese tipo de incursiones sin contar con una numerosa escolta de soldados y guardias.

—Estás a salvo, Madre Matrona —repuso Gromph. El empleo del título obtuvo el efecto deseado y Quenthel se sintió más tranquila.

—La casualidad me condujo a descubrir la presencia de un viejo amigo aquí dentro, o quizás sea mejor considerarlo un conocido —explicó Gromph—. Aunque ahora soy consciente de que no fue tanto la casualidad como la inspiración divina.

—Sigues hablando con acertijos.

—Para mí también es un enigma —mintió. Fue Lloth quien le reveló los secretos de aquel lugar y su propósito al hacerlo—. Yo no soy la madre matrona y nuestro amigo no me cuenta demasiado.

Quenthel hizo intención de responder, pero se detuvo cuando Gromph señaló con una varita hacia la oscuridad de un pasillo lateral; su magia conjuró una pequeña luz a lo lejos que iluminó la entrada a una cueva cubierta por una cortina de abalorios.

El archimago echó a andar hacia la cueva, con la madre matrona y el disco flotante detrás.

Quenthel se detuvo en seco cuando una mano con tres dedos abrió la

cortina dando paso a un bípedo de aspecto repulsivo. En su cabeza bulbosa se agitaba un mar de tentáculos.

—¡Un ilícido! —boqueó Quenthel.

—Un viejo amigo —repuso Gromph.

Quenthel se armó de valor y observó a la criatura que avanzaba hacia ellos. Gromph disfrutaba con la reacción asqueada de su hermana. Los azotamientos eran criaturas horribles, pero esta era aún más repugnante a causa de las heridas que había sufrido; entre ellas, una en la cabeza bulbosa semejante a un cerebro desnudo, de la que pendía un jirón que le aleteaba sobre el hombro izquierdo.

—Methil —susurro Quenthel, y luego en voz más alta—: ¡Methil El-Viddenvelp!

—¡Te acuerdas! —dijo Gromph con alegría.

Claro que se acordaba. ¿Acaso podía alguno de los que habían servido en la Casa Baenre bajo el mandato de la Madre Matrona Yvonnell olvidar a esa criatura? Methil había sido el consejero secreto de la Madre Matrona Yvonnell, su duvall, nombre que dio la drow al puesto ocupado por el ilícido. Sus habilidades para leer la mente sólo eran compartidas por los psionicistas drow, cuyo número se había reducido drásticamente desde que la Madre Matrona Yvonnell había destruido la Casa Oblodra al arrojarla a la Grieta de la Garra durante la Era de los Trastornos. Methil El-Viddenvelp había sido de gran ayuda para la Madre Matrona Yvonnell al proporcionarle información sobre los deseos, mentiras y angustias tanto de aliados, como de enemigos.

—Pero fue dado por muerto durante el ataque a Mithril Hall —susurró Quenthel.

—También lo creyeron de ti —le recordó Gromph—, y en ambos casos se equivocaban. Nuestro amigo aquí presente no murió gracias a nuestro herma... gracias a los esfuerzos de Bregan D'aerthe.

—Kimmuriel —concluyó Quenthel. Gromph se congratuló por haber enmendado su desliz a tiempo y de que su hermana creyera que había sido Kimmuriel Oblodra, uno de los escasos supervivientes de la Casa caída, quien salvó a Methil. Kimmuriel era un psionista de reconocido talento, al que se vinculaba con los ilícidos, y también uno de los jefes de la banda mercenaria por lo que la conclusión de Quenthel era lógica.

En realidad, Kimmuriel ni siquiera colaboró en los esfuerzos que había hecho Jarlaxle, hermano de ambos, para salvar la vida del ilícido herido. Pero eso era algo que Quenthel no tenía por qué saber, ni el hecho de que Jarlaxle estaba emparentado con ellos.

—¿Cuánto tiempo hace que sabes de la existencia del azotamentes? —preguntó Quenthel en tono suspicaz.

Gromph la miró como si no comprendiera la pregunta.

—El mismo tiempo que tú...

—Me refiero aquí. ¿Cuánto tiempo hace que sabes que se encuentra en este lugar? —aclaró la madre matrona.

—Muchos meses —respondió Gromph. Aunque ahora que lo pensaba, fue consciente de que eran años, más que meses.

—¿Y no se te pasó por la cabeza informarme de ello?

Gromph volvió a mirarla como si no comprendiera la pregunta.

—¿Es que estás pensando en servirte de Methil como lo hizo Yvonnell? —Antes de que Quenthel pudiera replicar, se apresuró a añadir—: ¡No puedes! La criatura está muy dañada, te lo aseguro. Sólo te ocasionará pesar si la tomas a tu servicio.

Quenthel levantó una mano hacia el ilícido, que se había acercado demasiado a ella. Murmuró un conjuro imperativo.

—¡Alto!

En otras circunstancias, un hechizo así no habría tenido efecto alguno en una criatura con las capacidades del ilícido, pero cuando era la Madre Matrona Quenthel quien lo pronunciaba, su fuerza era mucho más contundente. Y también había que tener en cuenta la capacidad mental disminuida de Methil El-Viddenvelp. Todo sumado, hizo que el ilícido se detuviera en seco.

—¿Cuál es el propósito de nuestra presencia aquí, entonces? —preguntó Quenthel.

—Porque «Yvonnell comprendería» —replicó él, y se volvió hacia la caja de hierro sobre el disco flotante. Hizo un gesto con la mano y la tapa se abrió—. Observa.

Quenthel boqueó asombrada cuando se asomó a la caja, en el interior descubrió una cabeza mustia y hendida por la mitad, que alguien había vuelto

a coser. Reconoció a quién había pertenecido la cabeza ¡A su madre muerta hacía mucho!

—¿Qué es esto? —Retrocedió, horrorizada—. ¿Cómo te atreves a cometer tal blasfemia?

—Me he limitado a conservarla.

—¿Cómo conseguiste hacerte con eso... ella? ¿Cómo?

—Bregan D'aerthe, claro está. Los mismos que salvaron a Methil.

—¡Esto es inadmisibile!

—¿Te refieres a resucitar a Yvonne? —No dejó de advertir el temblor en la voz de ella. Tenía motivos para estar asustada, resucitar a la antigua madre matrona supondría un enorme contratiempo para la actual.

Gromph negó con la cabeza.

—El tiempo de nuestra querida madre ya pasó. La magia que la mantuvo con vida durante tantos siglos se ha desvanecido. Si intentáramos hacerla volver, se consumiría para morir una vez más.

—Entonces, ¿para que tienes... eso? —Quenthel señaló con el dedo la caja. Incluso reunió valor para acercarse a contemplar de nuevo el horror de su interior.

—Al principio, fue por simple curiosidad —explicó Gromph—. Sé que no te agrada mi colección de rarezas.

—Esto supera hasta tu peculiar inclinación por lo morboso.

El archimago se encogió de hombros y sonrió.

—Es posible que tengas razón, pero... —Hizo una pausa y señaló con el mentón a espaldas de su hermana. Quenthel se volvió para comprobar que el ilícido se había sumido en un estado de gran agitación, temblaba y daba saltitos de un lado para otro; la baba le cubría la pechera de su túnica blanca.

—¡Explícate! —exigió Quenthel a su hermano—. ¿Qué clase de aberración...?

—Todo parece indicar que no es únicamente la cabeza de nuestra madre lo que he preservado —comentó Gromph—. Tuve ocasión de aprender de Kimmuriel Oblodra de Bregan D'aerthe algo que él aprendió a su vez de los ilícidos, y es que la mente está repleta de patrones, diminutas conexiones que conservan los recuerdos. —Mientras hablaba, agitó una mano y el disco flotó hacia Methil, cuyos tentáculos oscilaban frenéticos.

—¡No te atreverás! —exclamó la madre matrona.

—Ya lo he hecho en varias ocasiones —adujo Gromph—. En tu beneficio, si no me equivoco.

Quenthel le dirigió una mirada enfurecida.

—La Reina Araña está al corriente. Así me lo comunicó la Señora de Arach-Tinilith, con quien he hablado sobre el tema.

Los ojos de Quenthel llamearon coléricos y su mano estaba a punto de esgrimir el temido látigo, pero las cinco serpientes chillaron en su mente para que se detuviera. Temblando de ira al conocer la identidad de quien conspiraba con su hermano, la madre matrona intentó recuperar la compostura.

—¿Has confiado en Minolin Fey por encima de mí? —musitó entre dientes.

—Por orden de Lloth —fue la lapidaria respuesta.

Quenthel exclamó contrariada. Y a continuación, emitió un gemido al contemplar al ilícido inclinándose sobre la caja de hierro. Los tentáculos de la criatura se introdujeron en el interior hasta alcanzar el interior del cráneo de la Madre Matrona Yvonnell Baenre.

—No desvelé detalle alguno a la querida Minolin, como es lógico —prosiguió Gromph—. Sólo le ofrecí un esbozo de la situación.

—¿Has sido capaz de anteponer a la Casa Fey-Branche a la Casa Baenre?

—Me limité a confiar en una poderosa Señora de Arach-Tinilith en un tema de la máxima prioridad para la Reina Araña. Minolin Fey comprende que cualquier traición por su parte, supone traicionar a la misma Lloth y no a la Casa Baenre. Tienes que entender, Madre Matrona, que la Reina Araña no está enojada conmigo. De hecho, la respuesta que ofreció la criada a Sos'Umptu y Myrineyl me indica que *Lady* Lloth está al tanto de todo este asunto y que lo aprueba; es más, diría que fue ella quien lo planeó. Al fin y al cabo, querida hermana, todo esto es culpa tuya.

La ira llameó en los ojos de Quenthel.

—Minolin Fey es débil —dijo la sacerdotisa—. Una necia superlativa, demasiado estúpida para abarcar su propia ignorancia.

—Acepta la verdad que hay en mi acusación —replicó Gromph sin alterarse—. ¿Cómo valoras tu actuación en calidad de Madre Matrona de

Menzoberranzan?

—¿Quién te crees que eres para preguntarme algo así?

—Soy el archimago. Soy tu hermano. Soy tu aliado.

—¡La ciudad florece! —arguyó ella—. ¡Nos hemos expandido hasta Gauntlgrym gracias a mi buen hacer!

—¿Intentas convencerme a mí o a ti misma? —preguntó Gromph con malicia, pues ambos conocían la verdad. Desde el final de la Plaga de los Conjuros, se habían sucedido hechos de una enorme relevancia a su alrededor, hechos en los que participaba la mismísima *Lady Lloth* desde su reino de magia arcana. Y en esa vorágine de acontecimientos, los habitantes de Menzoberranzan habían sido meros espectadores.

Por otra parte, aunque a simple vista parecía que el dominio de la Casa Baenre sobre la ciudad era firme, los nobles Baenre sabían que no era así. La partida de la Casa Xorlarrin, la Tercera Casa de la ciudad y poseedora de uno de los poderes arcanos más grandes, conllevaba el peligro de que se produjeran revueltas en Menzoberranzan. La Matrona Mez'Barris Armgo de la Casa Barrison, rival de Baenre, lo vería como una oportunidad para ascender de rango, y todos sabían que envidiaban el puesto ejercido en el pasado por Yvonne y ahora por Quenthel.

Gromph conocía el peligro y, en el fondo, Quenthel también. Menzoberranzan estaba al borde de una guerra civil.

—Nuestro amigo está preparado para ti —anunció Gromph.

Quenthel lo miró con perplejidad hasta que comprendió a que se refería. Se dio la vuelta con temor, para encarar al ilícido que se encontraba justo detrás de ella. Quenthel se apresuró a dar un paso atrás, al menos hizo el amago, pero Gromph se anticipó y la inmovilizó con un conjuro de contención. Una magia inofensiva para una Madre Matrona de Menzoberranzan, salvo que *Lady Lloth* permitiera lo contrario. ¡Quenthel advirtió, horrorizada, que no podía moverse!

Inmóvil, luchó contra la magia con todas sus fuerzas, asqueada cuando los tentáculos de Methil El-Viddenvelp tantearon su delicada piel, su cuello, su rostro hasta introducirse en sus fosas nasales.

Su rostro se contrajo en una mueca de indignación, rabia y una profunda ira que Gromph jamás había presenciado en su hermana. Si era capaz de

romper el conjuro, se abalanzaría sobre él física y mágicamente para aniquilarlo. Lo golpearía con su látigo de cinco cabezas de serpiente, inculcando su veneno letal, abriéndose paso con los colmillos hasta darse un festín con sus entrañas.

¡Si pudiera romper el conjuro!

Pero no pudo. *Lady Lloth* había permitido que Quenthel fuera aleccionada de la manera más dolorosa y extrema posible. Gromph confiaba que cuando todo hubiera terminado, Quenthel se mostraría más agradecida que agraviada.

Por el momento, sin embargo, estaba asistiendo a una violación al nivel más íntimo acompañada de un dolor indescriptible y una rabia sin igual.

¡Cómo chillaba! Aterrorizada y padeciendo el dolor más puro y exquisito conforme el ilícido se abría camino. Los alaridos agonizantes de Quenthel resonaron con fuerza a través de los pasillos de la Infraoscuridad.

CAPÍTULO 2



SOBRE HOMBRES Y MONSTRUOS

—¿**N**o sientes curiosidad por conocer su decisión? —preguntó Wulfgar a Regis.

Los dos estaban sentados en el porche de la pequeña casa de Regis al atardecer de un espléndido día primaveral.

Habían regresado el día anterior del Hito de Kelvin y los dos contemplaban las aguas del gran lago Maer Dualdon donde los últimos rayos solares hacían brillar las aguas. Los compañeros fumaban en sendas pipas las excelentes hojas que Regis había traído de su último viaje a Puente Jabateskyr.

Regis hizo un gesto de indiferencia ante la pregunta y exhaló un anillo de humo. Lo contempló mientras flotaba con lentitud llevado por la suave brisa del sur. No le preocupaba en exceso el destino que decidieran Drizzt, Bruenor y Catti-brie, porque su mente estaba puesta en el camino recorrido y no en el que tenía por delante. En sus días con los Ponis Risueños y, sobre todo, las

memorables jornadas con Donnola y los demás en Morada Topolino.

—¿Qué te hizo cambiar de opinión? —preguntó, interrumpiendo a Wulfgar cuando el gigantesco bárbaro se disponía a seguir hablando. Se volvió hacia su enorme amigo y advirtió por su expresión que la pregunta había tocado un tema delicado. No insistió.

—¿Cómo te puede gustar esto? —preguntó a su vez Wulfgar, y sostuvo la pipa en alto contemplando la cazoleta humeante con incredulidad.

El halfling soltó una carcajada y exhaló un segundo anillo y luego otro más pequeño que pasó a través del más grande.

—Es una forma de pasar el rato. Me relaja y me entretengo recordando los tiempos pasados o no pienso en nada, depende de mi estado de ánimo. Disfruto el momento. —Señaló más allá del lago, hacia el oeste, donde una esbelta formación de nubes desplegaba una gama de colores anaranjados por encima del sol que descendía más allá del horizonte.

—Disfruto el presente; estar aquí —sentenció Regis.

Wulfgar asintió y, aunque hizo un gesto de desagrado, se dispuso a probar de nuevo la pipa. Se la colocó entre los labios e inhaló con cautela.

—Podrías emplear ese exquisito cuerno de plata para guardar la hoja —sugirió el halfling—. Podría hacerte un tapón y una funda.

Wulfgar sonrió con ironía.

—No, lo emplearé para lo que es —sentenció con solemnidad.

—¿Tan importante es? —quiso saber Regis.

—Es más que un cuerno.

—¿De veras? Cuéntame.

—Volví a la guarida de Muerte de Hielo —dijo Wulfgar. El comentario provocó que Regis inspirara con fuerza y la bocanada de humo le hizo boquear.

—Quedan muchos tesoros por descubrir —añadió Wulfgar—, y también muchos enemigos a los que combatir.

—¿El dragón? —soltó Regis entre roses—. ¿Volviste a la guarida del dragón?

—El dragón muerto hace mucho, sí.

—¿Y encontraste eso? —preguntó el halfling, señalando al cuerno.

Wulfgar lo sostuvo en alto y fue entonces cuando Regis advirtió lo

hermoso que era. Era un cuerno sencillo, de forma similar al que uno podría obtener de un toro, pero estaba hecho de plata a la que arrancaba destellos la luz vespertina; una delgada banda marrón grisácea rodeaba la parte central. Esa banda, hecha de auténtico cuerno, brillaba con más fuerza que la plata gracias a los diamantes blancos engarzados en ella. No era un instrumento elaborado por un simple artesano, y desde luego no era obra de los bárbaros de la tundra. «Parece hecho por elfos, o enanos, o por ambos», pensó Regis.

—Él me encontró a mí —corrigió Wulfgar—. Y fue en un momento de gran necesidad, con trolls del hielo acosándome.

—¿Lo utilizaste para pedir ayuda?

—Soplé el cuerno con la esperanza de que detendría momentáneamente a mis enemigos, o simplemente porque era más contundente que gritar a causa de la frustración; porque lo cierto es que pensé que mi camino había llegado a su fin y que no viviría para ver a mis amigos de nuevo en el Hito de Kelvin. Pero sí, recibí ayuda desde Descanso del Guerrero.

Regis miró a su compañero con incredulidad. Era la primera vez que oía algo así.

—¿Espectros?

—Guerreros —dijo Wulfgar—. Temerarios, salvajes. Surgieron de la niebla y retornaban a la nada cuando eran abatidos. Todos excepto uno, que sobrevivió. Se negó a hablar conmigo; ninguno de ellos pronunció una palabra. Al cabo, él también se desvaneció.

—¿Has vuelto a soplar el cuerno? —preguntó Regis, jadeante.

—La magia tiene sus limitaciones. La mayor parte del tiempo es un simple cuerno, pero averigüé que una vez cada siete días se convierte en algo más.

—¿Es entonces cuando puedes solicitar la ayuda de tus amigos?

Wulfgar asintió y aspiró de nuevo de la pipa.

—¿Cuántos?

El bárbaro se encogió de hombros.

—A veces, unos pocos; en una ocasión, acudieron diez nada más. Es posible que un día convoque a un ejército, pero en ese caso contaré con ellos durante una hora.

Regis llevó una mano a su daga de serpientes vivientes y comprendió a

qué se refería su amigo.

—Entonces, ¿por qué cambiaste opinión? —se animó a preguntar otra vez—. Estabas decidido a entrar en el estanque de Iruladoon la última vez que nos vimos, te negabas a vivir como un mortal de nuevo.

—¿Recuerdas la primera vez que me encontré con Bruenor? —preguntó Wulfgar entre toses provocadas por el humo.

Regis asintió. ¿Cómo iba a olvidar la Batalla del Hito de Kelvin?

—Yo apenas era un hombre, poco más que un niño, en realidad —relató Wulfgar—. Mi gente había declarado la guerra a las poblaciones y a los enanos. No era una guerra provocada por Bruenor y su gente, pero sí una que tenían que padecer. Así que ahí estaba yo, rebosante de orgullo y ferocidad, y portando el estandarte de batalla de mi tribu, cuando me encontré cara a cara con este enano de barbas rojas e hice lo que cualquier guerrero Alce haría, lo que se espera de un auténtico discípulo de Tempus.

—Le atacaste —dijo Regis, y se rio, antes de imitar la forma de hablar del enano—: ¡Sí, le arreaste en la cabezota, tonto! ¿Nadie te enseñó a no cascarle a un enano en la cabeza?

—Aprendí a la fuerza —reconoció Wulfgar—. El cráneo de Bruenor Battlehammer es tan grueso que fue como si le pegara con una manta mojada. ¡Me abatió sin esfuerzo! ¡Me derribó como a un saco y ése debería haber sido mi fin!

—Es obvio que no te mató. ¿Es ése el motivo por el que elegiste abandonar la linde del bosque en lugar de acudir al estanque? —Regis vaciló al hacer la pregunta, porque intuía que los motivos de su compañero eran en realidad otros.

—No me mató. Pero hay más, tampoco permitió que los otros enanos me mataran. Tenían todo el derecho a hacerlo. Me lo había buscado. Ningún juez en ninguna ciudad de toda Faerun habría hallado delito en Bruenor o sus gentes si hubieran acabado con mi vida. Tampoco obtenían ganancia alguna dejándome con vida.

Regis sostenía la pipa en la mano, sin llevársela a los labios, mientras contemplaba a su gigantesco amigo. Le había cogido por sorpresa el tono reverente de la voz de Wulfgar; más aún, también detectó ternura y regocijo y no menos sorprendente era la expresión de serenidad en su rostro. El

hombretón contemplaba el lago con la misma tranquilidad con la que lo había hecho Regis. Tenía la pipa en la boca y Regis pensó que no le quedaba nada mal.

—No me mató —repitió Wulfgar. A Regis le dio la impresión de que hablaba consigo mismo ahora, y que recordaba el dilema que se le presentó cuando estuvo en las aguas del estanque en Iruladoon—. Me acogió. Me dio la vida, un hogar y, junto a vosotros y los enanos del clan Battlehammer, encontré una familia. Todo lo que conseguí tras esa batalla, se lo debo a Bruenor. También volver al lado de mi gente y a los brazos de la mujer a la que amo y los hijos que tuve la oportunidad de sostener en mis brazos... —Hizo una pausa y ofreció una amplia sonrisa a Regis, los dientes blancos le sobresalían entre la barba amarilla—. ¡Y nietos! —Añadió con entusiasmo.

—¿Ya no te queda nadie? —preguntó Regis con voz grave.

Wulfgar asintió y volvió la mirada hacia el lago. Sin embargo, no había angustia ni tristeza en su gesto, sólo resignación.

—Estarán en Descanso del Guerrero, espero. Y si es así, me encontraré con ellos en ese lugar cuando llegue mi hora, cuando el camino me lleve desde la tumba a sus salones. ¿Qué son unas décadas frente a la promesa de una eternidad celestial?

—¿Si es así? —repitió Regis. Todos habían muerto en una ocasión y el poder de la diosa les devolvió la vida. ¿Es que alguno de ellos podía cuestionar la existencia de la vida en el más allá?

Observó a Wulfgar con atención. El gigante se encogió de hombros antes de responder.

—Ignoro qué hay más allá de la cueva bajo las aguas del estanque, igual que ignoraba la existencia de la vida tras la muerte antes de mi viaje a ese extraño bosque.

—Sin embargo, perdiste la vida y llegaste hasta allí gracias al poder de la diosa.

—Es posible.

Regis le dirigió una mirada de incredulidad.

—¿Quién sabe lo que ocurrió de verdad? —prosiguió Wulfgar—. ¿Y si todo fuera obra de un mago? ¿Una artimaña para que actuemos conforme a sus designios?

—¡No hablas en serio!

Wulfgar rio, aspiró de la pipa con fuerza y casi logró hacer un anillo de humo sin soltar más que una pequeña tos.

—Tampoco tiene mayor importancia —comentó de forma ausente—. Fue precisamente cuando llegué a la conclusión de que no podía saber qué había más allá de la cueva bajo las aguas del estanque cuando... —Hizo una nueva pausa, como si no encontrara las palabras para decir lo que pensaba. Regis tuvo la sensación de que su amigo no era capaz de expresar lo que sentía en su interior.

—Mi destino, cuando haya muerto de una vez por todas, está en manos de los dioses —continuó Wulfgar—. Aceptarlo hizo que dejara de cuestionarme qué espera Tempus de mí.

—Y que te planteases qué es lo mejor para ti —concluyó Regis.

Wulfgar le dedicó una nueva sonrisa.

—Habría sido un desagradecido, un amigo despreciable, si hubiera tomado la decisión de sumergirme en el estanque.

—No te lo habríamos reprochado.

Wulfgar asintió, sabía que las palabras de su amigo eran ciertas.

—Lo que confirma que he hecho lo correcto al volver —dijo antes de intentar un nuevo anillo de humo, esta vez con más éxito.

Regis se apresuró a hacer uno más pequeño que atravesó el de su amigo.



—No iba a venir —reconoció Bruenor ante Catti-brie y Drizzt. Catti-brie estaba sentado al lado de la cama del drow, en la que Drizzt descansaba medio tumbado, aún convaleciente de sus heridas. El enano sacudió la cabeza, lo que hizo temblar la barba que volvía a crecer con fuerza, y recorrió el cuarto con impaciencia, como si estuviera encerrado en una jaula.

La declaración no sorprendió a Drizzt, aunque comprobó por su gesto, que a Catti-brie sí.

—¡Reginald Escudoredondo, Capitán de la Guardia del Rey Emerus en persona, a vuestro servicio! —Remató su declaración con una reverencia.

—Es una historia increíble —dijo Drizzt. Sacudió la cabeza mientras

recordaba las aventuras que le habían relatado sus cuatro amigos durante los últimos días. Las andanzas de Regis destacaban por encima de las del resto, y si la mitad de lo que el halfling afirmaba era cierto, entonces su nueva vida había sido realmente apasionante—. Tú, todos vosotros, habéis vuelto como hijos de otras personas, pero con los recuerdos intactos de vuestra vida anterior. Me cuesta creerlo, aunque no dudo de vuestra palabra.

—Casi me hizo perder la chaveta. ¡Vaya, hasta me arrojó en brazos de la bebida! —exclamó Bruenor y guiñó un ojo de forma cómica.

—El rey Emerus —dijo Drizzt, pensativo—. ¿De la Ciudadela Felbarr?

—El mismo.

—¿Y qué tal le van las cosas al buen rey?

—Anda la gente agitada por esas tierras, tierras que apestan a orco.

—Y ése es el motivo por el que has estado a punto de no acudir a nuestro encuentro e incumplir tu compromiso con Mielikki —dedujo Catti-brie. Drizzt observó que seguía contrariada, incluso enfadada, por las palabras de Bruenor.

Bruenor hizo el amago de contestar, pero apretó los labios y a Drizzt le pareció que sopesaba lo que iba a decir. Actitud poco habitual en el enano.

—Has dicho que... —insistió Catti-brie.

Bruenor la hizo callar con un gesto de la mano.

—Vengo a luchar por mi amigo. Vamos a luchar y acabemos con esto de una vez por todas. —Contempló a Catti-brie como si aguardara su orden para emprender la caza de inmediato.

—¿Qué lucha? —quiso saber Drizzt.

—¿Quién sabe? —respondió Catti-brie, aunque se dirigía a Bruenor en lugar de a Drizzt—. Hemos hecho lo que la diosa nos ordenó. Si hubiéramos actuado de otra manera...

—Yo habría muerto en el Hito de Kelvin esa noche —la interrumpió Drizzt. Cogió a Catti-brie de la mano y la miró a los ojos. Fue ella quien le contó que sus heridas le habrían costado la vida, si esa noche la diosa Mielikki no los hubiera conducido a ella y a los demás hasta el lugar de la lucha.

—¡En ese caso no queda nada por hacer y yo tengo un camino que recorrer! —afirmó Bruenor.

—¿Nos dejas? —preguntó Drizzt.

—Oh, nada de eso; vosotros venís conmigo —replicó el enano—. Tengo que arreglar algo, algo que tenéis que arreglar conmigo.

—¿Muchas-Flechas?

—Justo.

—No hay guerra —dijo Drizzt en voz baja, mientras negaba con la cabeza—. Eso es bueno.

—La habrá —arguyó Bruenor—. Y pronto, a no ser que haya empezado ya. ¡No te quepa duda! En mis días con Felbarr, ahí en Mithril Hall...

—¿Volviste a Mithril Hall? —irrumperon los dos al unísono.

Bruenor se detuvo y tomó aire con fuerza.

—Vaya que sí. Pero ahora soy Reginald Escudoredondo, el Pequeño Erre Erre, como me llaman los chicos de Emerus. Pasé buena parte del 79 allí, y no exagero, habrá guerra pronto en la Marca Argétea, si es que no ha estallado ya.

—Eso no lo sabes —insistió Drizzt—. Se consiguió evitarla en el pasado, puede ocurrir de nuevo.

—¡No! —gritó Bruenor—. ¡Nunca más! ¡Me equivoqué al firmar ese maldito tratado! ¡Sólo sirvió para retrasar lo inevitable!

—No teníamos elección.

—¡Sí que la teníamos! —bramó Bruenor, cada vez más alterado—. ¡Debí partirle el cráneo con mi hacha al apestoso de Obould y acabar de una vez por todas! Y Mithril Hall... Vale, pero debimos mantenernos firmes.

—¡Los demás reinos nos negaron su ayuda! —le recordó Drizzt.

—¡Firmes! —gritó Bruenor y dio otro pisotón con su bota—. ¡Y habrían acudido al final, no te quepa duda! ¡Habríamos liquidado a Obould y sus asquerosos orcos!

—Con miles de bajas en ambos lados.

—¡No hay vergüenza en morir cuando estás matando orcos!

En ese momento, se abrió la puerta dando paso a Regis y Wulfgar. Por su expresión, esperaban encontrarse con una pelea.

—Corriste un riesgo —dijo Drizzt. Intentaba hablar con tranquilidad sin mucho éxito—. Uno que puede marcar un hito en las relaciones entre las razas y los orcos en todos los reinos, si se mantiene la paz.

—Pues que no busqué eso.

—¿Prefieres la guerra? —preguntó Drizzt. Buscó el apoyo de Catti-brie, pero comprobó con asombro, que el reproche en la mirada de ella iba dirigido a él, no a Bruenor—. El rey Obould nos ofreció una alternativa —insistió, a pesar de todo—. No le habríamos derrotado, ni siquiera contando con el apoyo de los reinos de la Marca Argénteo, algo que no tuvimos. La paz se mantiene y es buena para todos.

—He estado allí —farfulló Bruenor—. No hay tanta paz como crees.

—Pero tampoco hay guerra. ¿Cuántos han nacido y cuántos han disfrutado de una vida en paz, en lugar de sufrir una existencia miserable o la muerte ante el paso de los ejércitos?

—¿Y cuántos sufrirán el peso de sus botas ahora, porque no arrojamos a Obould de vuelta a su agujero hace cien años? —atacó Bruenor.

—La paz duradera es complicada —admitió Drizzt—. Pero valió la pena intentarlo.

—¡No! —El grito de Catti-brie tomó por sorpresa a los compañeros—. No —repitió la mujer, con más suavidad, pero la misma firmeza. Negó con la cabeza para subrayar su oposición—. Fue una pantomima para crédulos, una esperanza con la que negamos la dura realidad.

—Tú estabas allí —le recordó Drizzt—. En el estrado del Barranco de Garumn junto a los demás, cuando Bruenor firmó el tratado.

—Quería cazar a Obould, contigo y con Regis y Bruenor —replicó Catti-brie—. Matarlo, no compartir mi mesa con él.

—Pero al final aceptaste los términos del tratado.

—Me equivoqué —declaró con sencillez—. Y tú, mi amor, fuiste el más equivocado de todos.

Hubo un largo rato de silencio en la estancia. Los compañeros le daban vueltas a las sorprendentes declaraciones y acusaciones de la mujer. Drizzt le dirigió una mirada llena de reproches, como si ella acabara de atravesarle el corazón y el alma de un flechazo, pero la mujer no se achantó.

—Al parecer, me perdí un tiempo repleto de emoción —dijo al fin Wulfgar, que en su día abandonó a sus amigos y Mithril Hall antes de la firma del Tratado del Barranco de Garumn. Soltó una carcajada breve, intentando romper la tensión, pero fracasó.

—Aconsejé a Bruenor con la mejor intención —comentó Drizzt en voz baja.

—Era un buen plan —intervino Regis, aunque nadie pareció oírle.

—No habría firmado el maldito papelajo si mi corazón no estuviera contigo —dijo Bruenor.

—Las buenas intenciones suelen ofrecer malos consejos —señaló Catti-brie.

—¿Nos has arrastrado de vuelta al mundo de los vivos para reprendernos por una decisión que se tomó hace un siglo? —preguntó Regis, encarándose con Catti-brie.

Catti-brie lo contempló con perplejidad, aunque enseguida dibujó una sonrisa en su hermoso rostro.

—Fue una equivocación y grave —respondió ella—. Tenemos que tomar conciencia del error que cometimos, porque nos aguardan momentos semejantes en el futuro, y habrá que volver a tomar decisiones de vital importancia.

—Y podemos equivocarnos de nuevo, quieres decir —apuntó Bruenor, que se encontraba en un estado de gran agitación.

—Sí —afirmó Catti-brie sin la menor vacilación, ni en su voz ni en la firmeza de su postura.

—Pareces tú muy segura de ti misma, niña —advirtió Bruenor.

—Son orcos —sentenció ella y su tono se tiñó de despecho y agresividad—. Debimos matarlos. A todos. Sin dejar ni uno.

—¿También a sus mujeres? —preguntó Drizzt.

—¡A por sus bebés! —dijo Catti-brie a modo de respuesta, imitando el acento de los enanos al citar su despiadado grito de guerra. Lo utilizaban cuando conseguían romper las defensas de una fortaleza goblin o de gigantes. Era una broma entre enanos más que otra cosa, un motivo para entrechocar sus jarras a la hora del brindis. Pero en los labios de Catti-brie sonó amenazante.

Drizzt compuso un gesto de contrariedad.

—¿Y serías tú quien blandiera la hoja...?

—Sí —lo interrumpió ella. Los otros cuatro sintieron un escalofrío ante el aplomo de la afirmación.

Drizzt fue incapaz de apartar su mirada incrédula de la mujer ante él, de repente tan alta, hermosa y amenazante con su túnica blanca y el chal negro. Sintió que Regis lo observaba aguardando una respuesta, pero no pudo mantener la mirada del halfling, porque no tenía respuestas. De los presentes, ¡nadie se sentía tan confundido como él!

—¿Qué pasa aquí? —preguntó Regis con suavidad.

—El lastre que llevas sobre los hombros nubla tu buen juicio —le dijo Catti-brie a Drizzt—. Esperas que los demás sean como tú, incluso orcos y goblins. —Negó con la cabeza—. Pero eso es imposible, salvo raras excepciones.

—Muy segura estás de ti misma, niña —repitió Bruenor.

La carcajada de Wulfgar cogió a todos por sorpresa. Se volvieron hacia el gigante, expectantes.

—Se lo dijo Mielikki —afirmó, y señaló a Catti-brie, quien volvió a centrar la atención.

La aludida mantuvo el gesto impasible, mientras asentía confirmando la declaración de Wulfgar.

—Los goblinoides no son como el resto de razas en el mundo —declaró Catti-brie—. No se parecen a los humanos, halflings, elfos, enanos, gnomos... ni siquiera a los drow. Ése es tu error, amor mío. Ése es el error que todos cometimos el día que acordamos firmar el Tratado del Barranco de Garumn. Esperábamos que los orcos compartiesen nuestra visión del mundo. Cometimos un error, quizás porque necesitábamos creer, o porque tampoco teníamos mucha elección, pero, en cualquier caso, nos equivocamos. Eso es lo que Mielikki me ha enseñado.

Drizzt negó con la cabeza, aunque el gesto expresaba más perplejidad que desavenencia.

—Son malvados —sentenció Catti-brie.

—¿Conoces a mi gente? —preguntó Drizzt con ironía.

—Existe una gran diferencia —respondió Catti-brie de inmediato, como si esperara la pregunta—. Tu gente, la mayor parte, crece a la sombra de una diosa demoníaca que domina vuestra cultura y os conduce, con frecuencia, al mal. Sin embargo, a pesar de que sus actos son habitualmente perversos, los drow siguen contando con libre albedrío, aunque reconozco que sus

administraciones manipulan la libertad de elección de su gente para que acate las exigencias de la Diosa Araña. Los goblinoides y los humanoides gigantes son distintos en ese aspecto.

—Un guardabosques como tú tendría que saber estas cosas —dijo Bruenor. Cuando se volvieron hacia él, el enano hizo un gesto de indiferencia y se rio—. ¿No te entrenan para eso, elfo? —preguntó a Drizzt.

El aludido se dirigió a Catti-brie.

—Conozco a un goblin que podría rebatir tu argumento.

—Hablas de Nojheim. Me acuerdo de tu relato.

—¿Me equivoqué con él?

—Es posible que haya excepciones —replicó Catti-brie—. Pero si las hay, constituyen una anomalía dentro de su raza. También es posible que su sangre no fuera enteramente goblin; estoy segura de que hay casos de orcos mestizos bondadosos, es posible que hasta existan comunidades enteras que conviven en paz.

—Pero según tú, ¿es imposible en el caso de los goblinoides? —preguntó Drizzt.

—Exacto.

—¿Tenemos que aceptar que todos ellos, orcos, goblins, gnolls y kobolds son malvados? —La voz de Drizzt estaba teñida de escepticismo y decepción—. ¿Debemos ser despiadados con ellos y masacrarlos sin previo aviso?

—Sí.

—Me recuerdas a las madres matronas de Menzoberranzan cuando hablan de otras razas —se enfadó él.

Catti-brie mantuvo su expresión decidida a pesar del comentario.

—Si Bruenor hablase así sobre... digamos Nesmé, entonces sus afirmaciones serían equiparables a las de tus madres matronas —arguyó ella—. No es mi caso. No en lo que respecta a los goblinoides. Fueron creados para aniquilar, nada más. Son una plaga para el mundo, una calamidad y un desafío para los que sirven al bien. No están al servicio de un rey, ni una diosa, como ocurre con los drow. Mis palabras no son las de un rey que busca conquistar, o una raza que busca la supremacía. Son la verdad y os la transmito tal y como Mielikki me la transmitió a mí. Los goblinoides no están educados en el mal, *son* el mal. La maldad es su naturaleza. La diferencia no es

pequeña, es enorme, y la desgracia caerá sobre quien no sea capaz de verlo así.

—El rey Obould halló otro camino —adujo Drizzt—. Uno mejor para su pueblo, y con su fuerza... —Se detuvo ante el gesto enfurruñado de ella.

—Ése fue el engaño que sufrimos nosotros y también Obould —dijo Catti-brie—. La magia de los chamanes de Gruumsh el Tuerto le concedió grandes atributos; unos físicos, como su enorme fuerza, mayor que la de cualquier orco. También le concedió sabiduría y la capacidad de trazar un futuro mejor para los orcos en el que él creyó. Con su guía, han emprendido ese camino.

—¡Te estás contradiciendo! —Saltó Drizzt.

—Salvo que todo fuera una simple estratagema —siguió Catti-brie, impertérrita—. A través de Obould, Gruumsh condujo a los orcos a formar parte de la sociedad, a hermanarse con los reinos de la Marca Argénteo, pero sólo porque estaba convencido de que podría destruir esa sociedad desde dentro. Obould no habría podido conquistar la Marca Argénteo aun contando con el ejército que había reunido. Decenas de miles de buenas gentes habrían muerto en la guerra, pero los reinos de la Marca Argénteo no hubieran sido derrotados. En esa ocasión, los planes de Gruumsh para sus esbirros eran otros más elaborados.

—Y nosotros le dimos lo que buscaba —lamentó Bruenor.

Drizzt le dirigió una mirada de alarma antes de devolverla a Catti-brie, en cuyos ojos percibió, al fin, un atisbo de arrepentimiento, comprensión incluso, hacia él, aunque también determinación.

—No son personas —dijo ella con suavidad—. Son monstruos. Algo que no ocurre con otras razas, ni siquiera los tiflin que afirman descender de demonios, porque ellos sí que tienen libre albedrío, una conciencia para decidir entre el bien y el mal. ¡Una conciencia! Los goblinoides carecen de ella. Te lo aseguro. Mielikki te lo asegura. Si encuentras un cachorro de león y lo crías en tu hogar, correrás menos peligro que si haces lo propio con un bebé goblin. La cría goblin te asesinará en cuanto le sea posible, ya sea por algún motivo que lo beneficie, o por el simple placer de matar.

Drizzt sintió que el cuarto daba vueltas a su alrededor. No cuestionaba el convencimiento de Catti-brie, ni que sus palabras habían sido inspiradas por

Mielikki. Pero era un tema que le provocaba una enorme incertidumbre, ya que tuvo el valor de abandonar la ciudad drow y su maldad. ¿Había verdad en las palabras de su amada? ¿Había verdad en lo que afirmaba sobre él? Le pesaban las palabras que le había dirigido: «El lastre que llevas sobre los hombros nubla tu buen juicio». Quería pensar que no eran ciertas, encontrar la forma de rebatir sus razonamientos. Se acordó de Montolio, el primer mentor que tuvo cuando subió a la superficie, pero nada de lo que él le dijo rebatía las afirmaciones de Catti-brie. En realidad, Montolio no le dijo nada sobre el carácter de los goblins o los orcos. Drizzt consideraba a Montolio Debrouche un hombre tan bueno como el mejor... ¿Habría firmado Montolio el Tratado del Barranco de Garumm? ¿Creía que los goblinoides tenían derecho a la vida?

Drizzt pensó que no.

Contempló a Catti-brie con un gesto de dolor en el rostro, pero ella lo amaba demasiado como para ofrecerle una salida fácil. Drizzt tenía que afrontar la acusación que le había hecho, palabras procedentes de Mielikki y también del amor que compartía Catti-brie con él. Drizzt se empeñaba en creer en la nobleza de los actos de Obould. Quería creer que un orco, o un goblin, como Nojheim, podían eludir la idiosincrasia de sus respectivas razas, porque si ellos eran capaces de hacerlo, entonces también lo era él, y, por ende, si él podía, entonces ellos también.

—Los goblinoides no son personas —afirmó Catti-brie—. No son humanos, ni drow, ni ninguna otra raza. No puedes tratarlos o juzgarlos como si lo fueran.

—Tienes toda la razón del mundo —intervino Bruenor—. ¡Los enanos lo sabemos desde hace siglos!

—Y, sin embargo, firmaste el tratado —comentó Regis, lo que provocó un gesto de contrariedad en sus compañeros, siendo Bruenor el más enfadado.

Pero Regis les devolvió una sonrisa maliciosa, aunque no exenta de afecto.

—Has venido con ganas de tocar las narices, ¿verdad? —refunfuñó el enano.

Regis le dedicó un guiño, acompañado de otra sonrisa.

—Vamos a matar orcos.

El comentario consiguió que Bruenor olvidara su enfado.

—¡Bravooooo! —rugió y le dio una palmada en la espalda a Regis.

—Muy pronto se abrirán los caminos, o podemos navegar hasta allí —dijo Catti-brie—. ¿Nos vamos a Mithril Hall?

—¡Venga! —rugió Wulfgar con entusiasmo.

—¿No vuelves con tu gente, entonces? —preguntó Bruenor sin tapujos.

—Volví para luchar al lado de Drizzt y al tuyo —explicó Wulfgar con calma—. Por la aventura. Por la lucha. Jugemos.

Drizzt notó que Catti-brie lo miraba con fijeza. Estaba tan sorprendido como ella por lo que pasaba y era una sensación cálida compartida por ambos.

—A Mithril Hall —asintió Drizzt.

—Pero antes tenemos un asunto pendiente —anunció Bruenor—. Un amigo en apuros, elfo. Uno al que viste y dejaste morir.

Drizzt lo interrogó con la mirada.

Mientras hablaba, Bruenor fue a un extremo de la estancia, se agachó para buscar debajo de su camastro y sacó un hacha, escudo y casco familiares. El único sorprendido fue Drizzt; la noche de la lucha en Hito de Kelvin estaba demasiado desorientado y confuso para prestar atención a la vestimenta de Bruenor. Ahora, tras escuchar los relatos del renacimiento de sus compañeros, comprendió lo que había ocurrido: ¡Bruenor había visitado su propia tumba!

—El problema es que nuestro amigo ya estaba muerto —continuó Bruenor—. Y no era tan fuerte como él mismo creía.

—Pwent —jadeó Drizzt. Se acababa de acordar del pobre desgraciado. Había topado con Pwent a las afueras de Neverwinter, en la linde de Gauntlgrym, afectado de vampirismo. Había dejado al enano en una cueva, con la idea de que la salida del sol acabaría con su maldición.

—¿Qué fue de él? —preguntó Catti-brie.

—Está en Gauntlgrym, matando drow —respondió Bruenor.

—Seguro que está contento —comentó Regis, para añadir con un jadeo de sorpresa—. ¿Gauntlgrym?

—Condenado a ser un vampiro —aclaró Drizzt.

—Eso es, y no estoy dispuesto a abandonarlo —declaró Bruenor.

—¿Vas a matarlo? —intervino Wulfgar.

Bruenor se encogió de hombros, pero Drizzt se dirigió a Catti-brie.

—¿Existe otra salida?

La mujer remedó el gesto de impotencia de Bruenor. Ella era una sacerdotisa, pero no una experta en los asuntos de los no muertos, un reino ajeno e incluso contrario a los dogmas de Mielikki.

—¿Gauntlgrym? —repitió Regis.

—Sí, lo encontramos allí —asintió Bruenor—. En los Riscos al norte de Neverwinter. Pwent está allí, muerto y perdido. Y también hay unos cuantos drow y la idea de que esa calaña esté allí con la Forja de mis antepasados... ¡No me gusta nada!

—Estudiaremos cuáles son nuestras opciones por el camino —sugirió Catti-brie.

—Jarlaxle está en Luskan —comentó Regis. Los otros enseguida mostraron su interés.

Pero Drizzt advirtió que Catti-brie tenía otras ideas cuando la vio negar con la cabeza. «Longsaddle», articuló.

Drizzt fue incapaz de disimular su asombro. ¡El hogar de los Harpells no era precisamente un sitio seguro!

CAPÍTULO 3



LA FIESTA DE FUNDACIÓN

— **Y** ahora sabes por qué no busqué a Drizzt Do'Urden para matarlo —le dijo Gromph a Quenthel, ya de vuelta en las instalaciones Baenre y una vez la madre matrona se hubo recuperado del ataque del ilícido.

—La diosa se sirve de él —asintió Quenthel.

No sonreía, observó Gromph, y considerando los recuerdos de Yvonne que Methil había imbuido en su hermana, el archimago tenía serias dudas de si volvería a verla sonreír de nuevo, salvo que fuera por el placer de ver sufrir a los demás.

También notó la postura reflexiva de su hermana. Le recordaba a la que solía adoptar su madre, y era la primera vez que la contemplaba en Quenthel.

—¿Por qué tentarlo a él? —quiso saber ella—. Tenemos otros asuntos de mayor urgencia, ¿por qué ahora?

«Buena pregunta», pensó el archimago. Era algo sobre lo que había discutido con Minolin Fey el día de antes. La Reina Araña estaba centrada en

incrementar su poder en el reino de los dioses, no entre los simples mortales. ¿Por qué se ocupaba de alguien de tan poca importancia como el drow?

—Ése es un dilema para las sacerdotisas, no los magos —respondió.

Quenthel observó al otro con desconfianza. Ahora comprendía el alcance de los planes de Lloth, planes en los que Gromph y la casta de magos cobraban una especial relevancia.

—Y tú has conversado con sacerdotisas... con una en particular —le recordó ella—. Y sobre el tema que nos ocupa.

Gromph se enderezó en su asiento tras el escritorio y mantuvo la mirada penetrante de su hermana.

—Mi querida hermana...

—Jamás vuelvas a llamarme así —le interrumpió ella. Su voz sonó confiada, tranquila y amenazante.

—Madre Matrona Quenthel —se apresuró él.

Gromph juntó las manos a la altura de sus labios y tamborileó los dedos entre sí con suavidad. Era la postura que solía adoptar cuando se enfrentaba a decisiones de gran calado. Era consciente de que ante él había un ser mucho más poderoso que al que había acompañado fuera de Menzoberranzan un rato antes. Methil El-Viddenvelp había transferido a Quenthel una buena cantidad de recuerdos de la Madre Matrona Yvonnell Baenre, junto a la comprensión que su madre tenía de Lloth y también, parte de la personalidad de la fallecida. Sin embargo, había previsto la posibilidad de que algo así ocurriera. El objetivo de llevar a Quenthel para que recibiera los recuerdos recolectados por un ilícido era fortalecer a su hermana en un momento de gran necesidad de *Lady* Lloth. Ella era la Madre Matrona de Menzoberranzan, y por ello, el poder supremo en la ciudad. Pero cualquiera que estuviese al tanto de los entresijos de la Casa Baenre, sabía que Gromph, el más anciano, el más veterano, el más experimentado de los magos, imponía su voluntad entre bambalinas.

El riesgo de llevar a Quenthel ante Methil era que el ejercicio de esa voluntad cambiara de manos.

—Minolin Fey me dijo que son tiempos de gran agitación entre los dioses —comentó. Bajó las manos, aunque mantuvo la mirada fija en la de ella—. Hay un reajuste en marcha, a muchos niveles.

—La Reina Araña tiene otras preocupaciones.

—¿Por qué me interrogas a mí y no te diriges a ella? Eres la Madre Matrona de Menzoberranzan...

—No es necesario que me digas quién soy o cómo he de actuar. No pienso molestar a Lloth con preguntas que otros pueden responder, ni a sus criadas para averiguar aquello que otros en la ciudad ya conocen.

—¿Crees que los dioses están por encima de la mezquindad? —soltó él sin más.

La sonrisa de ella le cogió por sorpresa. Una sonrisa llena de malicia y sutileza, y también de maldad, una que el hijo mayor de la Casa Baenre conocía bien, aunque no la había contemplado desde hacía más de un siglo.

—Así que el miserable drow no tiene mayor importancia —razonó ella—. Es apenas un aguijón con el que molestar a una diosa rival, alguien a quien atraer a la gloriosa oscuridad con el único propósito de herir a la bruja Mielikki.

—Es posible que el plan de la Reina Araña haya fracasado y sea el origen de su grito de dolor, el mismo que te impulsó a acudir a mí.

—Entonces el miserable de Do'Urden ha traicionado a *Lady* Lloth de nuevo.

«Como hizo cuando te mató», pensó Gromph. Pero no lo dijo en voz alta, aunque no era necesario, la sonrisa que esbozó al pensarlo lo traicionó.

—Mielikki ganó esa insignificante pelea por el corazón de Drizzt Do'Urden —dijo Gromph, en esa ocasión si apartó la mirada al hablar. Intentaba recordar cómo habría gestionado su madre una noticia de esas características. ¿Estaría Quenthel a la altura de las circunstancias como su madre?

—¿Quieres que vaya a liquidar a Do'Urden? —preguntó el archimago.

La Madre Matrona Quenthel lo fulminó con una mirada entre incrédula y apenada que resolvió su dilema. ¡El azotamiento le había trasferido tanto! Porque ésa era la respuesta que Gromph esperaba, la respuesta que habría dado Yvonnell, la respuesta que precisaba Lloth de la Madre Matrona Quenthel de la Ciudad de las Arañas.

Antes de su encuentro con el ilícido, Quenthel se habría apresurado a ordenar a Gromph, y a una docena de asesinos, que liquidaran al miserable

drow de la Casa Do'Urden; una empresa inútil con la recompensa efímera del placer de un ajuste de cuentas, que se diluiría con la certeza de que el drow había partido al encuentro con su diosa. Una diosa distinta a Lloth con lo que ésta no vería aplacado su dolor, pues el carácter definitivo de la muerte le robaba su venganza para siempre.

—El camino de la espada es sencillo —sentenció Quenthel—. El camino del corazón es deseable.

—Sin embargo, la diosa no pudo arrebatarse su corazón.

Quenthel sonrió de nuevo... No, Gromph se dio cuenta de que no podía seguir llamándola Quenthel. La Madre Matrona Quenthel sonrió de nuevo, una sonrisa terrible, perversa, deliciosa y sugerente.

—Aquello que no podemos poseer, lo quebramos —comentó ella con tranquilidad.

Sí, Gromph era consciente de que acababa de perder gran parte del poder que ostentaba hasta ese momento. Los años que dedicó a formar a Minolin Fey, su pupila en las artes de la intriga, su marioneta en las maquinaciones para manipular a su hermana, su amante... Todo saldría a la luz ahora que Quenthel había compartido la mente de Yvonnell.

«Yvonnell la Eterna», pensó, recordando el sobrenombre de su poderosa madre, algo que al final se convirtió en una broma cruel cuando el hacha del rey enano hendió su cabeza marchita. Pero era posible que el sobrenombre al final hubiera trascendido. Quizás, gracias a los tentáculos de Methil, «eterna» fuera una descripción ajustada a la realidad.

Y Gromph le había otorgado ese conocimiento «eterno» a su hermana.

Tal y como *Lady* Lloth le exigió.

Así sea.

—Mañana es la Fiesta de la Fundación —dijo la Madre Matrona Quenthel.

Gromph la miró con incredulidad, pero sólo fue un momento, hasta que recordó que no era Quenthel quien se sentaba frente a él. A continuación, su mirada se volvió suspicaz. A fin de cuentas, la Casa Baenre siempre consideró la celebración de la fiesta como un trámite desagradable. El veinte de Ches, el tercer mes, era el aniversario de la fundación de Menzoberranzan, y ese día el estado habitual de tensa cautela y suspicacia reinante en la ciudad

se disipaba en otro de relajación comunal. Las puertas de la ciudad estaban menos vigiladas, incluso se abrían para quien quisiera entrar, pues era sabido que, en ocasiones, la misma Lloth aparecía por la ciudad en forma de avatar, lo que era una bendición para la ciudad entera cuando ocurría. En los tiempos de Yvonnell (Los días del Sable, como eran conocidos en Menzoberranzan), la Fiesta de la Fundación era una simple formalidad para la Casa Baenre, mucho más cercana a la diosa y con mucho más que perder si bajaba la guardia. Era una fiesta que no celebraban demasiado, aunque enviaban a los espías de Bregan D'aerthe para que recabaran información sobre las defensas y puntos débiles del resto de las Casas nobles.

—La Matrona Byrtyr Fey ha enviado... —La Madre Matrona Quenthel hizo una pausa, tras la que profirió una carcajada perversa—. La Matrona Byrtyr Fey enviará las más espléndidas invitaciones para que vayamos a cenar a su magnífica casa. Aceptaremos, como es natural, porque en la Fiesta es lo que debemos hacer.

—¿Vamos a ir a Narbondellyn? —Las palabras de Gromph estaban cargadas de escepticismo al nombrar el distrito de casas señoriales, teatros y circos, y de los recintos de dos de las ocho Casas regentes de Menzoberranzan. Narbondellyn era una localidad popular en la Ciudad de las Arañas, y Gromph solía frecuentarla. Sin embargo, en raras ocasiones habían abandonado todos los nobles de la Casa Baenre el distrito de Qu'ellarz'orl, el distrito más espléndido y donde residían las Casas nobles de mayor importancia, salvo para ir a la guerra. La tradición dictaba que el día de la Fiesta de la Fundación, las Casas sin acuerdos de alianzas, compartieran mesa como muestra de unidad. La Casa Baenre solía respetar esa costumbre invitando a la Matrona Mez'Barris y su Segunda Casa, Barrison Del'Armgo, o Mez'Barris los invitaba a ellos.

—Aguardo la llegada de la invitación de la Matrona Byrtyr —declaró Quenthel con malicia y una sonrisa cargada de intenciones dirigida a Gromph. Tras lo cual, se marchó, dejando al archimago sumido en la perplejidad.

¿Por qué disponía Quenthel, la Madre Matrona Baenre, que se celebrara ese encuentro? Se preguntó Gromph, y ¿cómo iba a hacerlo?



Era una de las drow más ancianas de Menzoberranzan y la Madre Matrona con más años de servicio, a pesar de que la Casa Barrison Del'Armgo era la segunda más joven de todas las grandes Casas de la ciudad, ya que fue fundada hacía apenas ocho siglos. Bajo su tutela, la Casa Barrison Del'Armgo escaló posiciones con rapidez hasta ser la segunda en importancia dentro de la ciudad.

Sólo un cuarto de milenio antes, la desconocida Casa ocupaba el puesto cuarenta y siete y casi no era tomada en cuenta por las Casas más poderosas de Menzoberranzan. El salto en el escalafón hasta el puesto dieciséis llamó la atención del resto, y cuando las matronas del Consejo Rector decidieron examinar las capacidades y modos de Armgo, se dieron cuenta de que Mez'Barris no iba a tardar mucho en formar parte de ese Consejo Rector.

Mez'Barris encontró su nicho de poder. Otras Casas competían por el favor de Lloth construyendo capillas y formando sacerdotisas, pero ella había llevado su Casa por el camino contrario. Barrison Del'Armgo era conocida por sus magos, al igual que su mayor rival: la Casa Xorlarrin, pero, además, era la Casa de los guerreros más insignes de Menzoberranzan. Cada año, las filas de Melee-Magthere, la escuela de guerreros drow, contaba con un reemplazo de futuros guerreros Armgo.

Los mil soldados de Barrison Del'Armgo formaban la espina dorsal de la guarnición de la ciudad y también del ejército de la Casa de Mez'Barris. Una tropa que no estaba a merced de una deidad caprichosa, ni de las veleidades de la magia.

Y ahora los acontecimientos cobraban especial interés. La Matrona Mez'Barris estaba al corriente de la creciente inestabilidad en el seno de la Casa Baenre, la de mayor importancia y la que apartaba a su Casa del poder absoluto sobre Menzoberranzan.

—Marchan como si la ciudad entera les tuviera que rendir pleitesía —le dijo a su madre la Suma Sacerdotisa Taayrul, cuando se encontraban en uno de los balcones más oscuros del recinto en pleno crecimiento. Hacía poco tiempo que Barrison Del'Armgo se había mudado a Qu'ellarz'orl desde Narbondellyn, su antiguo distrito, por lo que su recinto aún no se podía comparar en magnificencia o esplendor mágico con el de los Baenre.

—Son Baenre —respondió Malagdorl, hijo mayor de Mez’Barris y Maestro de Armas de Barrison Del’ Armgo—. Que Menzoberranzan los adore a sus anchas, porque, algún día, esa admiración estará dirigida a nosotros.

—No hables con tanta ligereza sobre estos temas, hijo mío, siempre tan impulsivo —le reprendió su madre, aunque había más orgullo que contrariedad en su voz. No le costaba imaginarse a su Casa desfilando como lo hacían los Baenre en esos momentos.

A pesar de todo, no podía negar la pompa y belleza de la procesión de la Casa Baenre; los soldados marchaban con determinación y disciplina, enfundados en sus armaduras de guerra, de corte y diseño magnífico. Los cientos de armas brillaban y refulgían bajo la iluminación potenciada por la magia. Todo estaba preparado de manera minuciosa: los conjuros listos para resaltar el reluciente metal de las espadas, las hachas de guerra, o las puntas de las lanzas. Fuego feérico violeta, azul y naranja destacaba a los comandantes de cada grupo y sus enormes lagartos subterráneos. Conjuros de luz parecían surgir de las entrañas de las arañas de jade mágicas, versiones tamaño poni de las monstruosidades que guardaban el recinto Baenre y algunas de las otras Casas en Qu’ellarz’orl. Las arañas flanqueaban al grupo más importante de la marcha: las nobles sacerdotisas: Mez’Barris no tardó en localizar a la Madre Matrona Quenthel abandonando el recinto Baenre sobre un disco flotante de energías azul y violeta. Tras ella y a poca distancia, marchaban su hija mayor y Sos’Umptu sobre sus propios discos. Una llama mágica roja ardía en el centro del triángulo formado por Quenthel y sus acompañantes, iluminando a la Madre Matrona de Baenre de tal manera que parecía flotar en un halo de luz roja. El tono de luz resaltaba el de los ojos de Quenthel con tanta intensidad que Mez’Barris podía verlos a pesar de la distancia que las separaba. Durante un instante, tuvo la impresión de que Quenthel la miraba.

Era innegable que los Baenre sabían desfilan y la ciudad temblaba a su paso. Mez’Barris tardó bastantes latidos en advertir que la procesión no era normal, ni siquiera para la Fiesta de la Fundación. No en esos tiempos, al menos. No contemplaba tal exhibición por parte de los arrogantes Baenre desde hacía varias décadas, quizás un siglo, o más, desde...

—Los tiempos de Yvonnell —susurró. Era evidente que la Madre Matrona

Quenthel estaba haciendo una declaración de intenciones dirigida a la ciudad. Pero no sólo eso, dada la marcha de la Matrona Zeerith y los Xorlarrin, el desfile era una advertencia directa a la Matrona Mez'Barris.

Malagdorl emitió un gruñido cuando la cabeza de la procesión desfiló a la altura de la Casa Barrison Del'Armgo, a escasos quince metros de la balconada desde donde observaban los nobles Armgo. El Maestro de Armas Andzrel Baenre encabezaba la comitiva cabalgando, erguido y orgulloso, sobre un lagarto revestido con una armadura de joyas y cascabeles.

—Comprensible —asintió Mez'Barris, al advertir el motivo de su cólera. A ella también le reconcomía el rencor—. Sigo sin entender que no hayas acabado con la vida de... ése.

Malagdorl bajó la mirada. La enemistad entre los maestros de armas de las dos primeras Casas duraba décadas, desde las legendarias peleas entre Uthegental Armgo y Dantrag Baenre. Todos esperaban que sus sucesores hubieran continuado con esa tradición, y Malagdorl estaba dispuesto a hacerlo. Sin embargo, Andzrel evitaba cualquier tipo de confrontación.

Mez'Barris conocía los motivos de Andzrel. Tiago crecía fuerte y su prestigio era cada vez mayor. Por otra parte, sabía que Aumon, el hijo mayor de Quenthel, había terminado su primer año de estudio en la Escuela. Andzrel estaba siendo cauteloso porque era consciente de que cualquier error le podía costar el puesto a manos de los dos advenedizos.

El desfile continuó largo rato. Hacia el final, a Mez'Barris le sorprendió ver a Gromph sobre una mágica montura espectral y amorfa de tonalidades cambiantes. Por momentos, parecía un cruce entre caballo infernal, luego parecía un rothé y, al instante siguiente, era algo completamente distinto.

Mez'Barris esbozó una sonrisa tirante. Gromph odiaba a Quenthel tanto como ella. Sabía, o eso pensaba, que mediante el creciente poder de los magos de la Casa Baenre, Gromph provocaría la caída de su odiada rival.

—¿No van a cenar con los Xorlarrin? —preguntó la sacerdotisa Taayrul al comprobar como el ejército de los Baenre dejaba atrás el capitel de los magos de la Tercera Casa y, de hecho, abandonaba el distrito Qu'ellarz'orl. En esos momentos, el desfile de los Baenre se extendía desde las puertas de su Casa hasta los hongos gigantes que separaban su distrito del resto de la ciudad.

—Es la Fiesta de la Fundación —le recordó Malagdorl muy ufano—. Tienen que cenar con una Casa con la que no estén aliados... —La mirada burlona de las dos sacerdotisas ante la evidente importancia que le daba a una tradición tan trivial, lo redujo al silencio.

—La Madre Matrona Quenthel busca nuevos aliados, sin duda —comentó Mez'Barris—. La partida de los Xorlarrin es inminente y se ha dado cuenta de que eso debilita su posición. —Acompañó su discurso con un enérgico asentimiento de cabeza, convencida de lo que decía. La Casa Xorlarrin y la Casa Baenre, Primera y Tercera, rodeaban a Barrison Del'Armgo. Y aunque era cierto que las dos siguientes Casas del escalafón, Faen Tlabbar y Mizzrym, eran aliadas de los Baenre, la rivalidad entre ellas era implacable. Enemistad que se vería acrecentada con la ausencia de la Casa Xorlarrin, la gran aliada de la Casa Faen Tlabbar. Además, las dos Casas eran candidatas a ocupar la posición de Tercera Casa. Todo esto no beneficiaba a la Casa Baenre dada su rivalidad con la de Armgo. Faen Tlabbar y Mizzrym unidas podían ser más poderosas que la Casa Xorlarrin, pero la Madre Matrona Quenthel no obtendría de ellas el mismo apoyo que le ofrecía la Matrona Zeerith Xorlarrin a la hora de frenar los planes de la Casa Barrison Del'Armgo.

—Y ése es el motivo de que los Baenre hayan puesto tanto empeño en este desfile —continuó Mez'Barris. Su hija y el maestro de armas la miraban sin pestañear—. Es una demostración de fuerza y disciplina para desalentar el caos que a buen seguro llamará a la puerta de Quenthel.

La mención de Quenthel sin emplear el correspondiente título no pasó inadvertido para Taayrul, cuya mirada se desorbitó, ni Malagdorl. En el pasado se declararon guerras por motivos más nimios.



La procesión de la Casa Baenre transcurrió por los distritos de Menzoberranzan, incluso la zona elevada de Tier Breche, donde se erigían las tres casas de la escuela drow. Luego se dirigió hacia la Muralla Oeste, al otro lado de la ciudad, antes de volver sobre sus pasos hasta llegar a Narbondellyn, situada justo al otro lado del bosque de hongos. Desde cada

balcón y ventana, los drow presenciaron el espectáculo, y como era habitual en Menzoberranzan, la mitad lo hizo con un sentimiento de inquietud y la otra mitad con uno de aprobación ante la solidez ofrecida por los Baenre.

La procesión se dividió conforme se acercaba a Narbondellyn. Grupos de guardias de élite tomaron posición frente a las puertas abiertas de la Casa Fey-Branche. Al interior accedió tan sólo el grupo de la realeza, hermanos y hermanas incluidos: Quenthel, Sos'Umptu y Gromph; Myrineyl, hija de Quenthel; el maestro de Armas, Andzrel Baenre, y Patron Velkryst, actual compañero elegido por Quenthel, y mago de la Casa Xorlarrin en el pasado.

El imponente grupo caminaba sabedor de que nada debían temer, fuera la Fiesta de la Fundación o no. Cualquier drow se habría acobardado a su paso, presa del temor.

La Matrona Byrtyn los esperaba en la puerta, flanqueada por Minolin y Patron Calagher. Byrtyn no supo reprimir un gesto de sorpresa al advertir la escasa comitiva y tanto Gromph como Quenthel detectaron también una mueca de contrariedad en ella cuando comprobó el ejército que colocaban los Baenre alrededor de su recinto.

El paso vacilante de la Matrona Byrtyn, mientras precedía a sus invitados hacia el comedor, delató el nerviosismo que sentía. En el comedor había dispuesto un festín sobre una mesa rodeada por, al menos, cuarenta sillas. La mitad estaban ocupadas por los nobles de Fey-Branche y la otra mitad estaban destinadas a los Baenre. Byrtyn hizo un gesto con la mano, una señal para que todos, menos su familia más cercana, abandonaran el comedor.

—Permite que se queden todos —le susurró la Madre Matrona Quenthel—. Y puedes ocupar las sillas vacías, si te place. —Dirigió su mirada a Minolin—. ¿No está tu hermano? Me gustaría verlo otra vez.

La extraña petición desconcertó a Minolin, y ella y su madre intercambiaron miradas inquietas, como si temieran que los Baenre quisieran reunirlos a todos para ejecutar a toda la familia.

—Somos las Casas más antiguas en la Ciudad de las Arañas —señaló la Madre Matrona Quenthel—. El tiempo ha erosionado los lazos que nos unen, pero en esta nueva era de resurgimiento de la diosa, haríamos bien en fortalecer esos lazos.

Un destello de sorpresa y esperanza iluminó con brevedad el rostro de

Byrtyrn, aunque Gromph no dejó de advertir el gesto. Era bien sabido que Zeerith Xorlarrin estaba trasladando sus recursos a Gauntlgrym, y había rumores sobre la presión que estaba soportando Zeerith para que cediera el puesto de su Casa y la silla que ostentaba en el Consejo Rector. Fey-Branche era la sexta Casa de Menzoberranzan y, por lo tanto, con opciones a subir en el escalafón. ¿Le estaba ofreciendo su apoyo la Madre Matrona Quenthel para convertirse en la Tercera Casa?

Gromph notó que Minolin lo observaba y se encogió de hombros a modo de respuesta, lo que provocó una mueca de desagrado en la sacerdotisa. El archimago percibió la inquietud de la otra y felicitó en silencio a su hermana por su maniobra astuta y directa.

La Matrona Byrtyrn ocupó las sillas vacías con los miembros más notables de su Casa y los seis Baenre se mezclaron con sus anfitriones en lugar de sentarse todos juntos. Andzrel y G'eldrin Fey, que eran amigos desde la Escuela, ambos maestros de armas, tomaron asiento en un extremo de la mesa con otros guerreros para hablar sobre los recientes sucesos en Melee-Magthere. Patron Velkryst y el mago Zeknar de la Casa Fey-Branche iniciaron una conversación sobre el retorno de la Urdimbre. Sin embargo, Gromph no se reunió con sus compañeros magos y se mantuvo cerca de la Madre Matrona Quenthel, quien ocupó la cabecera de la mesa, como le correspondía, con la Matrona Byrtyrn a su derecha y Minolin Fey a su izquierda.

La comida era exquisita, la música magnífica y discreta, y el protocolo de la celebración excepcional y minucioso, como era de esperar en una Casa noble cuya antigüedad y tradición sólo era precedida por la Casa Baenre en Menzoberranzan. La conversación fue trivial, tal y como dictaba la costumbre, con algún comentario despectivo para el resto de Casas. Las matronas hablaron por turnos, solicitando el parecer de otros comensales con respecto a un par de temas que auguraban buenos resultados. A fin de cuentas, la Ciudad de las Arañas celebraba su jornada de renovación y esperanza, el día en el que se reconocía que la unidad de Menzoberranzan era más importante que cada una de las familias que la componían.

—Me causó gran satisfacción recibir tu invitación —espetó de pronto la Madre Matrona Quenthel a Byrtyrn.

Gromph observó como Minolin se envaraba en su asiento. A fin de cuentas, la invitación había sido «sugerida» sin margen para la negativa.

—Somos las más antiguas, las piedras angulares de Menzoberranzan, un referente sólido ante los cambios constantes de poder y lealtades. —La de Baenre soltó una carcajada breve y añadió, con aparente modestia—: aunque no olvidemos que algunas cosas, como el pináculo del poder en Menzoberranzan, son eternas.

Gromph pensó que lo obvio de la mención del pináculo era una asombrosa demostración de arrogancia. No le cogió por sorpresa, al contrario que a Byrtyrn y Minolin, aunque sí le intrigó el comentario. Si su hermana hubiera hecho el mismo comentario ayer mismo, Gromph lo habría interpretado como una torpeza, pero tras su asimilación de los recuerdos de Yvonnell, no le cupo dudo de que era una artimaña.

La Madre Matrona Yvonnell, la Eterna, no cometía errores y Gromph ahora esperaba, para su propia sorpresa, lo mismo de Quenthel.

—¿Qué ha ocurrido con la amistad y la confianza que había entre Baenre y Fey-Branche? —lamentó Quenthel con un suspiro exagerado.

—Mermadas por la muerte, sin duda —respondió la Matrona Byrtyrn, con un deje de irritación en su tono.

Gromph tosió para ahogar la carcajada que estuvo a punto de soltar. «Mermadas por la muerte» describía a la perfección la situación. En las últimas décadas, un buen número de sus nobles de la Casa Fey-Branche había sufrido una muerte prematura. Byrtyrn y su Casa habían optado por una retirada prudente, con la fundada sospecha de que la Casa Baenre había jugado un papel decisivo en esas muertes precoces.

—Sí —asintió Quenthel, sin alterarse—. Una merma excesiva.

Minolin Fey se removió en su silla con incomodidad, a punto de perder la compostura y preguntar qué motivos tenía la Madre Matrona Quenthel para hacerse invitar a cenar.

—Me han informado de que la Matrona Zeerith partirá pronto —dijo la Matrona Byrtyrn—. Me preguntaba qué será de la torre Xorlarrin en Qu'ellarz'orl.

—No será cedida a la nueva Tercera Casa —sentenció la Madre Matrona Quenthel.

—A saber qué Casa ocupará el puesto —comentó la Matrona Byrtyrn, como si tal cosa.

—No será la Casa Fey-Branche, si es eso lo que estás pensando.

Ni siquiera Gromph pudo reprimir un gesto de incredulidad ante la tajante respuesta de Quenthel. Minolin volvió a removerse con evidentes problemas para contenerse.

La Matrona Byrtyrn se apartó de Quenthel, boquiabierta. A su alrededor, un silencio tenso cayó sobre los comensales y Gromph comenzó a valorar qué conjuro era el más apropiado para sacarle de ahí a toda prisa antes de que se desatara una confrontación que prometía ser mortal.

—No eres una cría codiciosa, Byrtyrn —prosiguió la Madre Matrona Quenthel, enrareciendo más el ambiente al obviar el empleo del título de la otra—. Es bien sabido que Fey-Branche no cuenta con aliados y que la Matrona Zhindia de la fanática Melarni está decidida a ocupar ese puesto. Si llegaras a ocupar el asiento de la Matrona Zeerith en el Consejo Rector, habría tres Casas anhelando vuestra ruina.

—Las groserías no resultan apropiadas en la Fiesta de la Fundación —interrumpió Minolin Fey.

—Y tampoco lo es que una sacerdotisa olvide cuál es su sitio —saltó la Matrona Byrtyrn.

—Tales decisiones nos costarán a las dos Casas el favor de Lloth —se lamentó Minolin ante la Madre Matrona Quenthel.

—Mi querida niña —replicó la aludida, que apenas era más mayor que la otra, con voz melosa—, jamás vuelvas a cometer el error de señalarme cuáles son los deseos de Lloth.

Existía un antiguo dicho entre los drow que aseguraba que el oído de una madre matrona era tan fino que podía oír cómo caía un pelo al suelo. En ese momento, la estancia se sumió en un silencio tan profundo que Gromph creyó que el proverbio no exageraba lo más mínimo.

La Madre Matrona Quenthel se volvió hacia la Matrona Byrtyrn, como si aguardara un comentario, pero la otra no respondió y se concentró en el plato que tenía delante, actitud que imitaron todos los presentes. No se profirió una palabra durante un buen rato.

Los criados de la Casa retiraron los platos con rapidez al final de la

comida y la Matrona Byrtyrn condujo al grupo a una estancia adyacente aún más amplia que la anterior, donde la gente se reunió en corrillos. Gromph se abrió paso hasta donde se encontraban Velkryst y los demás magos, pero se mantuvo pendiente del centro álgido de interés de la noche: el corrillo de madres matronas y sus respectivas sumas sacerdotisas. Vio a Sos'Umptu correr hacia la Matrona Byrtyrn y señalar hacia el sur, a otro bloque de estancias. Un momento más tarde, Byrtyrn, Sos'Umptu y Myrineyl se marcharon en esa dirección, dejando a la Madre Matrona Quenthel a solas con Minolin Fey, ¡lo que resultó muy conveniente!

Las dos se marcharon también, pero hacia el oeste.

Gromph frotó con el pulgar un anillo que llevaba en su índice y envió una proyección invisible tras ellas. A través de la proyección, el mago pudo seguir a la pareja cuando abandonó la estancia, recorrió un pasillo y, tras una puerta doble, salió a un balcón orientado hacia el pilar de Narbondel. Más allá, se extendían las lindes occidentales de Menzoberranzan.

De pronto, la Madre Matrona Quenthel miró hacia atrás con curiosidad. Un movimiento de su mano cerró la puerta al balcón. Gromph fue consciente de que había hecho algo más: su proyección había dejado de surtir efecto y se rompió la conexión. A su lado, Velkryst comentaba algo acerca de la expedición Xorlarrin a Gauntlgrym. Los magos de Fey-Branche estaban pendientes de cada una de sus palabras. El éxito de los Xorlarrin, la única Casa drow que había elevado la magia arcana a la categoría de lo divino, tenía grandes consecuencias para su condición tanto de magos, como de varones drow. Gromph hizo como que escuchaba. Conocía muchos más detalles sobre lo que sucedía en Gauntlgrym que Velkryst. A fin de cuentas, fue él quien organizó la expedición. En realidad, estaba pendiente de las puertas por las que se marcharon la Madre Matrona Quenthel y Minolin Fey, temeroso de que de un momento a otro una explosión arrasara el ala oeste del recinto de Fey-Branche.

Era consciente de que ya no podía anticipar los movimientos de Quenthel, y, menos aún, controlar a la madre matrona o ejercer algún tipo de influencia sobre ella.

Las consecuencias del don que le había entregado a su hermana se abatieron sobre él con fuerza.



—Te debo una disculpa —le dijo Quenthel a Minolin cuando estuvieron a solas. El calor irradiado por Narbondel había comenzado a remitir.

La sacerdotisa escudriñó a Baenre con suspicacia.

—Te he maltratado durante años, convencida de que merecías mi desdén, de que sólo eras una cría llorona y nada más. Te permití ostentar una posición de autoridad en Arach-Tinilith para que la ciudad no olvidase las glorias del pasado. La Casa de Fey-Branche debía contar con una representación de peso en la Escuela de Lloth, y así lo permití, pero siendo tú quien ostenta la representación, ¿qué importancia tiene el puesto en sí?

Minolin se puso rígida ante el comentario ofensivo. Entrecerró los ojos y contrajo en un puño una de las manos. Quería golpear a la otra, pero Baenre sabía que le faltaba valor para hacerlo. Minolin no era una luchadora, lo suyo era conspirar, emplear el engaño y proceder con cautela entre las sombras.

—No supe ver tu vitalidad interna —siguió Baenre—, o la inteligencia que oculta la simpleza de tu mirada.

¡Una mirada que llameó con furia ante el comentario! Minolin se sentía impotente, insultada y enfurecida, pero también acorralada por una enemiga a la que no podía derrotar.

—Estabas convencida de que tenías a Gromph en tus redes —se burló Baenre—. ¿De verdad creías que ibas a aprovechar su desconfianza y su censura hacia Quenthel para atacar a la eterna Baenre?

El comentario hizo retroceder a Minolin. El juego llegaba a su fin. Durante años había intentado manipular a Gromph, utilizando todas sus artimañas y susurrando comentarios críticos contra Quenthel, ¡la bruja Quenthel, a quien Gromph había odiado durante décadas!

La Madre Matrona Quenthel adivinó el tren de pensamientos de la acorralada sacerdotisa. Su expresión oscilaba entre la ira y el temor, y la vana esperanza de que de alguna manera podría mitigar el desastre que se cernía sobre ella. Eran una espiral de pensamientos que cada vez la hundían más en la desesperación. Baenre sabía que al final la otra llegaría a la única conclusión posible. A fin de cuentas, no era tonta, más bien al contrario, era una bruja manipuladora y una auténtica devota de *Lady Lloth*. La conclusión

era que la repentina revelación de su enemiga, la propia madre matrona, debía proceder de la mismísima *Lady Lloth*.

Eso quería decir que estaba condenada.

Minolin alzó una mano, hasta un ratón se defiende cuando está arrinconado, pero la Madre Matrona Quenthel fue más rápida. El látigo de Quenthel apareció en su mano y las cinco serpientes vivientes atacaron a la desgraciada Minolin. La desconcertaron mediante la telepatía y horadaron sus cálidas entrañas. Los ojos de la sacerdotisa se desorbitaron al sentir el placer de *K'Sothra*, quien sólo hallaba satisfacción al saborear la sangre. Minolin gimió y apartó el rostro de los colmillos de *Zinda*, pues era el miedo lo que ésta buscaba en sus enemigos.

No te resistas, le aconsejó *Hsiv*, la tercera serpiente, y Minolin sintió una melodía relajante en su mente que contradecía el dolor atroz que le provocaba el veneno letal de *Qorra*.

La quinta serpiente, *Yngoth*, no atacó; se limitó a oscilar, seductora, ante los ojos de Minolin, contemplando cómo la sacerdotisa se desplomaba contra la pared tras ella. La sacerdotisa veía esperanza en esos ojos negros, como bien sabía la Madre Matrona Quenthel, pues las serpientes de su látigo consultaban con ella su proceder y le solicitaban permiso para actuar.

Minolin Fey estaba derrotada. Sólo la pared la mantuvo erguida cuando las serpientes se retiraron.

A continuación, la mano férrea de la Madre Matrona Quenthel la arrastró a través de una segunda puerta en el balcón hasta una pequeña sala. Baenre empujó a Minolin hacia delante. La sacerdotisa tropezó con unas sillas y, a duras penas, consiguió mantener el equilibrio.

Trastabilló durante unos segundos, al borde del desmayo, pero se recuperó y se dio la vuelta para enfrentarse a su adversaria.

—¿Te atreves a golpearme en mi propia casa? ¿Y el día de la fiesta? — Quiso seguir, pero las palabras no surgieron cuando Baenre alzó una mano y proyectó su magia.

—Sométete.

Minolin quiso escupir en su rostro, pero cayó de rodillas vencida por el poder del conjuro, impotente ante la voluntad de Quenthel Baenre.

—No volveré a subestimarte de nuevo, astuta asesina —dijo la Madre

Matrona Quenthel—. Es verdad que mi desprecio hacia ti ha sido reemplazado por...

Gromph Baenre irrumpió en la sala.

—... admiración —concluyó la Madre Matrona Quenthel con una sonrisa perversa acompañada de un gesto como si le preguntara a Gromph por qué había tardado tanto.

—¿En un día como hoy? —balbuceó Gromph, aturdido—. ¿En estos tiempos?

La Madre Matrona Quenthel bajó su látigo y las serpientes volvieron a danzar y dormir cuando el arma quedó prendida en la sujeción oculta en su cintura. Levantó las manos como si se declarase vencida.

—Decide dónde reside tu lealtad —le dijo a Gromph—. La Reina Araña no permitirá que la lealtad de su archimago fluctúe, no en este momento vital. Esperabas gobernar la Casa Baenre en la sombra, y hace una semana te habría resultado sencillo conseguirlo.

—Querida hermana —dijo Gromph y el rostro de la Madre Matrona de Menzoberranzan se oscureció encolerizado y, durante un breve instante, su mirada traslució un poder terrible y antiguo.

—Madre Matrona —se corrigió él con suavidad y bajó la mirada.

—¡No! —chilló Minolin Fey con los ojos abiertos de par en par y estupefacta ante la visión de Gromph humillándose.

—Nunca gobernarás Baenre —declaró la Madre Matrona con calma.

—¡Ataca! —gritó Minolin—. ¡No es nadie más que Quenthel!

Gromph alzó la vista, encolerizado, pero su reacción era contra Minolin, no contra su hermana. La sacerdotisa de Fey-Branche retrocedió y levantó los brazos, temiendo que Gromph la aniquilara allí mismo.

—¡Llevo un hijo en mis entrañas! —chilló y se postró en el suelo—. ¡Tu hijo! —añadió lastimosamente.

La Madre Matrona Quenthel dedicó una sonrisa cómplice a Gromph, cuando éste la miró con perplejidad. Con un gesto en dirección a Minolin, la Madre Matrona formuló un conjuro al que se sumó el mago. Un par de drow espectrales, uno varón y el otro hembra, aparecieron sobre la sacerdotisa postrada. Los dos se agacharon a la vez, la agarraron por los pliegues de la túnica y la pusieron en pie con tanta brusquedad, que tardó unos segundos en

darse cuenta de lo que había ocurrido. Hizo ademán de hablar y Gromph y la Madre Matrona Quenthel iban a hacerla callar, cuando un tumulto procedente del exterior los hizo callar a los tres. Desde el interior de Fey-Branche surgieron gritos y alaridos, y el ruido de cristales rotos y mobiliario volcado.

—¡Nos ataca la Casa Baenre! —jadeó Minolin.

—¿Madre Matrona? —preguntó Gromph, volviéndose hacia Quenthel.

El rostro sereno de Quenthel y su expresión desveló que no se trataba de un ataque.

La puerta interior de la sala se abrió de golpe y dio paso a una hembra drow de extraordinaria belleza y presencia.

—Yor'thae —saludó la Madre Matrona Quenthel, empleando el nombre reservado para la gran Elegida por *Lady Lloth*, una sacerdotisa que se había convertido en el receptáculo de Lloth en la Guerra de la Reina Araña. La Madre Matrona Quenthel, la dirigente de Menzoberranzan, la drow suprema de la Ciudad de las Arañas, subrayó su saludo con una profunda y respetuosa reverencia.

Minolin tragó con fuerza ante el espectro, el avatar de la Reina Araña nada menos. Desde la otra estancia los secuaces de la Casa Fey-Branche y los cuatro miembros restantes de la Casa Baenre seguían a la gloriosa criatura. Todos se arrastraban sobre sus rodillas y con la vista clavada en el suelo en señal de respeto. Minolin se removió inquieta, de forma casi imperceptible. A pesar de ello, la Madre Matrona Quenthel advirtió su incomodidad y supo que Minolin quería ponerse de rodillas, sobre todo al ver que Gromph se arrodillaba a su lado. Pero no podía, algo sabido por Baenre, porque el avatar allí presente, una sacerdotisa conocida en otro tiempo con el nombre de Danifae Yauntyrr, no se lo permitía.

La Madre Matrona Quenthel dirigió una mirada cómplice y una sonrisa a Minolin. Cualquier ansia de venganza por parte de Minolin Fey hacia Quenthel se había desvanecido, algo que ambas sabían.

La encarnación de *Lady Lloth* se deslizó a través de la habitación, llegó hasta Minolin y posó una mano sobre la barriga de la temblorosa sacerdotisa. Su embarazo aún no era visible. Luego fue hacia la madre matrona, asintió sonriente y besó a Quenthel Baenre con pasión.

—Mi Sierva Eterna —dijo el avatar y acarició con suavidad la mejilla de

la madre matrona.

A continuación, se dirigió al balcón desde donde levitó hasta desaparecer.

—¡Lloth ha aparecido! —gritó una de las sacerdotisas desde el otro cuarto. Varias de sus compañeras se atrevieron a ponerse en pie.

—¡La fiesta es un éxito! —chilló otra. Y lo era, pues la Fiesta de la Fundación era el día esperado por todos los drow de Menzoberranzan para que *Lady* Lloth hiciera acto de presencia, una señal inequívoca de que contaban con su bendición.

Los vítores y griterío recorrieron el recinto hasta alcanzar las calles más allá. La Madre Matrona Quenthel era consciente de que la noticia se extendería con rapidez por toda la ciudad. La Matrona Mez'Barris Armgo se enteraría muy pronto.

La Matrona Byrtyrn acudió a su lado, y a Baenre le complació observar la expresión reverente dibujada en el rostro de la vieja matrona.

—Es una señal para nosotras —explicó Quenthel—. La Casa Fey-Branche ya no está indefensa. Contáis con un aliado.

La Matrona Byrtyrn se inclinó ante la suprema Madre Matrona de Menzoberranzan.

—Os casaréis —ordenó Quenthel a Gromph y Minolin.

—¿Casarnos? —se mofó Gromph. No era la primera sacerdotisa que llevaba un hijo suyo en su seno, y no sería la última.

La Madre Matrona Quenthel despidió con un gesto de la mano a Sos'Umptu y Myrineyl, tras lo que hizo otro gesto para cerrar la puerta. Dentro de la sala, quedaron Byrtyrn, Gromph y Minolin con ella.

—Llevas un bebé y es una niña —le dijo a Minolin—. Será educada en la Casa Baenre, donde residirás para siempre, a mi lado.

—¡Minolin es la Suma Sacerdotisa de Fey-Branche! —protestó la Matrona Byrtyrn, pero Baenre la redujo al silencio con una mirada.

—Y tu hija será educada para ser mi sucesora —declaró Baenre. Byrtyrn jadeó—. Y le daréis el nombre de... —Dirigió una mirada cómplice a Gromph.

—Yvonnell —acabó él su frase, comprendiendo.

La madre matrona se aproximó a Minolin, que temblaba de forma ostensible. Baenre acarició su mejilla y la sacerdotisa intentó en vano

apartarse.

—Si fracasas en esta tarea, sufrirá una eternidad a los pies de la Reina Araña y su veneno arderá en tu sangre en una agonía que jamás cesará —le advirtió.

—Obedeceré —respondió Minolin con voz apenas perceptible y temblorosa—. Cuando nazca la niña, la educaré como corresponde...

—Eres un huevo, nada más —intervino la Madre Matrona Quenthel con brusquedad—. No eres digna de educar a Yvonnell Baenre.

Minolin no se atrevió a replicar.

—Yvonnell la Eterna —declaró a Gromph la Madre Matrona Quenthel—. Su educación comenzará de inmediato.

Gromph tardó un momento en comprender lo que había oído, pero cuando lo hizo, su mirada se desorbitó y jadeó con incredulidad.

—No.

La sonrisa satisfecha de Baenre se burló de él. Tanto él como Gromph imaginaron los tentáculos de Methil arrastrándose por la piel desnuda de Minolin Fey, en busca de la conciencia en crecimiento de la vida en su interior, infundiendo los recuerdos y conocimientos que Gromph había guardado en el interior del cráneo hendido de su madre muerta.

CAPÍTULO 4



SIN PERDÓN

Un grupo de cinco viajeros, embarrados de pies a cabeza, cruzó el extremo septentrional del paso que conducía al sur a través de la Columna del Mundo. Su viaje desde Diez Villas a través de la tundra transcurría sin incidentes, aunque dificultado por la nieve derretida en esos primeros días de la primavera.

En el terreno se abrían pozas sin fondo ocultas bajo zonas cubiertas de lodo aún congelado. Por no hablar de fosos capaces de tragarse a un jinete y su montura, o de los montículos de lodo repletos de gas atrapado que brotaban como granos conforme el hielo los liberaba. Los montículos de lodo brotaban por todas partes, a veces cerrando el paso, y cuando hacían explosión, arrojaban una lluvia de barro helado al aire.

El grupo de viajeros había tenido ocasión de confirmar la virulencia de esas bombas de barro, en especial los tres que caminaban al lado del hombre y la mujer sobre su montura. Tenían un aspecto monocromático, un tono

marrón de pies a cabeza, en el que hasta las escasas sonrisas delataban la presencia del barro. Cada paso era un esfuerzo desmesurado para liberar las pesadas botas de la absorción sonora del lodo.

—Seguro que no voy a echar de menos este lugar repugnante —dijo la enana, y levantó su bota para limpiar el barro de la suela. Sin embargo, perdió el equilibrio y cayó de lado contra la enorme montura de su lado. El animal bufó y golpeó el suelo con fuerza; las salpicaduras de barro hicieron que la enana y sus dos compañeros se agacharan al unísono.

—¡Controla a esa aberración apestosa! —rugió la enana.

—Lo hago —replicó con calma Artemis Entreri desde la altura—. No te ha pisoteado, ¿verdad? Y créeme, a un caballo infernal le encanta pisotear.

—¡Bah! —bufó Ámbar, la enana. Se limpió un puñado de barro del hombro que luego lanzó a Entreri.

—No es la mejor época para cruzar la tundra —dijo el Hermano Afafrenfere. El monje había estudiado en las Tierras del Heliótopo, en las montañas Damara, próximas al yermo congelado de Veisa, por lo que estaba más familiarizado con terrenos como los del Valle del Viento Helado que sus compañeros—. Nos habría venido bien quedarnos una semana más en alguna de las villas.

Afafrenfere siempre mantenía la cabeza baja cuando hablaba, oculta en la capucha de lana, por lo que no vio el gesto irritado de la mujer que cabalgaba con Entreri.

—Una semana más y tendríamos que enfrentarnos a más monstruos hambrientos despertando de su sueño invernal —dijo Entreri. Los demás advirtieron que el comentario buscaba tranquilizar a Dahlia. La mujer estaba enfurruñada desde que abandonaron a Drizzt Do'Urden en las laderas del Hito de Kelvin hacía doce días. No es que alguno de los compañeros temiera a los monstruos. Al contrario, estaban deseando entrar en combate.

Habían despertado de su sueño en un bosque encantado; una hibernación que había durado dieciocho años, aunque para ellos fue como si sólo transcurriera una noche. Tras sufrir una fuerte impresión al averiguar lo ocurrido, intentaron ver el lado positivo del encantamiento. Ámbar fue quien señaló que se acostaron como fugitivos, perseguidos por muchos y muy poderosos enemigos, y despertaron libres, en el anonimato, por primera vez

en muchas décadas.

Sin embargo, desde aquella noche en el Hito de Kelvin, su humor se había agriado, en especial el de Dahlia, y el viaje interminable por los lodazales del Valle del Viento Helado no había contribuido a mejorar la situación.

—Estamos aún lejos de la civilización —alertó Effron, el quinto miembro del grupo; un hechicero tiflin menudo y canijo de cuerpo retorcido y contrahecho. Tenía el cuello y los hombros tan deformados, que el brazo derecho se balanceaba, inútil, a su espalda.

Todas las miradas se centraron en el tiflin. Era la primera vez que hablaba desde que abandonaron la montaña.

—¿Has visto algo? —preguntó Entreri.

—Claro que sí. Nos acechan y me atemoriza que mis compañeros no sean capaces de reconocer las señales.

—¿Qué tal si te dejas de acertijos y hablas más claro? —gruñó Ámbar.

—Nos siguen —intervino Afafrenfere—. Hace más de un día. Son grandes, más que los goblins, más incluso que los hobgoblins.

—¿Gigantes? —preguntó la enana con un destello en su mirada.

—Yetis —respondió Afafrenfere.

—Explícate. —Entreri se cruzó de brazos y se echó hacia delante sobre el cuello de su montura mágica. Parecía divertirse.

—Estas criaturas son comunes en Veisa. Son bastante feroces y un simple arañazo de sus garras basta para provocar una infección letal, si es que antes no te devoran vivo.

—Primera vez que oigo hablar de ellos —declaró la enana.

—Y yo —se sumó Dahlia.

—Confiemos en que mis palabras sean lo único que sepáis de ellos —comentó el monje, y reinició la marcha.

—Ya que vosotros dos no os tenéis que arrastrar por el barro, estad alerta —dijo Effron con desdén. Desde que dejaron atrás Diez Villas, el descontento se había instalado entre los cinco, con especial virulencia entre el deforme hechicero tiflin y su madre, Dahlia.

Dahlia respondió con una mirada irritada, pero Entreri no cambió de postura, ni dejó de sonreír.

Subían por una zona donde el camino se estrechaba entre peñascos enormes. El grupo se movió con cautela ya que el lugar era idóneo para una emboscada. El camino volvió a allanarse y, más adelante, descendía hacia la garganta que hendía las elevadas cumbres. Era sencillo e inquietante imaginar al enemigo arrojando flechas o rocas desde las alturas.

Entreri y Dahlia precedían al grupo sobre el caballo infernal, por fortuna para los compañeros. Apenas habían dado unos pasos tras culminar la subida, cuando el suelo ante ellos explotó. Una criatura enorme, corpulenta y cubierta de pelo, saltó desde su escondrijo en el lodazal. Semejante al resultado del cruce entre un hombre y un oso, la fornida criatura se irguió con rapidez y alzó los enormes brazos por encima de su cabeza, lista para atacar con las sucias garras.

La montura infernal retrocedió y bufó volutas de humo negro. Pero no estaba asustada como un caballo corriente. Los caballos infernales no sentían temor, sólo ira.

Dahlia se dejó llevar, saltando desde la montura cuando ésta se encabritó. Aterrizó de pie, aunque el barro la hizo resbalar, pero consiguió apartarse de las peligrosas patas traseras del caballo. Hizo el amago de rodear al animal y atacar con su bastón mágico. El grito de Ámbar la detuvo en seco. Al mirar hacia atrás, donde estaba la enana, comprobó que el yeti de la tundra no estaba solo.

Entreri logró mantenerse sobre la silla sujetando las riendas con fuerza contra su pecho, a pesar del sobresalto causado por la súbita aparición del yeti, que se había camuflado en el lodazal a la perfección.

El caballo infernal atacó con sus patas delanteras a la vez que descendían las garras de su adversario. Los dos monstruos se golpearon sin piedad. El yeti rugió con fuerza cuando el impacto de los cascos lo hizo retroceder. La criatura infernal soltó un alarido sobrenatural que era más de cólera que de dolor.

La montura cayó sobre las cuatro patas y se revolvió contra Entreri con tanta fuerza que a punto estuvo de arrojarlo por encima de su cabeza. Aun así, su rostro impactó contra el cuello del animal. Sintió un intenso dolor y la nariz le comenzó a sangrar. De nuevo tuvo que aferrarse cuando el caballo se precipitó hacia delante.

Entreri sacudió la cabeza para recuperarse del mareo provocado por el golpe. A continuación, para evitar seguir en medio de la batalla entre los dos monstruos, se dejó caer desde la silla de montar justo antes del choque de los dos contendientes. En cuanto tocó el suelo, amortiguó el impacto rodando por el suelo embarrado. Cuando ya se incorporaba, apoyado sobre una rodilla, el terreno a sus espaldas saltó por los aires en una lluvia de piedras y lodo. Otro yeti se irguió, amenazante, sobre el hombre arrodillado y aparentemente indefenso que tenía ante él.



En la retaguardia del grupo, Efron se volvió con rapidez a tiempo de ver a un yeti saltar desde detrás de un peñasco hasta la parte superior de la roca. La bestia se golpeó el poderoso pecho y rugió.

—A ver si consigo que grites más fuerte —imploró Efron en voz baja. Apuntó con su bastón de hueso y un relámpago de magia negra surgió de los ojos del pequeño cráneo que remataba el arma encantada.

El rayo golpeó al yeti en el vientre y abrasó su pelaje marrón. Soltó un rugido que respondió a la súplica de Efron, tras lo que se tambaleó a punto de caer de la roca.

Efron no perdió el tiempo esperando a que la criatura se recuperase, y formuló un segundo conjuro, uno que tenía siempre a punto, y que convirtió su cuerpo en una superficie lisa, bidimensional, más semejante a una sombra que a un ser vivo. El yeti rugió de nuevo con fuerza cuando el deforme hechicero se deslizó a través del suelo.

—¿Adónde vas tú? —exclamó Ámbar cuando lo vio desaparecer. Delante de ella, Afafrenfere y Dahlia huían del yeti herido por Efron hacia otro que apareció detrás de dos rocas lisas.

—¿Qué, qué...? —balbuceó la enana y buscó a Efron, que había desaparecido sin remedio. Luego se volvió hacia el yeti enfurecido por el ataque del hechicero deforme y, por último, hacia los dos compañeros que huían en dirección contraria.

Corrió tras Dahlia y Afafrenfere. «Tres contra uno —pensó—. Me gusta». Pero entonces, de detrás de las rocas, surgieron dos yetis más, uno a cada

lado de la bestia hacia la que corrían la mujer y el monje.

—Por los dioses —musitó la enana. Corrió hasta una roca próxima y formuló un hechizo que la fundió con el interior de la piedra.

—¡Aprovecha mi ataque para golpear! —ordenó Afafrenfere, y echó a correr delante de Dahlia, hacia los tres gigantes peludos. Saltó sobre la piedra a su izquierda, justo en las narices de un sorprendido yeti y al lado de su objetivo inicial.

El yeti tras la roca rugió y lanzó un golpe contundente, pero Afafrenfere se anticipó al ataque y lo eludió con una voltereta hacia atrás, lo que le impulsó hacia el yeti situado en el centro del grupo. Éste, pendiente del monje, no vio venir el golpe fallido de su compañero y encajó el impacto en pleno rostro. Los dos cayeron en un revuelo de brazos y piernas.

El monje aterrizó en otra roca y lanzó sin pausa una patada circular que alcanzó al tercer yeti en el rostro. A pesar de la tremenda potencia del golpe el monstruo apenas retrocedió antes de lanzar un zarpazo que hizo que el monje saltara de vuelta al sendero.

El yeti medio saltó, medio rodó por encima de la roca en persecución del monje. Estaba tan pendiente del humano que le había golpeado en la cara, que apenas se dio cuenta de que Dahlia pasaba corriendo por su lado. Detalle que alegró a la mujer.

Cargó sobre los otros dos, aún enredados gracias a la treta del monje, enarbolando su poderoso bastón, la *Púa de Kozah*. Clavó el extremo del bastón en el yeti situado entre las rocas. La estocada en sí bastó para arrancarle un aullido de agonía, pero Dahlia incrementó su capacidad destructiva cuando un rayo surgió del extremo del bastón.

El yeti cayó inerte entre el crepitar del rayo y una nube de humo gris.

—¡Resiste! —gritó Afafrenfere a sus espaldas.

—Hecho —respondió ella sin más. ¡Como si mantener a raya a esos engendros gigantescos fuera sencillo!



El yeti creyó que el hombre estaba indefenso. Cualquier espectador habría pensado lo mismo. A no ser que el espectador estuviese al tanto de las

habilidades de la presunta víctima.

Desde su posición, con una rodilla en tierra, Entreri se apartó con rapidez hacia un lado y evitó el zarpazo del yeti. El animal atacó de nuevo con un pisotón en un intento de aprisionar contra el suelo o, incluso, aplastar al hombre. Entreri se mantuvo fuera de su alcance y se impulsó hacia delante para ponerse de pie. Hizo un quiebro con el que esquivó al yeti y, espada en mano, aprovechó su propia inercia para clavar la hoja en el costado de la bestia hasta alcanzar las costillas.

El yeti soltó un aullido aterrador y se revolvió hacia el hombre.

Pero Entreri ya no estaba. Moviéndose con rapidez, lanzó una nueva estocada, pero sin clavar la hoja como antes. Se mantuvo fuera del alcance del animal y dio vueltas a su alrededor mientras lo aguijoneaba con su espada y provocaba una y otra vez. Y en cuanto el yeti se creyó capaz de predecir sus movimientos, Entreri se detuvo en seco, se agachó y el yeti cerró sus brazos justo por encima de su cabeza en un vano intento de atrapar a su enemigo. El hombre saltó hacia arriba con su daga por delante y la ensartó en la axila derecha del yeti. El arma vampírica sajó tendones y músculos sin dificultades. Entreri permitió que el arma mágica bebiera a discreción, absorbiendo la fuerza vital de la enorme criatura.

¡Sus aullidos hicieron temblar la tierra!

El yeti contraatacó, pero su brazo apenas impactó en Entreri, que había saltado para evitar la acometida. El impulso extra que le dio el golpe de la bestia le permitió alejarse y dar la vuelta con tranquilidad para encarar a su rival. El yeti cargó a toda velocidad, aunque ahora su brazo derecho se balanceaba inerte. Entreri cargó a su vez y en el último instante, con la bestia braceando sin tino, saltó a un lado y logró herirla cuando pasaba. Un viraje raudo lo colocó a espaldas del yeti y arremetió con la daga y la espada a la vez, acosándole desde detrás sin darle ocasión de revolverse. Su espada laceró el brazo sano de la criatura y con la daga aguijoneó su carne. Las heridas eran superficiales, pero con cada una de ellas, la hoja vampírica se alimentaba.

Entonces, el yeti cambió las tornas. Desapareció tan de repente que Entreri tardó unos instantes en darse cuenta de que había saltado hacia arriba. Corría hacia delante cuando la bestia aterrizó a sus espaldas y se abalanzaba

sobre él.

Entreri corrió hacia la pared de la montaña. Era consciente de que no podía escapar y que un quiebro sería inútil en esas circunstancias. Sentía el aliento del monstruo en su nuca. Ante él, a escasos cinco pasos, se erguía la montaña.

Pero no aminoró su carrera.

Saltó. Echó los hombros hacia atrás y corrió por la pared de piedra: uno, dos pasos. Entonces se impulsó hacia atrás y dio una voltereta. Al mismo tiempo, arrojó su espada tan alto como pudo y cayó sobre el yeti, que se había agachado para atraparlo. Impactó sobre la espalda de su adversario mientras sujetaba la daga con ambas manos. Aprovechó la inercia de la caída para hincar la despiadada hoja en el cráneo del yeti. El crujido del hueso al quebrarse recordó al de un rayo impactando en la roca. El yeti se desplomó.

Entreri cogió la espada al vuelo y se arrojó a un lado, lejos de los estertores de la bestia sobre cuya cabeza sobresalía la empuñadura enjoyada de la daga como si fuera el cuerno de un unicornio.

El hombre inspiró con fuerza y se volvió hacia sus compañeros para valorar la situación. A un costado, el caballo infernal y el otro yeti estaban enzarzados en una presa letal, rodeados de humo, sangre y mechones de pelaje. El corcel estaba apoyado sobre las patas delanteras, pero había clavado los dientes en el brazo que el yeti tenía enroscado alrededor de su cabeza en un intento de romperle el cuello. Entreri corrió para recuperar la daga clavada en la bestia muerta, con la intención de acudir en auxilio de su montura, pero un chillido aterrador a sus espaldas desvió su atención.

Al volverse, descubrió a otro de los yetis, uno en el mismo lado del sendero que él, desgarrándose la piel mientras un tropel de arañas surgía de la herida que tenía en el vientre. Entreri reconoció la obra de Efron y albergó la esperanza de que hubiera un enemigo menos del que preocuparse.

Algo más lejos, en pleno sendero, Afafrenfere se batía en retirada con un yeti pisándole los talones.

Entreri recuperó su daga y se dispuso a ayudar a su compañero. No dio ni dos pasos. Cuando el monje pasó corriendo al lado de una gran roca con el yeti tras él, una figura se materializó desde las entrañas de la piedra.

Ambargrís, concluido el conjuro de fusión, emergió enarbolando

Rompecráneos, su mazo gigantesco. Y era evidente que había visto la llegada del yeti desde el interior de la roca, porque *Rompecráneos* destrozó la rodilla del animal, que se desplomó como un fardo.

Afafrenfere, que anticipó la intervención de su compañera, volvió sobre sus pasos y brincó para caer con las dos rodillas encima de la cabeza del caído. El monje saltó de nuevo sobre su víctima y, luego, se apartó de prisa procurando atraer la atención del yeti. Con éxito porque la bestia no advirtió la llegada de Ambargrís. La enana aterrizó sobre su espalda y dejó caer a *Rompecráneos* con una fuerza brutal; el arma hizo honor a su nombre una vez más.



En combate individual, Dahlia creía en sus posibilidades contra un yeti de la tundra, a pesar de que su arma no fuera particularmente efectiva contra la gruesa piel y los robustos huesos de los yetis. Sin embargo, cuando la segunda bestia se puso en pie y se abalanzó hacia ella, la elfa supo que tenía un serio problema.

Golpeó varias veces su bastón contra una roca para cargarlo, antes de apuntar con él al yeti más cercano. La energía que brotó del arma hizo retroceder dos pasos al monstruo.

Dahlia hizo el amago de huir, pero entonces otra forma se materializó delante de ella y a espaldas del yeti. Su hijo, medio tiflin, emergió de una grieta en la pared de la montaña y recuperó su forma tridimensional. Dahlia advirtió que Efron formulaba un hechizo, por lo que redobló sus esfuerzos para mantener el yeti a raya con la *Púa de Kozah*.

Entonces apareció una nube de un verde nauseabundo, que despedía un hedor a putrefacción. El olor hizo apartarse a Dahlia, aunque ella no era el objetivo de la nube. La aparición envolvió las cabezas de los enormes yetis. Sus brazos se agitaron para apartar el gas. Dahlia oyó los sonidos que hacían al asfixiarse: una serie de gruñidos y toses. No podía distinguir sus cabezas con claridad a causa de la opacidad del vaporoso velo mágico.

Dahlia retrocedió aún más, dividió su arma en tres pedazos y formó un bastón triple que comenzó a voltear. Agarró el bastón central e inició un baile

con el que incrementó la velocidad de giro de los bastones en los extremos. Sus manos subían y bajaban para que las piezas laterales golpearan contra las rocas e incluso entre ellas, arrojando chispas que el encantamiento de la *Púa de Kozah* absorbía de inmediato.

Los yetis braceaban en el interior de la nube. A uno de ellos se le ocurrió, por fin, agacharse, pero cuando comenzó a rugir y dar golpes a su alrededor, el hechicero deforme lanzó rayos negros de magia punzante. La bestia irrumpió en llamas; un fuego oscuro mágico comenzó a devorarlo el pelaje y la carne. Se desplomó, humeante.

El segundo yeti se abalanzó hacia delante y se libró de la nube. Cayó al tropezar en las rocas y tenía el mentón y el pecho cubiertos de vómito, pero, aun así, intentó clavar sus garras en Dahlia.

La elfa embistió con su bastón y acompañó el ataque con un rayo. Dahlia cogió una de las piezas externas del bastón triple e hizo girar las otras dos como si fuera un látigo. Cuando consiguió la velocidad y la inercia necesarias, golpeó una y otra vez a la bestia que se empeñaba en incorporarse. Tuvo la sensación de que golpeaba a una alfombra y sin hacerle el menor daño.

Dahlia maldijo en voz alta.

«¡Ojalá tuviese un sable!». Volvió a maldecir cuando el otro yeti se puso en pie. Seguía ardiendo y echando humo, pero, en apariencia, la nube pútrida ya no le afectaba. Se dirigió hacia la elfa tras su compañero, y ella retrocedió ante la doble amenaza. De pronto, se dio cuenta de que ella no era el objetivo de la segunda bestia cuando ésta dio un zarpazo en la cabeza a su compañero más adelantado. El yeti agredido se revolvió, pero su atacante se arrojó sobre él y cayeron los dos al suelo.

Dahlia siguió retrocediendo, perpleja ante lo que sucedía, hasta que vio a Efron manipulando la nube pútrida mediante su bastón de hueso. Los ojos rojos de la calavera en el bastón relucían iluminados por una llama interna. ¡El yeti estaba muerto y Efron lo tenía bajo control! ¡Era obra de su hijo!

Contempló la escena sin poder apartar la vista, llena de orgullo y terror a partes iguales.

El alarido sobrenatural que emitió la montura de Entreri rompió su ensimismamiento y al mirar hacia atrás, vio a Ámbar y Afafrenfere de pie

junto al cadáver de otro yeti. Otra de las bestias escapaba en dirección norte, mientras se le desgarraba el vientre del que caía una horda de arañas. En medio del sendero Entreri aplastaba el cráneo de otro atacante, el primero de ellos, que seguía empeñado en arrancar la cabeza del caballo infernal. La montura había caído de costado y se diluía en volutas sombrías.

Ámbar y Afafrenfere corrieron al lado de Dahlia y los tres contemplaron la pelea entre los dos yetis. El zombi de Efron no parecía rival para su compañero vivo, pero lo mantuvo a raya lo bastante para que el hechicero volviera a lanzar su fuego oscuro. El yeti superviviente consiguió liberarse de la presa del muerto viviente, que cayó inmóvil. Sin embargo, estaba malherido y sin ningún deseo de seguir peleando, por lo que emprendió la huida hacia el norte, impulsado por un último relámpago de energía procedente del bastón del hechicero.

—Formidable —comentó Afafrenfere, después de que Entreri abatiese al atacante de su montura.

—Gracias —contestó el hechicero.

—Me refería a todos —aclaró el monje—. Somos muy buenos.

Efron rio con suavidad.

—No perdamos el tiempo —señaló Entreri—. Más vale que estemos lejos cuando los dos que han huido vuelvan con refuerzos. —De pronto, saltó hacia un costado, alarmado. Su reacción hizo que Dahlia, el monje y la enana se volvieran a toda prisa.

El yeti al que había matado Ámbar se estaba poniendo de pie. Sus sesos caían del cráneo abierto y se deslizaban por la espalda del monstruo. Siguió a Efron que se dirigía al otro lado del sendero. A continuación, los ojos de la calavera del bastón llamearon de nuevo y el yeti abatido por Entreri se incorporó.

—Esto no me gusta nada —dijo Ámbar, y la enana sacerdotisa alzó su símbolo sagrado.

—Acostúmbrate —fue la réplica seca de Efron. Su tono indicaba que no aceptaría de buen grado que la sacerdotisa intentase alejar a sus nuevas mascotas. El hechicero deforme miró a Entreri—. Te seguimos.

Entreri era incapaz de apartar la vista del hechicero y sus zombis. Se apartó del camino de su víctima revivida y recuperó la figura de obsidiana de

su montura. Aún era pronto para convocar al caballo del infierno, por lo que guardó la figura en su morral y aguardó a que Dahlia y los otros llegasen a su altura.

—Mantén tus criaturas a raya —le avisó Ámbar a Effron, mientras caminaba junto a Afafrenfere y detrás de Dahlia y Entreri—. Sólo te lo diré una vez.

Effron profirió una carcajada seca a modo de respuesta.

A pesar de las quejas de la enana y la evidente reticencia de los otros, cuando se detuvieron para hacer noche, los yetis zombis hicieron la guardia. Effron mantuvo a las criaturas a su lado durante la travesía del paso montañoso y hasta que alcanzaron las colinas al sur de la Columna del Mundo. Sólo cuando vislumbraron las torres de Luskan, permitió que los yetis volvieran a los brazos de la muerte. Sabía que ni siquiera un sitio tan infame como la ciudad ante ellos, acogería de buen grado a sus monstruosos guardaespaldas.

Caminaron hacia las afueras de la ciudad al norte del río Mirar, donde un grupo de guardas vigilaba la entrada septentrional.

—¿Qué os trae a la Ciudad de las Velas? —les interrogó uno de ellos. Se dirigió a Dahlia, con más lujuria que deferencia. La mujer había sido una fugitiva en Luskan, una de las más buscadas tras asesinar a uno de sus grandes capitanes y robarle su capa mágica. Capa que vestía en esos momentos. Pero los guardas no la reconocieron. Ni a ella, ni al resto, debido al tiempo que habían dormido en el bosque encantado. Habían huido al Valle del Viento Helado como fugitivos, perseguidos por muchos enemigos poderosos, pero habían transcurrido casi dos décadas desde entonces.

—Estamos de paso —respondió Ámbar, y se acercó al guarda para estrecharle la mano. Aprovechó para deslizar una moneda en la mano del otro—. O también es posible que nos quedemos, o embarquemos en algún navío. ¿Quién sabe?

El guarda asintió e hizo un gesto hacia un edificio a sus espaldas.

—El Tuerto Jax. Es un buen lugar para vosotros.

—¿El Tuerto Jax? —preguntó Entreri con suspicacia. Extendió el brazo indicando a los demás que no se movieran.

—Eso es. Una excelente posada y lugar de encuentro para intercambiar

noticias, embarcarse o conseguir información sobre caravanas.

—¿Jax? —insistió el asesino.

—Eso ha dicho —intervino Ámbar, pero Entreri la ignoró.

—¿Es el dueño?

—Sí. Es su nombre abreviado —replicó el guarda, algo confundido.

—¡Jarlaxle! —soltó Ámbar.

El guarda y sus compañeros palidecieron y miraron a su alrededor con inquietud. ¡No era un nombre que se pronunciase en voz alta en Luskan! Entreri llevó aparte a los demás.

—Rodeamos la ciudad —dijo en voz baja.

—Quiero una cama caliente —se quejó Ámbar.

—No.

—¡Me quedo una noche y os alcanzaré al día siguiente!

—No —repitió Entreri. Luego, en voz baja—: ¿Queréis que todo el mundo se entere tan pronto de que hemos vuelto?

Los compañeros se quedaron pensativos. Entreri aprovechó para alejar aún más al grupo e indicó al guarda que no les siguiera.

—¿Crees que no podemos confiar en Jarlaxle? —preguntó Dahlia.

Entreri bufó, como si la pregunta no mereciera mejor respuesta.

—Nos salvó —le recordó Dahlia.

Entreri bufó de nuevo.

—Un motivo más para que le odie.

—Nos habían convertido en estatuas —intervino Afafrenfere, señalando a Dahlia, Entreri y a sí mismo. Los tres sufrieron la maldición de una medusa cerca del Páramo de las Sombras, en la Casa de Lord Draygo Quick—. Atrapados para siempre en la nada, sin poder pasar a la otra vida.

—Suenan como si fuera el cielo —fue la respuesta seca de Entreri—. Evitamos la ciudad, no se hable más.

—¿Es que ahora hablas en nombre de todos? —preguntó Dahlia.

—¿Al igual que hiciste tú al llevarnos a combatir contra Drizzt? —replicó con rapidez Entreri.

La mujer bajó la mirada. La enana, el monje y Efron intercambiaron miradas.

—Guíanos entonces, memo —dijo al final, Ámbar—. A la siguiente

ciudad, Puerto Llast si sigue en pie. Necesito una cerveza y una cama lo antes posible.

—Y un baño —añadió Afafrenfere.

—A ver si te vas a poner tonto —gruñó la enana.

Se despidieron con un gesto del perplejo guarda y fueron hacia el este, rodeando la ciudad.

CAPÍTULO 5



¡HURRAS Y REPÁMPANOS!

Un rayo de sol entró por la ventana y cayó sobre Catti-brie. Se despertó poco a poco. Estaba desnuda bajo un montón de mantas con una sensación de calidez que el recuerdo de la noche anterior incrementó.

Con el recuerdo aún presente, buscó con la mano a su acompañante, pero no lo encontró. Contrariada, se incorporó sobre los codos y apartó las mantas.

Drizzt estaba en el otro lado de la habitación, cerca del fuego; el reflejo de las llamas destacaba su piel de ébano y arrancaba destellos anaranjados de la larga cabellera blanca.

Él también estaba desnudo y Catti-brie aprovechó para contemplar su silueta y la elegancia de sus movimientos cuando echó otro tronco al fuego. El madero rebotó entre las ascuas y se quedó demasiado cerca del borde. Lo oyó suspirar con frustración. Pensó que cogería un atizador, pero en lugar de eso, apartó la rejilla de protección de hierro para coger el tronco con la mano. La madera no ardía aún, aunque algunas chispas ya habían prendido en la

corteza.

Drizzt dejó el leño a un lado y volvió a centrarse en el fuego. Se agachó para atizarlo y brincó hacia atrás cuando uno de los troncos en llamas se partió enviando una nube de chispas hacia la chimenea.

Catti-brie se tapó con las mantas para disimular una carcajada; no quería que Drizzt se diera cuenta de que lo observaba. Se destapó de nuevo, con la risa en los labios, y contempló a Drizzt meter la mano en el fuego para colocar los troncos que ardían en su interior. Cogió un leño y, a pesar de que las llamas lamieron la piel de su brazo, lo devolvió junto a los otros sin apenas un quejido.

A continuación, cogió el tronco que había dejado aparte, y lo colocó sobre los otros. Satisfecho con su obra, puso en su sitio la rejilla y se sacudió las manos.

—¿Cómo? —preguntó Catti-brie. Drizzt se volvió hacia ella. La mirada de la mujer buscó la espada de Drizzt que pendía de la pared al otro lado de la estancia. Examinó la empuñadura negra con la forma de gato y joyas engarzadas de la cimitarra *Muerte Helada*, que protegía a su dueño del fuego. ¿Había adquirido Drizzt la inmunidad contra el fuego sin necesidad de portar la cimitarra?

—¡Buenos días! Y es en verdad espléndido, aunque el final del invierno nos obsequie con un viento helado. Los demás han ido en busca de monturas y provisiones.

—¿Cómo lo has hecho?

—¿El qué?

—Metiste la mano en el fuego. ¡Podías haberte abrasado!

Drizzt se aproximó al lecho y se sentó a su lado. Levantó la mano izquierda donde brillaba un anillo hecho todo de rubí.

—Se lo arrebaté a un mago, un noble drow —explicó. Se lo quitó y mostró en alto—. En las entrañas de Gauntlgrym. Es una larga historia y de las buenas. —Alargó la mano para que ella pudiera ver bien el anillo.

—¿Te protege de las llamas?

—Con la misma eficacia que la cimitarra. Lo cierto es que la primera vez que me lo puse, fui consciente de que existe afinidad entre ellos, la cimitarra y el anillo. Es como si la magia en cada uno hubiera... saludado con respeto a

su igual.

Catti-brie le observó con curiosidad y escepticismo. Era la primera vez que oía algo semejante. La hoja de Drizzt no era un arma viviente, y los anillos como el de rubí eran bastante frecuentes y carecían de grandes poderes, por no hablar de empatía o telepatía de cualquier clase.

Hizo el amago de devolver el anillo, pero Drizzt la cogió por la mano antes de que pudiera retirarla.

—En muchas culturas, un anillo es señal de fidelidad y amor imperecedero —dijo, mientras le colocaba la joya en un dedo—. Acéptalo como tal y, además, disfruta de la protección que ofrece. ¡Con mi cimitarra en la mano, podemos caminar juntos sobre carbones al rojo vivo!

Catti-brie examinó el anillo con curiosidad. Durante un breve instante, cuando se deslizó por el dedo, sintió algo en su interior, como si la joya estuviera valorándola, igual que hacía ella en ese momento. La sensación fue fugaz y ahora el aro de rubí parecía uno más, aunque se adaptó al tamaño de su dedo como suelen hacer los anillos mágicos.

Levantó la mano para admirar la joya y contempló entre sus dedos los ojos violetas del drow al que amaba.

—¿Los otros siguen fuera?

—Se marcharon al amanecer.

Catti-brie levantó el borde de la manta y Drizzt no se hizo de rogar.



—Yo creía que habíamos vuelto por Drizzt —le dijo Regis a Catti-brie. Los dos iban en la retaguardia del grupo, mientras atravesaban el valle rocoso que rodeaba el Hito de Kelvin. Seguían el camino largo y tortuoso que les conduciría al recinto de los enanos. Catti-brie captó el reproche que había en el tono de su compañero.

—¿Esperabas combatir?

—Esperaba ser útil. Renuncié a muchas cosas para llegar al Valle del Viento Helado.

—Él habría muerto de no ser por nosotros.

—De no ser por ti, yo no hice nada. Fueron tus hechizos de sanación los

que le salvaron. Mis pociones no hicieron falta. Yo no hacía falta. Si me hubiera quedado en el sur, el resultado habría sido el mismo.

—Eso no lo sabes —intervino Wulfgar. Se había rezagado para ponerse a la par de los otros dos. Drizzt y Bruenor iban delante, a punto de perderse tras un recodo del camino—. Siempre es posible que algo que hiciste, alguien a quien conociste y causaste una impresión, haya influido en lo que sucedió cuando nos encontramos con él en la cima de la montaña.

—Y recuerda que los asesinos contra los que luchamos en la orilla del lago me habrían cogido a solas y ahora estaría muerta —añadió Catti-brie.

Pero Regis negó con la cabeza. Su mente voló al sur, con los Ponis Rísueños. Recordó el Mar de las Estrellas Fugaces, a la dulce Donnola Topolino, y el emporio comercial que podía dirigir con ella. No es que no fuera estupendo estar al lado de los Compañeros de Mithril Hall una vez más, pero no dejaba de preguntarse por qué. Su sentido del deber hizo que acudiese corriendo, pero ¿de qué deber se trataba? ¿Entrar en guerra al lado de Bruenor y Mithril Hall? ¿Luchar contra un vampiro? Eran misiones encomiables, sin duda, pero ninguna más que su cometido en los Ponis Risueños.

Catti-brie se detuvo y cogió a su compañero del hombro. Le hizo un gesto a Wulfgar para que se detuviera con ellos.

—Drizzt ganó la pelea la noche en la que nos unimos a él. Aunque hubiera estado solo y muerto a causa de las heridas, la victoria era suya.

Regis cruzó una mirada perpleja con Wulfgar, pero el bárbaro se encogió de hombros, tan confundido como el otro.

—La lucha era por su alma, no su cuerpo —aclaró Catti-brie—, por la esencia de Drizzt Do'Urden y ese combate se gana o se pierde en solitario. A pesar de ello, Mielikki nos pidió que volviéramos, nos ayudó a hacerlo, y ése es un gran gesto, incluso para una diosa.

—Porque sabía que él saldría victorioso —intervino Wulfgar. Regis lo miró sin comprender a qué se refería.

—Y lo hizo a pesar de los deseos de una diosa vengativa, una a la que Drizzt ha eludido desde hace mucho tiempo —añadió Catti-brie—. Esto todavía no ha terminado. Lloth no puede arrebatarse el alma de Drizzt, pero buscará venganza, no os quepa duda.

—Lo intentará —apuntó Regis, su voz firme y los hombros erectos. Se alegraba de no haber expresado en voz alta sus dudas. Sí, le gustaría cabalgar al lado de Doregardo y los Ponis Risueños una vez más; los años compartidos de camaradería y aventuras fueron magníficos. También deseaba volver a encontrarse con Donnola. Hacía años que no la veía, pero su amor por ella no había decrecido un ápice. Incluso la amaba más todavía que cuando lo obligó a huir del espectro de Alma de Ébano. Pero su amor tendría que esperar, se dijo a sí mismo. Si él seguía con vida era sólo gracias a Mielikki.

Un silbido atrajo su atención. Drizzt les hacía gestos para que aligerasen la marcha.

Algo más tarde, los cinco llegaron a los dominios de los enanos. El único que dio su nombre auténtico fue Drizzt y, a diferencia de las gentes agresivas de Bryn Shander, los enanos de Stokely Silverstream se mostraron ansiosos por escuchar su versión sobre la historia del Balor. Los guardas escoltaron al grupo ante Stokely, quien estaba desayunando al estilo de los enanos: un enorme plato de huevos con panes y una buena jarra de cerveza para que bajara bien.

—Vaya, vaya —saludó el líder enano. Se levantó y tendió la mano a Drizzt—. Oí que andabas por aquí. Pasaron unos amigos a buscarte. Un monje, la hermosa Ámbar Gristle O'Maul...

—De los Adbar O'Mauls —se anticipó Drizzt a Stokely. El enano rio por lo bajo y siguió hablando.

—¡Vinieron a buscarte y menuda sorpresa nos llevamos! ¿Por dónde andas, elfo? Han pasado casi veinte años...

—Es una larga historia, amigo mío, una que estoy deseando contarte —respondió Drizzt—. Pero créeme si te digo que será el relato menos interesante de los que vas a escuchar hoy.

Drizzt hizo un gesto a Stokely y señaló a los otros enanos presentes en la sala. Quería algo de privacidad para hablar.

—Bah, no eres de fiar, Drizzt —intervino otro de los enanos, un jefe de minas llamado Junky—. ¡Lo dicen los de las ciudades!

—Los de las ciudades son estúpidos —replicó Bruenor.

—Tenemos que hablar contigo —le dijo en voz baja Drizzt a Stokely—. Por mi honor y por las tumbas de Bruen... —Hizo una pausa y dibujó una

sonrisa rápida—. Por las tumbas de Bonnego Battleaxe y Thibbledorf Pwent.

Stokely asintió, reflexionó durante unos instantes y luego indicó al resto de enanos que se marchara.

En cuanto se fueron, Drizzt dio un paso hacia atrás y señaló a sus cuatro compañeros.

—No conoces a mis compañeros y, sin embargo, si los conoces —dijo Drizzt.

—¿Eh? —Stokely examinó al grupo y sacudió la cabeza. Centró su mirada en Bruenor, como era de esperar. Su gesto se fue concentrando, consciente de que había algo familiar en el joven enano ante él. Repitió para sí mismo el nombre que acababa de pronunciar Drizzt.

—Con permiso, me presento como Bonnego Battleaxe —dijo Bruenor y la confusión hizo que Stokely arrugara el gesto y diera un paso hacia atrás.

Y cambió el gesto por uno de asombro. Se quedó lívido y boquiabierto.

—Aquí tiene al rey Bruenor del Clan Battlehammer —anunció Drizzt.

—Imposible —jadeó Stokely.

—¿Acaso no has presenciado suficientes locuras en tu vida para creer en una más? —preguntó Bruenor tras carraspear con fuerza y soltar un bufido socarrón.

Stokely se acercó al enano para escudriñar de cerca. Cuando conoció al rey Bruenor, no tenía la edad del enano ante él; Bruenor era mucho más mayor, pero sus ojos delataban que comenzaba a aceptar la increíble verdad.

—Te vi morir en Gauntlgrym —afirmó Stokely—. Yo mismo coloqué una piedra sobre tu túmulo.

—Y también estabas presente en Mithril Hall cuando Gandalug volvió a la vida mil años después de su muerte. Stokely abrió y cerró la boca varias veces antes de responder.

—Pero te vi morir —insistió—. En persona, con mis propios ojos.

—Cierto, lo viste. Y ahora he vuelto. También volví a Gauntlgrym y hacia allá voy ahora. ¿Habéis estado por allí desde la batalla?

Stokely seguía ensimismado, observando al enano ante él. No pareció oír la pregunta. A continuación, carraspeó y meneó la cabeza.

—No. Esos salones forman parte de la Infraoscuridad y los caminos están plagados de esos condenados drow... —Hizo una pausa y miró a Drizzt—.

Dicen que los drow han ocupado los túneles inferiores.

—Lo han hecho —confirmó Bruenor.

—¿Y vais a hacer algo al respecto?

Bruenor asintió, pero advirtió que Drizzt negaba con la cabeza.

—En algún momento lo haremos —comentó Bruenor.

—Entonces, ¿el rey Bruenor convocará al Clan Battlehammer?

—Hay mucho que hacer, mucho que hacer —se apresuró Bruenor—. Y te pido que no digas nada sobre mi retorno.

—Si eres quien dices, es una orden, no una petición —señaló Stokely.

—Si soy quien digo, y lo soy, te lo pido como un amigo, no te lo ordeno como un rey.

Los dos se miraron mientras asentían con lentitud. A continuación, Bruenor hizo ademán de presentar al resto del grupo, pero no tuvo ocasión. Stokely recitó sus nombres de corrido. Cualquier enano del Clan Battlehammer sabía muy bien quiénes eran los Compañeros de Mithril Hall.

—¡Qué día tan glorioso! —exclamó Stokely, ya recuperado de la impresión inicial—. ¡Quiero saber por qué, pero no importa! Lo que importa de verdad es que el rey Bruenor ha vuelto de los Salones de Moradin en Hogar Enano. ¡Un gran día para el Clan Battlehammer!

Bruenor disimuló su gesto de contrariedad al escuchar la mención del Hogar Enano y Stokely no lo advirtió. Drizzt por su parte, si que lo vio, aunque no supo descifrar su significado. Interrogó con la mirada a Catti-brie, quien también había observado la mueca del enano, pero ella negó con la cabeza; no era el momento ni el lugar para tratar el tema.

—¡Que el Clan Battlehammer viva cien años de días gloriosos! —irrumpió Bruenor, con bastante entusiasmo.

—Así que, ¿hacia dónde vais? Os quedáis a pasar el verano en el Valle con nosotros, ¿verdad?

—No, nos tenemos que ir —respondió Bruenor—. Sólo vine a recoger a mis amigos. Nos queda un largo camino por delante.

—¿Mithril Hall?

—Pronto.

Stokely frunció el ceño, pensativo.

—¿No se lo puedo contar a nadie?

—A nadie. Te lo pido como favor.

—¿Para qué habéis venido, entonces? ¿Por qué no os habéis ido directos al sur? ¿Acaso necesitáis algo de mí?

—Nada de nada.

—¿Y para qué habéis venido, entonces? —repitió Stokely.

Bruenor puso los brazos en jarras y con la más solemne de las expresiones, respondió a la pregunta:

—Porque te lo debo. Aunque viva mil años más y otros mil más después, no olvidaré la carga de Stokely y sus muchachos en Gauntlgrym. Estábamos perdidos y apareciste tú con Pwent a tu lado. Un rey no puede esperar mejor clan y un amigo no puede querer un amigo mejor. Te lo digo de corazón. Y eso te lo debo.

—Entonces se lo debes a todos los que vivimos aquí, bajo la montaña. No fui solo al rescate.

Bruenor le contempló con curiosidad.

—Diles quién eres —dijo Stokely—. Organizaré una despedida. No dudes que estará a la altura del milagro que te ha devuelto a nuestro lado. Y te quiero en la maldita mesa y que nos cuentes lo que pasó, a mí y a tos los demás.

—Eso traería... problemas —intervino Drizzt.

—Pues les pides a los muchachos lo que me has pedido a mí: que cierren la boca.

—Lo mejor sería... —comenzó a decir Drizzt, pero Bruenor, que no apartaba la mirada de la de Stokely, le interrumpió.

—Más vale que traigas bastantes barriles. El relato es largo y de los que piden hurras y repámpanos cada dos por tres.

Le dio una palmada en el hombro a Stokely, quien respondió con una sonrisa de oreja peluda a oreja peluda. Stokely llamó a gritos a los enanos que aguardaban al otro lado de la puerta.

—Que vengan todos los muchachos de las minas —ordenó—. ¡Y que el Gordo Gorin prepare un festín digno de un rey!

—¡Hurra! —exclamaron los enanos, como siempre que tienen ocasión de dedicarse a la bebida.



Ningún enano presente la noche de la celebración por el retorno del rey Bruenor la olvidaría jamás.

Los enanos se enorgullecen de su capacidad para contar historias. Aventuras épicas condimentadas con canciones solemnes sobre tierras perdidas y montañas de oro. Hazañas heroicas revestidas de tristeza y también con el brillo de la esperanza de que la próxima vida les llevará a un sitio mejor.

Había tantas canciones antiguas, tantos relatos sobre tierras perdidas aguardando a ser descubiertas de nuevo, que la celebración del rey Bruenor en los salones llenos de humo bajo la montaña en el Valle del Viento Helado comenzó como otras muchas, sin que fueran conscientes de que ésa era una ocasión especial.

Al menos, nadie esperaba que lo fuera tanto.

Cuando el rey Bruenor se puso en pie, hechas las presentaciones de sus amigos con los correspondientes vítores, su relato transportó a los muchachos de Stokely a un lugar en el que nunca habían estado. Su canción no habló sobre la tristeza de perder un reino. No, esa noche no. Esa noche, el rey Bruenor habló sobre la amistad eterna, la fidelidad y lealtad, de un destino más grande que el de cualquier enano.

Les habló de Iruladon y de la maldición que quiso convertir en bendición. Admitió sin ambages, el error que cometió al no ir al Hogar del Enano y suplicó el perdón de los muchachos. Perdón que le fue concedido de forma unánime. Habló de Mithril Hall y de Adbar y Felbarr, del rey Connerad y Emerus Corona de Guerra, de los gemelos hijos de Harbromm, que gobernaban en Adbar. Habló sobre las Marcas Argénteas y de un reino orco que no debería existir. Y al final, retornó a Gauntlgrym, a Delzoun, el legado; a lo que poseyeron en el pasado y volverían a recuperar en el futuro. Porque lo volverían a recuperar, sin duda.

Y él era el rey Bruenor, la leyenda viviente, y cuando habló, todos los enanos del Clan Battlehammer creyeron en sus palabras y juraron que las convertirían en realidad.

Las jarras se alzaron una y otra vez y los brindis hicieron eco en la sala.

—Los enanos siempre dispuestos a brindar —comentó Regis desde su

sitio en un rincón del salón. A su lado se sentaba Wulfgar.

Wulfgar le respondió con una sonrisa maliciosa.

—Sólo se vive una vez —comentó con sarcasmo.

—Dos veces —lo corrigió Catti-brie y se sentó entre los dos.

—Cierto —dijo Wulfgar—. Y algunos no lo disfrutaban como es debido hasta la segunda ronda.

Regis y Catti-brie lo observaron con curiosidad y luego se miraron entre ellos, con un gesto de incompreensión.

—Yo estuve enamorado de ti —añadió Wulfgar, y la expresión de Catti-brie se trocó por una de comprensión y tristeza.

—Oh, no —musitó Regis en voz baja.

—Con todo mi corazón.

—Wulfgar... —comenzó Catti-brie. Miró a todas partes, en busca de una excusa para cambiar de tema.

—Sólo quería que lo supieras —dijo Wulfgar.

—Lo sé... Ya lo sabía —le aseguró ella. Cogió la mano del bárbaro y lo miró a los ojos. Él le devolvió la mirada con una gran sonrisa.

—No sufro —aseguró él.

Catti-brie miró a Regis de nuevo; los dos se sentían confusos.

Wulfgar irrumpió en carcajadas.

—No me estaré perdiendo algo mejor que la historia de Bruenor, ¿verdad? La está contando otra vez —comentó Drizzt, acercándose a los otros.

—No —contestó Catti-brie.

—Te has perdido una disculpa, amigo mío —dijo Wulfgar.

—¿Una disculpa? —preguntó Drizzt. Se sentó en la silla frente a Catti-brie.

—Le estaba diciendo a tu mujer que mi amor por ella fue sincero y auténtico —confesó Wulfgar sin más.

—¿Y lo sigue siendo? —quiso saber Drizzt.

Wulfgar irrumpió de nuevo en carcajadas, sin sarcasmo ni reproche alguno en su risa.

—Naturalmente —replicó—. ¿Cómo podría no serlo?

Drizzt ni parpadeó.

—¡Mírala! —exclamó Wulfgar—. Tan hermosa como el amanecer, cálida como la puesta de sol, con una promesa de paz en los ojos. ¿Prefieres que te mienta y diga que no siento nada por la hermosa Catti-brie? ¿Te resultará más sencillo viajar conmigo si lo hago?

—Sí —respondió Catti-brie, a la vez que Drizzt sentenciaba—: ¡No!

Drizzt y Catti-brie se miraron como si les hubieran azotado con una toalla fría y húmeda.

—No mentiré con el propósito de hacer nuestro viaje más llevadero —afirmó Wulfgar—. Claro que la amo. Siempre lo he hecho, siempre lo haré.

—Wulfgar... —comenzó a decir Catti-brie, pero Wulfgar la ignoró y siguió hablando.

—Y siempre amaré a ese enano tonto, que me concedió la vida a pesar de negar que no conoce la clemencia. Y tú —se dirigió a Regis—, en una ocasión viajé por toda Faerun en tu busca, y lo haría otra vez con una canción en mis labios. Y si muriera en el intento, tendría una buena muerte.

Se volvió hacia Drizzt y le tendió su enorme mano. Drizzt se la estrechó.

—Y tú, mi hermano, mi amigo. ¿Te preocupa el amor que siento por tu mujer?

Drizzt contempló a Wulfgar durante un largo rato. Poco a poco, comenzó a sonreír.

—No.

—Jamás te traicionaré —dijo Wulfgar.

Drizzt asintió.

—Jamás —repitió Wulfgar. Miró a Catti-brie—. Tampoco ella, pero eso ya lo sabes.

Drizzt asintió de nuevo.

—Has hablado de una segunda ronda —dijo Catti-brie—. ¿Qué has aprendido?

Wulfgar tomó su mano y se la besó con suavidad.

—Amiga mía, he aprendido a sonreír.

Catti-brie miró a Drizzt y a Regis. Los tres sonreían.

—Y ahora, si me disculpáis —dijo Wulfgar. Se puso en pie con cierta dificultad. Había aprovechado cada hurra y cada repámpanos para brindar. Señaló con el mentón hacia un rincón del salón, donde los amigos vieron que

una enana no le quitaba ojo al bárbaro.

—Es bonita y siempre me he preguntado cómo sería —rio Wulfgar.

—¿En serio? —preguntó Regis.

Wulfgar se colocó los pantalones, atusó la camisa y guiñó un ojo al halfling.

—Sólo se vive una vez, ¿recuerdas?

Regis soltó un bufido y negó con la cabeza.

—No lo dejes solo —le pidió Catti-brie al halfling. Pero cuando Regis se iba a levantar, Drizzt lo detuvo con un gesto.

—¿Qué pasa? —preguntó Catti-brie.

—Pasa que está contento. Su corazón está pleno.

Catti-brie iba a responder, disconforme, pero entonces reparó en Wulfgar. El paso del bárbaro era ligero, despreocupado.

—Tuvo una vida completa la primera vez —comentó Catti-brie, como si sus palabras explicaran lo que acababa de suceder.

Pero los otros la miraban expectantes.

—Estuvo casado. Con hijos.

—Y nietos. Todos fallecidos —apuntó Regis.

—Vivió conforme a sus normas y tradiciones —añadió Catti-brie—. Cumplió con sus obligaciones para con su pueblo y su dios.

—¿Y ahora qué? —preguntó Drizzt.

Catti-brie contempló a Wulfgar mientras bailada con la joven enana.

—Ahora se divertirá.

—Todo es un juego para él —intervino Regis, que había entendido lo que quería decir su compañera—. Tiempo que los dioses le han regalado para dedicarlo al placer y la aventura. Una oportunidad más allá de lo que cualquier hombre podía esperar.

—Es libre —dijo Catti-brie.

Drizzt contempló al hombretón y le sorprendió comprobar que envidiaba a su amigo. Pero la sensación desapareció enseguida y el drow se hizo el propósito de aprender de la actitud del otro. A fin de cuentas, era innegable que Wulfgar irradiaba felicidad. Drizzt rio de buena gana y atrajo la atención de un enano que repartía jarras.

En verdad, sólo se vive una vez.

CAPÍTULO 6



D'AERMON N'A'SHEZBAERNON

—**D**rañas —informó el soldado—. Al menos tres. Ocultas en la habitación trasera de la antigua capilla.

La Madre Matrona Quenthel se volvió hacia Vadalma Tlabbar, una de las tres madres matronas que la acompañaban. Vadalma había gobernado su Casa, Faen Tlabbar, célebre por su devoción y fanatismo a lo largo de apenas un siglo. A pesar de ello, había ganado una asombrosa reputación por su sadismo y promiscuidad. Era capaz de copular con cualquier ser vivo, o matar a cualquier ser vivo, o las dos cosas a la vez.

La Madre Matrona Quenthel sabía que a Vadalma también le gustaba conspirar. Seguía el ejemplo de su madre muerta, Ghenni'tiroth. Sí, igual que su antecesora. Los recuerdos de Yvonnell que le había transmitido el ilícido advertían de lo peligrosas que podían ser las fanáticas Tlabbar.

—¿Ordeno que las maten? —preguntó la Madre Matrona Quenthel a sus tres acompañantes.

—Sí —respondió enseguida la Matrona Miz'ri Mizzrym de la Quinta Casa, lo que provocó la carcajada de Zeerith Xorlarrin. Miz'ri miraba a Vadalma con toda la intención al dar su respuesta.

Los demás comprendieron que Miz'ri estaba al tanto de los rumores sobre la nueva alianza que se fraguaba en secreto. La Casa Faen Tlabbar y la Casa Melarn, consideradas las más fanáticas en su devoción por la Reina Araña, aunque sus ritos y prácticas diferían drásticamente, no mantenían una buena relación. Sus sacerdotisas en Arach-Tinilith discutían constantemente, en ocasiones llegando a las manos, sobre cuál era la forma más adecuada de mostrar su amor por *Lady Lloth*. A pesar de ello, los rumores en Menzoberranzan contaban que emisarios de la Casa Melarn habían acudido a la Matrona Vadalma para negociar una tregua. Las cuatro matronas presentes conocían de sobra los motivos del acuerdo. La marcha de la Casa Xorlarrin dejaba una vacante en el Consejo Rector, y todas las Casas por debajo de Xorlarrin intentaban hacerse con ella. No era descabellado pensar que la Casa Melarn declarase la guerra a la Casa Mizzrym, la Quinta Casa, para ocupar el cuarto escalón, lo que aprovecharía la Casa Faen Tlabbar, aliada secreta de la Casa Melarn en su lucha contra la familia Miz'ri, para ocupar el tercer puesto.

—¿Matrona Vadalma? —preguntó la Madre Matrona Quenthel con tono inocente.

—No creo que sea prudente matar a las drañas de una Casa, de ninguna de las Casas —respondió la aludida—. Su vida es un sufrimiento constante. Para eso son drañas.

La Madre Matrona Quenthel sonrió con suficiencia a Gromph.

—Lo que dice es cierto —dijo el archimago.

—Apresadlas —ordenó Baenre—. Que las lleven a las telas de la Casa Baenre para... volver a aleccionarlas.

—La Matrona Zhindia de la Casa Melarn se quejará —advirtió Zeerith Q'Xorlarrin—, aunque siempre se está quejando.

—¿A cuántos de sus aliados secretos hemos derrotado ya? —preguntó la Madre Matrona Quenthel. Se dirigió al balcón de la galería desde el que contempló la amplia sala de recepciones del piso inferior. Allí abajo yacían los miembros derrotados de la resistencia; algunos seguían vivos y portaban

grilletes; otros formaban parte de las pilas de cadáveres—. ¿Con qué derecho utiliza la Matrona Melarn este lugar? —Se encaró al resto con rabia—. ¿Con qué derecho entra nadie aquí, el lugar más maldito de todos?

—Pero ya no lo es, ¿verdad? —preguntó la Matrona Zeerith. Conocía la respuesta. Ella y la Madre Matrona Quenthel habían tratado el tema con anterioridad.

—No, ya no lo es —confirmó la Madre Matrona Quenthel—. Ahora contamos con el beneplácito de la diosa. La Sacerdotisa Suprema Sos'Umptu Baenre, que es la Sacerdotisa Suprema del Templo de la Diosa próximo a este lugar, lo ha confirmado.

—Y también lo hizo la Sacerdotisa Suprema Kiriya de Xorlarrin —añadió Zeerith.

—Y Sabbal, Sacerdotisa Suprema de Mizzrym —declaró con orgullo Miziri. Miró con satisfacción a la Matrona Tlabbar. Satisfacción justificada. La Matrona Mez'Barris Armgo no había sido invitada a unirse a ellas ese día. Lo cierto era que algunos de los elfos oscuros expulsados del lugar por las fuerzas de Baenre formaban parte de la Casa Barrison Del'Armgo. Otros eran simples rufianes sin hogar y el resto pertenecían a la Casa Melarn. Quizás los rumores sobre la propuesta de alianza de la Casa Melarn con la Casa Faen Tlabbar fueran ciertos, y la expresión de Vadalma delataba que lo eran. Pero si la Casa Faen Tlabbar se había planteado en algún momento si aceptaba la oferta, lo más probable era que la excursión a ese lugar hubiera acabado con la futura alianza.

—Y también la Suma Sacerdotisa Luafae de Faen Tlabbar —repuso al fin Vadalma en un tono que quiso ser firme y decidido.

La Madre Matrona Quenthel estuvo a punto de reírse de Vadalma.

A punto.

Lo justo para que las demás, también Vadalma, fueran conscientes de que quería burlarse de ella, pero que no lo hacía por respeto a la posición de la otra.



La Matrona Mez'Barris Armgo recorría su capilla de un lado para otro,

entre gruñidos y resoplidos, mientras agitaba la cabeza con perplejidad.

—¿Qué andas tramando, Quenthel? —se susurró a sí misma.

La Casa Baenre había enviado un considerable número de soldados a la Muralla Oeste, al antiguo recinto de Do'Urden. Habían arrasado el lugar. Quenthel acudió acompañada de las matronas de las tres Casas que seguían en el escalafón a Baenre y Barrison Del'Armgo. Era una demostración de poder sin precedentes, y más aún por parte de la débil Quenthel. También un aviso para las Casas que aspiraban a formar parte de las más poderosas: las agresiones serían aplastadas por una alianza de enorme poder.

Y quizás también era una amenaza para la Casa Barrison Del'Armgo. La Matrona Mez'Barris no temía a ninguna de las otras Casas por separado. Ni siquiera la Casa Baenre se atrevería a atacarles. Les costaría muy caro si lo hicieran. Pero ¿qué pasaría si se aliaban las cuatro Casas que visitaron Do'Urden? ¿Estaba asistiendo al principio de un cambio en las estructuras del poder? ¿El establecimiento de un vínculo más fuerte entre Menzoberranzan y la incipiente urbe de los Xorlarrin antes de que la Matrona Zeerith y los suyos partieran hacia su nuevo hogar?

En ese momento, el Maestro de Armas Malagdorl llegó a toda prisa a la capilla. Asintió con la cabeza al gesto interrogante de la Matrona Mez'Barris.

—Bruja —murmuró para sí la matrona.

Había enviado a Malagdorl a Melee-Magthere para que hablase con los espías que la Casa Barrison Del'Armgo tenía próximos a Aumon Baenre, hijo de Quenthel. Era un secreto a voces en Menzoberranzan que la Casa Baenre aprobaba la marcha de la Casa Xorlarrin a Gauntlgrym, pero ante los nuevos acontecimientos, Mez'Barris sospechó que era algo más que un simple beneplácito. El gesto de asentimiento de Malagdorl confirmó esas sospechas: la propia Quenthel auspiciaba la marcha de los Xorlarrin, pues Tiago, el ambicioso y arrogante guerrero Baenre, viajaba con los Xorlarrin hacia Q'Xorlarrin.

Tiago era el nieto del Maestro de Armas Dantrag, a quien Mez'Barris odió en vida. Dantrag fue el enemigo más grande de Uthegental, su amado hijo guerrero. Mez'Barris estaba convencida de que Uthegental había sido el maestro de armas más grande en la historia Menzoberranzan.

—Gol'fanin también viaja con ellos —declaró Malagdorl. Mez'Barris

apretó los labios y frunció el ceño. Si Gol'Panin, el mejor herrero de la ciudad, acompañaba a Tiago Baenre hacia la legendaria Forja de los enanos Delzoun, las conclusiones eran obvias.

Observó a Malagdorl con lástima y le despidió con la mano. ¿Tenía idea de lo que estaba ocurriendo? ¿Era consciente su no muy brillante nieto de que Tiago volvería armado para acabar... con él?

En cuanto Malagdorl se marchó, la Sacerdotisa Suprema Taayrul asomó la cabeza por la puerta ornamentada.

—Matrona, ha llegado Minolin Fey —anunció en voz baja.

—Acompáñala a mis aposentos privados de inmediato. Con discreción, que nadie sepa de su presencia. La Casa Melarn acudirá pronto a nuestra puerta. La Matrona Zhindia debe estar enfurecida con Quenthel Baenre y su modo de actuar. Sin duda, la Casa Melarn ha perdido muchos soldados de infantería hoy.

—He visto cómo conducían drañas y soldados de infantería drow presos desde la Muralla Oeste a Qu'ellarz'orl —informó Taayrul en tono grave—. Imagino que a la Casa Baenre.

La Matrona Mez'Barris resopló y meneó la cabeza. La temeraria actuación de Quenthel la había cogido por sorpresa. Jamás pensó que la mocosa llorona Baenre tuviera tanto coraje.

¿Capturar drañas Melarni a la vista de todo el mundo?

—Pon a la guarnición en pie de guerra —soltó de pronto.

Taayrul la miró con ojos desorbitados.

—¿Matrona?

Dio la orden siguiendo un impulso, y era una orden que acarrearía enormes consecuencias, pero cuanto más lo pensaba, más convencida estaba de que era lo que había que hacer.

—Llama a todos los habitantes de Barrison Del'Armgo, nobles y plebeyos. Cerrad las puertas del muro y preparad la defensa.

—Matrona —dijo Taayrul con una reverencia, y se marchó a toda prisa. Mez'Barris se quedó en la capilla, a solas con sus preocupaciones.



Algo más tarde, las cuatro madres matronas y sus escoltas personales se reunían de nuevo con el Archimago Gromph en la amplia nave de la capilla de dos pisos de la Casa Do'Urden. Un rato antes, las cuatro habían presenciado como las tres drañas, envueltas en telarañas, eran arrastradas con dificultad por soldados de infantería. Dos de las madres matronas, Quenthel y Mizlri, disfrutaron del espectáculo.

—¡Hacía tanto que no pisaba este suelo! —comentó la Madre Matrona Quenthel—. Había olvidado cuánto se parece a la Capilla Baenre, aunque es mucho menos suntuoso.

—Resulta asombroso que una Casa, con una capilla tan magnífica como ésta, se encuentre tan alejada de la bendición de la Reina Araña. —El tono dulce de la Matrona Vadalma no disimuló la malicia del comentario.

La Madre Matrona Quenthel se limitó a sonreír. No le importaban los sentimientos de la otra. Su plan estaba en marcha y tenía a las otras matronas de su lado.

Horas antes, cuando llegaron al recinto abandonado de Menzoberranzan en el distrito de la Muralla Oeste, siguiendo los pasos de un ejército de infantería de Baenre y un grupo de magos encabezados por el archimago en persona, los semblantes de Vadalma Tlabbar y Miz'ri Mizzrym eran un poema. No tardaron en averiguar cuál era el objetivo de la incursión, sobre todo cuando supieron que la Matrona Zeerith las había invitado en secreto por indicación expresa de la Casa Baenre.

Dentro del laberinto de cavernas del recinto, las cuatro matronas recibieron los saludos de los guerreros Baenre, que arrastraban al exterior a los que habitaban el lugar sin permiso.

El lugar debía estar vacío, el Consejo Rector así lo había dictaminado. Sin embargo, era un secreto a voces en la ciudad que las Casas Melarn y Barrison Del'Armgo lo utilizaban como cuartel de instrucción.

La Madre Matrona Quenthel asestaba así un revés a las dos Casas: la molesta Segunda Casa y la ambiciosa Séptima Casa. La decisión de cenar en la Casa Fey-Branche durante la Fiesta de la Fundación tendría que haber aplacado las ambiciones de la Casa Melarn, sobre todo con la aparición del avatar de Lloth durante la cena. Sin embargo, si las habladurías eran ciertas, sus ambiciones seguían tan vivas como antes. Pero tras la incursión que

acababan de efectuar, la Matrona Zhindia Melarn no tendría más remedio que recapacitar.

Y Zhindia no podía elevar una protesta en la siguiente reunión del Consejo Rector porque era éste el que había prohibido expresamente el acceso al lugar que había ocupado, la antigua casa de Malicia Do'Urden y lugar de nacimiento del infame Drizzt Do'Urden. Pero las cosas iban a cambiar ahora que las Sacerdotisas Supremas de cada una de las cuatro casas confirmaban a las respectivas matronas que la misión era voluntad de la misma Lloth.

Por lo tanto, los vagabundos y paramilitares de incógnito fueron expulsados de la Casa Do'Urden por la voluntad de Lloth y el poder de Baenre.

En conclusión, por la voluntad y el deseo de Lloth, la Casa Do'Urden estaba lista para ser restaurada.



Minolin Fey percibió la inquietud en Mez'Barris en cuanto la matrona entró corriendo a la estancia.

—¿Estás al tanto de lo que ha sucedido hoy? —preguntó sin rodeos.

—No han sido muy discretos —asintió Minolin Fey.

—Cuatro Casas atacando al unísono.

Minolin se encogió de hombros con indiferencia.

—El recinto Do'Urden es terreno prohibido —comentó con tranquilidad.

—La Madre Matrona Quenthel no invitó a Fey-Branche a su pequeña excursión —comentó Mez'Barris con malevolencia—. La Casa Baenre se arroja con sus aliados en estos tiempos turbulentos. Tú por el contrario estás sola, vigilada por la Casa Melarn, una casa ambiciosa y ávida de poder.

Minolin ahogó un gesto de frustración. La Casa Baenre confirmó su alianza con la Casa Fey-Branche en la Fiesta de la Fundación, pero los sucesos del día no avalaban esa promesa.

—Parece que la Madre Matrona Quenthel ha hecho una declaración de intenciones con respecto a las Casas a las que no ha invitado.

—¿La tuya, por ejemplo?

La Matrona Mez'Barris se rio con despreocupación y tomó asiento en una silla repleta de cojines justo enfrente de Minolin Fey.

—Rechazamos la invitación —dijo Mez'Barris—. Se bastan solos para expulsar a unos cuantos rufianes sin hogar, y tengo cosas mejores que hacer que seguir a la Madre Matrona Quenthel en sus ridículas excursiones.

«Rufianes sin hogar», pensó Minolin Fey. No disimuló su sonrisa ladina. No por el «sin hogar», sino porque conocía a la mayor parte de esos «rufianes» y unos cuantos pertenecían a la Casa Barrison Del'Armgo. Ésa era la razón por la que era imposible que la Madre Matrona Quenthel hubiera invitado a Mez'Barris a formar parte del asalto.

La mentira de Mez'Barris delataba el miedo que sentía y, también, su debilidad. El pensamiento tranquilizó a Minolin Fey.

—¿Crees que la Matrona Zhindia Melarn atacará a la Casa Fey-Branche mientras los soldados Baenre están en el campo de batalla? —preguntó la Matrona Mez'Barris—. ¿O aguardará a que Quenth... la Madre Matrona Quenthel dé por finalizada su pantomima?

Minolin Fey se limitó a sonreír. No porque tuviera la certeza de que Mez'Barris se equivocaba, sino porque, aunque la Casa Fey-Branche fuera arrasada, ella estaba a salvo de cualquier eventualidad. La Madre Matrona Quenthel decretó que Minolin ahora pertenecía a la Casa Baenre. Era la esposa secreta de Gromph y esperaba una niña que sería la futura Madre Matrona de Menzoberranzan. Y todo con el beneplácito del Avatar de Lloth en persona. Era evidente que Mez'Barris Armgo no tenía por qué saber nada de esto.

—¿Qué vamos a hacer? —preguntó Mez'Barris con tanta aspereza que devolvió a Minolin Fey a la realidad.

—¿Hacer?

—No te hagas la ignorante —dijo Mez'Barris—. Hoy la Madre Matrona Quenthel ha atacado a la Casa Melarn...

—Y también a la tuya —la interrumpió Minolin Fey.

La Matrona Mez'Barris la miró como si estuviese a punto de agredirla.

—Ya que no vamos a simular ignorancia... —remató Minolin Fey con candidez.

La matrona guardó silencio y miró a Minolin Fey con dureza antes de

volver a hablar.

—La Madre Matrona Quenthel ha reunido a todas sus fuerzas y desafía a la Casa Melarn para que responda al ataque. Sin embargo, no busca la confrontación directa. Su intención es que la Casa Melarn ataque a la Casa Fey-Branche. De producirse el ataque, y si yo apoyara a la Matrona Zhindia de la Casa Melarn, la Madre Matrona Quenthel y sus lacayos no intervendrían.

—Eso ya lo habías dicho y con menos palabrería —se atrevió a responder Minolin Fey.

—¿Qué vamos a hacer al respecto? —preguntó la Matrona Mez'Barris con intención.

Minolin Fey le dirigió una mirada inexpresiva.

—¿Qué vas a hacer *tú* al respecto? —aclaró Mez'Barris y tras unos momentos de silencio incómodo, añadió—: somos aliadas, ¿verdad? Esperábamos este día desde hace mucho, hemos hecho planes. Ha llegado la hora de sellar nuestra alianza. Barrison Del'Armgo con Fey-Branche. Puedo mantener a la Matrona Zhindia a raya; la Casa Melarn no atacará a Fey-Branche sin mi visto bueno después de lo que ha sucedido hoy. No después de que la Madre Matrona Quenthel haya congregado a sus aliados a su alrededor.

—¿Qué puedo ofrecerle al balor? —preguntó Minolin Fey.

—Errtu fue desterrado por un hijo de la Casa Baenre. Derrotado en un terreno helado en el Mundo Superior. No creo que sienta mucho aprecio por la familia de Tiago. Ofrécele la oportunidad de vengarse de la Madre Matrona Quenthel.

—Errtu es paciente. Es posible que prefiera urdir su propia venganza cuándo y cómo él decida.

—¿Has hablado con el balor?

—Hace tiempo que no, y entonces tampoco lo hice cara a cara. No puedo convocarle. Fue desterrado de nuestro plano de existencia y no suelo viajar al Abismo, sobre todo para hablar con alguien tan impredecible y peligroso como Errtu. No siento ningún deseo de acabar en una celda con la Matrona K'yorl de compañera.

—Ya hemos hablado sobre este tema —señaló Mez'Barris con gesto

contrariado.

—La espada de Tiago Baenre ha alterado nuestras... opciones.

—Vayamos a ver a Errtu juntas —sugirió Mez'Barris—. Llevaremos al archimago con nosotras. Ha llegado la hora de que reivindique lo que le corresponde.

—Gromph no luchará contra la Madre Matrona Quenthel. Ya no.

—Pero está al tanto de nuestro plan. De hecho, es su plan.

Minolin Fey reconoció que eso era cierto. Los tres planearon la caída de la Madre Matrona Quenthel, por quien no profesaban ningún afecto. Los magos drow, varones en su inmensa mayoría, querían aprovechar la incursión de *Lady Lloth* en el reino de lo arcano para alcanzar mayor importancia e influencia. Y entre los magos, el mayor interesado era Gromph Baenre, el gran Archimago de Menzoberranzan y el drow más poderoso de la ciudad. Cabía la posibilidad de que Gromph fuera nombrado Padre Patrón de la Casa Baenre. No existía un precedente, pero en tiempos turbulentos, cualquier cosa era factible.

Mez'Barris Armgo apoyaba la candidatura de Gromph, porque en ese caso su Casa alcanzaría el estatus de Primera Casa de Menzoberranzan por encima de la Casa Baenre. Además, a lo largo de las últimas décadas habían alcanzado un entendimiento mutuo.

«Pero eso era en el pasado», pensó Minolin Fey, aunque no lo dijo. Muchas cosas habían cambiado en la Fiesta de la Fundación, hechos desconocidos por Mez'Barris.

—Errtu nos entregará a la Matrona K'yorl —insistió Mez'Barris. Se refería a la Matrona de la Casa Oblodra, una familia drow que dominaba la extraña magia psiónica. En la Era de los Trastornos, K'yorl intentó aprovechar el repentino desequilibrio de poder favorable a su Casa cuando la magia normal falló. La Madre Matrona Yvonnell contraatacó al canalizar el poder de Lloth para arrojar a la Casa Oblodra al abismo de la Grieta de la Garra. K'yorl, por su insolencia, fue entregada al demonio Errtu donde sufría tormento hasta el día de hoy—. El odio que siente por la Casa Baenre raya la locura y sus poderes... La Casa Oblodra es un recuerdo del pasado y la Madre Matrona Quenthel no está preparada para enfrentarse a los poderes de K'yorl. ¡Destruiré a Quenthel y nos libramos de la bruja!

—Dicen que Kimmuriel de Bregan D'aerthe pertenece a la Casa Oblodra y que es bastante poderoso...

—¡No accedería a Quenthel a tiempo! —sentenció Mez'Barris. La matrona estaba tan alterada que había dejado de emplear el título de su rival.

Minolin se limitó a sonreír una vez más. Esa mañana había acudido a su primer encuentro con Methil El-Viddenvelp, quien ahora formaba parte de la corte de la Madre Matrona Quenthel. Minolin Fey sospechaba que K'yorl, aunque consiguiera la libertad y la rehabilitación de sus poderes, no sería tan letal como la Matrona Mez'Barris esperaba.

—Gromph no atacará a la Madre Matrona Quenthel —repitió Minolin Fey—. Ni ahora, ni, con toda probabilidad, nunca. Nuestro plan es inútil.

—¡No le necesitamos!

—Tú no le necesitas —arguyó Minolin Fey—. Espero que *Lady Lloth* te acompañe si acudes al Abismo para tratar con Errtu, porque la vas a necesitar.

—Tu Casa carece de apoyos —le recordó Mez'Barris—. Excepto el mío. ¡Soy tu único escudo contra la ira de la Casa Melarn!

—¿Mi Casa? Mi Casa no teme a la Matrona Zhindia.

—Fey-Branche no es rival para...

—Mi Casa ya no es Fey-Branche. —Minolin Fey ya estaba cansada de la conversación y sabía cuánto necesitaba.

La Matrona Mez'Barris la contempló con curiosidad.

—Soy Minolin Fey-Baenre —anunció con audacia, mientras se ponía de pie—. Esposa de Gromph y sierva de la Madre Matrona Quenthel Baenre.

—¿Cómo te atreves? —se enfureció Mez'Barris.

—El Avatar de Lloth se presentó en la Casa Fey-Branche durante la Fiesta de la Fundación. No es un rumor, Matrona. Ocurrió de verdad. Y ha sellado una alianza entre la Casa Baenre y la Casa Fey-Branche. Harías bien en comunicarle la noticia a la Matrona Zhindia Melarn antes de que cometa una estupidez.

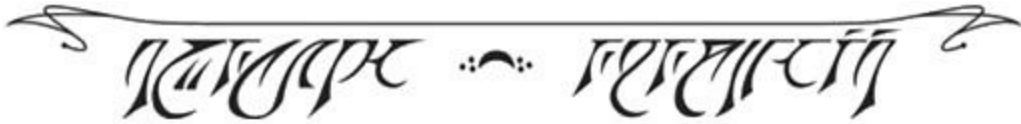
Minolin agitó una mano y formuló un conjuro de regreso.

—Me marchó a... casa.

La forma corpórea de Minolin comenzó a deshilacharse hasta estallar en un remolino de bolas negras de humo que se desvanecieron con rapidez.

Mez'Barris seguía paralizada y estupefacta ante el inesperado y peligroso giro de acontecimientos.

CAPÍTULO 7



LA FIRMEZA DE BAENRE

—**E**ntერი —le dijo Beniago a Jarlaxle en el aposento privado del drow, situado en las entrañas de Illusk. La estancia estaba protegida por la magia contra los intrusos—. No era Drizzt, era Entერი acompañado de otros miembros de la banda.

Jarlaxle se cambió el parche del ojo izquierdo al derecho mientras valoraba el inesperado informe que acababa de recibir. Entერი y su banda, sin Drizzt, habían pasado por Luskan en dirección sur. Tras casi dos décadas de ausencia, el grupo había vuelto. Por si no bastase con estas nuevas, hacía poco que Braelin Janquay, un reputado explorador, informó sobre la presencia en Luskan, el pasado otoño, de una mujer con una magia poderosa, y un halfling. Los nombres de ambos eran más que familiares para Jarlaxle.

—Catti-brie y Regis —dijo y meneó la cabeza con incredulidad. Recordó que, en el pasado, tanto Drizzt como el rey Bruenor le suplicaron que buscara a sus dos compañeros. Al parecer acababa de encontrarlos, aunque Drizzt

hacía mucho que no daba señales de vida y Bruenor yacía muerto bajo las rocas en la distante Gauntlgrym, o eso le dijeron.

—Llevan muertos un siglo —dijo Beniago. Jarlaxle pensaba en voz alta y le sobresaltó el comentario.

—¿Crees que es imposible que hayan vuelto?

—Improbable. Aunque también lo pensaba de Entreri y los suyos, y ahí están. Es posible que me haya vuelto tan cínico que ya nada pueda sorprenderme.

—¿Cínico? —dijo Jarlaxle con una carcajada—. Mi querido Beniago, yo diría que es justo lo contrario. ¡Cree en milagros y cualquier cosa que te pueda alegrar el día!

—Y prepárate para cualquier cosa —concluyó Beniago con una sonrisa cómplice. Jarlaxle sonrió de vuelta y asintió.

—No vendrá a Luskan —dijo Jarlaxle—. Pensará que sigo aquí.

—¿Entreri? Podía ser más agradecido. Conozco pocos destinos peores que pasar la eternidad en un bloque de piedra.

La mente de Jarlaxle vagó al pasado, al asalto que dirigió años atrás contra el castillo de Lord Draygo Quick en el Páramo de las Sombras. Rio al recordar lo que se había divertido en esa ocasión. Junto a sus secuaces, ¡había arrasado a la guardia del castillo y el mismo castillo al conjurar una torre adamantina en el salón de Draygo Quick! Aún recordaba la expresión estupefacta en los rostros de la guarnición de la Casa.

Tras la lucha, Jarlaxle acudió a los sótanos del castillo y allí encontró y rescató a Artemis Entreri, Dahlia y al monje Afafrenfere, todos convertidos en piedra por la medusa mascota de Lord Draygo.

—Es posible que Entreri prefiriese la nada de la piedra al tormento que asola su mente y corazón —comentó Jarlaxle en voz alta, de manera ausente. Sin embargo, su mente empezaba a centrarse en las noticias que acababan de darle: Entreri había regresado. Jarlaxle no sabía por qué el hecho le preocupaba tanto, pero era así.

—¿Adónde se dirigen? —preguntó el jefe mercenario.

—Les oyeron decir que a Puerto Llast, y es probable que ya estén a medio camino. Aunque los senderos están llenos de peligros en estos tiempos, así que...

—Te garantizo que haría falta algo más que una banda de salteadores para detener, o incluso retrasar, a nuestros amigos —rio Jarlaxle, que acababa de decidir que él también viajaría a Puerto Llast.

—¿Hay noticias de Braelin?

Beniago negó con la cabeza.

—¿Crees que Drizzt...?

—Espero que sí —añadió Jarlaxle en voz baja mientras asentía.

Al mirar a Beniago, comprobó que el gran capitán parecía confundido por su respuesta.

«Comprensible —pensó—. Sobre todo si ignoras el alcance de todo lo que he compartido con Drizzt Do'Urden, y lo que ese canalla representa para los drow de Menzoberranzan, en especial los varones».

Era posible que Beniago no hubiera vivido el tiempo suficiente en Menzoberranzan para valorar lo que Drizzt Do'Urden simbolizaba.

Se avecinaban tiempos interesantes y Jarlaxle se alegraba de que Kimmuriel no se encontrara en Luskan. De hecho, ni siquiera se hallaba en esa parte del mundo. El cocapitán de Jarlaxle estaba lejos, jugando con sus amigos ilícidos a algo relacionado con la aterradora mente colectiva. Su ausencia permitía a Jarlaxle dirigir a Bregan D'aerthe bajo su propio criterio. Volvió a recordar el ataque al castillo de Lord Draygo y le costó creer que hubiera sido su última gran aventura. Contempló el escritorio, lleno de pergaminos, ante él, y su aposento privado excavado en una ruina subterránea, con espectros y fantasmas del enclave Bregan D'aerthe pululando por todas partes.

—Me he convertido en un funcionario.

La carcajada de Beniago le recordó que no estaba solo.

—¿Te burlas de mi pesar? —Fingió una contrariedad que no sentía.

—Me burlo de que el gran Jarlaxle pueda llegar a pensar en esos términos de sí mismo —repuso el Gran Capitán Kurth, que pertenecía a la misma Casa que Jarlaxle, aunque Beniago ignoraba ese detalle sobre la identidad del drow frente a él—. ¡Un funcionario!

Jarlaxle señaló los inventarios, registros de pagos y órdenes de compra que cubrían su escritorio.

—¿Y qué? ¡Dile a Serena que se ocupe del papeleo, o a otro de tus socios,

y sal a matar algo! —exclamó Beniago.

—Confío en no haber perdido mi habilidad para combatir.

Beniago se rio con más ganas que antes y se levantó con la intención de marcharse.

—Si decides luchar con alguien para comprobar si todavía la conservas, búscate a otro que no sea yo, ¿de acuerdo?

—¿Y por qué tú no? Si me derrotas podrías asumir el mando de Bregan D'aerthe en ausencia de Kimmuriel.

—No me gustaría —se sinceró Beniago—. Y menos aún, arriesgar mi vida ante el filo de tu espada, la punta de tu daga, tu varita mágica, tu ave gigante, tu bota encantada, tu látigo... ¿Me dejo algún arma?

—Más de una.

—Ve a Puerto Llast —dijo Beniago, mientras se encaminaba a la puerta situada en un lateral del cuarto. Ésta se abría a una pequeña alcoba y una escalera de caracol que lo conduciría por debajo del embarcadero hasta el recinto de Isla Guardastrecha y *Barco Kurth*—. Tienes que ir y lo sabes. El comercio con los Xorlarrin va como la seda, controlamos la ciudad sin problemas, y yo estaré aquí cuando vuelvas. ¡Te recibiré con una sonrisa, una olla repleta de oro y un rebaño de hembras hermosas que satisfagan tus deseos! —Se echó la gorra hacia atrás a modo de saludo y abandonó la estancia.

Jarlaxle pensó que Beniago estaba en lo cierto. Bregan D'aerthe nunca había estado mejor. El comercio dejaba beneficios enormes. La Ciudad de las Velas estaba discretamente sometida mediante una telaraña de túneles recién excavados, y no había ni una sola nube en el horizonte que perturbara la tranquilidad de Jarlaxle.

—Normal que me aburra —se lamentó en voz alta. No tardó en arrepentirse de haberlo dicho.

—¿En serio? —preguntó alguien a sus espaldas. Lo hizo en la lengua de Menzoberranzan y con una voz que Jarlaxle reconoció enseguida, por desgracia.



En la Isla Guardastrecha del puerto de Luskan se alzaban, impenetrables, la torre y fortaleza donde se alojaba *Barco Kurth*. Beniago Baenre, conocido como el Gran Capitán Kurth, era el más poderoso de los cinco grandes capitanes que gobernaban la ciudad. Y lo sería igualmente aunque no contara con el apoyo secreto de las fuerzas de Bregan D'aerthe, como lo había sido su predecesor antes de que Bregan D'aerthe atracara con el Barco.

El *Barco Kurth* presumía de contar con la flotilla más numerosa de Luskan, con más del doble de soldados de infantería que el segundo barco en importancia y una selección de magos que repartían su tiempo entre la Isla Guardastrecha y los restos encantados de la Torre Arcana del Anfitrión, en la cercana Isla del Alfanje. El único acceso a Isla del Alfanje, aparte de los túneles que Bregan D'aerthe había cavado bajo el agua, era un puente entre Guardastrecha y Alfanje. Por ello, cuando los magos llegaron a la ciudad en busca de la magnificencia perdida de la Hermandad de lo Arcano, o al menos, para recuperar algunos de los secretos y artefactos perdidos entre las ruinas de la Torre del Anfitrión, Beniago los invitó a una alianza con su Barco.

Con todo el poder que había conseguido reunir a su alrededor y el apoyo secreto de los mercenarios de Bregan D'aerthe, Beniago entró a la fortaleza sin darle importancia a la escasa afluencia que había ese día. Quizás lo atribuyó a que había llegado la primavera y andaba todo el mundo preparando los barcos y caravanas para emprender sus viajes. El drow se detuvo delante de un gran espejo que había en el exterior de la puerta de su estancia en el segundo piso de la torre. Examinó su disfraz de humano.

—Humano no —se dijo en voz alta. En realidad, solía decir que era medio elfo. Llevaba décadas viviendo en Luskan y apenas había envejecido, detalle que no pasaba inadvertido. Por eso decidió decir que era medio elfo cuando los magos de Bregan D'aerthe le comentaron que envejecer su disfraz de humano era complicado.

—Y no hace falta decir más —murmuró. Contempló su imagen frunciendo el ceño. A pesar de los años transcurridos, no se acostumbraba a su cuerpo: las piernas larguiruchas y figura «estirada»; la piel pastosa que enrojecía en cuanto le daba el sol y, sobre todo, el penacho de pelo de color zanahoria.

Utilizó tres llaves para desactivar la multitud de pestillos, abrió la puerta

de su dormitorio y el Gran Capitán entró al cuarto. Tenía mucho trabajo por delante. Jarlaxle iba a perseguir a Artemis Entreri hasta Puerto Llast, y a Kimmuriel no lo esperaban hasta finales de año. Beniago fue hacia su escritorio, tan repleto de pergaminos o más que el de Jarlaxle. A la vista de lo que esperaba, fue primero a un aparador donde guardaba excelentes y potentes licores.

Fue cuando alargaba la mano para coger un espléndido bourbon, cuando advirtió que algo iba mal. Se detuvo y con la otra mano buscó la daga que ocultaba en su faja cinturón.

Captó un sonido tras él: un paso liviano, un aliento imperceptible.

Sacó la daga y se revolvió con la gracia y la agilidad de un guerrero noble drow. Se detuvo a mitad de movimiento, el gesto descompuesto, e intentó defenderse del ataque coordinado de una horda de serpientes.

Beniago se tambaleó y cayó hacia atrás. Chocó con el aparador, cuyas botellas se estrellaron en el suelo alrededor del drow. Intentó reponerse, valorar su situación. Entonces sintió la quemadura del veneno.

Oyó el restallido del látigo.

Fue entonces cuando supo que sus agresoras no eran vulgares serpientes; eran las serpientes del arma de Lloth.

—¿Te atreves a alzar un arma contra mí? —se enfureció la dueña de la terrible arma, empleando la lengua de Menzoberranzan. La horda atacó una vez más. La rapidez de las víboras desconcertaba a Beniago. Sintió los colmillos punzantes en su mejilla y un segundo mordisco en el vientre.

—¿Acaso tu disfraz humano ha perturbado tu mente? —gritó la portadora del arma. Beniago se arrojó bajo su escritorio en busca de protección—. ¿Has olvidado cuál es tu sitio, hijo de la Casa de Baenre?

La pregunta lo paralizó.

¿Casa Baenre?

—Madre Matrona —jadeó. Abandonó cualquier idea de escapar y se postró ante la sacerdotisa... e intentó no moverse cuando las cinco serpientes de la Madre Matrona Quenthel Baenre lo mordieron una vez más.

—Si gritas, te mataré —prometió ella.

Beniago sintió que viajaba atrás en el tiempo, a su juventud en Menzoberranzan, cuando la flagelación era algo habitual.

Los azotes siguieron hasta que se desmayó debido al veneno y el dolor, pero apenas cerró los ojos cuando una oleada de magia curativa le hizo recuperar la conciencia. Igual que cuando era un niño: azotado hasta la inconsciencia y curado para volver a sufrir el tormento. Cuando abrió los ojos se encontró sentado en la silla del escritorio, desmadejado, pero ileso. Frente a él se erguía la Madre Matrona Quenthel, su tía abuela.

—Compláceme —ordenó sin más rodeos—. Sí, hazlo a pesar de que eres *iblith* y feo.

Beniago sabía que no debía levantar la vista. Con los ojos clavados en los pies de ella, vio cómo su túnica caía al suelo.

—¿Puedo hablar?

—¡Rápido!

—No he empleado mi auténtica forma durante muchas semanas... quizás más... un año... —balbuceó Beniago—. Aunque puedo intentar cambiar...

—No —ordenó—. Siento curiosidad. —Se aproximó a él, lo tomó del mentón y alzó su rostro para mirarle a los ojos—. Tengo grandes expectativas puestas en ti. No me decepciones.

A pesar del tormento, a pesar del terror, Beniago sabía que no iba a fallar. Se irguió impaciente delante de Quenthel.

Impaciente a pesar de la paliza que le había dado.

Con ansia, porque lo habían educado así: el castigo precedía a la seducción y el placer se mendigaba.

—Y después me lo contarás —dijo Quenthel. Lo atrajo hacia ella y le mordió el labio.

—¿El qué?

—Todo —respondió ella y lo empujó sobre el escritorio.



Jarlaxle sabía que sólo un puñado de practicantes de magia y sacerdotisas de toda Faerun contaba con el poder suficiente para penetrar las numerosas barreras mágicas que había dispuesto a lo largo de los años alrededor de sus aposentos privados. Y sólo la mitad de ese puñado podía hacerlo sin que él fuera consciente de la intrusión.

Por desgracia para él, uno de los miembros del selecto grupo era su hermano, Gromph Baenre.

—Bienvenido —saludó y giró la silla hacia el archimago—. ¿A qué debo este inesperado placer?

—A la bondad de mi carácter.

Jarlaxle asintió.

—¿Cómo van las cosas por Luskan?

—Es un lugar miserable con gente miserable, así que imagino que no muy bien. Sin embargo, a mí si me va bien.

—Por fortuna para ti.

—Los envíos de piedras preciosas y bagatelas a Xorlarrin son puntuales, y espero que también a las arcas de la Casa Baenre.

—Por fortuna... para ti.

—¿Hay algún problema?

—Estoy convencido de que lo hay. No estoy aquí de visita, sólo hago de guía para otra que está en la ciudad.

—Y, sin embargo, aquí te encuentras. Por fortuna para mí, sin duda.

—Para otra que se encuentra en *Barco Kurth* en estos momentos —añadió Gromph, ignorando el comentario, y Jarlaxle tuvo que hacer un esfuerzo para disimular su contrariedad.

—¿Ha venido a revisar los lazos comerciales de Torre Anfitrión? ¿Para valorar las relaciones con la ciudad Xorlarrin?

—No. Está aquí para hablar con Beniago Baenre.

Jarlaxle se recostó en la silla e intentó ocultar su preocupación.

—No emplea ese nombre desde hace...

—Un siglo, puede que más —completó la frase Gromph—. Pero uno no se deshace del apellido Baenre.

—¿Vas a hablar con claridad, o seguimos jugando a las adivinanzas? —preguntó Jarlaxle, e hizo ademán de levantarse.

—Siéntate —ordenó Gromph.

Jarlaxle observó al anciano mago durante un rato, evaluando sus opciones. ¿Había llegado el momento de combatir contra él?

Jarlaxle contaba con muchos recursos en sus aposentos para atacar a Gromph. Trampas que podía activar, entre las que había un buen número de

contra hechizos con los que podía anular gran parte de la armadura mágica de su hermano. Desechó esa opción. Su mejor movimiento era escapar y para hacerlo bastaba con tirar de su pendiente.

—¿La camarera en la posada al otro lado del río es una de tus amantes?
—Averiguar que había una posada al otro lado del río, y que Jarlaxle mantenía una relación con alguien, complacía a Gromph.

—Mera diversión —respondió Jarlaxle con indiferencia.

—Bonita para ser una humana. Es posible que puedas llevártela.

—¿Vamos a algún sitio?

—Imagino que sí.

—¿Seguimos jugando a las adivinanzas?

—No soy quien para responder.

Jarlaxle estuvo a punto de replicar, pero se contuvo. La seriedad de Gromph y el comentario, medido y cauto, le dio que pensar.

¿Quién podía estar por encima de Gromph?

—¿Cuándo llegan el resto de invitados? —preguntó al final—. ¿He de hacer preparativos? ¿Encargar viandas para un banquete de bienvenida?

—Quédate sentado y cierra la boca de una vez, querido hermano.

Había veces, como ese mismo día cuando se reunió con Beniago, en los que Jarlaxle agradecía la ausencia de Kimmuriel. En otras ocasiones, sin embargo, echaba de menos los poderes psiónicos del drow. Como cuando empleaba la telepatía para transmitirle una perspectiva distinta y una comprensión más profunda de los asuntos que le preocupaban. O su destreza para desconcertar a un mago agresivo con una descarga de energía mental. O la capacidad de enviar una señal de alarma telepática a los aliados de Bregan D'aerthe.

Ésta era una de esas ocasiones.



Beniago Baenre, exhausto y maltrecho, estaba sentado en su cuarto e intentaba asimilar los dramáticos cambios recientes. Luskan era suya ahora. ¡Y la responsabilidad de cualquier error ante la Casa Baenre también era suya!

Se preguntó cómo había conseguido sobrevivir Jarlaxle durante todos esos años con las matronas pululando alrededor de sus dominios. Jarlaxle era un maestro del engaño, quizás el mejor de todos los que había conocido Beniago. Pero ¿cómo se engañaba a una matrona, por no hablar de la madre matrona, que contaba con la magia para detectar cualquier mentira?

—Necesito un parche para el ojo —lamentó en voz alta.

Lo desconcertaba el repentino interés de la Madre Matrona Quenthel por Luskan y Bregan D'aerthe, e incluso por la banda de Entreri y Drizzt. Lo más probable era que tuviera que ver con Tiago. No era ningún secreto que el drow quería la cabeza de Drizzt como trofeo.

—Sí, diría que es eso —musitó Beniago. A fin de cuentas, Jarlaxle había tomado grandes precauciones para ocultar a Drizzt de Tiago. ¡Pero lo hizo por recomendación del mismísimo Gromph!

Beniago meneó la cabeza. No tenía sentido. Lo único que estaba claro era que se había producido un cambio de poder en Menzoberranzan y su tía Quenthel tenía ahora el control absoluto. Algo que, sin duda, no gustaría a Gromph.

Suspiró con resignación. De cualquier forma, él estaba atado de pies y manos. Le habían nombrado responsable y puesto a cargo de todo. Aunque también tenía sus limitaciones. La Madre Matrona Quenthel le había dejado bien claro que, si su primo Tiago iba a Luskan, debía ponerse a su servicio.

No apreciaba demasiado a su primo. Lo cierto era que le detestaba y sabía que el sentimiento era mutuo.

No estaba siendo un buen día.



—Madre Matrona —pronunció Jarlaxle en tono reverente. Saltó de su silla y se inclinó ante Quenthel Baenre cuando ésta apareció de repente al lado de Gromph.

—Siempre tan diplomático —comentó Quenthel con sarcasmo.

—Y sorprendido. Son contadas las ocasiones en las que una Madre Matrona de Menzoberranzan abandona la ciudad. Estoy impresionado por tu presencia aquí en Luskan y más aún al ver que no te acompaña un ejército. —

Hizo una pausa y la miró expectante—. ¿O no es así?

A pesar de su expresión seria, Quenthel se rio.

—Nos marchamos de inmediato —anunció.

—¡Qué lástima! —exclamó Jarlaxle—. Promete que volverás.

—Nos —enfaticó Quenthel— marchamos. Los tres. Ahora mismo.

La expresión de Jarlaxle reflejó su asombro, se retiró el parche del ojo para que la Madre Matrona Quenthel fuera consciente de su reacción.

—Luskan es un lugar muy turbulento. Tengo muchas obligaciones que atender...

—Querido hermano, cierra la boca —ordenó la Madre Matrona Quenthel—. Esta patética ciudad ya no es de tu incumbencia. Se requiere tu presencia en Menzoberranzan.

Fue una de las raras ocasiones en las que a Jarlaxle le faltaron las palabras.

—¿Menzoberranzan? —consiguió balbucear.

—Necesito soldados. Con Bregan D'aerthe bastará.

—¿Para qué?

La mano de la Madre Matrona Quenthel agarró su látigo y las serpientes se agitaron de inmediato y las lenguas bífidas apuntaron a Jarlaxle. Algo iba mal, muy mal, y el comportamiento de su hermana le causaba una profunda inquietud.

Su endeble y estúpida hermana.

Cruzó una mirada interrogante con Gromph y éste asintió de forma imperceptible: sí, Quenthel era muy capaz de azotarlo sin piedad.

—Llévanos a casa, archimago —ordenó la Madre Matrona Quenthel.

Más tarde, ese mismo día, Jarlaxle recorría los pasillos de la Casa Do'Urden en la Muralla Oeste de Menzoberranzan. Coordinaba los movimientos de cien soldados de Bregan D'aerthe, que peinaban el lugar en busca de algún vagabundo rezagado y para reforzar la seguridad de los accesos a la Casa.

Por fortuna, contaba con lugartenientes bien entrenados para organizar las defensas de la Casa, supervisar los pasadizos secretos y, en general, conseguir que el lugar fuera habitable de nuevo. Por fortuna, sí, porque la mente de Jarlaxle estaba en cualquier lugar, menos en la Casa Do'Urden.

Se alegró cuando Gromph se reunió con él en una tranquila antesala de la capilla de la Casa Do'Urden.

—¿Cómo? ¿Quién? —preguntó de golpe. Necesitaba saber más sobre la poderosa y extraña criatura que habitaba el cuerpo de Quenthel.

Gromph resopló.

—Es una larga historia. Te ha tratado con benevolencia y sabiduría.

—¡Y eso es lo que más me preocupa! —replicó Jarlaxle.

Por expreso deseo de Quenthel, todos debían creer que la Casa Baenre había contratado a Bregan D'aerthe para que preparasen la Casa Do'Urden. De hecho, la Casa Baenre pagaba a Jarlaxle por sus servicios.

—Nada tiene por qué cambiar —le dijo Quenthel—. Para Menzoberranzan, eres tan sólo Jarlaxle, y tu organización sigue siendo independiente... Y así será, si me sirves bien.

Jarlaxle comprendió el mensaje: si no cumplía la misión encomendada, Bregan D'aerthe pasaría a formar parte de la guarnición Baenre y él perdería aquello por lo que había luchado toda su vida.

—Sabías que esto sucedería, tarde o temprano —comentó Gromph, como si leyera su mente. Algo nada complicado en esos instantes. El parche podía protegerle de esa clase de magia, pero lo delató la expresión de su rostro.

Gromph tenía razón. Su vida y la organización que había creado eran una farsa. Su existencia siempre estuvo sujeta a la tolerancia de la Madre Matrona de Menzoberranzan y siempre, también, al borde de exceder los límites de esa tolerancia. Un precario equilibrio que había que mantener.

Salvo que Jarlaxle declarase la guerra. Contemplaba esa posibilidad en los salones de un lugar antes conocido como la Casa Do'Urden.

CAPÍTULO 8



LABERINTO DE SENDEROS SOMBRÍOS

El drow se arrastró hasta la cornisa, tumbado sobre la fría piedra, y se asomó al camino que discurría a sus pies. Hizo un gesto de incredulidad.

La pared del collado, de unos diez metros de altura, caía en vertical y no tuvo problemas para observar a la tropa que desfilaba por el camino.

A Braelin Janquay le habían hablado sobre Drizzt Do'Urden, pero se quedó sin aliento al verlo montado sobre un unicornio blanco con un cuerno de oro y una armadura recubierta de cascabeles, cascabeles que, sin duda, respondían a la magia del jinete y que ahora permanecían mudos. El canalla cabalgaba con soltura, acomodado en la menuda silla de montar y usando las largas crines del unicornio a modo de riendas. Portaba dos cimitarras que se balanceaban sobre sus caderas y el sol matinal arrancaba destellos a la hoja diamantina de *Muerte Helada*. Además, la desenvoltura con la que llevaba un

arco sobre los hombros daba fe de su habilidad con el arma. Jarlaxle ya le había hablado sobre el arco *Buscacorazones*, y sobre cómo Drizzt podía abatir una fila de orcos de un solo tiro, o partir una roca con sus flechas plateadas. El recuerdo hizo que Braelin retrocediera un poco sobre la cornisa.

Una enorme e inquieta pantera negra caminaba al lado del unicornio; atenta a todo, investigando hasta el más leve sonido que captaba.

El explorador pensó en Tiago Baenre. En Bregan D'aerthe sabían que el joven guerrero llevaba dos décadas buscando a Drizzt con la intención de convertir la cabeza del canalla en su trofeo. Se rumoreaba que Jarlaxle y Beniago hicieron todo lo posible para mantener a Tiago alejado de Drizzt y ahora Braelin comprendía el motivo de tal medida.

Tiago jamás sobreviviría a un encuentro con alguien como Drizzt.

Por no mencionar a los compañeros de Drizzt. A su lado cabalgaba la humana Catti-brie. Su montura espectral era también un unicornio al que había convocado con un hechizo, y resultaba casi tan impresionante como el del drow. Tras ellos rodaba un carro tirado por mulas y guiado por una enana joven de aspecto feroz con barba roja. Lucía un casco con un único cuerno y un hacha que había vivido muchas batallas, demasiadas si la edad que aparentaba el enano era cierta. A su lado se sentaba otro humano, que debía descender de ogros, pensó Braelin, dado su enorme tamaño y fornida complexión. Regis cabalgaba sobre un rechoncho poni pinto junto a la impresionante pareja del carro.

El grupo recorría el pesado camino embarrado hacia el sudoeste. Su paso era despreocupado, a pesar de que se alejaban del abrigo de Diez Villas. Había otras caravanas haciendo preparativos en las villas, pero Braelin sabía que ninguna emprendería la marcha sin contar con una escolta de al menos veinte guardas. Sobre todo en esa época del año, cuando los yetis y goblinoides abarrotaban los caminos en busca de alimento con el que compensar el peso perdido durante el duro invierno.

A pesar de ello, los cinco de allá abajo se estaban adentrando, sin mostrar inquietud alguna, en tierras inhóspitas y con un carro que ralentizaba su marcha. Mientras los contemplaba, Braelin tuvo la súbita certeza de que lograrían cruzar la Columna del Mundo sin problemas. Al otro lado aguardaban Beniago y Jarlaxle. Se arrastró hacia atrás. Había llegado la hora

de abandonar ese lugar desapacible e informar en persona sobre lo que había visto. Seguiría al grupo hasta que acamparan para pasar la noche. Entonces, los dejaría atrás aprovechando la oscuridad, aunque antes quizás se diera una vuelta por el campamento para ver qué podía coger para él.

El joven explorador de Bregan D'aerthe lucía una sonrisa perversa cuando volvió a asomarse desde la cornisa. La sonrisa dio paso a la extrañeza cuando notó que había algo distinto en el grupo. No le dio importancia hasta que cayó en la cuenta de que la pantera negra ya no formaba parte de la comitiva.

Se preguntó si habría vuelto al Plano Astral. Estaba al tanto de las aptitudes de Drizzt Do'Urden, había estudiado a su presa antes de salir en su persecución. Se dijo que sí, que debía ser eso... esperaba que lo fuera. Y entonces advirtió que Drizzt Do'Urden, que seguía cabalgando con la misma tranquilidad y parsimonia, ya no llevaba el arco sobre los hombros.



—Será un jackalope o un caribú despistado —murmuró Catti-brie a Drizzt mientras cabalgaban. Algo había atraído la atención de *Guenhwyvar* y Drizzt permitió que la pantera fuese a investigar.

—*Guen* nos avisará, sea lo que sea —afirmó Drizzt. Se volvió hacia los otros tres—. Si su llamada es de alerta, proteged el carro por encima de todo. No quiero que un yeti nos deje sin provisiones.

—No es un yeti —dijo Wulfgar—. Estaría más cerca, o ni siquiera *Guenhwyvar* lo habría detectado.

—Subestimas a *Guen*.

—¿Ya has olvidado a los yetis de la tundra? —preguntó Wulfgar.

—¡Eso! ¿Ya te has olvidado de las veces que te saqué de debajo de un bicho de éstos cuando te topaste con ellos? —añadió Bruenor.

—Ocurrió una vez. Sólo una vez —dijo Drizzt.

—El que a un elfo sólo te lo puedes comer una vez, ¿eh? —se burló Bruenor.

—Vigilad el carro —repitió Drizzt.

Wulfgar y Bruenor irrumpieron en carcajadas y Drizzt buscó el apoyo de

Regis. Pero el halfling parecía distraído y no se percató.

—¿Regis?

El halfling lo miró, sobresaltado.

—¿Vigilamos el carro? —insistió Drizzt.

—Detrás. En el collado, creo —contestó Regis. No hizo ningún gesto para no delatarse.

Drizzt frunció el ceño con perplejidad, pero antes de que pudiera pedir más explicaciones, un gruñido grave resonó a través del lodazal que cubría la tundra en deshielo. Y procedía del lugar que acababa de indicar Regis.

Drizzt actuó con rapidez y tiró de las crines de *Andahar* hacia la izquierda. El unicornio abandonó el sendero a pleno galope. Catti-brie lo siguió sobre su montura espectral y los dos galoparon hacia la parte trasera del collado que había señalado Regis.

—¡Mandadlos para aquí! —bramó Bruenor—. ¡Me hace falta una buena pelea, pero ya!

—Creía que estabas de buen humor —arguyó Regis.

—¡Lo estoy! ¿Qué quieres decir?

Pero Regis ya no le prestaba atención. Acababa de advertir un problema con el trayecto que seguían Drizzt y Catti-brie hacia el collado. Azuzó a Rumble, su montura, y se marchó galopando.

—¿Adónde vas, Rumblebelly? —gritó Bruenor.

—¡Ése es el nombre de mi poni! —replicó Regis, sin aminorar el paso.

Bruenor intentó dar la vuelta al carro, pero Wulfgar lo cogió del brazo y negó con la cabeza.

—Vale —cedió el enano—. Nos tocará correr por el barro, como en los viejos tiempos.



Braelin Janquay no se apercibió de los movimientos en el grupo de compañeros. Toda su atención estaba centrada en la silueta negra a su espalda, que ascendía por el collado. El explorador drow contempló la posibilidad de correr hacia el sendero, pero desistió convencido de que el felino le cortaría el paso.

Alzó su ballesta y comenzó a desenvainar la espada. De repente, distinguió a *Guenhwyvar* a escasa distancia mientras rodeaba unas rocas a mitad de ladera. Ya no le separaban diez metros de distancia, ni se encontraba en una posición ventajosa. Había subestimado el tamaño y la rapidez de la fiera. Comenzó a perder la calma, no quería luchar contra el animal. Entonces advirtió a los dos jinetes que se acercaban a todo galope desde detrás y a su derecha.

El drow se volvió y saltó desde la cornisa del collado. Alguien gritó a su espalda, pero lo ignoró para concentrarse en lo que estaba haciendo. Dio un golpecito sobre su insignia de Bregan D'aerthe, activando la magia de levitación del broche y dejó de caer para flotar hasta el camino inferior. Cuando aterrizó, topó con un nuevo enemigo aguardando su llegada: el halfling sobre su poni.

—Perfecto —musitó. Derribaría al jinete con una flecha y se quedaría con la montura. Apuntó con la ballesta.

Sin embargo, el halfling se dejó caer a un lado y esquivó el disparo. Braelin gruñó e intentó mantener la estabilidad. Echó un vistazo hacia arriba, casi esperando ver a la pantera saltando sobre él.

Fue un error perder de vista el camino frente a él. El bien adiestrado poni galopaba hacia él, e incluso viró para obligarle a retroceder. Aun así, el drow se revolvió al paso del poni y apuntó con la ballesta buscando al jinete en el costado del animal.

El halfling no estaba allí.

Braelin miró rápidamente a su alrededor; el otro lo apuntaba con una ballesta similar a la suya. El halfling disparó con acierto, la saeta le impactó en el pecho y le hizo caer hacia atrás. Sintió la quemazón del veneno. Pero él era un drow bien entrenado, y no tardó ni un instante en apuntar con su propia ballesta...

El halfling ya no estaba.

Braelin sintió la punta de un florete en la espalda.

—¡Ríndete o muere!



Drizzt examinó el collado cuando alcanzaron la parte trasera, buscando un sendero por el que subir. Siguió dando vueltas al altozano y sufrió un sobresalto al ver que el poni de Regis galopaba por el camino en dirección norte. No llevaba jinete.

—¡Rápido! —le gritó a Catti-brie y espoleó a *Andahar*. Entonces divisó a *Guenhwyvar*—. ¡A por él, *Guen*! —chilló. La pantera rugió.

Andahar encaró la cara septentrional del collado y Drizzt divisó a Regis... ¡Detrás de un drow! ¡Y la punta de su florete se apoyaba en la espalda del elfo oscuro!



«Deprisa», urgió Regis a sus amigos, aunque no lo hizo en voz alta. A pesar de su éxito inicial, no estaba muy seguro de poder mantener inmovilizado al drow mucho rato. Enfundó la ballesta y buscó la daga. Fue el momento elegido por el drow para volverse con rapidez. La suficiente para desenvainar una de sus espadas y apartar el florete de Regis. El halfling cayó de espaldas y su arma voló por los aires. Intentó desenvainar la daga de tres hojas, inseguro de lo que podría hacer contra un elfo oscuro armado con dos espadas. Al final, se dejó llevar por el instinto y el terror y, en lugar de la daga, enarboló una serpiente viva que soltó antes de caer él mismo al suelo.

El drow no supo cómo reaccionar ante el reptil, que se abalanzó sobre él y le subió por el cuerpo hasta enroscársele en el cuello como un garrote vil viviente. A pesar de ello, aún quiso ir por el halfling. Pero entonces apareció el espectro, el alma perversa de la daga. Tiró de la serpiente garrote con una fuerza maligna, tan grande que arrojó al drow al suelo y sus espadas salieron despedidas.

En ese mismo instante, algo oscuro y amenazante cayó junto a Regis. El halfling soltó un grito asustado e intentó alejarse hasta que reconoció a *Guenhwyvar*. La pantera se abalanzó sobre su enemigo caído.

—¡Corre! —suplicó Regis—. ¡Por favor, deprisa!

Reparó en Drizzt y Catti-brie que venían galopando desde el norte. Y a Wulfgar y Bruenor que lo hacían desde el sur, pero la súplica no estaba dirigida a ellos, sino a sí mismo. No iba a permitir que el espectro arrancara

la vida al drow, y menos cuando *Guenhwyvar* tenía la situación bajo control.

Corrió para coger su florete y luego hacia el drow, que luchaba para deshacerse de la presa de la serpiente con una mano, y con la otra se protegía el rostro de los zarpazos de la pantera. Regis se alzó sobre el drow y embistió con el florete.

—¡Rumblebelly! —gritó Bruenor, horrorizado.

—¡Regis, no! —chilló Drizzt.

Pero el objetivo de Regis no era el drow; intentaba apuñalar el rostro perverso del espectro. Era el punto débil del garrote: un único golpe al monstruo no muerto y se desvanecería en una nube de humo gris... como acababa de hacer ahora. La serpiente aflojó su presa alrededor del cuello del drow y murió al instante.

El drow había resuelto la mitad de sus problemas; la otra mitad eran apenas trescientos kilos de felino amenazante.

—¿Qué... qué era eso? —balbuceó Drizzt. Desmontó y fue corriendo hacia su amigo halfling—. ¿Qué era eso?

—Un arma encantadora, ¿verdad? —intervino Catti-brie. Ya había visto la daga en acción antes, en las orillas del Maer Dualdon.

Drizzt se acercó para contemplar al drow inmovilizado en el suelo y cuyos ojos abiertos de par en par expresaban el terror que sentía. *Guenhwyvar* estaba pegada a él con la boca abierta para mostrar sus colmillos letales.

—¿Quién eres? —preguntó Drizzt.

—No me mates, Drizzt Do'Urden. No tenía intención de hacer daño.

—¿Baenre? —preguntó Drizzt.

—Bregan D'aerthe.

Drizzt lo examinó con curiosidad. No era la primera vez que escuchaba una argucia semejante; de hecho, él mismo, Entreri y Dahlia afirmaron ser miembros de la banda de Jarlaxle cuando toparon con los Xorlarrin y, por contra, nobles hijos de la Casa Baenre cuando llegaron a Gauntlgrym.

—Me envía Jarlaxle, vengo siguiendo los pasos del halfling desde Luskan.

Los otros miraron a Regis.

—Vi a nuestro viejo amigo en Luskan —confirmó Regis—. En una posada llamada El Tuerto Jax, su taberna por lo que me dijeron. Pensé que no

me había reconocido. Han pasado cien años y...

—Basta —lo interrumpió Drizzt. Regis tragó con fuerza, consciente de que había hablado demasiado.

—Lo ayudé a él y a la chica —gimió el drow—. En la playa.

La atención se volvió a centrar en Regis y también en Catti-brie.

—Nunca lo he visto antes —aseguró la mujer, perpleja. Pero Regis asentía.

—La flecha —le dijo a Catti-brie—. El arquero que fue abatido en la arena. No fue una de mis flechas.

—Fui yo —dijo el drow.

—¿Por qué? —quiso saber Drizzt.

—Jarlaxle no lo quería muerto, supongo.

—Buena respuesta. Déjalo, *Guen*.

Cuando la pantera se apartó, Regis tendió su mano al drow, pero éste, con la agilidad única de los elfos oscuros, se incorporó de un salto.

—Tu nombre —exigió Drizzt. La vacilación del drow hizo suspirar a Drizzt con impaciencia.

—Braelin Janquay.

—De Bregan D'aerthe.

Braelin asintió.

—¿Qué vas a contarle a Jarlaxle?

—¿Qué quieres que le diga?

Regis lanzó un silbido agudo que los sobresaltó a todos. Cuando interrogaron con la mirada al halfling, éste señaló a su poni. El silbido iba dirigido a la montura. El menudo y rechoncho pinto se acercó pifiando en señal de protesta, algo que no sorprendió al resto al ser la montura de Regis.

—Dile que espero que se encuentre bien —respondió Drizzt con una carcajada.

—¿Dónde has estado, Drizzt Do'Urden? —preguntó Braelin—. Jarlaxle lleva años buscándote.

Drizzt reflexionó durante un rato y al final, suspiró.

—Necesitaba un descanso.

—¿De dieciocho años? —La voz de Braelin estaba cargada de escepticismo.

—Ha sido un viaje muy largo —replicó Drizzt con una irritación que no sentía.

—Se va a hacer más largo, diría yo —repuso Bruenor.

—¿Dónde está Jarlaxle? —preguntó Drizzt—. Sus habilidades nos vendrían bien —le comentó en voz baja a Catti-brie.

La mujer se mostró de acuerdo; Jarlaxle conocía el camino subterráneo desde Luskan a Gauntlgrym, y si alguien sabía cómo manejar a un vampiro, ése era el líder mercenario.

—En Luskan. Y ahí es adónde voy —respondió Braelin.

—Viaja con nosotros, entonces —soltó Regis. Fue el centro de las miradas sorprendidas de sus compañeros. Regis acababa de invitar a un drow, uno al que no conocían, a viajar con ellos. Ideas así no solían acabar bien.

Drizzt escudriñó al drow y consultó a Catti-brie, que se encogió de hombros.

—Ven —le dijo a Braelin—. El camino es peligroso en esta época del año. Nos vendría bien otra espada. —Y al ver las dos armas caídas en el suelo, a izquierda y derecha, se corrigió—: o dos.

No tardaron en reanudar la marcha con Braelin lejos, al frente de la comitiva por orden de Drizzt.

—¡Rumblebelly acabó con un elfo drow! —soltó Bruenor, cuando Braelin no podía oírle.

—Ése es el nombre de mi poni —replicó Regis muy serio.

—Vale, ¿cómo quieres que te llamen, eh? —se rio el enano.

Regis cuadró los hombros.

—Araña. Araña Pericolo de Morada Topolino.

—Menudo trabalenguas.

—¿Y a ti cómo te llamaban? —preguntó el halfling.

—Reginald Escudoredondo de los Adbar Escudoredondo —respondió Bruenor—. El pequeño Erre, me decían unos, ¡pero ni se te ocurra o te doy un puñetazo en el ojo! —Dio un fuerte pisotón sobre el suelo del carro—. Bruenor es mi nombre y punto. ¡Bruenor Battlehammer de Mithril Hall!

—Y tú eres Ruqiah —le dijo Regis a Catti-brie, situada entre el carro y el poni—. Hija de Niraj y Kavita de Desai, criada en las llanuras de Netheril.

Catti-brie había contado sus aventuras durante los días del largo invierno.

—Lo fui. Pero ahora soy quien he sido siempre.

—¿Qué dices tú, chico? —preguntó Bruenor a Wulfgar—. No dices nada. ¿Quién has sido?

—Hrolf, hijo de Alfarin, de la tribu de los Alce —replicó Wulfgar.

—Nacido entre tu gente, entonces —dijo Bruenor—. ¡Fuiste afortunado en eso!

Regis pensó que Bruenor estaba en lo cierto, nacer entre los tuyos es una suerte. Entonces rememoró el grandioso camino que recorrió antes de volver con sus amigos. Se acordó de la hermosa Donnola Topolino y del Abuelo, y de Doregardo y los Ponis Risueños. Al final, cambió de opinión, las palabras de Bruenor no eran ciertas, al menos en su caso.



—Gran Capitán Kurth —informó Regis a sus cuatro compañeros, cuando advirtieron la llegada de un pelirrojo que se aproximaba a su campamento al norte de las lindes de Luskan. Con Braelin Janquay en la expedición, el viaje transcurrió sin incidentes desde el Valle del Viento Helado y a través de la Columna del Mundo. Los cinco compañeros acamparon fuera de la ciudad y enviaron a Braelin para que fuera a buscar a Jarlaxle.

—¡Gran Capitán! Entonces no ha venido solo —dijo Bruenor—. Elfo, ¿crees que esa rata drow nos ha traicionado?

Aunque Drizzt dijo que no, parecía desconcertado. Había conocido al hombre que se acercaba veinte años atrás y el aspecto del pelirrojo era el mismo, no había envejecido un solo día.

—Bien hallado y bienvenido de nuevo, Maestro Pericolo —saludó el Gran Capitán Kurth a Regis—. ¿O prefieres Araña?

Regis se tocó la gorra a modo de saludo.

—Serena manda recuerdos.

—Dale los míos a ella —respondió Regis.

—¿Beniago? —preguntó Drizzt, que recordaba el nombre a pesar de los casi veinte años transcurridos. Drizzt había dormido una noche mágica en Iruladoon durante la que pasaron dieciocho años en Faerun, y para él su encuentro con Beniago ocurrió hace unas semanas.

—Bien hallado de nuevo, Maestro Do'Urden —saludó Beniago, pero en voz baja. Miró a su alrededor y les indicó que hablaran en voz baja.

—¿Ahora eres Gran Capitán?

—Sobrevive a tus superiores y dominarás el mundo.

—Sobre todo si eres amigo de Jarlaxle.

Beniago sonrió con picardía.

—Tus otros amigos pasaron por aquí hace una semana, más o menos.

—¿Otros amigos? —se sorprendió Catti-brie.

—Entreri y los raros —dijo Bruenor que vio a un trío realmente extraño en el Hito de Kelvin, la noche en la que él y los otros se reunieron con Drizzt: un tiflin deforme, una brava hembra enana, y un humano de piel gris con hábito de monje.

—¿Adónde se dirigían? —preguntó Drizzt, tras confirmar con un gesto a Regis que lo dicho por Bruenor era cierto.

El hombre se removió, incómodo, algo que Drizzt y Catti-brie advirtieron de inmediato.

—¿Quién sabe? Vengo a decir que... —se calló y miró a su alrededor.

—¿Dónde están nuestros modales? —exclamó de pronto Drizzt—. Comida y bebida para nuestro invitado.

—Me he adelantado —comentó Wulfgar a sus espaldas. Vieron que estaba ordenando las piedras que usaban como asiento para colocar una más. La facilidad con la que Wulfgar cogía las rocas consiguió que Drizzt volviera al pasado. Al parecer el gigante no había perdido un ápice de fuerza en su segunda encarnación.

Se reunieron alrededor del fuego y Drizzt ordenó a *Guenhwyvar* que vigilara para que no se acercara nadie.

—¿Quieres que le diga que respete a tus socios? —inquirió Drizzt en referencia a la pantera.

—He venido solo. Tampoco me atrevo a quedarme mucho rato. —Miró a la oscuridad que los rodeaba y se removió inquieto una vez más—. Si estoy aquí es por la amistad que te une con uno de mis socios.

—¿Jarl...? —Se interrumpió cuando Beniago levantó la mano, como si no quisiera pronunciar el nombre en voz alta. Fue entonces cuando Drizzt comenzó a comprender la gravedad de la situación.

—Aquél que buscas no está en Luskan —les explicó Beniago, cuya voz era casi un susurro—. Dudo que vaya a volver. Además, vosotros no deberíais entrar a la ciudad, ni mencionar a nadie que habéis viajado con Braelin. Por su propio bien, os lo suplico.

La sorprendente petición y el tono humilde en un Gran Capitán de *Barco Kurth*, uno de los hombres más poderosos de Luskan, echó hacia atrás a Drizzt.

—Come. —Wulfgar le ofreció un bol de guiso, pero Beniago rehusó el ofrecimiento y se puso de pie.

—Buen viaje, sea cual sea el destino.

—Vamos a... —comenzó Bruenor, pero Beniago le hizo callar con un gesto brusco. A continuación, el pelirrojo hizo una reverencia y desapareció en la oscuridad.

—Si que ha sido curioso eso —comentó Bruenor.

Regis miró a Drizzt.

—Tiago Baenre —señaló Drizzt. Su voz era un susurro. El halfling asintió y Catti-brie soltó un «oh» tras lo que también asintió.

—¿Qué cuchicheos son éstos? —exigió Bruenor.

—Creo que Drizzt tiene más problemas, aparte de su pelea con el demonio en las puertas de Bryn Shander —contestó Regis.

—¿Pelea con un demonio? —se sorprendió Bruenor.

—¡Con lo sencilla que era la vida que dejé atrás! —rio Wulfgar.

—En resumen, Entreri ha estado aquí y Jarlaxle se ha marchado para no volver —apuntó Catti-brie—. Nos hemos quedado sin ruta secreta para llegar a Gauntlgrym.

—Tengo un mapa —anunció Bruenor—. Llegaremos seguro.

—Pero daremos un rodeo —repuso Drizzt a Catti-brie, la mujer que una vez fue su esposa.

—Longsaddle —dijo ella.

—¿Por qué no usamos nuestros nombres nuevos? —sugirió Regis—. Le podemos buscar un alias a Drizzt.

—¡No! —se enfadó Bruenor y dio un pisotón en el suelo con su bota—. Ya he tenido ese nombre demasiado tiempo.

—Nos están buscando...

—Que vengan —dijo el enano, cuyo tono cada vez estaba más alterado—. ¡Para quien quiera saberlo, me llamo rey Bruenor, y para quien no quiera, me llamo rey Bruenor!

—¿Podemos fiarnos de Beniago? —preguntó Wulfgar. Drizzt se encogió de hombros. El gigante bárbaro se puso de pie, recogió el petate y comenzó a cargar el carro.

Poco después, emprendían la marcha en dirección este a través de los campos. Al rato, Bruenor entonó una canción que hablaba sobre una época de grandeza perdida irremediablemente; era la canción Delzoun sobre Gauntlgrym.

Era una noche sin luna, despejada. En el cielo titilaban un millón de estrellas y se distinguía la espiral gris de una galaxia lejana de la que Regis dijo que eran las nubes de una de las esferas celestiales. Esa noche los cielos parecían inclinarse hacia la tierra, y las almas se elevaban hacia lo alto junto con la imaginación. A Drizzt le recordó las noches que pasó en la cima del Hito de Kelvin.

Ante semejante espectáculo, el drow se sintió insignificante a la vez que grandioso. Formaba parte de algo antiguo, eterno, tan inmenso como su imaginación y el amor que sentían los cinco compañeros entre ellos. Incluso por *Guenhwyvar*, que formaba ya parte del grupo, y a la que Drizzt se resistía a enviar de vuelta a su hogar Astral.

Drizzt tuvo la sensación de que en esa magnífica noche el hogar de *Guenhwyvar* los había acogido en su seno.

Sí, el hogar. Una sensación agradable, concluyó Drizzt. Y el carro que rebotaba por los campos al este de Luskan era su hogar, porque el hogar no era un sitio, no, era un vínculo que parecía más fuerte que nunca.

PARTE DOS



CRUCES DE CAMINOS Y DE ESPADAS

Soy incapaz de olvidar la expresión en el rostro de Bruenor y las palabras de Catti-brie: «El lastre que llevas sobre los hombros nubla tu buen juicio. Tienes la esperanza de que los demás sean como tú, incluso orcos y goblins».

A pesar de que fue Catti-brie quien las pronunció, Bruenor mostró su total conformidad con un enérgico asentimiento. Quise discutir con ellos, pero fui incapaz. Quise gritarles que el destino no está escrito, que un ser inteligente puede eludir el camino marcado por su herencia, que la razón se puede imponer al instinto.

Quise contarles cómo había escapado a mi destino.

Pero tengo que reconocer que el razonamiento de Catti-brie y la alusión al peso que llevo sobre los hombros son ciertos. De no ser por las circunstancias de mi vida y la incertidumbre que me acompaña desde que abandoné Menzoberranzan, aún ahora estaría de acuerdo con Catti-brie y Bruenor.

¿Fue un error firmar el Tratado del Barranco de Garumm? A día de hoy, no conozco la respuesta a ese interrogante. Sin embargo, admito que mi incertidumbre la provoca el sufrimiento de los enanos, elfos y humanos de la Marca Argénteo, y no tanto el devenir de los orcos. En el fondo, creo que Bruenor está en lo cierto y que los acontecimientos en la Marca Argénteo confirman la definición del carácter orco que hizo Catti-brie. El Reino de Muchas-Flechas tiene solidez, como dice Bruenor, pero su propuesta de paz es un fraude. Es posible que la paz dé vía libre a los orcos saqueadores y que la existencia de Muchas-Flechas facilite sus desmanes.

Alcanzar estas conclusiones, reconocer la verdad, me duele y veo la solución al problema como un abismo insuperable para mis fuerzas. Bruenor está dispuesto a marchar hacia Mithril Hall, convocar a los enanos y reunir un

ejército para declarar la guerra al Reino de Muchas-Flechas. Sí, Bruenor está decidido a comenzar una guerra. Tan convencido está de que debe enderezar el error que se cometió hace un siglo, que acepta el sufrimiento, la muerte, la enfermedad y la miseria que el conflicto traería a su tierra.

No puedo desatar una guerra. Incluso si acepto lo que afirma Catti-brie y que la mismísima Mielikki fue quien se lo dijo, ¿no puedo desatar una guerra!

No lo haré, ni permitiré que lo haga Bruenor. Aunque sus palabras sobre la naturaleza de los orcos sean ciertas, y creo que lo son, la situación actual es mucho mejor que el conflicto abierto que él busca. Es posible que las experiencias que he vivido sean el motivo de mi cautela, pero también creo que el sentimiento de culpabilidad de Bruenor es lo que le impulsa a actuar así. Busca la redención.

Carga con su propio lastre. Y es más pesado que el mío.

Su camino lo llevará al desastre y también a todas las buenas gentes de la Marca Argénteo. Ése es mi temor y en nombre de nuestra amistad, tengo que detenerlo si puedo.

Soy consciente de las dificultades que esta decisión conlleva, jamás había visto a Bruenor más decidido, más seguro de lo que hace. ¡Temo que lleguemos a las manos si intento disuadirle!

Y por igual temo el camino que nos lleva de vuelta a Mithril Hall. Mi última visita no fue agradable y prefiero no pensar en las circunstancias que me condujeron allí. Me duele pensar que yo, un guardabosques, actuó en contra de los intereses de enanos y elfos para favorecer a los orcos. Me digo que fue por la paz, pero todo quedaría en nada si resulta que la declaración de Catti-brie, las palabras de Mielikki, es cierta. Si los orcos no figuran entre los seres racionales con capacidad para decidir su destino, entonces...

Seguiré a Bruenor hasta Mithril Hall. Si los saqueadores orcos son tan abundantes como afirma Bruenor, entonces emplearé mis espadas sin vacilar ni sentir culpa. Y lo haré al lado de Bruenor.

Pero no puedo desatar una guerra.

La diferencia es abismal.

¿Hago mal en albergar la esperanza de que la decisión la tomen otros por nosotros antes de que alcancemos nuestro destino? ¿En confiar en que el Reino de Muchas-Flechas confirme lo dicho por Catti-brie sin margen de

duda?

—¡A por los bebés!

Recuerdo su grito burlón imitando el habla antigua de los enanos; la ferocidad de su voz digna de una hija del rey Bruenor Battlehammer. Y aunque fue la lengua de Catti-brie durante muchos años y puede pelear tan bien como cualquiera de ellos, la burla en sus palabras aún me hace daño.

Me pregunto qué pasa con Nojheim, el goblin al que conocí hace tiempo. Parecía decente, alguien que no merecía el destino que le tocó en suerte.

¿O la pregunta es qué pasa con Drizzt?

No quiero creer en el mensaje de Mielikki, la diosa a la que acepté en mi corazón y reconocí como portadora de la verdad y la justicia. Quiero rechazar sus palabras y no puedo. Es posible que la cruda realidad de Faerun resida en que los goblinoides y gigantes son perversos por naturaleza y no a causa de su instrucción.

He de creer que mi propia percepción de la verdad está determinada por el hecho de que yo mismo eludí lo que parecía un destino ineludible, lo que me llevó a conclusiones peligrosas.

A un nivel muy básico, esta verdad me hiere y la herida es mi lastre. ¿Es que no hay lugar para el optimismo; acaso es imposible encontrar la bondad en todo este asunto? ¿No tiene cabida en el sombrío corazón orco la filosofía que ha guiado mis pasos?

¿Puedo desatar una guerra?

Sigo este camino con cautela, pero también siento entusiasmo por conocer la verdad. ¡Necesito saber!

Temo lo que pueda averiguar.

Aunque es mucho lo que ha cambiado, también es mucho lo que permanece invariable. La Plaga de los Conjuros ha desaparecido, pero otros problemas se interponen en nuestro camino. Y, sin embargo, seguimos nuestro recorrido hacia la oscuridad, hacia Gauntlgrym para socorrer a un amigo perdido. Si sobrevivimos, seguiremos hacia un conflicto más grande todavía.

Y, con todo y con eso, jamás he sido más feliz que ahora.

Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 9



CON LA PUESTA DE SOL

— **N**o debiste detener mi mano —siseó Dahlia cuando Entreri volvió al cuarto que ambos compartían en Puerto Llast, en una posada llamada Solaz del Cantero que se encontraba al abrigo de los acantilados al este de la ciudad. Dahlia miraba por la única ventana del cuarto con vistas al oeste, hacia los muelles y el océano que bañaba la ciudad reconquistada. Reconquista en la que este grupo de aventureros jugó un papel determinante. Contempló el sol caer tras el horizonte, dando paso al crepúsculo.

—¿Otra vez con eso? —resopló Entreri. Volvía de una cena tardía con los otros tres del grupo, acontecimiento al que una enfurruñada Dahlia no quiso unirse.

Dahlia se revolvió en su silla para enfrentarse a él, su rostro era una máscara de rabia. Se había peinado con una trenza alta, llevaba tiempo sin hacerlo, y la pintura mágica de color añil que llevaba en el rostro resaltaba su expresión colérica. Parecía un depredador moviendo la cabeza de un lado

para otro. Al menos, era la impresión que le daba a Entreri.

—¿Crees que nos sigue? —preguntó ella.

—No. —Lo cierto era que no tenía ni idea de si Drizzt había decidido seguirlos, o no, cuando abandonaron Valle del Viento Helado. Tampoco le preocupaba demasiado. Al menos, no como le preocupaba a Dahlia. Lo más probable era que Drizzt estuviera aún en Valle del Viento Helado. Se estaría lamiendo las heridas e intentando recuperar su reputación entre las gentes de Diez Villas. Entreri no olvidaba la expresión dolorida de Drizzt cuando les negaron la entrada a Bryn Shander.

Entreri creía que Drizzt tendría que haber viajado con ellos, aunque con la oposición de Dahlia.

O quizás fuera Entreri, a nivel personal, quien deseaba contar con el imperturbable guerrero drow a su lado. Le sorprendió pensar así.

—Intentará vengarse —afirmó Dahlia—. ¡No debiste detener mi mano!

Entreri se rio de ella.

—¡Merecía morir! —chilló Dahlia. Saltó de su silla y cruzó el cuarto hasta plantarse delante de él.

—Nosotros traicionamos a Drizzt, ¿recuerdas? Él te perdonó y jamás me lo reprochó...

—Se libró de mí —le atajó Dahlia y en su opinión, eso justificaba su ataque al drow. Golpeó el pecho de Entreri con un dedo subrayando sus palabras. El gesto hizo sonreír al hombre.

Ella lo abofeteó.

O lo intentó, porque antes él ya la había cogido por la muñeca y le había retorcido el brazo.

—No soy Drizzt Do'Urden —aseguró—. Si me atacas, te atacaré.

—Ya luchamos en el pasado —recordó Dahlia.

—Sí, pero entonces tu arma me desconcertó —respondió el asesino con el mismo tono que helaba la sangre de sus víctimas justo antes de emplear sus cuchillas para verter esa misma sangre—. Ahora te conozco mejor, tu estilo y tus argucias. Si me atacas, no dudes por un instante que te mataré.

Le soltó la muñeca y ella retrocedió un paso. Lo miró con una expresión que era una mezcla de rabia y desconcierto. Tras ella, a través de la ventana, el sol desapareció y las sombras alargadas se fundieron con el anochecer.

—¿Es eso lo que quieres? ¿No es lo que siempre has buscado?

Dahlia enderezó los hombros, pero no supo qué responder.

—¿Porque en el fondo eres una cobarde? —añadió Entreri.

Las manos de la mujer buscaron su mayal, la que le pendía del cinturón sobre la cadera izquierda.

Artemis Entreri sonrió de nuevo y Dahlia detuvo la mano.

—¿Hasta cuándo, Dahlia? —preguntó con suavidad—. Recuperaste a tu hijo y él te ha perdonado, aunque no seas capaz de perdonarte a ti misma. ¿Hasta cuándo vas a odiar a la mujer que ves reflejada en el espejo?

—No sabes de lo que hablas.

—Sé que fuiste detrás de Drizzt porque él te rechazó. Y también sé lo que buscas.

Ella inclinó la cabeza, invitándole a que se explicara.

—Buscas a un amante que refuerce lo que odias de ti misma. Uno que sea lo bastante fuerte para darte paz, cuando lo desafíes. Y mira por dónde, elfa, aquí me tienes.

Dahlia retrocedió de nuevo, miraba a Entreri con los ojos muy abiertos sin saber qué hacer o decir.

—Hemos terminado, aquí y ahora —proclamó Entreri—. Abandonaré este lugar sin ti.

Dahlia se puso lívida y movió los labios para decir que no, aunque no encontró el aliento para proferir una palabra. Negó con la cabeza.

—Coge tus armas —comentó Entreri con indiferencia—. He perdido la cuenta de a cuántos he asesinado. Uno más carece de importancia.

Dahlia siguió negando con la cabeza y Entreri pensó que se desvanecería allí mismo, delante de él. Las lágrimas le asomaron a los ojos y le comenzaron a rodar por las mejillas. Movié los labios intentando discutir las afirmaciones de él; no surgió una palabra.

Lo que Entreri no vio en ella, para su satisfacción, fue ira.

—Por favor —pronunció ella al fin.

Entreri se rio con crueldad y fue hacia la puerta. Mantuvo las manos cerca de las armas, seguro de que se iba a abalanzar sobre él.

Lo hizo. Pero no con sus armas. Corrió hacia él suplicando que se quedara. Él la cogió, giró con ella y la empujó contra la puerta.

—Por favor —repitió, temblorosa. Entonces, Entreri comprobó que la mujer estaba a punto de desplomarse, y si se mantenía en pie era sólo gracias a él.

—Estoy cansado de que me hables sobre Drizzt. Si de verdad crees que hice mal al detenerte cuando luchabas con él en la montaña, dímelo ahora.

Dahlia acabó por sacudir la cabeza con lentitud.

Entreri la empujó hacia arriba contra la puerta y tenían los rostros tan cerca que sus alientos eran uno.

—¿Quieres que te lleve con él para que puedas acabar lo que empezaste? ¿Quieres matar a Drizzt Do'Urden?

El rostro de Dahlia delató su turbación ante la propuesta.

—Dilo.

—No —respondió ella. Su voz había recuperado la calma. Negó con la cabeza para subrayar lo dicho—. No.

Entreri sonrió de nuevo, y cuando ella quiso besarle, no se resistió. Artemis entendía el dilema emocional de Dahlia mucho mejor que ella misma.

—Me costó muchos años contemplar mi imagen en un espejo y aceptar lo que veía —dijo él con suavidad—. Y aún hoy, las sombras me...

Una repentina explosión sacudió los cimientos de Solaz del Cantero y cortó su discurso de cuajo. La sacudida empujó con fuerza a Entreri contra la mujer y a ambos contra la puerta.

Entreri saltó hacia atrás y tiró de Dahlia para apartarla. Abrió la puerta y se precipitó al pasillo hacia las escaleras, a la vez que desfundaba las armas. Tenía que recorrer unos cinco metros de pasillo hasta el recodo a la derecha donde arrancaba la escalera.

Una segunda explosión gigantesca hizo temblar el edificio y una bola de fuego ascendió por la escalera recorriendo el pasillo hasta desaparecer, no sin antes ennegrecer las paredes. Detrás apareció Afafrenfere, agachado y cubierto por el pesado hábito. Se enderezó en cuanto se desvaneció la llamarada y vio a Entreri.

—¡Drow! —gritó el monje—. ¡Muchos! ¡Corre!

La oscuridad lo engulló ocultando el extremo del pasillo.

Entreri dio un paso hacia el monje, pero le sorprendió el restallido

atronador que surgió desde el otro extremo, y tuvo que retroceder. El origen del trueno era un relámpago dirigido a la oscuridad mágica.

El asesino giró sobre sí mismo y chocó con Dahlia que salía del cuarto. La empujó al interior y cerró la puerta. Corrió hacia la pequeña ventana.

—¡Drow! —gritó en respuesta a los constantes «¿Qué, qué?» que chillaba Dahlia.

—Hay que salir de aquí.

—¡Efron! —gritó ella.

Entreri abrió la ventana de una patada.

—Salió a dar un paseo con el enano cuando volví contigo. ¡Aprisa!

Salió al exterior, agarrado a la parte superior del marco del cristal. Solaz del Cantero estaba situado sobre una base rocosa a gran altura en la pared oriental del acantilado de la ciudad valle de Puerto Llast. Los edificios delante de la posada se alzaban a menor altura y Entreri podía ver por encima de los tejados.

A pesar de la escasa luz crepuscular, advirtió que la lucha no se limitaba a la posada. Abajo, en la calle, un hombre surgió tambaleante de un edificio hasta caer bocabajo sobre el empedrado. También vio a los huéspedes de la posada correr hacia la calle para escapar, aunque su intento fue baldío. Como anunció Afafrenfere, los elfos oscuros habían llegado, y segaban las vidas de los que huían.

Algo más alejado, Entreri distinguió a otro enemigo; uno más poderoso, mitad drow, mitad araña. Vivió muchos años en Menzoberranzan y reconoció la abominación que se acercaba: una draña; pura maldad y poder.

Frunció el ceño, contrariado, y se desplazó unos tres metros por la cornisa de la pared de la posada. Hizo señas a Dahlia para que fuera tras él. A continuación, alcanzó el extremo de la pared y de un gran salto alcanzó el tejado del edificio justo debajo de Solaz del Cantero.

Dio la vuelta, con la idea de agarrar a Dahlia si el salto de la mujer se quedaba corto, y vio que la temeraria mujer elfa no lo había seguido. Salió volando por la ventana a la vez que su capa mágica la transformaba en un cuervo gigante. Trazó un par de círculos en el aire y se elevó hasta posarse sobre el tejado de la posada.

Entreri echó un vistazo hacia abajo. El edificio estaba en llamas y desde

el salón del local llegaban los ruidos de una batalla sin cuartel.

De pronto, un relámpago cegador iluminó todas las ventanas y astillas de madera surgieron como saetas desde el otro lado del edificio. La estructura voló por los aires a causa de algún tipo de rayo mágico. Del interior salieron dos hombres, tambaleantes, haciendo aspavientos y con el pelo erizado.

Un drow apareció tras ellos. Su escudo y espada parecían hechos con la materia que componen las estrellas. Eran traslúcidos con piedras engarzadas que relucían como diamantes en la noche. El drow asestó un tajo y luego otro. Los dos hombres cayeron entre estertores.

Artemis creyó reconocer al drow, aunque nunca lo había visto pertrechado con tanta magnificencia. Contempló la deferencia que le dispensaba el resto de elfos oscuros, su disposición a seguir sus órdenes, y un nombre, que le recordó un tiempo y un lugar más sombrío, surgió en su mente.

—Tiago Baenre —lamentó—. Maravilloso.



—¡Hala! —exclamó Ambargrís. Intentó conservar el equilibrio cuando la calle entera tembló y retumbó con la fuerza de un trueno. Intentó cogerse a Effron para no caer, y se agarró el brazo inerte que se balanceaba sin control.

—¡Enana! —consiguió chillar el mago, antes de caer de espaldas.

—Pues no —respondió Ambargrís, mientras le tendía una mano para ayudarle a incorporarse—. No ha sido una enana.

Effron, contrariado y nervioso, aceptó la mano tendida de su compañera, pero se detuvo al observarle el rostro. Siguió su mirada al otro lado de la calle, a la fachada de un edificio, donde se erguía la gigantesca criatura aracnoide.

Con su rostro drow luciendo una gran sonrisa, la criatura arrojó una enorme lanza en su dirección. La saeta voló por encima de la cabeza de Ambargrís, justo como pretendía la criatura, pues arrastraba una red, una red que se abrió tras la lanza.

—¡Bah! —exclamó la enana con desprecio. Cogió la maza que llevaba a la espalda e hizo un rápido movimiento de izquierda a derecha, antes de

agacharse. La cabeza bulbosa de *Rompecráneos* impactó contra el lateral de la red y la apartó sin que rozara a la enana. Ambargrís se revolvió y llamó a Efron, convencida de que su compañero había caído bajo la red, y, en efecto, comprobó que el deforme joven tiflin estaba cubierto por la pesada malla de la red de la draña.

—¡Tú, perro sarnoso! —rugió la enana, y corrió hacia la draña. La bestia también cargó enarbolando otra lanza. Pero surgió otra figura desde la sombra de la draña, un guerrero que se deslizó entre las patas de la bestia y atacó a Ambargrís. La enana aulló y se defendió con la maza, aunque las estocadas de la espada drow la hicieron retroceder.

—¡Salgamos de aquí! ¡Fuera! ¡Toca correr! —chilló, sin dejar de recular ante la incontenible ofensiva del guerrero drow.

Tarea que simplificó una barrera de fuego negro que se interpuso entre Ambargrís y el drow. La enana comprobó, con alivio, que el lado abrasador del fuego se cebaba con su oponente. Vio al drow huir, intentando apagar las llamas con las manos. Iba a darle las gracias a Efron por su ayuda, pero se paró en seco. El lugar del hechicero, lo ocupaba una nube de espeso humo negro, que se agitaba y burbujeaba igual que lodo en ebullición. Y crecía. Y parecía hambrienta.

No muy segura de lo que presenciaba, Ambargrís corrió a refugiarse en la casa al otro lado de la calle.

Alcanzó la puerta y ya la traspasaba, cuando apareció una segunda draña que la recibió con un pesado garrote. El impacto en la sien la arrojó hacia atrás, a través de una cerca y contra unos barriles de agua, que salieron despedidos junto a la aturdida enana.



Tumbado sobre el suelo de madera de la posada, envuelto por la oscuridad mágica y arrebujaado en su túnica, Afafrenfere percibió el abrasador poder del rayo. Oyó el crujido de la pared a su lado y rezó para que se hubiera abierto un hueco por el que escapar. Pero su instinto le dijo que no era el momento de comprobarlo. No le sorprendió saber que ya no estaba solo en la oscuridad. Con él había elfos oscuros, y ellos amaban las sombras.

El monje se incorporó con rapidez y, guiado por el instinto, saltó. Sintió el paso afilado de una espada bajo sus pies, la de un drow que confiaba en rematar el trabajo de la bola de fuego y el rayo. Afafrenfere aterrizó con agilidad y golpeó con las manos a izquierda y derecha. Sus movimientos adquirieron una cadencia con la que se anticipaba a los ataques de sus enemigos. Un manotazo hacia abajo apartó la hoja de una espada. Una pierna doblada por la rodilla, inició un giro que se amplió conforme extendía la pierna. El inicio del movimiento apartó una segunda espada, y el final acabó con una fuerte patada hacia delante. Cazó a un drow de lleno y sintió que salía despedido escaleras abajo. Pero enseguida llegó otro, y que el recién llegado hubiera esquivado a su compañero volador con tanta facilidad, le reveló al monje que el alcance de la oscuridad era limitado; un paso largo, a lo sumo.

Afafrenfere corrió hacia su derecha a lo largo del pasillo y se alegró al comprobar que dejaba la oscuridad atrás. Su alegría no tardó en verse empañada cuando vio que estaba solo, que Entreri y Dahlia se habían marchado. Y peor todavía fue la espada que apareció de la oscuridad en mano de un enemigo. El estoque eludió el bloqueo tardío del monje, y se le clavó en un costado con crueldad. Afafrenfere huyó dando traspiés hacia el cuarto de Entreri. De pronto, se paró en seco y se volvió con el brazo izquierdo extendido para apartar a un lado la espada del drow que lo perseguía. Entonces, el monje levantó la pierna en vertical entre él y el elfo como si pretendiera golpear a su oponente en la cabeza. Y así lo interpretó el drow, que alzó su arma para defenderse. Pero la pierna de Afafrenfere se desplazó hacia un lado y abajo, y el monje se adelantó y propinó un fuerte golpe al drow en el mentón que lo envió dando trompicones de vuelta a la oscuridad. Afafrenfere no detuvo su impulso, y dando una voltereta, lanzó una doble patada al drow en el interior de las sombras. La hoja de una espada le alcanzó en la pierna, apenas un rasguño y nada comparable a la potencia de su ataque. El monje cayó con brusquedad, pero se levantó enseguida y buscó la puerta del cuarto nuevo. Cada paso le arrancaba un gemido de dolor. No era por la pierna, era la herida del costado, más grave de lo que había pensado.

Cuando alcanzó la puerta, jadeaba falto de aliento y apretaba una mano contra el costado intentando detener la hemorragia. Una vez en el cuarto,

trastabilló hasta la ventana rota por la que escaparon Entreri y Dahlia. Miró a la calle donde la lucha era ya generalizada.

Solaz del Cantero tembló con otra tremenda explosión, una que hizo caer al monje al suelo. Sabía que los drow que lo atacaron seguían con vida y que tardarían poco en perseguirle. Con un esfuerzo descomunal, Afafrenfere logró ponerse en pie y salir por la ventana. Tenía que trepar al tejado, no le quedaba otra. Agarró la parte superior del marco de la ventana y forcejeó hasta conseguir ponerse de pie sobre el alfeizar. Buscaba otro punto de apoyo, cuando sintió un puñetazo en el vientre.

No, un puñetazo no. Lo que vio fue una saeta de ballesta sobresaliendo de su abdomen.

Un segundo proyectil se unió al primero.

Afafrenfere había oído hablar del veneno drow, ¡pero eso no le preocupaba tanto como los dos drow que se precipitaban en el cuarto tras él!

Tras soltar el marco, saltó del alfeizar.



Desde el tejado del edificio frente a la posada, Artemis Entreri presencié todos los movimientos del monje. Al comprobar su situación desesperada, hizo gestos a Dahlia, que había recuperado su forma de mujer elfo. En ese momento, estaba mirando a la calle. Entreri intentó captar su atención, pero ella parecía ausente, con la mirada clavada más allá, en algún punto al oeste, lejos de la calle y el promontorio sobre el que se levantaba la posada. Entreri se llevó los dedos a la boca, pensando que un silbido resolvería el problema, pero entonces Afafrenfere se dejó caer. Entreri, conmocionado, no lo entendió hasta que vio a un drow en la ventana.

El monje cayó a plomo, aunque empleó manos y pies contra el edificio para ralentizar la caída. A pesar de ello, Entreri notó que su compañero estaba debilitado, pues golpeó el suelo con dureza, aunque consiguió rodar sobre sí mismo para alejarse de la posada en llamas.

No lejos de allí, estaba el drow con espada y escudo que Entreri reconoció como Tiago Baenre.

Un noble drow.

Una vez más, Entreri intentó captar la atención de Dahlia, y comprobó con alivio que la elfa se había vuelto a convertir en un cuervo gigante y que se adentraba volando en la noche. Creyó que acudía al auxilio de Afafrenfere, pero torció el gesto, contrariado, cuando Dahlia dejó atrás el edificio, sobrevoló el tejado donde estaba él, y se marchó calle abajo.

Sin pensarlo dos veces, consciente de que era el único que podía salvar al monje, Artemis Entreri echó a correr por el tejado.

Tiago Baenre vio caer al monje, que en esos momentos intentaba ponerse de pie, aunque le temblaban las piernas y tenía la mano apretada contra un costado.

Tiago lo abatiría antes de que tuviera ocasión de defenderse.

Con sus armas en las manos, Entreri ya estaba en el suelo y se apresuraba hacia el monje sin recapacitar en el riesgo enorme que acababa de correr. Se colocó al lado de su compañero y encaró a Tiago. Su espada chocó contra el traslúcido escudo de estrellas relucientes y su daga engarzada con joyas apartó con habilidad la extraña espada.

En su mente, el asesino maldijo a Drizzt Do'Urden.

En el fondo, Drizzt era el causante de su situación desesperada. Todos esos actos y discursos sobre nobleza, unión y amistad..., todo eso concluía con Artemis Entreri frente a un noble drow espléndidamente armado y con muchos aliados a su alrededor.

Y todo por defender a un amigo herido.

—¿Cómo he podido llegar a esto? —se rio el asesino con impotencia.



Un escudo dorado traslúcido apareció frente a la nube de humo mágico de Efron, justo a tiempo para detener la lanza arrojada por la draña hacia el corazón de la nube, en busca, también, del corazón del hechicero que la había creado.

La lanza topó con el escudo y se desvió, vibrando, aunque letal, como tuvo el infortunio de comprobar un ciudadano que huía de la batalla. El enorme proyectil lo cazó en un costado y lo alzó en volandas hasta que cayó al otro lado de la calle, junto a Ambargrís que luchaba por ponerse de pie. El

hombre gruñó y rodó por el suelo mientras agarraba la lanza, con la esperanza de arrancar la punta erizada de su carne.

Murió antes de intentarlo.

El humo bullente de Effron se fundió y, con él, la red, o lo que quedaba de ella, reducida a unos hilos retorcidos y carbonizados.

El joven hechicero se incorporó, apoyó su bastón de hueso sobre el hombro y se sacudió la ropa. Encaró a la enorme draña, su expresión reflejaba más irritación que miedo a pesar de la diferencia evidente que había de tamaño entre el diminuto hechicero y su enemigo. La draña enarboló un tridente más alto que Effron, aunque éste seguía sin parecer impresionado ni lo más mínimo.

No. Sólo estaba enfadado.

Barrió el aire con su bastón de hueso del que surgió una oleada de rayos de energía negra. Los rayos se entretejieron hasta alcanzar a la draña con su fuego abrasador. Conforme la criatura encajaba el ataque, herida, pero lejos de estar derrotada, Effron buscó el apoyo de Ambargrís. Encontró a la enana a su espalda, aunque no le iba a servir de gran ayuda. Ámbar había conseguido ponerse de pie y esgrimía su gran maza, pero frente a ella había otra draña, algo más pequeña que la de Effron y, al igual que la enana, de sexo femenino.

Effron vio otra posibilidad de conseguir apoyo y apuntó con su bastón; la pequeña calavera llameó con el poder de la dimensión negativa. Una línea vibrante de energía roja surgió del extremo del arma e impactó en el cadáver del hombre al que había alcanzado la lanza de la draña. A continuación, Effron se revolvió y golpeó el suelo con el bastón. El terreno entre él y la draña macho comenzó a hervir y burbujear. De la ciénaga bullente surgieron tentáculos que se retorcían e intentaban alcanzar al aracnoide. Apenas unos momentos más tarde, el zombi recién creado por Effron, arrastrando la lanza que pendía de su costado, atravesó los tentáculos negros que hacían retroceder a la draña.

—¡Los trucos no te salvarán! —gritó la draña. Gimió dolorida, cuando la alcanzó el fuego negro. Mientras, el zombi llegó hasta la draña y levantó los brazos para atacar.

La draña lo empaló con el tridente. Levantó al zombi en el aire y lo arrojó

hacia atrás, en una acción que recordó a Effron a un granjero levantando paja con la horca.

Sintió admiración por la bestia, aunque no se quedó quieto y se movió hacia la derecha para mantener los sombríos tentáculos entre él y su enemigo.

Effron sabía que la distancia era su mejor baza, y lanzó otra andanada de proyectiles de energía negra que esquivaron los tentáculos e hirió a la draña una vez más.

—¿Te quedan muchos de esos, tramposo? —aulló la bestia.

—Infinitos —respondió Effron, y envió otra oleada para subrayar su afirmación.

Pero la criatura sonrió con una confianza inquietante. Effron miró a la izquierda, donde Ambargrís resistía en el porche del edificio. Siguió desplazándose hacia la derecha mientras miraba por encima del hombro. Un gran pájaro negro, su madre, descendía hacia ellos. Aunque su esperanza de recibir apoyo se diluyó al observar que el enemigo también contaba con refuerzos. Un grupo de elfos oscuros dispuestos en círculos concéntricos, rodeaban a otro que actuaba de foco de una peculiar telaraña de energía eléctrica azul.

—¡Vete! —chilló el hechicero a su madre, justo en el momento en el que ella aterrizaba y los drow lanzaban su telaraña de rayos, que voló girando y reluciente.

Dahlia recuperó su forma élfica.

La red cayó sobre madre e hijo.

Effron se disolvió en la nada.



Ámbar consiguió, al final, recobrar el equilibrio. Sacudió la cabeza y bloqueó el siguiente envite de la draña con *Rompecráneos*. El choque entre la maza y el garrote fue brutal. La enana no se achantó, a pesar del mayor tamaño de su enemigo. Comenzó a formular un conjuro para henchir sus músculos con la fuerza de Clangeddin, pero entonces sobrevinieron unas explosiones, fogonazos y temblores cuando la telaraña de rayos cayó sobre Dahlia, a apenas unos pasos de donde se encontraba Ambargrís.

La enana se tambaleó, pero la draña, asentada sobre sus ocho patas, se mantuvo firme.

El garrote y la maza se encontraron de nuevo con fuerza aplastante. La onda de choque del trueno mágico se propagó incesante. El suelo se estremecía.

Ambagrís cayó de espaldas, con el hechizo sin pronunciar, la maza en el suelo lejos de su mano y la draña erguida sobre ella.

El pesado garrote de la draña descendió.



Los primeros envites se asemejaron más a un baile que a un combate. Entreri y Tiago daban vueltas uno frente al otro, dando estocadas que eran bloqueadas o eludidas sin dificultades.

—¿Dónde está? —preguntó Tiago y se desplazó a la derecha, dejando la posada en llamas a su espalda.

Entreri se interpuso con rapidez al advertir que el drow intentaba alcanzar al monje.

—Cualquier ayuda por tu parte será bien recibida —comentó Entreri a su compañero caído.

Afafrenfere gimió e hizo un esfuerzo para ponerse en pie, pero le fallaba una pierna y el costado de la túnica estaba empapado en sangre. Un examen rápido de su compañero hizo pensar a Entreri que había cometido un error al saltar del tejado para ayudarlo. Dudaba que Afafrenfere pudiera recuperarse de sus heridas.

Entreri descargó su frustración con Tiago, al que embistió con un estoque alto para girar, a continuación, sobre sí mismo con rapidez y atacar con la daga.

Pero Tiago detuvo el estoque con su propia espada y la daga con el escudo y afianzó su posición para atacar antes de que Entreri pudiera completar su maniobra. El drow atacó con el escudo por delante, intentando alcanzar las piernas de Entreri con el borde afilado. Entreri esquivó el ataque a duras penas, pero Tiago no dejó de acosarlo embistiendo con la espada y barriendo a continuación con el escudo, maniobra que repetía una y otra vez.

La ferocidad y coordinación del ataque casi consiguieron sorprender al asesino. Se recordó que su rival era un noble Baenre y sabía bien lo que eso significaba. O daba lo mejor de sí mismo, o podía darse por muerto.

Respondió al asalto de Tiago con una réplica rápida a la que siguieron tres estocadas que alejaron al drow de Afafrenfere y hacia el centro de la calle.

—¡Monje! —gritó Entreri, y se crispó al advertir que llegaban más elfos oscuros. Surgían de las puertas y ventanas, algunos levitando desde las ventanas más elevadas de la posada en llamas—. ¡Corre!

Afafrenfere dio un paso y casi cayó al apoyarse sobre la pierna rota. Apretó los dientes y caminó varios pasos más. Una esfera de oscuridad envolvió al monje. Una nube de jabalinas se incrustó en la esfera. De su interior surgió un gemido y el sonido de un cuerpo que se desplomaba. Entreri vio la mano que surgió de la oscuridad, dedos temblorosos que intentaban aferrarse a la vida.

Luego, la mano quedó yerta.

«Se acabó», pensó Entreri. Su gesto estúpido iba a terminar con los dos muertos en la calle. Echó un vistazo a sus espaldas, hacia la parte baja de la ciudad, y vio a Dahlia en forma de cuervo aterrizando al lado de Effron, y a Ámbar luchando contra una horrenda draña, mientras una red giratoria de luz se precipitaba sobre Dahlia.

Los fogonazos y reverberaciones de la telaraña de rayos hicieron temblar el suelo de esa zona de Puerto Llast. La gente huía en desbandada, mientras el suelo se movía bajo sus pies.

Entreri mantuvo el equilibrio e incluso aprovechó el temblor para embestir a Tiago una vez más, con la esperanza de abatir al miserable noble drow antes de que los elfos oscuros lo apabullaran. Pero Tiago estaba listo para encajar el embate y bloqueó la espada de Entreri con un escudo que aumentaba de tamaño a simple vista. ¡Un escudo mágico que se agrandaba delante de Entreri! Tiago hasta se atrevió a dar la vuelta sobre sí mismo y llegó a dar la espalda durante un breve instante a Entreri.

¡Le dio la espalda! Entreri vio su oportunidad. Su rival le había subestimado.

Intentó atacar, pero descubrió horrorizado, que la espada se había

quedado pegada al escudo con tanta firmeza como si estuviese enredada en una gruesa tela de araña. Tiago completó el giro, tiró del escudo y estuvo a punto de arrancar la espada de la mano de Entreri. La velocidad y coordinación del asesino fue lo único que le permitió aferrarse a su arma, mientras giraba con su oponente, que le lanzaba una estocada tras otra. A duras penas, logró bloquear la espada del otro con su daga enjorada y, aun así, sintió como la hoja le rozaba la oreja.

Entreri notó el dolor del corte y luego, el dolor del veneno drow.

Y entonces, el suelo se onduló como si fuera una ola en el mar, y alzó en volandas a los dos contendientes, ensordecidos por un trueno y cegados por un fogonazo tan potente que convirtió la noche en día.

CAPÍTULO 10



CADA DÍA, CADA VIVENCIA, CADA EMOCIÓN

—¡**C**a-ru-Delly! —exclamó Penélope Harpell con entusiasmo y dio palmas al ver a los cinco compañeros, encabezados por Catti-brie, entrar a su sala de audiencias.

—¿Eh? —se extrañó Bruenor. Catti-brie sonrió al escuchar el apodo cariñoso, uno que Catti-brie se había ganado en su primer encuentro con Penélope, hacía ya un par de años. En aquel entonces, cuando le preguntaron cómo se llamaba, Catti-brie comenzó a dar su nombre auténtico y, consciente del error, intentó dar el recibido de sus padres bedine, para terminar dando un alias: Delly Curtie.

Cruzó la estancia hasta Penélope, con quien se fundió en un abrazo.

—Te dije que volvería.

—Para contarme la verdad, tal y como prometiste —añadió Penélope, tras deshacer el abrazo.

La mujer más mayor contempló a los compañeros de Catti-brie. Su expresión reflejó curiosidad al reparar en el elfo oscuro.

—¿Drizzt Do'Urden? ¿Eres tú?

—Bien hallada, *Lady* Penélope —dijo Drizzt e hizo una reverencia.

—Es él, sin duda —aseguró un anciano conforme entraba a la estancia. Caminó hacia Drizzt, saludó sonriente a Catti-brie y dio una palmada al drow en el hombro.

—Kipper Hardell —saludó Drizzt. No se acordaba muy bien del hombre, pero sí del nombre gracias a Catti-brie, que le había refrescado la memoria antes de llegar a la Mansión Yedra.

—Yo era un hombre joven la última vez que pasaste por Longsaddle —comentó Kipper.

—Cierto, medio siglo hace que te vimos —confirmó Bruenor, que se acercó con la mano tendida hacia Kipper.

El anciano lo contempló con curiosidad.

—¿Medio siglo? —preguntó con escepticismo. El joven enano no tendría ni la mitad de esa edad.

—Era más viejo entonces —rio Bruenor.

—Y más aún, en años humanos —añadió Wulfgar.

Regis resopló e hizo un gesto despectivo hacia los otros dos.

—¡Yo estaba muerto!

Kipper interrogó con la mirada a Penélope, pero ésta parecía tan confundida como el anciano mago.

—Tengo una historia que contarte, como ya te dije —comentó Catti-brie a Penélope.

La mujer mayor examinó a su antigua alumna y luego a Drizzt y al resto. Al final, su mirada se detuvo en Bruenor.

—Más viejo entonces, pero ¿sigues llevando la misma corona? —Cuando vio que el enano sonreía, añadió—: ¿El casco de un solo cuerno del rey Bruenor Battlehammer de Mithril Hall?

—¡Lo ha pillado! —exclamó el enano.

Penélope se volvió hacia la hermosa joven de cabello cobrizo que tenía a su lado.

—Catti-brie.

La joven asintió.

—¿Era Catti-brie tu madre? —preguntó Kipper, y se corrigió de inmediato—: Perdona, sería tu tatarabuela, por lo menos.

Penélope levantó el brazo de Catti-brie y arremangó la túnica blanca para revelar la cicatriz mágica del antebrazo. Levantó la mirada hacia Kipper.

—No, es la misma Catti-brie.

—Los Compañeros de Mithril Hall —repuso Drizzt—. Todos nosotros. En una ocasión fuimos grandes amigos de los Harpells de Longsaddle, que acudieron en auxilio de Mithril Hall en la Era de los Trastornos, cuando volvieron los drow.

—Soy demasiado viejo para jugar a las adivinanzas —se quejó Kipper.

—¿También para una buena historia? —le preguntó Catti-brie.

En ese momento llegó Dowell, esposo de Penélope, y esbozó una amplia sonrisa al reparar en la presencia de Catti-brie. Contempló al resto de los presentes, hasta que topó con el anciano Kipper, momento en el que dejó de sonreír. El viejo mago a su vez, se cruzó de brazos con una expresión contrariada en el rostro, y comenzó a golpear el suelo con un pie en señal de impaciencia.

—Parece que me he perdido algo —comentó Dowell.

La puerta se cerró y cuando todos se volvieron, vieron a Regis apoyado contra ella. Con una amplia sonrisa maliciosa, el halfling señaló hacia Wulfgar, que había sacado unos vasos y examinaba las botellas que tenían Penélope y Dowell en su reserva privada.

Consciente de ser el centro de las miradas, Wulfgar ofreció una gran sonrisa.

—¿Qué es un buen relato sin el licor adecuado con el que brindar? —declaró y miró a Regis.

—Vas a meter en jaleo a mi chico —susurró Bruenor al halfling.

—Puedes contar con ello —replicó el halfling.

Penélope mostró su acuerdo con una carcajada y despejó la mesa para que el enorme bárbaro pudiera colocar los vasos y botellas. Luego se recostó en la silla, Dowell y Kipper se apresuraron a coger sillas para sentarse a su lado, e invitó a Catti-brie a comenzar su relato.

Cuando la mujer se disponía a hablar, Penélope la detuvo con un gesto de

la mano. A continuación, la líder Harpell cerró los ojos y susurró un conjuro, uno llamado, precisamente, susurro mágico.

Al poco, alguien llamó a la puerta. A la señal de Penélope, Regis abrió la puerta y dio paso a un desfile de jóvenes Harpells que cargaban cómodas sillas para los invitados.

—Comienza, por favor —invitó Penélope a Catti-brie, cuando los estudiantes abandonaron la estancia.

Mucho más tarde, Penélope volvió a recurrir al susurro mágico y se sirvió una magnífica cena.

Durante la comida, Catti-brie y los compañeros prosiguieron con su relato.

Bien entrada la noche, Drizzt culminaba el relato.

—Y aquí estamos, con un camino sombrío frente a nosotros, y recabando de nuevo la amistad de los grandes Harpells de Longsaddle.

—Por el bien de Pwent —añadió Bruenor.

Penélope dirigió una mirada a Dowell, y los dos a Kipper.

—Estoy en ello —respondió el anciano mago, que parecía dormitar hasta que notó la atención centrada en él.



—Habrà que resucitarlo —comentó Kipper a Catti-brie, a media mañana del día siguiente—. No se me ocurre otra solución.

La mujer frunció el ceño y aguardó a que se pronunciara la tercera persona en la estancia, Penélope Harpell.

—No hay remedio para el vampirismo —declaró Penélope, con resignación—. Ninguno que yo conozca, al menos.

—No cuento con el conocimiento necesario para formular un conjuro de resurrección —aseguró Catti-brie.

—Pocos lo poseen, y no será fácil conseguirlo —aseguró Kipper—. Y dudo que vuestro amigo sobreviva al proceso. Quiero que eso quede claro, ¿de acuerdo?

Catti-brie asintió.

—Thibbledorf Pwent era un viejo de salud delicada cuando resultó

infectado, según me habéis contado —siguió Kipper—. Han pasado muchas décadas desde ese día. Lo más probable es que lo devolvamos a la vida para arrojarlo a los brazos de una muerte definitiva.

—Mejor así —repuso Catti-brie y los demás mostraron su acuerdo.

—Así es —confirmó Penélope y acarició con suavidad el brazo de Catti-brie.

—Pero no acabo de entenderlo —dijo Catti-brie—. Si Pwent está condenado, ¿por qué no acabamos con él y ya está?

—¿No prefieres que recupere la paz de espíritu y acabar con su maldición antes de enviarlo al otro mundo? —preguntó Kipper.

Alguien llamó a la puerta y Penélope fue a abrirla.

—No creo que tengamos alternativa —señaló Catti-brie—. ¿Cómo conseguiré los servicios de un sacerdote con los conocimientos adecuados? ¿Y que además acceda a ir a Gauntlgrym?

—Acude con el vampiro al sacerdote —sugirió Kipper. En ese momento, Wulfgar entró al cuarto—. Estupendo, únete a nosotros —lo recibió.

Wulfgar se sentó al lado de Catti-brie. Ella lo interrogó con la mirada. Él encogió los hombros, sabía tanto del motivo de su presencia en la reunión como su compañera.

—¿Lo has traído? —preguntó Kipper.

Wulfgar frunció el ceño, pero cuando Kipper alargó su mano hacia el cuerno de plata del bárbaro, éste se lo tendió al anciano mago.

—Una pieza espléndida —apreció Kipper. Sostuvo el cuerno en las manos y, a continuación, formuló un conjuro para examinarlo de cerca. Se concentró en la banda de pequeñas pero exquisitas gemas engarzadas en la plata.

—Dijiste que procede de la guarida de un dragón —repuso Penélope, mientras Kipper proseguía con su examen.

—Muerte Helada.

—El dragón que matasteis Drizzt y tú hace muchos años.

—Hace toda una vida —confirmó Wulfgar con una sonrisa.

—¿Lo has usado alguna vez? —preguntó Kipper.

—Sí, casi al momento de encontrarlo en el tesoro de la guarida del dragón. Me perseguían trolls del hielo y justo en ese instante, me habían

rodeado. Pensé que iba a morir y soplé el cuerno a modo de desafío, nada más. Bueno, quizás también con la esperanza de que el sonido derribara el techo de hielo de la guarida, y tener alguna opción.

—Y el cuerno atrajo aliados —se rio Kipper—. ¡Qué grandioso!

—¿Lo has vuelto a soplar?

—Una vez, para confirmar... —comenzó Wulfgar con timidez.

—¿Te incomoda hablar de ello? —preguntó Penélope.

—Cree que perturba el sueño de los muertos y su cultura no aprueba algo así —intervino Kipper, anticipándose a Wulfgar—. ¿Estoy en lo cierto, hijo?

Wulfgar rio por lo bajo ante el apelativo.

—Cuando morí, era más viejo que tú ahora, mago. Pero sí, no me corresponde perturbar el sueño de los muertos.

—Puedes estar tranquilo, amigo, no lo haces —aseguró Kipper. Y sin previo aviso, sopló el cuerno. La nota producida fue discordante y desafinada, pero bastó para activar la magia. Al cabo de unos segundos, las gemas en el cuerno de plata relucieron tras lo que aparecieron tres guerreros, cada uno armado con dos hachas o un hacha y una espada. Deambularon por el cuarto, inseguros de lo que se esperaba de ellos, hasta que Kipper formuló otro conjuro y volvieron a la nada.

—Es una pieza mágica, una herramienta —explicó el anciano mago, y devolvió el cuerno a su dueño.

—Igual que *Guenhwyvar* —dijo Wulfgar.

—No, la pantera es mucho más que eso —intervino Penélope—. Esta pieza se parece más al silbato con el que Drizzt convoca a su unicornio.

—No son las almas de guerreros muertos —le garantizó Kipper a Wulfgar—. Son las manifestaciones mágicas de la esencia física de los guerreros, pero las almas que habitaban esos cuerpos hace mucho que residen en Descanso del Guerrero. —Se dirigió a Penélope—: es lo que esperaba.

—¿Qué ocurre? —quiso saber Catti-brie—. ¿Por qué es importante el cuerno?

—La magia en el cuerno es, o era, un conjuro para atrapar el alma —respondió Kipper—. Al menos en parte. El cuerno es mucho más de lo que parece, y hay cosas que no entiendo, pues es una pieza muy antigua. Diría que es muy anterior a la Plaga de los Conjuros y la Era de los Trastornos.

Pero las víctimas de esa magia, los guerreros que más tarde se liberaron, fueron atrapados por el conjuro y ese conjuro es el que puede ayudar a capturar a vuestro amigo el vampiro.

—Atrapad el alma en una gema y traed la piedra a un poderoso sumo sacerdote para culminar el trabajo —explicó Penélope.

—No conozco ese conjuro —dijo Catti-brie.

—No, y es poderoso —repuso Kipper—. Fuera de tu alcance, quizás. Pero si cuentas con la ayuda de un pergamino y una gema merecedora de albergar un alma, podrías hacerlo.

—Y tú cuentas con lo necesario —asumió Wulfgar.

—Preparamos muchas cosas por si nos atacaban los Bidderdoo —intervino Penélope.

—Licántropos —aclaró Catti-brie a Wulfgar.

—Me acuerdo de él —confirmó el bárbaro.

—Su legado aún vive en el bosque.

Penélope Harpell se puso en pie y tendió su mano a Wulfgar.

—Ven —invitó—. Que Catti-brie y Kipper sigan con su tarea. Ella tiene mucho que aprender.

Cuando Penélope y Wulfgar abandonaron el cuarto, Catti-brie se dirigió al anciano mago con una sonrisa.

—Sabía que nos ibas a ayudar.

—El mundo es un lugar sombrío, pero cuando los amigos se cogen de la mano, las sombras se iluminan.

Catti-brie valoró la generosidad de los Harpells y se preguntó si mantendrían esa actitud cuando los Compañeros de Mithril Hall terminaran su cometido en Gauntlgrym y centraran sus ansias belicosas en la Marca Argétea.



—¿Te sientes más tranquilo con respecto a tu... juguete? —preguntó Penélope. Ella y Wulfgar recorrieron varios salones antes de llegar al gran jardín en la parte trasera de la Mansión Yedra.

—Sí —admitió el bárbaro—. Me atemorizaba perturbar el sueño de los

muertos. No me corresponde...

—Pero no destruiste el cuerno. Ni lo ocultaste.

—Me salvó la vida en una ocasión —concedió con una sonrisa.

—En la guarida del dragón. Ya me lo contaste tú, y también Regis. Me gustaría saber más sobre ese combate.

Wulfgar hizo una pausa mientras la observaba.

—¿Has conocido la aventura? ¿La emoción del combate?

—¿O del hurto? —añadió ella, y tocó el cuerno de plata.

—¡El pillaje más bien! —corrigió Wulfgar con una carcajada.

—Viví aventuras cuando era más joven. De hecho, recorría el lado salvaje cuando llegué a un lugar abarrotado de gigantes de las colinas, fue allí donde conocí y me enamoré de Dowell. En mitad de una batalla, nada menos.

—¿Te salvó?

—Al contrario —respondió la mujer y comenzó a pasear por el jardín. Se desplazó entre los parterres de altas flores hasta llegar a una zona soleada en el extremo opuesto—. Dowell es bastante diestro en su campo, pero nunca fue un gran luchador, y los gigantes no son las criaturas más receptivas a los conjuros.

—Ah, pero al parecer Penélope sí lo fue.

—¡No necesitó conjuros para conquistarme! —dijo la mujer con buen humor.

—Sus poderes de persuasión deben ser impresionantes para convencerte de que te unieras a esta familia —comentó Wulfgar.

Penélope frunció el rostro con perplejidad.

—Fui yo quien lo convenció a él —dijo cuando comprendió a qué se refería el otro—. Soy Penélope Harpell por nacimiento, no matrimonio.

El que se mostró perplejo en esa ocasión fue Wulfgar.

—Dowell se unió a mi clan y adoptó mi apellido. Era lo menos que podía hacer después de que lo arrancara de las garras del rey de los gigantes de la colina. ¡Un rey hambriento, nada menos!

Wulfgar irrumpió en carcajadas.

—Encuentro el relato de tu retorno a Toril el más extraño de los que he escuchado. Catti-brie fue retenida por su diosa, Bruenor por su sentido de la amistad, el halfling por la necesidad de probar su valía. Ten cuidado con él,

por cierto, sospecho que esa misma necesidad lo colocará en situaciones peligrosas en breve.

—Pero ¿qué hay de ti Wulfgar? Al principio, no elegiste este camino, pero aquí estás.

—Me mueve la amistad, al igual que a Bruenor; la amistad y la deuda que tengo con Bruenor y con Drizzt —explicó Wulfgar.

—No les debías nada, y la amistad se perdió hace mucho, como tú mismo comentaste. —Se detuvo y miró al bárbaro con fijeza, lo que obligó al otro a devolverle la mirada.

—Es posible que tema a la muerte, después de todo —reconoció, tras una larga pausa.

—Una extraña declaración viniendo de alguien que ha vivido en el más allá.

—¿Qué nos aguarda en el Descanso del Guerrero?

—Familia, amigos, paz, supongo. ¿No es lo que buscas?

—Sí, para toda la eternidad.

—Una eternidad de aburrimiento, es lo que quieres decir —concluyó ella, advirtiendo al fin a que se refería él.

—No lo sé. Tampoco importa. A fin de cuentas, si es eterno, estará ahí siempre, esperando mi llegada ¿verdad? Y se me presentó la ocasión de tener otra gran aventura, otra vida de recuerdos que celebrar y un espléndido grupo de amigos como compañía. ¿Por qué no habría de volver?

—Eres muy diferente a Drizzt. Él no quería dejar marchar a Catti-brie, ni desprenderse de su antigua vida, y tú pareces ansioso por hacerlo.

Wulfgar reflexionó sobre sus palabras durante unos instantes. Negó con la cabeza.

—No, no es eso. Sólo quiero disfrutar de más vivencias. Participar en más batallas, hacer el amor a más mujeres, comer más, beber más.

—¿Quieres decir que todo es un juego para ti? ¿Que no tienes más motivos que la diversión?

—No estoy muy seguro —reconoció Wulfgar.

—¿La razón de vivir es el placer?

—¡Una excelente razón! —exclamó Wulfgar con regocijo, pero Penélope no se iba a dejar convencer con tanta facilidad.

—Existe una religión que propugna eso —dijo ella, y la expresión de Wulfgar se oscureció—. Mejor dicho, una filosofía —se corrigió con rapidez—. Se basa en el supuesto de que no existe la retribución justa. Que los dioses son falsos. En realidad, son seres mortales superiores que adoptan el papel de deidades para obtener placer a costa de los seres racionales inferiores en el mundo. Además de poder controlar nuestros actos.

—Pareces saber mucho del tema.

—Hay quienes me consideran una inconformista, lo considero un halago —se rio ella.

Wulfgar la contempló con interés.

—Echas de menos el lado salvaje y la emoción de la aventura —sentenció sin más.

—No tengo edad para... —comenzó a decir, pero las carcajadas de él la interrumpieron.

—¡Yo he vivido un siglo y la cuarta parte de otro!

—Posees el cuerpo de un hombre joven.

—Y el deseo de un hombre joven. Pero sólo porque he experimentado la monotonía de ser un anciano —la corrigió Wulfgar—. He conocido el dolor, la pena...

—¿Y el amor?

No lo negó. Cogió *Aegis-fang* que llevaba sobre el hombro y lo volteó con facilidad.

—Cada día, una experiencia. Una emoción. Sí.

—¿Tanto como charlar con una anciana en un jardín soleado?

La sonrisa de Wulfgar era amplia y sincera; sus ojos azules relucieron.

—No tan anciana —repuso en tono cómplice—. Algún día tú y yo mataremos gigantes juntos.

Penélope sonrió también a modo respuesta, y en esa sonrisa reflejó su esperanza de que algún día el deseo de Wulfgar se hiciera realidad.



—Me recuerdas a un animal enjaulado —le dijo Regis a Bruenor en el porche delantero de la Mansión Yedra, una luminosa mañana algunos días

más tarde. La primavera estaba en plena efervescencia, el aire era limpio y la brisa cálida. El camino llamaba, y al enano gruñón con más fuerza que a nadie.

Bruenor caminaba de un lado para otro, sus pesadas botas retumbaban sobre el suelo de madera. Se detuvo un momento, resopló ante el comentario del halfling y reanudó la marcha sin rumbo.

Al final del sendero, Drizzt y Wulfgar practicaban con sus armas con paciencia y meticulosidad, mientras el bárbaro hacía preguntas sobre su viejo mentor. Regis pensó que no le vendría mal unirse a ellos. ¿Quién mejor que Drizzt para entrenarse?

—Nos queda un largo camino por delante —comentó Bruenor en una de sus interminables rondas.

Regis asintió.

—Gauntlgrym, tú espera a verlo —se entusiasmó el enano—. Atrapamos a Pwent y seguimos hacia delante. ¡A Luna Plateada! Ahí buscamos un sacerdote para hacer lo que hay que hacer y ¡luego perseguimos a Obould y sus perros hasta sus madrigueras!

Siguió murmurando para sí mismo, porque Regis ya no lo escuchaba. El comentario de «un largo camino por delante» lo sumió en sus propias reflexiones. Sí, viajaría hasta Gauntlgrym, pero ¿sería ése el final del viaje para él? Si se dirigía al sur desde allí, en lugar de ir hacia el este a la Marca Argéntea, estaba convencido de que se reuniría con Doregardo y los Ponis Risueños a principios del verano, por no hablar de los brazos amorosos de la encantadora Donnola. La puerta de la mansión se abrió y dio paso a Catti-brie, Penélope y Kipper.

—Si se resiste al primer intento, lo mejor sería acabar con él de inmediato —dijo Kipper.

Drizzt y Wulfgar se unieron al grupo.

—¿De qué habláis? —preguntó Bruenor.

Catti-brie le mostró un anillo que llevaba puesto, de oro con una gema negra engarzada.

—El anillo guarda el hechizo que necesitamos para capturar el alma de Pwent. —Volvió la mano para revelar una enorme gema tan roja como la sangre.

—¿Rubí? —preguntó Drizzt.

—Zafiro —apuntó Regis. Se relamió al contemplar la gema.

—Filacteria —lo corrigió Catti-brie, mientras la ocultaba.

—Es un hechizo complicado... —vaciló el anciano Kipper.

—¡Mi niña puede lanzarlo!

—Desde luego que puede —asintió Penélope—. El anillo que Kipper le ha prestado mantiene el hechizo intacto. Pero la formulación es complicada, y, si su objetivo se resiste, puede fallar.

—Un enano que se resiste resulta complicado para cualquier hechizo —señalo Kipper.

—Los tratos con los enanos siempre son complicados —repuso Regis, lo que le valió una mirada ceñuda de Bruenor.

—Kipper me ha enseñado el hechizo, y he practicado —dijo Catti-brie—. Si el anillo falla, tengo esto. —De entre los pliegues de su túnica blanca, extrajo un tubo de plata para pergaminos.

Sin embargo, Kipper no parecía convencido.

—Atrapar el alma es muy complicado; sólo un mago con mucha experiencia puede conseguirlo sin el pergamino... Aunque a veces, incluso con el pergamino... Temo que no estés preparada.

—No la subestimes —intervino Penélope, y colocó una mano sobre el hombro de Catti-brie—. Cuenta con la bendición de la diosa y es más sabia de lo que su aspecto juvenil deja entrever.

—Sí, sí. Lo sé, lo sé —se apresuró Kipper—. Me despido entonces de vosotros. Os deseo un buen viaje. Espero que encontréis a vuestro amigo.

Hizo una reverencia y volvió al interior de la mansión. Los compañeros se despidieron de Penélope y fueron colina abajo hacia la verja de la Mansión Yedra y el camino que arrancaba tras ella.

—Hay rumores de que han visto gigantes por las inmediaciones de la Columna del Mundo —avisó Penélope cuando ya se alejaban. Wulfgar respondió con una sonrisa cómplice.

—Vale —añadió el bárbaro—. ¡Habrà que verlo!

—¿De qué iba eso? —preguntó Catti-brie.

—Sobre la aventura. Lo de siempre.

CAPÍTULO 11



PEÓN A REINA CUATRO

—**i** **N**o hables salvo que te lo ordenen!, dijeron los dedos de Tos'un Armgo a su hija Doum'wielle. Los dos estaban de pie, uno al lado del otro, sobre las marcas que había hecho Berellip Xorlarrin en el suelo.

—No os mováis —los había amenazado ella.

Tos'un sabía que pasaba algo grave y eso lo aterrorizaba. Los Xorlarrin nunca habían mostrado mucho afecto hacia los Armgo, pero eso iba mucho más allá de la animadversión habitual. Además, detectó miedo en la voz de Berellip, hija de noble y suma sacerdotisa, cuando ordenó que no se movieran.

—¿Qué crees que...? —comenzó Doum'wielle, ignorando el consejo de su padre, pero el susurro terminó en un aullido de dolor cuando las cuatro serpientes venenosas la mordieron en la espalda, una detrás de la otra. La chica se tambaleó a causa del veneno y el sobresalto que sufrió al advertir la presencia de Berellip justo tras ella. Le cedieron las piernas y se desplomó,

aunque consiguió apoyarse sobre una rodilla. Aun así, habría acabado en el suelo de no ser por una mano que la cogió del brazo y tiró de ella hacia arriba con fuerza.

—Debilucha —le siseó Berellip al oído—. *¡Iblith!* ¡Debería echarte como alimento a mis drañas para que la madre matrona no tenga que sufrir la presencia de una abominación como tú!

—Es una noble hija de la Casa Barrison Del'Armgo —se atrevió a decir Tos'un.

Berellip rio y dio un empujón a Doum'wielle antes de colocarse delante de ellos.

—Eso dice mucho de la patética Segunda Casa de Menzoberranzan, ¿verdad? Se complacen en compartir su lecho con *iblith* para perpetuar su familia innoble.

Los ojos de Tos'un relucieron de ira, pero cuando Doum'wielle esperaba que respondiera a la provocación, guardó silencio, inmóvil, a excepción de un ligero temblor de la mandíbula. Doum'wielle pensó que la extraña reacción no era propia de su padre, pero entonces advirtió que su mirada estaba enfocada en lo que ocurría a espaldas de Berellip. La joven Armgo inspiró con fuerza y, a pesar del ardor de las mordeduras de las serpientes, se mantuvo erguida.

Tras la Suma Sacerdotisa Berellip Xorlarrin apareció una comitiva de drow de un esplendor que la joven no había presenciado jamás, ni siquiera en su imaginación. Guerreros varones flanqueaban una figura central. Desfilaban con precisión, en perfecta sincronía, con las armas y armaduras resplandecientes gracias a la magia.

Escortada por los guerreros, sentada sobre un disco traslúcido flotante, que brillaba con destellos azul y violeta, iba una mujer engalanada con una espléndida túnica de encajes y pedrería que formaba un intrincado dibujo de arañas y telarañas. Un látigo de cinco serpientes reposaba en su regazo, las cabezas de los reptiles atentas a la escena ante ellas.

Berellip se revolvió con rapidez, cayó sobre sus rodillas y mantuvo la mirada en el suelo.

Doum'wielle se preguntó si debía seguir su ejemplo. Miró de soslayo a su padre; no se había movido, aunque también había bajado la mirada.

Doum'wielle lo imitó y tragó con fuerza. La expresión aterrorizada de su padre, el sudor sobre su frente, bastó para que fuese presa de una profunda ansiedad.

—Madre Matrona Quenthel —saludó Berellip sin levantar los ojos.

—¿Es éste el hijo de la Casa Barrison Del'Armgo? —La Madre Matrona Quenthel Baenre bajó del disco y se acercó a Berellip, a la vez que indicaba a la suma sacerdotisa que se pusiera en pie.

—Sí. Tsabrak lo capturó en los túneles que van al este.

La madre matrona miró a Doum'wielle; al principio pareció intrigada, aunque enseguida frunció el rostro.

—¿Qué es esto?

—Mi hija, Madre Matrona —se atrevió a responder Tos'un. Berellip lo abofeteó en cuanto lo hizo.

Quenthel apartó a Berellip e hizo que Tos'un la mirara.

—¿Tu hija? —preguntó en la lengua común de la superficie.

—Sí.

—¿Una noble de la Casa Barrison Del'Armgo?

Tos'un tragó saliva, algo que Doum'wielle no dejó de advertir.

—Qué encantador —repuso la Madre Matrona Quenthel—. Es muy considerado de tu parte ofrecerme un regalo así.

Los tres, Doum'wielle, Tos'un y Berellip, miraron a la madre matrona con perplejidad.

—Lo orgullosa que se sentirá tu madre cuando sepa que su descendencia ya no es pura —comentó Quenthel. Su voz ronroneaba como la de un gato satisfecho—. O quizás prefiera mantenerlo en secreto, ¿no crees?

Tos'un ahogó un gemido, aunque no pudo reprimir una mueca de dolor. Doum'wielle, la joven mitad drow, supo que su padre se arrepentía de haberla traído a ese lugar. No debieron abandonar la Marca Argétea.

—¡Andzrel! —llamó la Madre Matrona Quenthel hacia los guerreros. Un guerrero alto se apresuró hacia ella—. Llévala contigo y enséñale lo que significa ser una *iblith* en Menzoberranzan.

—¿A mi discreción?

—Que viva —ordenó Quenthel—. Bastará con que respire, el resto es cosa tuya.

—¡No! —chilló Doum'wielle buscando su espada, pero Quenthel alzó una mano y con una palabra envió a la pobre desgraciada volando hacia atrás.

Khazid'hea, la espada viviente, gritó en su cabeza para que no hiciera nada, pero la orgullosa joven se levantó y desenvainó su arma.

—Pequeña, ¡no lo hagas! —suplicó Tos'un.

La Madre Matrona Quenthel soltó una carcajada perversa. A su lado, Andzrel empuñó sus espadas y se dirigió con calma hacia la chica.

—¡Atrás, te lo advierto! —exclamó Doum'wielle.

El Maestro de Armas de la Casa Baenre irrumpió en una secuencia de movimientos veloces, amagando y esquivando; sus dos hojas relucieron con fuerza mientras trazaban círculos y perfilaban estocadas. Doum'wielle se consideraba una excelente espadachina, pero jamás había presenciado una muestra tal de destreza y maestría. Y para empeorar la situación, *Khazid'hea* se negó a cooperar, sumiéndola en un mar de dudas, mientras su arma exigía que se rindiera. La hoja de Andzrel chocó con fuerza con la suya, y *Khazid'hea* emitió una oleada de reproches en su cabeza que la marcaron. Doum'wielle se sintió confundida al contemplar el vuelo de su adorada espada al suelo donde rebotó con un repique metálico. Vio a Andzrel aproximarse, la empuñadura de su arma a punto de impactar con su rostro.

De pronto, su vista se enturbió en un torbellino de puntos negros. Sintió las fuertes manos del drow que la agarraron por detrás e inmovilizaron...

Cinco cabezas de serpientes bailaron ante sus ojos.

El látigo de Berellip era doloroso, o eso creyó en su momento, porque comparado con el de la Madre Matrona Quenthel, ese dolor era una minucia.

Doum'wielle se desplomó entre gritos y convulsiones de pura agonía. Los colmillos desgarraban sus carnes una y otra vez, y el veneno ardía en sus venas.

—¡Madre Matrona, te lo suplico! —gritó Tos'un.

La madre matrona le dirigió una mirada colérica.

—¿Cuánto tiempo has vivido en la superficie?

Tos'un vaciló, lo que le valió a Doum'wielle otro latigazo.

—¡Desde el ataque a Mithril Hall! —se apresuró el hijo de la Casa Barrison Del'Armgo.

La ira de Quenthel se transformó en incredulidad.

—No volví a Menzoberranzan. Estaba perdido, vagaba de un sitio para otro.

—¿Y fuiste a vivir con los elfos?

—Sí... ¡No!

—Encontré a otros drow, de Ched Nassad, de la Casa Suun Wett y Khareese...

—¿Y dónde están ahora?

—Muertos. Hace mucho —explicó Tos'un.

—¿Y te quedaste en la superficie?

—No tenía adónde ir.

—Hasta ahora.

—Era hora de volver a casa, con Doum'wielle, mi hija. Es drow de corazón y espíritu. Mató a su hermano, que no respetaba nuestras creencias, y se negó a honrar a la Reina Araña. Yo por mi parte, abatí a su madre.

—¿Muerta?

—Muerta —confirmó—. He dejado la superficie atrás y sólo deseo volver a casa.

La madre matrona reflexionó durante unos instantes y luego contempló a la chica.

—Quizá... —Pero agitó la cabeza—. Llévatela —ordenó a Andzrel.

—¿Para enseñarle? —sonrió el Maestro de Armas.

—Pero con delicadeza —dijo Quenthel.

Andzrel ordenó a uno de los soldados que recogiera la espada caída.

—¡Cuidado! —gritó Tos'un al advertir su intención—. ¡Es una hoja consciente, perversa y muy poderosa!

El aviso despertó la curiosidad de los dos nobles Baenre. La madre matrona hizo una señal a Andzrel y éste cogió el arma con cautela. Su gesto se descompuso en cuanto la empuñó. Se vio envuelto en una lucha mental con *Khazid'hea* y acabó por arrojarla de nuevo al suelo. Miró a su madre matrona con el miedo en los ojos.

—¡La niña *iblith* la empuñó! —le reprochó la Madre Matrona Quenthel.

—Tuvo que entrenarse mucho —explicó Tos'un.

—¡Dantrag! —aulló Andzrel, y corrió a blandir la espada una vez más, con determinación e ignorando la sangre de sus nudillos al apretar la

empuñadura.

—¿Dantrag? —repitió Quenthel con extrañeza. Dantrag, su hermano, llevaba muerto un siglo, o más. Andzrel lo había conocido, pero... Los ojos de Quenthel se abrieron de par en par cuando reconoció la espada.

—Khazid'hea —siseó. Clavó su mirada en Tos'un.

—¿Mi espada? —preguntó éste, con inocencia.

—¡La espada de Dantrag Baenre! —precisó la Madre Matrona Quenthel. Tos'un boqueó, asombrado.

—No puede ser.

—¿Cómo llegó a tus manos? —preguntó la Madre Matrona Quenthel en tono amenazante.

—Me, me... me encontró a mí —tartamudeó Tos'un. Su voz reflejó la certeza de que iba a sufrir una muerte horrible—. En un barranco, en el Mundo Superior.

—¿Una espada tan poderosa?

El rostro de Quenthel era de incredulidad.

—Abandonó a su portador. O lo mataron. ¡No lo sé!

—¡Mientes!

—¡La espada está de acuerdo! —dijo Andzrel entre dientes. Cuando Tos'un y Quenthel se volvieron hacia él, arrojó el arma al suelo. Boqueó, intentando recuperar el aliento—. ¡Es una hoja de poder considerable!

—Dantrag fue su señor —le recordó Quenthel con desprecio. Volvió a centrar su ira en Tos'un—. ¿Dónde la encontraste?

—Donde te dije, Madre Matrona. Creo que la portaba uno de los compañeros de Drizzt Do'Urden, es posible que fuera él mismo. —Se atrevió a levantar la mirada al pronunciar el nombre maldito y sintió un profundo alivio al ver que obtenía el efecto deseado: la madre matrona se había calmado, sumida en sus pensamientos. Pensaba en la Marca Argénteo, donde sabía que estaba Drizzt Do'Urden, y donde un amigo de Drizzt había sido rey de los enanos en Mithril Hall.

Entonces, se acercó para coger a *Khazid'hea*.

—Una espada Baenre —comentó en voz baja, como si hablara consigo misma o con la espada—. ¡Ay, hermano, tu pérdida fue una tragedia!

—¡Engañado por Drizzt! —exclamó de pronto, con asombro—. ¡Me lo

ha dicho la espada!

—A mí me dijo lo mismo, Madre Matrona —dijo con timidez, Tos'un.

—Le llama «canalla traidor» —continuó Quenthel con suavidad, y se volvió a concentrar en la hoja con la que parecía mantener una conversación telepática. Un rato después, con la espada en la mano y una sonrisa maliciosa, fue hacia Tos'un.

—Tu espada —le dijo.

—Lo fue —confirmó Tos'un, con la mirada baja. Para su sorpresa y la contrariedad de Andzrel, la Madre Matrona Quenthel entregó la espada al hijo de la Casa Barrison Del'Armgo.

—Guárdala en su funda y que se quede ahí —ordenó la madre matrona. Tos'un tomó la espada con manos temblorosas y la guardó a toda prisa.

La madre matrona dedicó un gesto irritado a Andzrel y le ordenó que se marchara con Doum'wielle. A continuación, ordenó a Tos'un que la siguiera mientras la comitiva abandonaba el lugar.

—Engañado por Drizzt —masculló con desprecio, dirigiéndose a Tos'un.

Lo que Tos'un ignoraba era que esta madre matrona, Quenthel Baenre, tenía asuntos pendientes con el canalla llamado Drizzt. Fue él quien acabó con la vida de Quenthel en la misma batalla en la que se perdió Tos'un, y que se libró en los túneles y montañas cercanos al lugar denominado Mithril Hall.



—Tu llegada fue muy afortunada y oportuna, Madre Matrona —dijo Tsabrak Xorlarrin, sin poder ocultar su incomodidad. La madre matrona había invadido sus aposentos privados en el recinto Xorlarrin de Gauntlgrym.

—¿De veras? —comentó la Madre Matrona Quenthel con frialdad, lo que no tranquilizó al otro, que era justo su intención.

—El hijo de la Casa Barrison Del'Armgo —comentó Tsabrak.

—No lo buscaba a él. —Hizo una pausa intencionada, para añadir—: Vine a por ti.

—¿Madre Matrona? —pronunció con dificultad el mago.

—Te enviaron al este con el encargo de encontrar los túneles que conducen a la tierra conocida como la Marca Argénteá.

—¡Sí, Madre Matrona, y lo he hecho! —se apresuró Tsabrak, reprimiendo a duras penas el temblor en su voz—. La pareja Armgo es un beneficio añadido.

—Ya se verá. Pero su importancia es escasa al lado de tu cometido. ¿Sabes por qué te mandamos a hacer este viaje?

—No. —La inquietud de Tsabrak era palpable.

—Yo sí —aseguró la Madre Matrona Quenthel. Le sonrió, pero no fue un gesto reconfortante—. También sé que volverás, y pronto... en cuanto estés preparado. —Fue hacia la puerta y la abrió, indicando a quienes aguardaban, que pasaran al cuarto. Gromph fue el primero en entrar, y Tsabrak se inclinó ante él. Cuando se enderezó, contempló, horrorizado, la entrada del acompañante de Gromph.

No gritó, que es la reacción habitual de quienes están en presencia de un ilícido.

—Eres afortunado, Tsabrak —le dijo la Madre Matrona Quenthel—. Tus servicios honrarán a tu familia y confío en que volverás a esta ciudad de Q'Xorlarrin para ser recompensado con una posición de alcurnia. Podrías ser Archimago de Q'Xorlarrin, ¿sabes? —Dirigió una mirada maliciosa a su hermano—. Un rival de Gromph.

El anciano mago Baenre bufó ante el comentario, y si no fundió con su magia a Tsabrak, era porque conocía la auténtica naturaleza de la nueva encarnación de Quenthel.

—Methil te mostrará el camino, y también la manera de formular el conjuro —le explicó Gromph a Tsabrak.

—¿Conjuro?

—El Oscurecimiento —aclaró la Madre Matrona Quenthel—. Estás preparando el campo de batalla más importante de esta era, para gloria de la Reina Araña.

A continuación, se dio la vuelta y se marchó, aunque se detuvo un rato en el vestíbulo para escuchar los gratificantes primeros chillidos de Tsabrak cuando el ilícido invadió su cerebro con sus tentáculos. En realidad, Methil no le haría daño, ella lo sabía bien, pero nadie podía tolerar una invasión así sin gritar un poco.

Sus soldados y exploradores habían reconocido cada rincón de

Q'Xorlarrin y los hijos de la Matrona Zeerith se emplearon a fondo habilitando la infraestructura de la antigua patria de los enanos como puesto avanzado drow. Ellos lo llamaban ciudad, pero la Madre Matrona Quenthel no iba a permitir que alcanzaran ese nivel; Menzoberranzan no necesitaba, ni quería rivales.

Cuando llegó a la puerta que buscaba, abrió sin llamar. Dentro encontró a Saribel Xorlarrin, sacerdotisa menor que Tiago, de manera inexplicable, había convertido en su esposa.

Saribel se quedó paralizada por la sorpresa, aunque enseguida cayó de rodillas tras gritar «¡Madre Matrona!».

—Levántate, criatura —dijo la Madre Matrona Quenthel.

Cuando lo hizo, Quenthel la tomó del mentón y la obligó a mirarla a los ojos.

—Vuelvo a Menzoberranzan con mi séquito —dijo la madre matrona—. Sólo se quedarán unos pocos aquí, incluido el ilícido, que trabaja con tu tío, Tsabrak. La criatura no os compete ni a ti, ni a nadie.

—Sí, Madre Matrona —replicó Saribel y bajó la vista.

La Madre Matrona Quenthel volvió a cogerla del mentón con brusquedad para que la mirara a los ojos.

—Tsabrak tiene trabajo que hacer. No se le pondrán impedimentos. Cuando vuelva al este, escogerá a quienes y cuantos desee de entre vuestras filas para que lo acompañen. Si su deseo es que se unan a él tu hermana, o hermano, incluso tu madre, si la Matrona Zeerith ha vuelto para entonces, será obedecido. Sus órdenes serán acatadas sin discusión.

—Sí, Madre Matrona. Yo también iré si me ordena...

—No, tú no —la contradijo la Madre Matrona—. Tú recogerás a Tiago y volverás conmigo a Menzoberranzan. ¿Dónde está?

—En la superficie, con Ravel y los otros.

—Eso ya lo sé, necia. ¿Adónde han ido?

Saribel parpadeó varias veces, como si buscara una respuesta que le permitiera escabullirse.

—Querida niña —ronroneó Quenthel, pero su tono lo convirtió en una clara amenaza.

—Llegaron noticias de la presencia de enemigos en una pequeña ciudad

de humanos y enanos. No está lejos. Fueron a eliminar...

La madre matrona resopló con resignación.

—La impulsividad de la juventud. Cuando vuelvan, cogerás a Tiago y os reuniréis conmigo de inmediato en la Casa Baenre.

—Sí, Madre Matrona, pero yo... yo tenía que preparar la llegada de la Matrona Zeerith.

—Tú y Tiago volveréis a mi lado de inmediato en la Casa Baenre — repitió la Madre Matrona Quenthel con lentitud, sin dejar lugar para la discusión.

—Sí, Madre Matrona.

—Y no esperes volver aquí jamás.

Saribel se encogió ante las palabras y la mirada enfurecida de Quenthel y mantuvo la boca cerrada.

—No temas, niña —añadió la Madre Matrona Quenthel con una sonrisa cómplice—. Te reservo un sitio de honor en una excelente Casa de Menzoberranzan, y eso no es poca cosa. Es posible que algún día te sientes en el Consejo Rector. —Quenthel era consciente de que la idea era ridícula, porque Saribel Xorlarrin apenas merecía el apellido que llevaba. La misma Matrona Zeerith tenía poco que decir de Saribel que no sonase a desprecio. Pero, aun así, contar con alguien como Saribel en el Consejo Rector le aseguraba un voto valioso. Su sonrisa se hizo más sincera, pero entonces se dijo que se estaba adelantando a los acontecimientos. Quedaba mucho trabajo por hacer, y asuntos que resolver. A fin de cuentas, tenía un anuncio que hacer en la próxima reunión del Consejo Rector e incluso sus aliados en la mesa podían poner objeciones.

Pero por el momento todo iba como la seda. Con la incorporación de la Suma Sacerdotisa Minolin Fey a las filas Baenre, y el próximo nacimiento del hijo de Gromph, la alianza con la Casa Fey-Branche estaba asegurada. El avatar de Lloth ratificó la alianza y la familia Fey-Branche no osaría contravenir una orden de la diosa.

Y ahora Quenthel estaba a punto de evitar el anunciado enfrentamiento entre Andzrel y Tiago, para satisfacción de ambos y en beneficio, en última instancia, de la Casa Baenre.

Cuando abandonó el cuarto de Saribel, oyó, de nuevo, los chillidos de

Tsabrak Xorlarrin haciendo eco por los pasillos. Recordó el día en el que ella gritó así, cuando los tentáculos de Methil se introdujeron en su cerebro a través de las fosas nasales. ¡Si entonces hubiera comprendido, como ocurría ahora, la belleza de lo que compartió Methil con ella; la comprensión del milenio, la sabiduría de su gran madre, el plan excepcional de *Lady Lloth*!

Quenthel se prestaría con gusto a otra sesión con Methil si el beneficio fuera el mismo. Sospechaba que Tsabrak pensaría igual cuando acabase. Ahora Tsabrak estaba aprendiendo un conjuro, el más grande que un drow podía formular, al menos desde que la Madre Matrona Yvonnell creó los tentáculos que arrancaron de sus cimientos a la Casa Oblodra para arrojarla a la Grieta de la Garra.

—El Oscurecimiento —musitó mientras seguía su camino, y deseó poder ir al este con Tsabrak para presenciar un espectáculo tan hermoso.

Le quedaba una visita más antes de marcharse a Menzoberranzan, y aguardó con paciencia en el pasillo, disfrutando de los chillidos hasta que Gromph salió del cuarto de Tsabrak con Methil siguiéndole de cerca.

—¿Tsabrak, está preparado?

—Casi —respondió el archimago—. Volverá a chillar, pero ahora ya comprende que hay un buen motivo. Aun así, hallaremos placer en su dolor.

Quenthel sonrió con suficiencia. Sabía que era cierto que su hermano encontraba placer en el tormento de Tsabrak. Por mucho que Gromph lo negara, Quenthel sospechaba que temía y envidiaba a Tsabrak.

O tenía la esperanza de que fuera así.

El trío acudió a la habitación de Berellip Xorlarrin, recogió a la suma sacerdotisa y fue hasta la Forja.

—He oído hablar mucho de este lugar —le dijo la madre matrona a Berellip—. El herrero Gol'fanin me asegura que no existe forja en Toril que supere el calor y la potencia de ésta.

—No exagera —aseguró Berellip y le mostró la gran Forja de Gauntlgrym, colocada en el centro de una estancia larga y estrecha.

—Es un horno. No necesito ver un horno —dijo con menosprecio la Madre Matrona Quenthel. Berellip se encogió ante el comentario.

—Muéstranos la fuente del poder de estas calderas —ordenó Gromph. La sacerdotisa Xorlarrin asintió con entusiasmo y se apresuró hacia una pequeña

puerta de mithril en la pared situada detrás de la forja principal, en la parte central de la estancia. Tras la puerta había un túnel estrecho que en su momento fue sellado con varias puertas.

—Son portales diseñados por los enanos para impedir la entrada a los intrusos —explicó Berellip conforme pasaban por un marco sin puerta.

El aire se cargó de humedad, y luego de vapor. Hasta ellos llegaba el sonido de agua cayendo y, a continuación, un silbido agudo. El túnel serpenteaba hasta alcanzar una puerta entornada. Berellip la abrió del todo y les cedió el paso a una estancia de forma rectangular.

Una estancia que vibraba con el poder de los elementos.

El suelo de la sala tenía un profundo foso, que se extendía de pared a pared, en el que se derramaba una inagotable catarata de agua desde el techo.

—¿Lo percibes, archimago? —preguntó la Madre Matrona Quenthel. Cerró los ojos y dio un paso hacia delante, sumergiéndose en el poder primigenio. Con Gromph a su lado, se detuvo en el borde del foso y contempló el poder esencial de Gauntlgrym. Hasta para ella, que conocía la belleza y la grandeza de la Ciudad de las Arañas, e incluso el Archimago de Menzoberranzan, que había viajado por las dimensiones, el espectáculo era sobrecogedor.

No podían distinguir las paredes del foso, ocultas por un vórtice de agua, elementos vivos y acuáticos que conformaban el encierro que aprisionaba a la bestia en las profundidades. A través del rocío y la neblina se percibía el fuego primigenio, una bestia viva más antigua que los dragones y posiblemente, que los mismos dioses.

Estaba apresada, pero no inmovilizada. No. El lago de lava bullía y escupía fuego y magma hacia lo alto donde topaba con el muro de agua del vórtice; era la eterna batalla entre el fuego y el agua.

Los dos Baenre retrocedieron y se volvieron hacia una exultante Berellip.

—Esto es... —La madre matrona se interrumpió mientras miraba a su alrededor con una expresión contrariada. El entusiasmo de Berellip perdió fuerza.

—¿Por qué no está la sala lista? —La madre matrona la miró con fijeza.

—¿Ma, Madre Matrona? —tartamudeó Berellip, aturdida—. La sala es operativa. Del todo. Las forjas...

—¿Operativa? —escupió la Madre Matrona Quenthel con incredulidad. Gromph soltó una risa seca—. ¡No está lista en absoluto! —bramó, como si la otra la hubiera insultado—. ¡Esto es majestuoso! ¡Glorioso! Este lugar, la bestia, los elementos que la mantienen presa, son el motivo por el que Lloth permitió que te marcharas de Menzoberranzan. ¿Comprendes lo que te estoy diciendo, sacerdotisa?

—Sí, Madre Matrona, naturalmente.

—Entonces, ¿por qué no está la sala lista? —repitió la madre matrona.

Los labios de Berellip se movieron, pero no dijo nada, porque no tenía ni idea de lo que esperaba la madre matrona.

Quenthel pasó por su lado con impaciencia y examinó la estancia.

—¿Y ese túnel? —inquirió, señalando a una segunda salida en el lado opuesto a la puerta por la que habían entrado. Reparó en que era un túnel natural, un tubo excavado por la lava con toda probabilidad—. ¿Adónde conduce?

—A un pasadizo trasero, Madre Matrona.

—Quiero que lo selles en el punto donde se une con el pasadizo —le indicó Quenthel a Gromph. El archimago asintió y se dirigió hacia el túnel.

—Colocaré un muro de hierro, pero es posible que acabe fundido —explicó el archimago.

—Séllalo —insistió ella—. Los obreros Xorlarrin construirán paredes sólidas que cimentarán tu muro mágico.

—¡Qué lugar! —exclamó Quenthel, y comenzó a bailar, girando con lentitud. A continuación, cantó. Una canción antigua sobre la fundación de Menzoberranzan para mayor gloria de la Reina Araña. Giró sobre sí misma con mayor rapidez y su túnica voló alrededor de su grácil silueta; de entre los pliegues de sus ropajes cayeron arañas menudas. Arañas vivas que corrieron como si tuvieran un propósito. Y lo tenían. El canto de consagración les insufló la vida cuando se desprendieron del atuendo mágico de la Madre Matrona de Menzoberranzan y la canción les señaló cuál era su tarea.

Gromph volvió del túnel una vez hubo creado el muro que sellaba el extremo opuesto. Quenthel seguía cantando y bailando. Las arañas subían por las paredes de la sala y comenzaban a tejer sus telas.

Quenthel se revolvió y se detuvo en seco. Se llevó las manos a los

hombros y se cerraron alrededor de los broches verdes con forma de araña que lucía en ellos. Los arrancó de la túnica a la vez que su canción se transformaba en un poderoso cántico de súplica a la Reina Araña. Arrojó los broches al suelo donde cobraron vida.

Y crecieron.

—¡Ésta es la capilla de Q’Xorlarrin! —declaró la madre matrona a Berellip. Las arañas de jade crecían hasta alcanzar el tamaño de un poni, luego el de un caballo y al final, el de colosos sombríos. Una se desplazó hasta la puerta por la que habían entrado y otra al túnel que acababa de sellar Gromph.

Y allí quedaron inmóviles, como guardianas pétreas.

—¡Madre Matrona, qué agradecidos somos al contar con tu generosidad! —exclamó Berellip y se arrojó al suelo ante Quenthel Baenre.

Quenthel la ignoró y volvió a examinar la sala. Sonrió al ver cómo las miles de pequeñas arañas mágicas tejían sus redes.

—Hay otra habitación al otro lado del foso —le informó Gromph y señaló con un gesto.

—¿Qué contiene? —le preguntó Quenthel a Berellip.

—La palanca de la magia. Según me dijo Ravel, regula el flujo de agua para alimentar a los elementales que controlan al primigenio.

—¿Una simple palanca? —preguntó Quenthel a Gromph.

—Simple para un enano de la noble dinastía Delzoun, por lo que me contó Jarlaxle. Imposible para cualquier otro.

—Y un enano de esa estirpe podría accionar la palanca para liberar a la bestia —reflexionó Quenthel.

—Y eso fue lo que casi destruyó a Gauntlgrym —explicó Gromph—. El volcán que nos descubrió la existencia de este lugar hace muchos años.

—Si un rey enano encontrara la Forja en manos de los drow... —comentó Quenthel.

Gromph la condujo al otro lado de la sala y luego conjuró una puerta mágica, un portal dimensional al que podían acceder ellos y Methil.

—Una simple palanca —repitió Quenthel tras cruzar una arcada de poca altura y entrar a la antecámara.

—Puedo complicarlo —sugirió el archimago. Retrocedió hasta la arcada

y formuló un poderoso conjuro que convocaba al agua. Cuando retornó a la antecámara, le acompañaba un humanoide compuesto enteramente de agua.

—Un guardián que cerrará el paso a cualquiera que intente entrar, excepto aquellos que luzcan la insignia de la Casa Baenre.

La madre matrona asintió, satisfecha.

Gromph se dirigió con el lenguaje de los dedos al ilícido y los tentáculos del azotamentes se agitaron a su alrededor.

—¿Lo estás marcando? —inquirió Quenthel tras interpretar los signos de Gromph.

—¿Qué mejor lugar para aparecer cuando decidamos volver a Q'Xorlarrin?

Quenthel comprendió que el archimago y el azotamentes habían sintonizado la antecámara para la traslación tanto mágica como psiónica.

Una vez concluido, Gromph reabrió el portal dimensional y siguió a Quenthel de vuelta a la sala.

—La Capilla de Q'Xorlarrin —le repitió a Berellip—. Y ese túnel será el aposento privado de vuestra matrona.

—Sí, Madre Matrona.

—Consagra este suelo con la sangre de esclavos —decretó Quenthel—. Alimenta a la bestia con la carne de nuestros enemigos.

—Sí, Madre Matrona —se apresuró Berellip «Demasiado ansiosa», pensó la Madre Matrona Quenthel. Siguiendo un impulso, Quenthel abrió los brazos, echó la cabeza hacia atrás y cerró los ojos.

—Levanta tu látigo —le indicó a Berellip.

—¿Madre Matrona? —pronunció la sacerdotisa con voz temblorosa.

—Es mi decisión que mi sangre sea la primera que selle la capilla. ¡Levanta tu látigo!

Berellip obedeció, aunque las manos le temblaban tanto como la voz. No hizo intención de flagelar a la madre matrona, pero no fue necesario porque era un instrumento de la ira de *Lady Lloth* y las serpientes sabían lo que había que hacer. Fustigaron y rasgaron la piel de Quenthel y ella se deleitó en la gloria de Lloth cuando su sangre cayó al suelo. Comenzó a dar vueltas y a cantar, y Berellip la siguió mientras sus cuatro serpientes le clavaban los colmillos una y otra vez.

Tras muchos pasos y mucha sangre derramada, el rito finalizó. La madre matrona formuló un hechizo para curar sus heridas, recobró las fuerzas y neutralizó el veneno de los ofidios.

A continuación, cogió su látigo de cinco cabezas. Ahora era Berellip quien tenía que bailar para la Reina Araña.

Algo más tarde, Quenthel, Gromph y Methil abandonaban a Berellip en el suelo de la sala en un charco de su propia sangre. Mareada y desorientada, la sacerdotisa perdería la vida si no era capaz de emplear sus poderes para curarse del veneno de las serpientes de Quenthel. Si el suceso acababa en tragedia, la madre matrona reflexionó que sería la voluntad de Lloth y la Matrona Zeerith sólo podría culparse a sí misma por criar a una hija tan torpe.

CAPÍTULO 12



REDES Y TELAS DE ARAÑA

Artemis Entreri se revolvió y retorció en un intento de recuperar la verticalidad antes de comenzar a caer. Ignoraba qué había sucedido, a él y a todos los que le rodeaban, pero el mismo suelo los había lanzado por los aires a una altura de cuatro metros.

Al girar, observó a su oponente intentando una maniobra similar a la suya. Reparó en la esfera de oscuridad y a su lado en Afafrenfere, que rebotaba contra el suelo y quedaba yerto.

El combate había terminado. No tenía nada que hacer. A lo mejor conseguía derrotar al noble drow, pero ¿para qué?

Completó la voltereta en el aire y consiguió caer de pie. Nada más hacerlo, echó a correr hacia el edificio junto a Solaz del Cantero. Dejó volar su pesada capa para que le protegiera de los proyectiles de las ballestas. Tras él, escuchó el grito de Tiago.

—¡Cobarde!

Entreri le ignoró y corrió siguiendo el perímetro del edificio, mientras enfundaba sus armas. Dio un salto hacia arriba, encontró un punto de agarre en la pared, y con una exhibición de notable fuerza y agilidad, se impulsó hasta el tejado. Rodó sobre sí mismo y se agachó.

Distinguió a Tiago Baenre flotando en el aire, justo sobre el borde del tejado.

Con una sonrisa perversa, el drow golpeó su escudo traslúcido con la espada y descendió al tejado. Saludó con su hoja, invitando a Entreri a combatir. El asesino examinó el entorno en busca de una vía de escape. Podía correr en dirección a los barrios más bajos de la ciudad. A buen seguro que podría despistar a su perseguidor en el caos desatado.

Pero Entreri desechó la opción y se centró en el drow.

Desenfundó sus armas y cargó.

Se encontraron en un torbellino de movimientos, girando y saltando a un lado y a otro, volviendo a embestir a continuación. La espada y el escudo chocaron contra la espada y la daga, las hojas se entrecruzaban con rapidez, sobre todo las de Entreri, que evitaba el extraño escudo y sus propiedades adherentes de telaraña. Los combatientes embestían y esquivaban con la misma precisión que sus armas, cada uno buscando alguna ventaja, porque ambos estaban a la par en destreza.

Otros elfos oscuros se elevaron para contemplar la lucha. Su presencia estimuló a Entreri, que comenzó a retrasar su pie de apoyo con cada intercambio de estoques. Quería ganar ahora, aunque le costara la vida. Si conseguía abatir a su adversario, al Baenre, valdría la pena.

Pero se le acababa el tiempo. Los compañeros de Tiago lo rodeaban y el joven guerrero drow, bien preparado y con una incuestionable habilidad, contrarrestaba cada ataque de Entreri. El asesino volvió a retrasar el pie de apoyo, giró de repente hacia su izquierda y se revolvió con un revés que Tiago esquivó. Y entonces, Tiago contraatacó, creyendo que Entreri pretendía huir. La daga enjoyada relució al apartar el estoque de la espada, pero Entreri se dio cuenta de que el envite era un simple amago, y tuvo tiempo para saltar y evitar el ataque del filo cortante del escudo que le buscaba las rodillas. Entreri contraatacó amagando una patada y cuando la espada de Tiago buscó la pierna, ésta había caído a un lado y Entreri, sin detenerse, trazó una patada

circular con la otra pierna; el drow no pudo eludir el impacto en pleno rostro.

Tiago se tambaleó hacia atrás.

—¡Muy hábil! —gritó el drow, su voz gruesa a causa de la sangre.

—Hay más —gruñó Entreri y cargó de nuevo. Tuvo que parar en seco para evitar una flecha de ballesta. Un clic desde el otro lado le avisó de la llegada de una segunda saeta que le hizo retroceder a toda prisa.

Y tras los proyectiles, llegó Tiago con su escudo y la espada reluciente. Entreri la bloqueó con su propia espada y lanzó una estocada por encima del escudo con su daga letal. El drow esquivó el ataque y alzó el escudo con lo que Entreri tuvo que levantar el brazo cuando la sustancia de la que estaba hecha la defensa del drow se adhirió a su ropa. En lugar de luchar contra el tirón, empujó hacia delante a Tiago, lo que lo hizo retroceder y así Entreri pasó a dominar la posición. Pero una flecha lo hirió en el hombro izquierdo, con el que empujaba a su enemigo. Una segunda le rozó la cara y conforme se precipitaba sobre Tiago, vio al resto de elfos oscuros preparados para intervenir. Ya no eran meros espectadores y Entreri supo que estaba perdido. Intentó matar a Tiago, ansioso por ver su último hálito antes de exhalar el suyo propio. Pero, a pesar de estar atrapado, el noble drow demostró su valía al mantener el brazo de la daga de Entreri en alto, y su espada firme contra la del asesino para mantenerla apartada.

Entreri no tenía margen de maniobra, y sintió como el noble drow se escabullía bajo él, a la vez que los efectos del veneno de las ballestas corrían por sus venas.



Dahlia jamás había percibido una fuerza ni un poder mágico tan grandes como los contenidos en la telaraña de rayos de Ravel Xorlarrin. Flotó sobre ella y su hijo, y se fue cerrando a su alrededor. Dahlia se transformó de cuervo en elfa y sacó de inmediato su mayal, lo montó y lo enderezó en un solo movimiento para disponer de la *Púa de Kozah* completa. Elevó el bastón hacia el centro de la telaraña de rayos.

—¡Vuela lejos! —oyó que le gritaba Effron. La voz de su hijo estaba teñida de pánico y comprendió el porqué cuando su bastón entró en contacto

con la magia drow. La energía que comenzó a absorber la *Púa de Kozah* restalló dentro de ella y su pelo se erizó como dotado de vida propia.

La telaraña siguió descendiendo en un mar de chispas y explosiones, lo que provocaba temblores en toda la calle. Dahlia quiso gritarle a Efron que la cogiera de la mano, con la esperanza de que la *Púa de Kozah* los protegería a ambos, pero los dientes le castañeteaban y no pudo proferir una palabra. Con un tremendo esfuerzo, consiguió ver a su hijo por el rabillo del ojo. De Efron sólo quedaban unos restos calcinados en el suelo. A su alrededor se sucedían las explosiones y el suelo no dejaba de temblar. Era como encontrarse en el interior de un gigantesco e inacabable trueno dentro de un espacio cerrado.

El bastón absorbió más energía que corría desde el extremo hasta sus manos. Su corazón se desbocó. Le palpitaban las sienes. Todo empezó a oscurecerse a su alrededor y vio puntos negros bailando ante sus ojos.

Pero resistió. Soltar el bastón significaba derretirse como le ocurrió a Efron.

¡Efron! ¡Su hijo!

La rabia le dio fuerzas nuevas para seguir luchando, su mente le gritaba que no cediera. Apretó la mandíbula para evitar que el castañeteo le rompiera algún diente, o morderse la lengua.

Y de pronto, acabó. La telaraña de rayos se plegó mientras daba vueltas sobre su cabeza y era absorbida por el poderoso bastón. No podía controlar el poder acumulado. O el bastón estallaba, o la magia drow la acabaría consumiendo a ella.

Se revolvió a punto de caer, y al hacerlo, reparó en Ambargrís medio incorporada en el suelo, que la miraba con asombro. Si Dahlia hubiera podido contemplar su reflejo en los ojos de la enana, habría comprendido los motivos de tal asombro; parecía una criatura compuesta de rayos en lugar de una elfa. Su cuerpo estaba rodeado por poderosos arcos de energía mágica.

Dahlia advirtió que la draña hembra también la observaba con fijeza y que estaba a punto de arrojar una maza en su dirección. La elfa, llevada por la desesperación, se anticipó al movimiento de la otra, y lanzó la *Púa de Kozah*. El tiro se quedó corto y cayó entre las patas de la abominación aracnoide. No tuvo importancia. El estallido que se produjo a continuación envió a la draña

por los aires y la onda de choque resultante agitó la calle igual que si fuera un estanque de agua.

Ambargrís salió volando. El porche del edificio se colapsó sobre si mismo y, a continuación, el edificio entero se derrumbó cuando la ola de energía impactó contra sus cimientos.

Dahlia también se sintió impulsada hacia arriba a la vez que contemplaba cómo la draña caía al suelo. La abominación tenía las patas encogidas y su cuerpo se fundía debido al intenso calor resultante de la explosión. Su rostro estaba contraído en una máscara de intenso dolor.

La onda expansiva ascendió por la ciudad, dispersó a los magos drow y arrojó al aire a Entreri y a Tiago, mientras combatían en la calle frente a Solaz del Cantero. Luego, recorrió la calle y empujó lejos a Yerrininae, que chillaba llamando a su amada Flavvar.

Dahlia aterrizó en mala postura y se torció los tobillos y una rodilla, para acabar desplomándose de cara sobre el suelo. Consiguió incorporarse a medias y vio a Ambargrís, aturdida y con magulladuras, sentada en mitad de la calle. Y fue la expresión aterrorizada de la enana lo que reveló a Dahlia que tras ella tenía a otra draña, el gigantesco macho. Un instante más tarde, se produjo una explosión cegadora y se sumergió en un mar de oscuridad.



Artemis Entreri se negaba a aceptar su derrota. El mundo era un torbellino a su alrededor, mientras forcejeaba y se retorció con Tiago Baenre, adherido sin remedio al escudo del noble drow. Fue entonces cuando vio caer a Dahlia. La elfa yacía en la calle a merced de la draña.

El asesino advirtió que Ambargrís no estaba en condiciones de hacer nada. La enana sólo podía mirar, aturdida, cómo la monstruosa abominación avanzaba sobre su presa.

La negación y la ira espolearon a Entreri. Consiguió apoyar los pies sobre el suelo y recuperar algo de equilibrio, y con un rugido desafiante, saltó hacia arriba junto con Tiago, y se revolvió con fuerza con lo que logró deshacerse del drow. Se libró de la adherencia del escudo y dio dos pasos tambaleantes hacia Tiago. Pero en cuanto recuperó la estabilidad, echó a correr en

dirección contraria hacia el borde del tejado.

Le alcanzó otra flecha. Luego otra. Y a continuación, una lluvia de ellas. Se clavaron en su carne e inyectaron su veneno. Los brazos se volvieron de plomo, la vista borrosa, el resto de sus sentidos se adormecieron, y supo que el noble drow no tardaría en alcanzarle.

Se arrojó hacia el borde del tejado, o quizás cayera porque las piernas apenas podían sostenerle. Hizo el amago de que iba a tirarse hacia abajo, a la calle.

Pero ésa no era su intención. No quería escapar, porque sabía que no había huida posible.

Pero su daga sí podía escapar.

Alargó la mano y tanteó bajo el alero del tejado, donde ocultó la daga. Luego se impulsó hacia delante y se dejó caer desde lo alto hacia la calle.

Aún tuvo fuerzas para ponerse en pie y alejarse entre los edificios con pasos vacilantes, perseguido por la risa burlona del drow, que le seguía de cerca. Al final, cuando pensó que había alejado a sus enemigos de su preciada daga, se dio la vuelta para enfrentarse a Tiago Baenre.

El asesino, cuyas fuerzas estaban mermadas a causa del veneno, ya se zambullía en la oscuridad cuando el noble drow lo alcanzó.

Escuchó a Tiago llamarle... ¡por su nombre! Y eso le pareció extraño, ridículo, aunque no comprendía el porqué.



Dahlia era consciente del calor que la rodeaba, y del constante choque del metal contra el metal. Le pareció que estaba de pie, aunque no lo sabía con certeza; por otra parte, no se explicaba cómo era posible, ya que no le quedaban fuerzas en las piernas.

Sintió que le apretaban algo plano contra la mejilla, pensó que quizás fuera la parte ancha de la hoja de una espada.

La mujer elfa abrió los ojos y reconoció el lugar de inmediato, o al menos supo que lo conocía, aunque era incapaz de ponerle nombre. Recordó la explosión en la calle, cuando la *Púa de Kozah* liberó el enorme estallido de rayos mágicos. También a la draña hembra, encogida sobre sí misma y

quemada viva.

Gimió ante el recuerdo de la explosión, porque eso le trajo la imagen de su hijo Efron, fundido a causa de la energía mágica. Su intento de salvarle la vida fue en vano.

—Bienvenida de nuevo. —La voz familiar la trajo de bruces a la realidad que la rodeaba.

Sin despegar el rostro de la banda metálica sobre la que se apoyaba, miró hacia el dueño de la voz: Artemis Entreri.

Estaba suspendido dentro de una jaula estrecha, casi un ataúd de arneses metálicos, que le mantenía erguido debido a la presión. Igual que la prisión en la que estaba ella.

—Prisioneros otra vez —oyó que le decía Entreri y su voz transmitía impotencia y desaliento.

Dahlia se dio cuenta de que se encontraban en Gauntlgrym, dentro de la Forja, suspendidos a pocos metros del suelo. Había esclavos goblins por todas partes; unos manejaban las diferentes forjas, otros transportaban carretillas con residuos metálicos, y los de más allá cargaban metales en barras, mientras los artesanos drow trabajaban en las bancadas y los yunques.

Dahlia intentó encarar a Entreri, pero la jaula era tan ajustada que fue incapaz. Sin embargo, el esfuerzo provocó que su encierro se balancease y diera vueltas sobre sí mismo, lo que le hizo reparar en una tercera jaula tras la de Entreri.

—Efron —musitó, esperanzada.

—Afafrenfere —dijo Entreri—. Aunque me temo que está muerto. Lleva horas sin moverse, ni decir nada.

—Pero lo trajeron aquí —arguyó Dahlia.

—Para torturarnos, sin duda —apuntó Entreri y gruñó de dolor cuando un drow se acercó a su jaula e introdujo un atizador al rojo en la jaula. El mismo drow se dirigió a Dahlia y presionó con el atizador sobre su tobillo.

Chilló con fuerza.

Y nadie, ni drow ni goblins, les prestó la menor atención.

Cuando remitió el dolor, miró a Entreri y volvió a balancear la jaula.

Él se limitó a negar con la cabeza.

Dahlia recordó que Entreri vivió una situación parecida cuando fue hecho

prisionero por los drow en la sombría ciudad de Menzoberranzan. En su día, le contó algunas de sus experiencias sobre su encierro, aunque ella tuvo la impresión de que se callaba lo peor. Acabó el relato asegurando que prefería la muerte antes que volver a caer en las garras de los elfos oscuros.

Dahlia gimió para sus adentros al recordar sus palabras. Ella era una elfa, el enemigo acérrimo de los drow.

La torturarían hasta la muerte y su tormento se prolongaría durante años.



Las cuatro cabezas del látigo de Berellip Xorlarrin azotaron la figura en el interior de la jaula y mordieron con saña las piernas de la víctima. Rasgaron su piel con crueldad, pero Afafrenfere no se movió.

—Vuestro amigo está muerto —anunció Berellip a Entreri y Dahlia. Se colocó ante ellos para que pudieran verla—. Es afortunado.

—¿Bregan D'aerthe? —le dijo a Entreri con una sonrisa perversa—. ¿Quieres añadir alguna mentira más a tu declaración? Fueron ellos, tus supuestos aliados, los que nos informaron de tu retorno.

Entreri no respondió.

—Averiguaremos dónde has estado estos últimos veinte años, no te quepa duda. Y entonces, morirás. Eso sí, puedes decidir la forma de morir. Sólo dime dónde se oculta Drizzt Do'Urden.

—No lo sé —respondió Entreri. La presencia de dos elfos oscuros atrajo su atención. Uno de ellos buscaba en una argolla con llaves para abrir la jaula de Afafrenfere y retirar el cadáver.

—De acuerdo —se rio la sacerdotisa ante su respuesta. Luego se dirigió a los dos elfos oscuros—: ¡Dejadlo ahí! Qué disfruten del hedor de la putrefacción y que no olviden que pronto ellos también comenzarán a pudrirse.

Berellip se volvió hacia Dahlia.

—¿Y el resto de tus compañeros?

La elfa endureció la mirada y apretó la mandíbula. La sacerdotisa volvió a reír con una alegría perversa, complacida ante el dolor de la otra. Luego llamó a un asistente, que corrió para entregarle una cesta.

Berellip volcó la cesta y de su interior cayó al suelo una cabeza ennegrecida y deforme. No llegó a rodar, sino que aterrizó con un sonido húmedo y se encogió mientras supuraba un líquido viscoso.

—Creo que éste es tu hijo —anunció Berellip. Entonces, a pesar de su determinación de no responder a las provocaciones, Dahlia chilló desconsolada.

Nunca pensó que le afectaría tanto la muerte de su hijo, y más cuando en el pasado lo dio por fallecido, convencida de haberle dado muerte con sus propias manos. Y lloró y odió todo lo que la rodeaba con más fuerza aún.

Los numerosos drow en la Forja dejaron de trabajar para reírse de ella.



Las forjas no se detenían. Cuando los trabajadores drow se cansaban, otros elfos oscuros ocupaban su lugar.

Transcurrían las horas y Artemis Entreri seguía suspendido en la jaula, medio consciente, medio dormido, exhausto y hambriento. Alcanzó un punto, donde el calor dejó de molestarle. De hecho, nada lo molestaba ya. Los drow trabajando, los goblins corriendo de un sitio para otro... Todo dejó de tener importancia.

En la jaula de su izquierda, Afafrenfere pendía inerte.

A la derecha, Dahlia sollozaba, pero conforme se debilitaba su llanto era cada vez más apagado.

Y fue ese sonido el que alertó a Entreri. Estaba preparado para asumir su destino, encontraría una manera de morir con rapidez y se acabó, pero por algún motivo que se le escapaba, el destino de Dahlia le afectaba profundamente. Y le dolía.

Deseó estar a su lado. Abrazarla y reconfortarla. Deseó poder salir de la jaula, aunque sólo fuera para retirar la cabeza ennegrecida y deforme, apartarla de la vista de Dahlia y paliar su dolor.

Intentó alcanzar la mano de la elfa varias veces, y casi lo consiguió. Pero los drow eran expertos en el arte de la tortura y la desesperanza.

Sus dedos casi se rozaban.

Casi.

Los sollozos de ella inundaron sus sentidos y resonaron en su corazón.

Jarlaxle era el causante de sus males. Berellip había mencionado a Bregan D'aerthe. Por lo tanto, la conclusión lógica era que Jarlaxle había sacrificado a Entreri una vez más.

A pesar ello, no tenía sentido. Jarlaxle lo salvó de la maldición de la medusa en el Páramo de las Sombras. No era coherente que ahora lo entregase a los drow. Primero lo salvaba y luego lo condenaba. No, no tenía sentido.

Sin embargo, maldijo al mercenario drow para sus adentros y volvió a mirar a Dahlia.

Su único deseo era ayudarla. La intensidad de sus sentimientos, tan impropios en él, lo sorprendió.

CAPÍTULO 13



LA FRÍA NIEBLA NOCTURNA

— **N**i siquiera te he preguntado cómo te sientes —le dijo Catti-brie a Drizzt. Estaban sentados sobre unas piedras situadas a un lado de su campamento. La noche era estrellada y la brisa cálida para la estación de año.

—¿Sobre qué?

—Todo. El giro de los acontecimientos, el retorno de...

—Entusiasmo, no cabe otro sentimiento —declaró Drizzt, y cogió de la mano a su mujer.

—Pero tiene que resultar abrumador. ¿No tienes miedo de que no sea real?

Drizzt se rio con suavidad.

—Creo que estoy demasiado ocupado disfrutando de lo que tengo para pensar en ello. Admito que el miedo está ahí. Recuerda lo que nos contó Wulfgar sobre el enorme desengaño que sufrió durante su cautividad en

Errtu.

—¿Es sólo un sueño, entonces? ¿También nos aguarda un gran desengaño?

—No —respondió Drizzt sin vacilar—. Y si lo es, ¡no me importa! — Observó a Catti-brie, que se había echado hacia atrás con el ceño fruncido.

—Lo que percibes es la realidad —aclaró Drizzt—. En mi realidad soy feliz. Un cambio de tornas que acepto gustoso. —Se rio de nuevo y besó a la mujer.

—De acuerdo, es real —asintió Catti-brie—. Pero ¿de verdad eres tan feliz?

—¿Cuestionas mi amor?

—¡No, claro que no! Pero pienso en lo abrumador que debe ser para ti. Para el resto de nosotros el retorno fue una opción, y, en mi caso y el de Regis, nuestras vidas no avanzaron desde esa noche en Mithril Hall, cuando Mielikki nos llevó para curar nuestras mentes fracturadas. Para nosotros el paso del tiempo ha sido insignificante; tú, sin embargo, viviste un siglo completo sin nosotros a tu lado. Incluso durante estas dos décadas, nosotros teníamos un objetivo, algo que nos impulsaba: reunir de nuevo a los Compañeros de Mithril Hall. Sabíamos lo que nos aguardaba, pues era nuestra meta. Pero para ti todo tiene que ser nuevo, sorprendente, dramático.

—La mejor sorpresa que cualquiera podía desear —dijo Drizzt.

—¿Estás seguro?

Alargó el brazo y la acercó a él.

—Durante ese siglo os he echado de menos a todos, pero a ti más que a ninguno.

—Me duele que hayas sufrido —dijo ella con suavidad, pero Drizzt negó con un gesto.

—No —le dijo—. No sufrí. Tu recuerdo me mantuvo vivo, no fue motivo de sufrimiento. —Soltó una risita y la besó en mejilla para introducir el siguiente comentario—: Intenté olvidarte.

—¡Haces que me sienta tan amada! —se burló ella.

—Ahora en serio —dijo él con expresión grave—. Cuando luché contra los orcos al lado de Innovindil, y creía que todos estabais muertos, ella me dio un consejo sincero y directo: vive tu vida repartida en periodos

equivalentes a una vida humana. Ser un elfo es conocer y aceptar la pérdida. Intenté seguir ese consejo y no pude. Intenté olvidarte y no pude. Te tenía presente cada día. Intenté apartarte, negar tu recuerdo... En vano.

Hizo una pausa y la besó de nuevo.

—Tuve una amante, pero no volví a conocer el amor. Es posible que Mielikki me susurrara que volverías a mi lado...

—Eso no te lo crees.

—La verdad es que no. Entonces, ¿qué fue? ¿Acaso tenemos la fortuna de haber encontrado el amor verdadero, un lazo que sobrevive a nuestros cuerpos mortales?

—¿Fortuna o maldición? —preguntó Catti-brie con una sonrisa maliciosa—. ¿No te sentías solo?

—No —respondió Drizzt sin vacilar—. Sólo me sentí solo cuando me empeñé en apartarte de mi mente. Estaba solo cuando estuve con Dahlia, a quien no pude, ni podré amar. Nunca me sentí solo cuando el espíritu de Catti-brie caminaba a mi lado. Detrás de cada una de mis sonrisas a lo largo de este siglo, estabas tú. —Miró hacia donde Wulfgar, Regis y Bruenor se contaban las aventuras que habían vivido durante las dos últimas décadas. Drizzt se sorprendió al ver que Wulfgar colocaba un cubo de agua delante del halfling y éste metía la cabeza dentro.

—Quizás ellos también provocaran alguna sonrisa —comentó con sorna.

Catti-brie le dio un apretón en la mano.

—A Regis le pasa algo raro.

—¿Algo que nos deba preocupar? —preguntó él.

—No, nada de eso. Me contó que estaba tan a gusto en el agua como fuera de ella, o casi. Observa. Mantendrá la cabeza en el cubo durante bastante tiempo, más que cualquiera de nosotros si hiciéramos lo mismo en otro cubo al lado del suyo.

Drizzt contempló a su compañero. Regis mantuvo la cabeza sumergida, pero chasqueaba los dedos sin parar; para medir el tiempo, quizás, o sólo para que los demás supieran que se encontraba bien. Drizzt cruzó su mirada con la de Bruenor. El enano, que tenía las manos en las caderas, negó con la cabeza en un gesto de incredulidad. Pasó un rato largo y Regis seguía bajo el agua, chasqueando los dedos, como si nada.

—No es normal, no —dijo Bruenor.

—¿Qué era su padre, un pez? —preguntó Wulfgar.

—Su madre, por lo que nos contó.

—¿Era un pez?

—No, un pez no. Un antepasado de los peces... un *gensee*, o algo así.

Tras lo que pareció una eternidad, Regis sacó la cabeza. Emergió con una sonrisa, tranquilo y sin apenas jadear.

—Genasí —le dijo Catti-brie a Regis en voz baja. Los dos volvieron su atención a la noche y al terreno ondulado de los Riscos—. Tiene sangre genasí, o eso cree él.

—No tengo ni idea de a qué te refieres.

—Planodeudo —explicó Catti-brie—. Los genasí son genios elementales y se dice que se reproducen con seres humanos. Nunca he oído hablar de un halfling-genasí, pero no hay nada imposible.

—De los cinco, Regis es el que más ha cambiado, y no sólo físicamente —señaló Drizzt.

—Puede ser. No ha pasado el mismo tiempo para nosotros como para ti, pero nos ha afectado, y mucho, te lo aseguro. Sin embargo, no dudes de que es Regis, el mismo halfling al que conocías y amabas.

—Hablo de cambios en la apariencia y quizás en las metas, pero no de carácter. No demasiado, al menos.

—¿Esperas o estás convencido?

—¡Las dos cosas! —exclamó Drizzt y los dos se rieron.

—Hemos pasado por la muerte —sentenció Catti-brie, como si diera el tema por zanjado.

Drizzt se reclinó y se puso serio.

—Uno pensaría que una experiencia así te vuelve más reticente.

—¿Reticente?

—A encontrarte con la muerte. A pesar de ello, aquí vamos de camino al peligro. A perseguir un vampiro en un lugar muy oscuro.

—Y, por lo que parece, a una guerra después. Y voluntariamente.

—¿Felices? ¿Crees que somos felices arriesgando nuestras vidas?

—No, en absoluto. Lo que nos hace felices es la aventura y la emoción de lo desconocido.

Sintieron un escalofrío, como si el viento hubiera cambiado y ahora soplara desde las cumbres nevadas en el norte. Catti-brie se acercó a Drizzt y tembló un poco.

Ante ellos se formó un banco de niebla y Drizzt lo contempló con curiosidad. El cambio de tiempo había sido muy brusco. ¿Cuánto había caído la temperatura? Pero no había nieve, ni agua en las proximidades. ¿De dónde salía la niebla?

La niebla era fría, advirtió, conforme se acercaba.

La niebla era fría y muerta.



—Siempre tienes algo que contar, eh, ¿Rumblebelly? —se rio Bruenor cuando el halfling sacó la cabeza del cubo—. Ser normal no es lo tuyo, ¿eh?

—Vivo para divertir —dijo el halfling con una exagerada reverencia cortés. Cuando se incorporó, sacudió la cabeza con fuerza para secarse y, de paso, empapar a Bruenor.

—Brrr —se estremeció al sentir un poco de frío. Lo atribuyó al agua del cubo.

Pero Wulfgar también se puso en pie y se frotó los brazos. Respiró con fuerza y su hálito se condensó en el aire.

—Se ha vuelto frío —comentó Bruenor.

La respuesta de Regis murió en los labios cuando vio lo que se acercaba más allá del enano.

La niebla. Él sabía lo que era esa niebla.

—¿Qué otras historias tienes para divertirnos, Rumblebelly? —preguntó Bruenor con una amplia sonrisa—. Aparte de pez, ¿eres un pájaro? ¿Puedes volar?

Sí, Regis tenía otra historia para ellos, pero dudaba que Bruenor la fuera a encontrar divertida. Y a Regis le gustaría ser un pájaro. ¡Para poder volar lejos de allí!

—Corred —dijo con voz apenas audible—. Corred.

—¿Eh? —preguntó Bruenor.

Regis siguió contemplando lo que había más allá del enano y negó con la

cabeza cuando la niebla comenzó a fusionarse hasta conformar la silueta de un hombre alto y macilento.

—¡Corred! —chilló Regis, dando un paso hacia atrás—. ¡Bruenor, a tu espalda!

Wulfgar corrió hasta colocarse entre Regis y Bruenor y bramó el nombre de su dios.

—¡Tempus! —Enarboló *Aegis-fang*, echó el brazo hacia atrás y lanzó el martillo de guerra. El bárbaro tomó como referencia el casco de Bruenor, y apuntó entre el cuerno de un lado y el tocón del otro. El proyectil pasó justo por encima de la cabeza del enano.

—¡Qué haces! —gritó Bruenor, confundido, y se echó al suelo. Se incorporó a tiempo de ver el martillo impactando en la ominosa figura humanoide en la niebla espectral. La niebla se intensificó como si la figura se deshiciera en ella.

Si la criatura sintió algo al encajar el golpe, no lo demostró. Fue como si dispersase su esencia en el momento del impacto y el martillo pasó sin más a través de ella. La niebla volvió a fusionarse y la figura cobró solidez de nuevo.

—Rumblebelly, ¿qué sabes de esto? —preguntó Bruenor. El enano retrocedió hacia los otros dos y cogió su hacha apoyada en una roca.

—Alma de Ébano —balbuceó Regis—. El liche.

La repulsiva criatura parecía flotar hacia ellos y en su interior brillaba un fuego demoníaco. Su rostro macilento, putrefacto, se retorció y cambiaba de forma sin cesar.

El martillo de Wulfgar volvió a su mano. Bruenor agarró su hacha y se colocó al lado del bárbaro. Regis se puso al otro lado de Wulfgar y los tres contemplaron, como en trance, a Alma de Ébano, incapaces de hacer otra cosa.

Los tres estaban horrorizados y paralizados.

Éste era el poder del liche. Iba más allá de lo que cabría esperar de una monstruosidad no muerta. El terror que infundía Alma de Ébano se centraba en el miedo más profundo de todo ser mortal, en el temor primigenio a la muerte. En el rostro putrefacto del liche un observador se veía a sí mismo. Era inevitable. Mirar a Alma de Ébano era contemplar tu propia tumba, tu

cuerpo putrefacto, el espectáculo de los gusanos devorando tus ojos y tu cerebro.

Así era el terror que infundía el liche.

Regis sólo podía pensar en el pobre Pericolo Topolino sentado en su silla, literalmente muerto de miedo. Recordó cómo el pelo del Abuelo se volvió blanco a causa del terror. El halfling envejecido había contemplado lo que había más allá de la tumba y, mortal como era, la experiencia lo conmovió.

Regis comprendió cuál era el devastador poder de Alma de Ébano.

Lo comprendió, pero también fue consciente de que no le causaba el mismo efecto que a Pericolo. Ni a sus compañeros. Ellos ya habían traspasado el umbral de la muerte. Bruenor hasta contempló su cadáver pútrido en un túmulo de Gauntlgrym. Regis sabía que el cuerpo de su vida anterior se corrompía bajo unas rocas en Mithril Hall, y los huesos de Wulfgar yacían expuestos a las inclemencias en la tundra del Valle del Viento Helado.

—¡Ven para acá, bestia podrida! —Rugió Bruenor. Wulfgar golpeó desafiante la palma de su mano con *Aegis-fang*.

Alma de Ébano se detuvo. Echó la cabeza hacia atrás, levantó los delgados brazos y en la punta de sus dedos esqueléticos crepitaron rayos.

—¡Tiene más poderes! —chilló Regis.

Bruenor se abalanzó hacia delante y Wulfgar agitó su martillo de guerra para lanzar un segundo ataque, pero se detuvo cuando, desde la izquierda, una forma negra colisionó con el liche. El monstruo no muerto volvió a deshacerse en jirones de niebla, pero al contrario que la primera vez, no pudo prever el ataque, y la acometida de *Guenhwyvar*, porque era ella, hizo tambalearse a un Alma de Ébano todavía tangible.

Desde la oscuridad surgió Drizzt, que esgrimía sus armas y atacó a la criatura sin clemencia.

Pero Alma de Ébano ya no estaba. En su lugar, flotaba la niebla, que se desplazó con rapidez, como llevada por una súbita ráfaga de aire huracanado, y acabó con el liche justo al lado de Wulfgar. El bárbaro y sus compañeros soltaron un grito cuando Alma de Ébano se materializó y su mano huesuda buscó a Wulfgar.

Un rayo restalló y el bárbaro salió por los aires por encima de la cabeza

de Regis. Aterrizó en el borde del campamento, encima de un tronco que él mismo colocó antes sobre dos piedras a modo de asiento.

El hacha de Bruenor respondió al ataque, pero el liche volvía a ser niebla, y el impulso de su acometida lo hizo tambalearse hacia delante. Y entonces surgió *Guenhwyvar* de entre la niebla y chocó contra el enano, por lo que acabaron los dos en el suelo.

Regis vio que el liche iba en su dirección. Invocó a su anillo y se desvaneció justo cuando se solidificaba el liche. El ataque de Alma de Ébano sólo encontró aire, y el halfling surgió tras él para apuñalarlo con su daga.

El halfling notó que la hoja encontraba resistencia y supo que había herido a la criatura, aunque su certeza se deshizo a la par que Alma de Ébano.

La niebla cambió de rumbo y se dirigió al otro extremo del campamento, en busca del drow. Regis dio un grito de alerta, pero Drizzt estaba atento. El drow guardabosques saltó y se revolvió en el aire, las cimitarras destellando a izquierda y derecha, en un torbellino de estoques.

Alma de Ébano recuperó su forma corpórea delante del drow y las cimitarras se clavaron en los brazos tendidos y el pecho. Pero el liche encajó las estocadas y golpeó a Drizzt con una mano abierta que lo empujó hacia atrás, y el drow estuvo a punto de soltar sus armas. A pesar de ello, se recuperó con rapidez y adoptó una postura defensiva ante el avance del liche.

Drizzt se arrojó a un lado cuando una bola de fuego apareció sobre la cabeza del liche y estalló envolviendo a la bestia no muerta. Alma de Ébano se convirtió una vez más en niebla para solidificarse de inmediato y revolverse. Su túnica despidió volutas de humo mientras se enfrentaba a Regis, Bruenor y también Wulfgar, que regresaba al centro del campamento, algo confundido, pero listo para la batalla.

Un rayo bifurcado se abatió sobre el trío y cada uno de los compañeros corrió para esquivarlo, aunque gritaron de dolor y acabaron rodando por el suelo.

A través del fognazo cegador, surgió de nuevo *Guenhwyvar*. Y desde un lateral, un nuevo ataque mágico, magia arcana en esta ocasión, en forma de proyectiles que hirieron a Alma de Ébano. Fue entonces cuando el liche pareció reparar en el sexto miembro del grupo, una mujer ataviada con una túnica, de pie en la oscuridad más allá del campamento.

Alma de Ébano se transformó en niebla y huyó de la pantera, que atravesó la cortina intangible para caer clavando sus garras en el suelo en un intento de revolverse con rapidez.

—¡Mi niña! —gritó Bruenor para avisar a Catti-brie.



Catti-brie sabía que Alma de Ébano iba a por ella.

Invocó a su diosa y una luz brillante la rodeó. Cuando distinguió la niebla que arremetía contra ella, levantó las manos, unió los pulgares con los dedos abiertos, y recibió a Alma de Ébano con un abanico de llamas.

Pero el liche siseó a través del fuego mágico y apartó a Catti-brie de un revés, para enviarla rodando sobre el suelo. Ella se revolvió con un conjuro a punto en sus labios, pero, para su alivio, el martillo de Wulfgar chocó contra la cabeza de Alma de Ébano y le hizo perder el equilibrio. El enorme bárbaro cargó detrás del martillo, con Bruenor y Regis pisándole los talones. Desde el otro lado del campamento, corría Drizzt enarbolando sus cimitarras.

Alma de Ébano se deshizo en niebla, para solidificarse al momento siguiente, y eludió a Wulfgar, que acababa de recuperar su martillo. Volvió a desmaterializarse una vez más para aparecer frente a Regis, y de nuevo se convirtió en niebla cuando el halfling saltó a un lado y Bruenor arremetió contra él.

Los rayos chisporroteaban en las yemas de los dedos de Catti-brie, pero no se atrevía a soltar la magia porque el liche estaba siempre cerca de alguno de sus compañeros. Entonces, cuando creyó que por fin tenía un disparo franco, el liche se hizo niebla para reaparecer de inmediato detrás de un confundido Bruenor.

Bruenor gruñó y corrió hacia Catti-brie, pero unas garras desgarraron su espalda y una mano abierta impactó contra su nuca para enviarlo de cabeza al suelo. Catti-brie deshizo su conjuro y los rayos se disiparon a su alrededor. Hizo recuento mental de los conjuros de que disponía y acabó por centrarse en un anillo que llevaba puesto.



Drizzt buscó al liche, sus cimitarras eran un torbellino cortante, pero el no muerto fue más rápido. Se desvaneció para recuperar su forma fuera del alcance del drow.

Drizzt salió tras él, pero encajó un rayo negro en el pecho que lo derribó mientras consumía su fuerza vital. Aún pudo ver a Alma de Ébano volver a la niebla y esparcirse cuando *Guenhwyvar* saltaba sobre él.

La niebla iba de un lado para otro por todo el campamento, donde el liche se solidificaba, atacaba a los compañeros, y volvía a desaparecer.

Los cuatro amigos y *Guenhwyvar* intentaron defenderse, pero Regis salió por los aires y Wulfgar gimió, antes de caer de rodillas. *Guenhwyvar* lanzaba rugidos de frustración al ver que sus ataques siempre llegaban un instante tarde a su objetivo.

Los compañeros comenzaban a resentirse a causa de las embestidas del liche. Magullados, maltrechos y sangrando, sus ataques surtían poco efecto sobre el enemigo.

—¡Elfo, a mi izquierda! —ordenó Bruenor, justo en el momento en el que aparecía Alma de Ébano a su espalda y le atizaba en la cabeza. El enano se tambaleó hacia un lado.

Drizzt corría hacia sus compañeros con la velocidad que le imprimían sus ajorcas mágicas, pero tuvo que corregir su trayectoria y saltar hacia un costado para evitar el ataque de un enfurecido Wulfgar. El objetivo del bárbaro, el liche, se desvaneció delante del drow justo antes de sufrir el impacto.

Drizzt advirtió que el rival era demasiado rápido y poderoso. Algo que los demás también sabían, y si seguían atacando a ciegas, era probable que acabaran los unos con los otros antes de herir al monstruo. Detrás de él, entre las sombras, escuchó a Catti-brie entonar un cántico en una lengua arcana desconocida para él.

—¡Dispersaos! —ordenó Regis—. ¡No podemos vencer!

Pero Drizzt no huyó. Cargó contra la niebla cuando se solidificó, y atacó con furia, aunque en vano, pero decidido a darle a Catti-brie el tiempo que necesitaba para su conjuro.

—¡No, Drizzt! —oyó que le gritaba Regis, pero la advertencia se perdió cuando el drow salió por los aires impulsado por el tremendo golpe de Alma

de Ébano.

La niebla siguió su camino.

El liche reapareció en la trayectoria del martillo de Wulfgar. Un tiro desesperado que estuvo a punto de dar a Drizzt. Junto *Aegis-fang*, saltó *Guenhwyvar*, pero tanto la pantera como el martillo atravesaron jirones de niebla que se desplazaban hacia Regis. El halfling se puso lívido cuando Alma de Ébano se irguió frente a él y pudo contemplar su destino mortal en la mirada fiera del monstruo. Se defendió con su florete, dando estocadas a la desesperada, aunque era consciente de que era escaso el daño infligido. Alma de Ébano ignoró la agresión, y sin más, tendió sus garras hacia el ladrón halfling.

—Ven conmigo, pequeño pirata —pronunció el liche con una voz que provocó un escalofrío en Regis, a punto de desmayarse. Drizzt gritó desde lejos y Bruenor, todavía de rodillas a la izquierda del halfling, clamó por su amigo condenado.

Al borde de la inconsciencia, Regis apenas reparó en la alteración de la voz húmeda de Alma de Ébano. También le costó advertir que el aspecto del liche se deformaba; su rostro se alargó, como si fuera un caramelo blando de la Costa de la Espada del que algo o alguien, estirase hacia atrás.

Alma de Ébano alargó las manos hacia Regis, pero no lo alcanzaba. Y entonces todo el liche se alargó y deformó. Intentó escapar convertido en niebla, pero en vano. La fuerza que tiraba de él aumentó y Alma de Ébano fue arrastrado por el camino por el que había llegado al campamento, pasó al lado de Wulfgar, en plena embestida, de Drizzt y se perdió en la oscuridad.

El silencio cayó sobre el campamento.

Guenhwyvar comenzó a caminar en círculos, como si buscara algo. Los cuatro amigos intercambiaron miradas perplejas.

—Mi niña —dijo al fin, Bruenor.

Como si fuera una señal, Catti-brie se acercó al fuego. Llevaba un puño cerrado sobre el pecho y en la otra mano sostenía una gran gema en alto.

—¿Qué has hecho? —preguntó Drizzt.

—No podíamos vencer —susurró ella—. Tuve que hacerlo.

—¡Lo ha atrapado! —clamó Bruenor, y se puso de pie a toda prisa—. ¡En la gema! ¡Buena chica!

—¿Catti? —musitó Drizzt.

Ante el sonido de su voz, la mirada de Catti-brie se aclaró como si saliera de un trance. Asintió levemente señalando la filacteria.

—Ese conjuro era para Pwent —intervino Wulfgar—. El conjuro que los Harpells pusieron en el anillo.

—¿Qué has hecho, niña? —preguntó Bruenor, alarmado.

—Salvarnos la vida —repuso Drizzt. Se dirigió a Catti-brie—: ¿Y ahora qué? ¿Volvemos a Longsaddle?

La mujer pensó durante unos instantes y acabó por sacudir la cabeza.

—Seguimos nuestro camino. El liche está atrapado, su alma presa en la filacteria. Alma de Ébano no volverá a molestarnos.

—Pero has usado el conjuro en el anillo —dijeron Regis y Bruenor al unísono.

—Y tengo un pergamino de los Harpells para replicar la magia.

—¿Te queda espacio? —quiso saber Bruenor.

—El conjuro supera tus capacidades, tú misma me lo dijiste —añadió Drizzt.

—Si lo he hecho una vez a través del anillo —replicó la aludida—, reuniré el poder para hacerlo de nuevo. Y en cuanto a la filacteria... encontraremos otra. O podemos volver, si queréis, aunque dijiste que estamos cerca de Gauntlgrym, cuando acampamos.

—Cierto. Llegaremos al valle rocoso al poco de amanecer —confirmó el enano.

Catti-brie miró a Drizzt, dejando la decisión en sus manos. El drow se dirigió al resto.

—¿A Gauntlgrym, entonces? Aunque me temo que habrá que aniquilar a nuestro viejo amigo Thibbledorf Pwent allá donde lo encontremos, en lugar de acudir con él a un sumo sacerdote que lo resucite y ofrezca una muerte auténtica.

Aún no había terminado de hablar, cuando Catti-brie se acercó a él. De las amplias mangas de su túnica brotó una bruma azul, y cuando alcanzó a Drizzt, curó las magulladuras y cortes que le había infligido Alma de Ébano. A continuación, hizo lo mismo con el resto de compañeros.

Ninguno consiguió dormir bien esa noche, pero la salida del sol los

encontró de camino, y no tardaron en alcanzar el valle rocoso, tal y como predijo Bruenor. Con el sol aún alto, entraron en los túneles y comenzaron el descenso hacia Gauntlgrym.

CAPÍTULO 14



TANTAS PIEZAS MÓVILES

La comitiva Baenre recorrió los túneles de la Infraoscuridad, pero no se dirigían hacia Menzoberranzan. Siguiendo las órdenes de la madre matrona, se desplazaban hacia el este para escoltar a Tsabrak en la primera etapa de su trascendente misión.

La madre matrona no compartía campamento con el resto de la comitiva cuando se detenían para descansar. Gromph creó una mansión extradimensional para que los nobles de la Casa Baenre pudieran descansar sin correr peligro alguno. El ilícido figuraba entre los elegidos, al igual que Tsabrak, cuyo papel era demasiado relevante como para arriesgar su integridad.

—Pensé que estarías más inquieto —le comentó Quenthel a su hermano Gromph. Presenciaba a su lado un espectáculo de arte cromático en el que los colores recorrían todo el espectro de forma relajante y placentera. Gromph recreaba la obra todas las noches y lo acompañaba de un buen vino o de

brandy. No era esto lo que sorprendía a su hermana, Gromph hacía lo mismo en Menzoberranzan. Lo que le extrañaba era la satisfacción de él y la calma que transmitía el espectáculo cromático.

El anciano mago hizo una mueca de indiferencia.

—Estoy convencido de que cuánto más tiempo pases en mis aposentos privados, mayor será mi inquietud —respondió con ironía. Levantó su copa de *brandy* a modo de brindis—. Aunque siempre dispuesto a complacerte, claro está.

—Pronto nos separaremos de Tsabrak —comentó ella—. Seguirá solo.

—Me alegrará dejar atrás a los codiciosos Xorlarrin y sus constantes lamentos.

—Entonces si que estás alterado —señaló la madre matrona con una sonrisa satisfecha.

—Ni lo más mínimo.

—¿De veras, querido hermano? ¿No te preocupa el ascenso de Tsabrak? Me pregunto si no habrá llegado la hora de nombrar a un nuevo archimago en la Ciudad de las Arañas.

—¿A un Xorlarrin cuya familia abandona Menzoberranzan? —preguntó Gromph con incredulidad.

—¿No crees que el nombramiento serviría para fortalecer los lazos entre Menzoberranzan y el nuevo emplazamiento fundado por los Xorlarrin?

—¡Ah, mi querida herma... Madre Matrona! —se rio Gromph—. ¿Por qué debería temer esta decisión de *Lady Lloth*? ¿Acaso no tengo yo más que ganar que tú misma? ¿Más que cualquiera de las matronas? La Reina Araña busca el reino de Mystra, y, entre las filas de *Lady Lloth*, los más adecuados para servir a ese reino son los varones bien preparados. Y de entre ellos, nadie mejor que yo. —Hizo un gesto como si lo expuesto fuera obvio.

—¡O el mismo Tsabrak! —soltó Quenthel, alterada.

El anciano mago supo que su pequeño discurso había molestado a su hermana.

—Los tentáculos del ilícido no invadirán mi cerebro —afirmó Gromph—. Tampoco deseo formular su conjuro. *Lady Lloth* no se manifestará a través de Gromph bajo el cielo abierto de la Marca Argénteo y, te aseguro, que eso me complace.

—Si tus palabras llegasen a oídos de Lloth...

—¡Lo harán! Acabo de decírselo a su portavoz en Toril.

—¿No temes su ira?

El archimago se encogió de hombros y bebió de su copa.

—Obedezco a Lloth. No intento ocultarme de ella. ¿Qué sentido tendría intentarlo? Conocía mis... sentimientos hacia ti cuando eras Quenthel. Sólo Quenthel.

—Te refieres a cuando conspirabas con Minolin Fey, claro está.

El archimago volvió a encogerse de hombros y ni siquiera intentó ocultar su sonrisa.

—Y Lloth no lo aprobó —dijo Gromph—. Tenía otros planes para ti, planes que llevé a cabo por orden suya. Soy un siervo leal y, por favor, por el bien de ambos, no te dejes confundir por mi aparente falta de ambición; mis metas son mucho más elevadas de lo que crees.

—¿Qué quieres decir?

—Quiere decir, Madre Matrona, que el Archimago de Menzoberranzan es Gromph, que ha sobrevivido a todos sus coetáneos. Aquellos que crean que soy un simple anciano próximo a la muerte, hallarán su tumba antes que yo. Y quien desee privarme de mi posición, necesitará algo más que un simple conjuro formulado a través de El-Viddenvelp, aunque ese conjuro proceda de la Reina Araña.

La forma en que enfatizó el nombre del ilícido, hizo pensar a la Madre Matrona Quenthel.

—Crees que Methil es tu criatura.

—¿Vas a decirme que no es cierto?

—Methil era el consejero de Yvonnell.

—El ilícido es demasiado imprevisible para ocupar un puesto así ahora.

—Pero te sirve a ti.

El archimago levantó su copa hacia su hermana, sin negar lo dicho por ella.

—Y Gromph sirve a la madre matrona —repuso ella con convicción.

—Naturalmente.

La Madre Matrona Quenthel abandonó los aposentos del archimago poco después. Estaba algo alterada. No dejaba de darle vueltas a la declaración de

Gromph sobre que él tenía más que ganar que ella. Fue a su dormitorio donde se sentó a oscuras; buscaba consejo y orientación en los recuerdos de su madre muerta.

Quenthel Baenre siempre consideró que la relación entre sexos en Menzoberranzan no iba más allá de la mantenida entre el ama y su siervo, por lo que la actitud despreocupada y abierta de Gromph la desconcertaba. Pero, en los secretos compartidos con Yvonne, encontró que muchos varones, entre ellos Gromph, no creían que el matriarcado en Menzoberranzan fuera tan estricto y formal como le habían hecho creer.

La Reina Araña apreciaba a sus sacerdotisas por encima de todo, eso era incuestionable, y para la mayoría de los varones drow, la relación con las hembras era de inferioridad. A pesar de ello, existían excepciones: los magos varones de Xorlarrin, los guerreros de Barrison Del'Armgo, Gromph Baenre, e incluso, Jarlaxle.

Ellos no se atenían a la norma.

Cuando concluyó su meditación, la madre matrona no pudo evitar sonreír ante lo irónico de la situación. Al mayor poder y conocimientos de los que disfrutaba, podía añadir la humildad adquirida esa misma noche. El archimago, su hermano, era un arma a su disposición, un arma que debía cuidar... y respetar.



Cuando sus captores lo sacaron de la jaula, no tenía fuerzas para mantenerse en pie. Lo arrastraron desde la Forja hasta una estancia lateral adornada con tapices, alfombras y cojines. La Suma Sacerdotisa Berellip Xorlarrin no se privaba de lujos.

Los dos varones drow lo dejaron caer al suelo sin ceremonia alguna y se marcharon a toda prisa, cerrando la puerta tras ellos.

Cuando fue consciente de que estaba a solas con la sacerdotisa, Artemis Entreri, se preguntó si le quedarían fuerzas para agarrarla por el cuello.

—Volvemos a encontrarnos y de nuevo en mi ciudad —saludó Berellip.

Se quedó en el suelo, inmóvil.

—¡Levántate! —ordenó. Cuando él ignoró la orden, la sacerdotisa le tiró

una jarra de agua. Estalló en mil pedazos delante de él y lo cubrió con fragmentos de cerámica y agua mágicamente fría. A pesar de su pasividad, Entreri no pudo evitar lamer el agua del suelo. ¡Qué alivio para sus labios cortados y su garganta reseca! Sus carceleros le daban la comida y el agua justas para sobrevivir, ni una pizca más.

Los drow habían hecho de la crueldad un arte.

El siguiente movimiento de Berellip sorprendió al asesino. La sacerdotisa se acercó a él y colocó una mano sobre su cabeza, mientras entonaba un cántico en voz baja. Le invadió una oleada de energía mágica que lo reconfortó por completo. Sintió que recuperaba la fuerza y que podía pensar con mayor claridad.

—Levántate —repitió ella en voz baja, aunque más amenazante.

Entreri se apoyó en los codos y se incorporó sobre las rodillas, todavía entumecido por su estancia en la jaula. Cada movimiento era un estallido de dolor.

—Menuda mentira me contaste la última vez que nos vimos —le soltó Berellip. Entreri la miró sin parpadear.

—Me dijiste que estabas con Bregan D'aerthe, pero no era verdad.

—Pasé muchos años al lado de Jarlaxle —graznó Entreri con voz rota.

—Jarlaxle es irrelevante —repuso Berellip con tanta convicción que Entreri adivinó que ella sabía algo que él ignoraba.

—Sigues vivo por una razón, o quizás dos. Tú eliges.

—Difícil elegir con tantas opciones —susurró él con sarcasmo.

—Falta uno de tu banda. ¿Dónde está?

—La enana es una mujer, no un hombre.

—¡No hablo de ella! —se irritó la sacerdotisa, y abofeteó a Entreri—. ¿Dónde está él?

Entreri levantó las manos en señal de perplejidad.

—Dos muertos. Dos en las jaulas. La enana desaparecida.

—El sexto miembro.

—Somos cinco.

—El drow. ¿Dónde está Drizzt Do'Urden?

—¿Él otra vez? —se rio Entreri.

—Es la última vez que te lo pregunto con vida —amenazó ella—. Luego

se lo sonsacaré a tu cadáver.

—Muerto. En una grieta de un glaciar, al norte. Hace más de una década...

Su respuesta, directa y sin vacilar, desconcertó a la sacerdotisa. Retrocedió, contrariada.

—¿Te atreves a mentirme? —Su mano buscó el látigo de cabezas de serpientes. Intentó que su voz sonara firme, pero su primera reacción había revelado los auténticos sentimientos de la sacerdotisa. Entreri se dio cuenta de que su mentira la había herido.

—Nos contarás todo lo que deseamos saber —aseguró Berellip.

—¿Sobre Drizzt Do'Urden? ¿Por qué no? Nunca me gustó ese imbécil.

—¡Pero tus mentiras le salvaron la vida la última vez que nos encontramos!

—Era mi propia vida la que quería salvar —replicó Entreri con voz más animosa—. ¿Qué creías? Y mi mentira funcionó, tienes que reconocerlo. En realidad, gran parte de lo que dije era cierto. Me conociste cuando era compañero de Jarlaxle en Menzoberranzan...

—¿Acaso eres mitad elfo? ¿Qué magia te mantiene con vida? De eso hace más de un siglo y, sin embargo, tienes el aspecto de un humano de unos cuarenta años.

Entreri se encogió de hombros y soltó una carcajada.

—No tengo nada de elfo. ¿Magia? Pensé que sí, pero me equivocaba.

—Entonces, ¿qué te mantiene con vida?

—Pregunta a Jarlaxle. Lo más seguro es que él sí tenga una respuesta.

Berellip se adelantó con una sonrisa siniestra en sus labios. Cogió a Entreri por el mentón y lo obligó a mirarla.

—En una ocasión, me complaciste. Es posible que vuelvas a hacerlo.

Él guardó silencio. Se esforzó en disimular el intenso odio que sentía, por su propio bien. Pero Berellip retrocedió unos pasos para revolverse enseguida con el látigo de serpientes en la mano.

Lo azotó.

Lo azotó a conciencia.

Las serpientes rasgaron su piel y vertieron el veneno en sus venas. El castigo siguió y siguió, hasta que Entreri quedó en el suelo retorciéndose en

su agonía.

Varios varones drow aparecieron de súbito, de la nada, como si se hubieran ocultado bajo un conjuro de invisibilidad. Dos de ellos agarraron a Entreri por los tobillos y se lo llevaron a rastras. Fue de lo poco que se dio cuenta. El veneno invadía su cuerpo y anulaba sus sentidos poco a poco.

Cuando despertó de nuevo, merced al constante martilleo de los herreros, se encontró de vuelta en la jaula. Dahlia seguía a su derecha, sollozando en silencio, y Afafrenfere inmóvil dentro de la jaula de la izquierda.

El asesino maltrecho apretó la mandíbula. La sacerdotisa drow había cometido un error. Gracias a ella, ahora tenía un objetivo por el que luchar. No albergaba esperanzas de salir vivo de ahí, salvo que fuera hacia Menzoberranzan como esclavo. Pero se proponía acabar con la vida de al menos uno de los drow ante él.



—Mi pequeña, mi querida niña —clamó Tos'un, cuando se encontró con Doum'wielle en los pasillos inferiores de la Infraoscuridad. La comitiva Baenre se había separado de Tsabrak y había emprendido el retorno a Menzoberranzan.

—¿Adónde me has traído? —gimió Doum'wielle. Su rostro reflejaba una mezcla de terror, turbación y desaliento.

La mirada desesperada y afligida hirió a Tos'un más de lo que esperaba. Él era hijo de la Casa Barrison Del'Arngo, un noble guerrero drow de buena posición en las filas de la Segunda Casa de Menzoberranzan, y, con toda probabilidad, la mejor guarnición militar de todas las Casas drow del mundo.

¿Por qué se preocupaba de su hija, más allá de la gloria o las preocupaciones que le pudiera aportar?

—¿Qué esperabas? —preguntó, con aspereza—. ¿No te enseñé las costumbres drow? ¿Es que criarte entre tus débiles primos te ha hecho débil?

—Padre...

—¡Silencio! —exigió él, y la abofeteó—. ¿Eres drow o eres *darthiir*? —exigió él, empleando el término con el que se referían a los elfos de la superficie. No era una palabra afectuosa.

—Si soy una *darthiir*, estoy muerta —respondió ella.

—Si eres una *darthiir*, rezarás por estar muerta —aclaró Tos'un con rapidez—. ¿Crees que la Madre Matrona Quenthel, o cualquiera de las matronas, o siquiera yo mismo, te dejaríamos seguir con vida...?

—¿Amabas a mi madre?

—Amor —escupió el drow con desprecio. Sin embargo, la pregunta dio que pensar a Tos'un más de lo que estaba dispuesto a admitir. Sí, amó a Sinnafein. Y sí, al principio, el tiempo que vivió con los elfos en el Bosque de la Luna, fue por pura necesidad de supervivencia, pero con el paso de los años se convirtió en algo más. Y ese «algo más» ahora podía convertirse en su sentencia de muerte. Tanto para su hija, como para él.

—El amor está reservado para la diosa —le aleccionó—. Tu madre fue mi carcelera, nada más. Disfruté del placer de la carne con ella tanto como pude, y de esa relación nacisteis tú y tu hermano. No podía abandonarla a ella, ni a su despreciable tribu *darthiir*, por temor a perder la vida. Pero ahora tú... me has traído a casa.

Doum'wielle se mantuvo inmóvil durante un rato largo, asimilando las palabras de su padre y la actitud de éste al pronunciarlas. Entonces, reparó en lo que llevaba Tos'un en la cintura.

—Dame mi espada —exigió.

—La madre matrona me dijo que la llevara yo.

Doum'wielle le dedicó una mirada cargada de rencor. Tos'un percibió el conflicto que su hija libraba en su interior, semejante al que mantuvo cuando intentaba dominar a *Khazid'hea*. Ahora intentaba imponerse a su lado *darthiir*, la debilidad que heredó de Sinnafein y el entorno del Bosque de la Luna en el que se crio. Tos'un sabía que ella tenía que imponerse en esa lucha, y además con rapidez, o se convertiría en carne de cañón para los torturadores de Menzoberranzan, para luego emprender una vida convertida en una abominación de ocho patas.

—La espada es mía. La gané derramando mi propia sangre —arguyó ella.

—En cuanto la madre matrona lo permita, será tuya.

Notó la repentina lividez de Doum'wielle y también, que contemplaba algo que había a sus espaldas. Se volvió con rapidez y se topó con la Madre Matrona Quenthel justo detrás de él.

—Cuando volvamos al este, ¿debo permitir a Tos'un Armgo dirigir el ataque contra el Bosque de la Luna? —preguntó la Madre Matrona Quenthel con malicia.

—Permite que lo haga yo —suplicó Doum'wielle—. ¡Purgaré en el combate la debilidad que heredé de mi madre!

—¡Pequeña, no te excedas! —avisó Tos'un.

Sin embargo, la Madre Matrona Quenthel se echó a reír y parecía satisfecha.

—Devuelve la espada a esta niña —ordenó.

Tanto Tos'un como Doum'wielle la miraron con asombro.

—¡Enseguida! —exigió Quenthel y Tos'un se desabrochó el cinturón con espada y se lo entregó a su hija sin más dilación. Mientras Doum'wielle se lo ajustaba, la madre matrona se arrimó a ella.

—Esa espada fue de mi hermano —dijo con suavidad—. La espada de Dantrag Baenre, el más grande maestro de armas de su tiempo. —A continuación, desafió a Tos'un con la mirada. En la Casa Barrison Del'Armgo aseguraban que el más grande de los maestros de armas había sido Uthegental, el rival más violento de Dantrag. Lo cierto era que la rivalidad despertó toda suerte de discusiones y habladurías en Menzoberranzan durante siglos.

Tos'un se guardó mucho de contradecir a la madre matrona.

—¿Crees apropiado que la espada de Dantrag penda de la cadera de una Armgo? —preguntó la Madre Matrona Quenthel. Tos'un tragó saliva antes de responder.

—No, Madre Matrona —respondió en voz baja y Doum'wielle se mostró de acuerdo.

—Tampoco lo creo yo —afirmó la Madre Matrona Quenthel—. Pero lo será cuando nuestras Casas se unan en pos de una causa común. Caminad con orgullo y dignidad pues sois los embajadores de la Segunda Casa de Menzoberranzan y conduciréis a los Baenre y Barrison Del'Armgo a alcanzar un acuerdo.

—¡Madre Matrona! —soltó Tos'un sin pensar, mientras intentaba asimilar sus palabras. Por lo que había conseguido entender, la Madre Matrona Quenthel incluía tanto a Tos'un como Doum'wielle, mitad drow y

mitad *darthiir*, en sus planes de gloria.

Con una carcajada de suficiencia, la Madre Matrona Quenthel se marchó junto a Andzrel y la comitiva Baenre, donde ocupó su lugar sobre el disco flotante mágico.

—¿Padre? —inquirió Doum'wielle en tono escéptico.

Pero Tos'un se limitó a menear la cabeza.



—Es una hoja Baenre —se quejaba Andzrel a Gromph. Seguían viajando al este con el grupo de Tsabrak—. Y se la ha dado a un hijo de la Casa Barrison Del'Armgo.

—Es decisión de la Madre Matrona —le interrumpió Gromph con frialdad. Nunca hubo demasiado afecto entre los dos, aunque la relación se deterioró del todo cuando Andzrel se enteró de que Gromph prestó una ayuda esencial a Ravel Xorlarrin en su búsqueda de la antigua patria enana de Gauntlgrym. No sólo eso, Gromph también se aseguró de que en representación de la Casa Baenre estuviera Tiago Baenre, el rival de Andzrel por el puesto de maestro de armas.

El anciano archimago contempló al maestro de armas con una expresión de lástima y desprecio.

—Las piezas son muchas. La Madre Matrona las ve todas y asigna el papel adecuado a cada una; también es cierto que no repara en la presencia de otras muchas.

—¿Y tú sí las ves? —preguntó Andzrel en tono burlón.

—Naturalmente que las veo.

—Ilumíname, te lo ruego.

—Ni en broma. Tu ignorancia me divierte. Aunque algo sí te diré: Tiago no te desafiará por el puesto de Maestro de Armas de la Casa Baenre.

La sorprendente revelación dejó sin habla a Andzrel. Estaba al corriente de que la madre matrona había ordenado a Saribel Xorlarrin retornar a Menzoberranzan con Tiago lo antes posible. Andzrel dio por sentado que el arrogante y joven guerrero, nieto del aclamado Dantrag y armado con un nuevo y fabuloso juego de escudo y espada, iba a presentar su candidatura a

maestro de armas sin tardanza.

—¿Se quedará con los Xorlarrin?

—No.

Andzrel observó al anciano mago con curiosidad.

—Hay demasiadas piezas, excede tu comprensión —repuso Gromph—. Tiago será bien recompensado, pero no con el puesto de Maestro de Armas de la Casa Baenre. Sería un premio demasiado mundano para alguien con el talento de Tiago.

Andzrel encajó el insulto implícito con malestar, aunque tampoco demasiado, la noticia que acababa de recibir compensaba con creces la ofensa. Gromph conocía de sobra la flaqueza de Andzrel y su entusiasmo ante la perspectiva de no enfrentarse a Tiago, un combate que no podía ganar. Sin embargo, su estrechez de miras le impedía ver el escenario completo y, por ende, advertir la presencia de una amenaza mucho mayor para el puesto que ostentaba. El hijo de Quenthel, Aumon Baenre, primero de su promoción, se graduaría pronto en Melee-Magthere. El objetivo de la madre matrona sería convertir a su hijo en Maestro de Armas de la Casa Baenre. Quenthel nunca consideró en serio a Tiago para el puesto en disputa, y menos ahora que se había colocado el manto de Madre Matrona Baenre de corazón, de pensamiento y con la astucia de su difunta madre. No, Gromph estaba al corriente de que tenía otros planes para Tiago y su nueva esposa Saribel, y esos planes incluían un puesto de gran importancia para Tiago, porque, a diferencia de Andzrel, la inteligencia de Tiago abarcaba algo más que las simples artes marciales.

Tiago dominaba las reglas del juego de la intriga.

—Considérate afortunado —comentó Gromph—, tú vas a ser testigo del Oscurecimiento y será un espectáculo glorioso.

—¿No vas a acompañar a Tsabrak a la superficie? —se sorprendió Andzrel.

—No —fue la respuesta del mago. Hizo un gesto con la mano para que el azotamentes se pusiera a su altura—. He explorado la ruta esta misma mañana. Es la parte final del camino a la superficie, unas cuantas semanas a lo sumo, y la ruta es segura. Mi deber con Tsabrak acaba aquí. Quédate con él y cuida de él. No creo que sea una tarea difícil.

Comenzó a formular un conjuro y trazó el contorno de una puerta en el aire.

—¿Vuelves a Menzoberranzan, entonces?

—Lo haré en su momento —fue la escueta respuesta. Indicó al ilícido que pasara primero por el portal, saludó al maestro de armas, y cruzó él también. Emergió en la pequeña antecámara de la sala primordial que había señalado con ese fin. El enorme elemental de agua seguía de guardia en su puesto, y se levantó, amenazante, antes de reconocer al archimago.

Gromph creó una puerta dimensional que les permitiría a él y Methil cruzar el foso. A continuación, condujo al azotamientos hacia el estrecho y sinuoso túnel que llevaba hasta la Forja. El eco del constante martilleo los guió en su camino.

Cruzaron la Forja, ante las miradas curiosas de goblins y algún que otro drow, aunque ninguno se atrevió a cuestionar su presencia. Gromph reparó en las jaulas colgantes, aunque sin darles la mayor importancia en ese momento.

Desembocaron en un largo pasillo flanqueado por magníficas estatuas de enanos. A pesar de que sentía una profunda inquina hacia los enanos, Gromph admiró la maestría en los restos artísticos de otra era y se alegró de que los Xorlarrin no los hubiesen destruido. Se dirigía hacia los aposentos de Berellip, pero el archimago se detuvo unos instantes ante una puerta; lo que oyó le hizo esbozar una sonrisa cada vez más amplia. Sin molestarse en llamar, el archimago formuló un conjuro de abertura y la puerta se abrió revelando a un trío de elfos oscuros muy sorprendidos.

Gromph entró en la estancia con Methil tras él. Le hizo gracia que fuera la de mayor rango de los tres, Saribel Xorlarrin, la que mostrase respeto al dar un paso atrás y hacer una reverencia.

Los otros dos, el advenedizo y ambicioso hermano de la sacerdotisa, Ravel, junto a otro más advenedizo todavía: Tiago. Los dos estaban tan confundidos que no fueron capaces de expresar el respeto debido al Archimago de Menzoberranzan.

—¡Me hacen volver a Menzoberranzan! —refunfuñó al fin, Tiago.

—La madre matrona tiene un trabajo para ti.

—¡No puede ser, archimago! ¡No! —chilló el joven guerrero y dio una palmada llena de frustración.

—Estamos tan cerca —aclaró Ravel—. Capturamos a sus amigos y los trajimos aquí. ¡Hablarán y entonces el canalla será nuestro!

—¿El canalla? ¿Otra vez Drizzt Do'Urden?

—Sí —respondieron los dos jóvenes drow al unísono.

Gromph se preguntó cómo iba a gestionar esta situación. La madre matrona tenía muchos planes en marcha, tanto en Menzoberranzan como en la región de la superficie llamada la Marca Argéntea. Gromph albergaba serias dudas de que esos planes incluyesen un enfrentamiento entre Tiago y Drizzt en un momento tan delicado.

—Llebadme con los cautivos —decidió, y al rato los cinco estaban delante de las jaulas.

Tras mantener una conversación telepática con el azotamentes, Gromph ordenó que bajaran a Dahlia, pero a quien miraba todo el rato era a Entreri.

—El viejo amigo de Jarlaxle —les dijo a Tiago y Ravel—. Un formidable guerrero, por lo que recuerdo.

—No tan formidable —repuso Tiago.

Gromph centró su atención en el joven y arrogante drow. El archimago lucía una pequeña sonrisa que Tiago no supo descifrar. Gromph imaginaba el enfrentamiento entre el joven drow y Drizzt Do'Urden, y en su visión Tiago recibía una lección de humildad a manos de las cimitarras de su rival.

Gromph se volvió hacia Dahlia, que se mantenía en pie gracias a los dos guardas drow que la sujetaban.

—Llevala a un cuarto donde pueda encontrarme con ella a solas —ordenó el archimago. Los guardas obedecieron al momento—. Bueno, no a solas del todo —añadió Gromph, mirando a su compañero ilícido.

—¿Qué vas a hacer? —preguntó Tiago.

Gromph le dirigió una mirada incrédula. Esperaba que el otro fuera consciente de lo ridículo que resultaba cuestionar las decisiones del archimago.

—¿Es que pensabas torturarla? —preguntó Gromph, con sorna—. ¿Y a este otro? ¿Ibas a herirle y pincharle hasta que te contara lo que quieres saber?

—Algo así —respondió Tiago.

—Una muestra perfecta de las limitaciones de Tiago —se burló Gromph

—. Y de cualquiera que favorece la hoja de una espada sobre otros poderes más contundentes.

Poco después, los muros de piedra de Gauntlgrym se hacían eco de los gritos de la pobre Dahlia cuando los tentáculos de Methil El-Viddenvelp invadieron su mente.



—¿Te atreves a espiar al archimago? —preguntó Saribel a Ravel. Se encontraban en otro cuarto, donde el mago Xorlarrin formulaba conjuros para presenciar el interrogatorio de Dahlia.

—Silencio —ordenó Tiago—. Deja que haga su trabajo.

—¡Es el Archimago de Menzoberranzan! —arguyó Saribel—. Si detecta...

—¿Prefieres que nos marchemos siguiendo las órdenes de la madre matrona? ¿Abandonar mi búsqueda cuando estoy tan cerca?

—Cuando estás tan cerca del desastre quieres decir, si intentas ir en contra de...

—En la ladera de una montaña cerca del Valle del Viento Helado —interrumpió Ravel. Los otros dos lo miraron, parecía ausente. Y era así, sus sentidos estaban en otro cuarto con Gromph, el ilícido y Dahlia.

—Los enanos de Battlehammer —anunció Ravel—. Ella cree que Drizzt está con los enanos de Battlehammer, bajo la montaña en el Valle del Viento Helado.

—Conocemos los túneles que nos llevarán hasta allí —susurró emocionada, Saribel, olvidando sus temores.

—No está tan lejos —añadió Tiago—. Podemos ir hasta allí y hacer lo que tenemos que hacer, y volver triunfantes a Menzoberranzan en un tiempo razonable. Hasta la madre matrona lo entenderá.

La puerta se abrió de pronto, y Tiago y Saribel se sobresaltaron, aunque Ravel, que en realidad no se encontraba allí, siguió a lo suyo. La joven pareja drow sintió un gran alivio al ver que era Berellip y no algún aliado de Gromph.

—El Valle del Viento Helado, al norte —le dijo Tiago, mientras corría a

cerrar la puerta—. Dahlia se lo está contando todo al bicho feo de Gromph.

Berellip paseó su mirada entre Tiago y Ravel.

—¿Estáis espiando al archimago? —preguntó con asombro al darse cuenta de lo que sucedía.

—No, ya acabé —respondió Ravel, ya devuelta de su conjuro de los sentidos—. Y ha sido muy revelador, la verdad.

—Gromph os destruirá con un simple gesto —les advirtió Berellip.

—¿Y por qué habría de hacerlo? —preguntó Ravel.

—No lo hará cuando me vean entrar en Menzoberranzan con la cabeza de Drizzt Do'Urden —afirmó con seguridad, Tiago.

—Entonces, ¿lo has encontrado? —preguntó Berellip, de súbito interesada.

Se acercó a los otros y tomó asiento frente a Saribel en la mesa que estaban todos.

—¿Cuándo tiene previsto llegar tu Matrona Zeerith? —preguntó Tiago.

—Dos semanas, tres quizás.

Tiago sonrió con suficiencia y miró a Ravel.

—Tiempo de sobra.

El mago estuvo de acuerdo.



Gromph Baenre y Methil averiguaron muchas más cosas de Dahlia que Ravel y sus compañeros. Tampoco es que los drow menores hubieran comprendido las asombrosas revelaciones. Ni siquiera Gromph estaba seguro de entender su alcance. Grandes sucesos se desarrollaban a su alrededor: la inminente Oscuridad; la guerra que la Madre Matrona Quenthel iba a desatar, una guerra que buscaba la mayor gloria de Lloth y la extensión de su reino a la esfera de lo arcano, un conflicto para acabar con el canalla de Drizzt Do'Urden y, a su vez, con la diosa que lo arrancó de las garras de Lloth. Y dentro de esos eventos, el papel de la miserable *darthiir* conocida como Dahlia cogió por sorpresa a Gromph.

No era fácil sorprender a Gromph.

Abandonó Gauntlgrym ese mismo día, tras advertir a Tiago de que

atendiera a la llamada de la Madre Matrona Quenthel con presteza y que mantuviese a la mujer Dahlia con vida. Lo que ignoraban todos los Xorlarrin, excepto Berellip, a la que Gromph hizo jurar que guardaría silencio, era que el azotamiento se quedaba atrás. Tenía trabajo que hacer.

Gromph no esperaba que Tiago retornase en breve al recinto Baenre. El archimago detectó la intrusión de Ravel Xorlarrin, y supuso que estaba al tanto de las revelaciones de Dahlia con respecto al lugar donde vio por última vez a Drizzt. Dio por sentado que Ravel y Tiago hacían planes en ese mismo instante para salir en busca del canalla.

Gromph decidió no interferir. Éste era el juego de Lloth y la Madre Matrona Quenthel. Él desempeñaría su papel, nada más.

Casi a la vez que llegaba el archimago a sus aposentos en Sorcere y Dahlia volvía a la jaula colgante en la Forja de Gauntlgrym, las fuerzas de asalto de Xorlarrin dirigidas por Tiago, Ravel, Jearth y Saribel, iniciaban la caza recorriendo los túneles hacia el norte.

PARTE TRES



LA RIMA DE LA HISTORIA

Hasta en este mundo alocado, donde la magia se desata en periodos sin sentido y lugares sin control alguno, donde los orcos aparecen de pronto por decenas de miles y los piratas se convierten en reyes, existen momentos de lucidez y coherencia en los que todo cobra sentido y es predecible. A estos momentos los llamo las rimas de la historia.

Regis llegó a nosotros cuando lo perseguían de cerca. ¡Su perseguidor era un enemigo temible!

¡La rima de la historia, el consuelo de lo predecible!

Nuestro amigo halfling es muy distinto en esta segunda vida. Decidido, habilidoso y diestro con la hoja, Regis vive su segunda vida con un propósito y una meta definidos. Y cuando el liche llegó a nuestro campamento esa noche oscura en las tierras salvajes de los Riscos, Regis no huyó. Al contrario, nos gritó que huyéramos mientras él se quedaba para luchar contra esa abominación.

Y a pesar de todos los cambios que hemos sufrido, el comportamiento de todos fue el esperado.

La rima de la historia.

No es la primera vez que escucho estos razonamientos. Son comunes entre los elfos, en especial entre aquéllos de mayor edad, que han presenciado el amanecer y el ocaso de muchos siglos. Pocas cosas les sorprenden, ni siquiera acontecimientos como la Era de los Trastornos o la Plaga de los Conjuros, pues han escuchado esa rima con anterioridad. Y la realidad se desarrolla conforme a lo esperado, sobre todo en lo que se refiere al ascenso y caída de reinos e imperios. Siguen un curso, un ascenso a través del esplendor ofrecido por las probabilidades que tienen ante ellos. En ocasiones, alcanzan la meta, y relucen como gemas casi perfectas. Ahí está Myth Drannor, la

gloria de Aguas Profundas y, sí, quiero incluir el renacimiento del Clan Battlehammer en Mithril Hall. Ése es nuestro compromiso y anhelo.

Pero los ciclos se suceden y, con demasiada frecuencia, la caída es tan predecible como el ascenso.

Me pregunto si es la ambición, o la debilidad de las razas inteligentes lo que desemboca en estos ciclos de ascenso y caída de reinos y culturas. Muchos comienzan su periplo con buenas intenciones y grandes esperanzas. Un nuevo camino, una nueva era, un nuevo amanecer y miles de clichés esperanzadores.

Y todos y cada uno se acaban anquilosando, y es con el anquilosamiento cuando surgen los hombres malvados que ambicionan y codician el poder. Se abren camino en los gobiernos como un cáncer, bordeando las bienintencionadas leyes, interpretando los códigos en su propio beneficio, acumulando riquezas y asegurando su bienestar a costa de los demás y culpando de todo a los indefensos, que carecen de voz y recursos. A los trabajadores les avisan de que tengan cuidado con las sanguijuelas, y llaman así a los enfermos, los ancianos y los oprimidos.

Es así como deforman y distorsionan la realidad para salvaguardar sus beneficios. Sin embargo, esta seguridad es frágil, pues la rima más constante en la historia es la que surge cuando el latrocinio se ha completado, porque entonces se produce la caída de todo, y en su desplome, arrastra a oprimidos y poderosos por igual.

Y la miseria y el dolor se cebarán en los campos y en los mares y en los bosques, en los labradores y los granjeros, en los pescadores y los cazadores, y en aquéllos que siembran y en aquellos que comen.

Sin embargo, temo que la rima de la historia cae con rapidez en el olvido. Su toque de advertencia se pierde en el recuerdo, e incluso, en la fábula, mientras el nuevo cáncer brota y se propaga.

No tiene por qué ser así, pero lo es con demasiada frecuencia. Albergué la esperanza de algo nuevo y mejor, algo duradero, y eso me condujo al Tratado del Barranco de Garumn, un camino que comienzo a lamentar haber tomado.

Y supongo que debería estar abatido.

Pero nada más lejos, pues he sido testigo de la justicia divina y cuento con la bendición de contar con lo más valioso que se puede desear: la amistad

verdadera y una familia. Los Compañeros de Mithril Hall emprendemos nuestro camino con ojos y corazones abiertos, conscientes de la rima de la historia, pero decididos a que esa cadencia triste dé paso a melodías triunfantes, de esperanza y justicia.

El mundo es caos, pero nosotros somos el orden.

El mundo es sombrío, pero nosotros brillaremos para iluminarlo.

En una ocasión, no hace mucho tiempo, tuve que convencer a mis antiguos compañeros para que emprendieran actos de bondad y hazañas altruistas; ahora, quienes me rodean, me empujan a mí por el mismo camino.

La sombría verdad de la rima de la historia no conseguirá apagar la convicción de que existe algo mejor, una comunidad donde todos puedan convivir y donde el humilde no tenga que temer al poderoso.

Hallaremos el camino para que esas rimas no encuentren cadencia, igual que encontramos la victoria frente al liche que Regis atrajo hacia nosotros, esa criatura llamada Alma de Ébano que se creyó superior a nosotros.

Y es que todo formaba parte de la obra que estamos recreando, y es una parte que deberíamos haber previsto si hubiéramos recordado la verdad sobre Rumblebelly, el mismo Regis que un día atrajo la oscuridad que fue Artemis Entreri sobre nosotros (¡Insisto en la oscuridad que fue!).

Y ahora vigilamos nuestro paso con cautela, porque existe algo en Regis, un aura, una manera de actuar, una inclinación hacia el riesgo, ¿temeridad, quizás? Y eso atrae el peligro.

Que sea lo que tenga que ser. A lo mejor, como reza el antiguo dicho, eso es parte de su encanto.

Lo que yo digo es que arrastra al tiburón a su perdición.

Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 15



EL HOGAR DE LOS HOGARES

— **V**ale, elfo, si tienes alguna idea, es hora de que la escupas —le dijo Bruenor a Drizzt cuando bajaron de la barcaza a la playa lodosa ante el muro del castillo subterráneo y la entrada abierta a Gauntlgrym. La enorme cueva natural estaba tenuemente iluminada por líquenes. Alrededor de la embarcación, la luz era algo más intensa debido a un conjuro de luz que Catti-brie proyectó sobre una piedra que había encontrado antes de entrar al largo túnel que conducía hasta ese lugar.

Wulfgar estabilizó la embarcación con un solo brazo y tendió el otro a sus compañeros a modo de soporte. Cuando Bruenor alcanzó la proa de la barcaza, Wulfgar lo alzó y lo depositó en la playa sin esfuerzo aparente.

Bruenor sacudió la cabeza con admiración.

—Tan fuerte como antes —murmuró el enano.

—Cuando me encontré con Pwent en una cueva hace mucho tiempo, era bastante razonable —respondió Drizzt a la pregunta de Bruenor—. Es posible

que quede lo bastante del viejo Thibbledorf Pwent en él para que podamos llevarlo a un sacerdote que alivie su pena.

—No estoy muy seguro de eso —arguyó Bruenor—. Cuando yo lo vi, tan pronto era el amigo todo risas y palmas, como el monstruo todo gruñidos y colmillos. Si mantuvo el control, aunque a duras penas, fue por respeto a mí y al trono.

—Tengo el pergamino —les recordó Catti-brie, cuando llegó a la playa con la ayuda de Wulfgar—. Y Regis me dio esto. —Les mostró un pequeño zafiro.

—Poca prisión comparada con la que usaste para el liche —dijo Bruenor.

—¿Funcionará? —inquirió Drizzt.

—Es lo mejor que tengo —replicó Regis, apartando la mano de Wulfgar mientras saltaba de la cubierta a la playa sin dificultad. Se sacudió la arena y el agua de sus vistosos ropajes, y se alisó los pantalones.

—Tendrá que bastar, si es lo que tenemos —decidió Bruenor.

Los compañeros siguieron conversando, excepto Wulfgar, que se rezagó. Con su enorme fuerza, arrastró la barcaza del agua hasta la playa, y luego alcanzó al resto cuando ya entraban en el gran salón superior de Gauntlgrym.

Wulfgar advirtió enseguida que el diseño del lugar no era como el de Mithril Hall. La primera estancia era gigantesca, a diferencia del laberinto de túneles que conducían a las habitaciones más importantes en Mithril Hall. Drizzt ya les había hablado sobre ese salón, y lo había descrito como la joya de la corona de los niveles superiores de Gauntlgrym. A pesar de las evidentes diferencias arquitectónicas, el bárbaro tuvo una intensa sensación de *déjà vu*, una sensación tan contundente como cualquiera de los recuerdos que albergaba de su anterior visita al lugar. Recordó con nitidez el lejano día en el que el grupo entró por primera vez a Mithril Hall, cuando Bruenor volvió a su hogar.

Wulfgar notó un cosquilleo en la parte de atrás de la rodilla. En realidad, era sólo el recuerdo del dolor que le infligió la garra del trol, pues el cuerpo que sufrió el ataque no era el que tenía ahora.

Sin embargo, ese lugar olía igual que el otro, como si los fantasmas de los enanos muertos despidieran un olor perceptible. Su mente voló décadas atrás, a otro sitio, otro tiempo y otro cuerpo.

Alejó los recuerdos e hizo un esfuerzo para volver al presente. Drizzt, Catti-brie y Regis se encontraban ante la pared de la estancia, justo a la derecha de la entrada. Catti-brie formuló un conjuro de luz más potente que el anterior, e iluminó la zona. Wulfgar reparó en el cuerpo marchito de una mujer; estaba desnudo y brutalmente mutilado.

Catti-brie bendijo y esparció agua bendita sobre el cadáver. Al verla, Wulfgar recordó el relato de Bruenor sobre su visita a ese lugar, y el espantoso destino que sufrieron los compañeros del enano. La acción de Catti-brie era para que la mujer tendida en el suelo no se alzara de entre los muertos, aunque su aspecto delataba que los vampiros drow habían acabado con su vida hacía mucho.

Wulfgar observó a Bruenor. El enano se movía con lentitud, en trance, hacia el trono sobre el estrado, situado a unos cuantos pasos de donde se hallaban. Wulfgar dirigió una última mirada a los otros, luego examinó con rapidez los alrededores y se apresuró tras su padre adoptivo.

—El Trono de los Dioses Enanos —explicó Bruenor cuando Wulfgar llegó a su altura. El enano acariciaba el brazo del magnífico sillón como si fuera un ser vivo—. Tres veces me he sentado en él; dos veces para bien y otra en la que fui expulsado.

—¿Expulsado?

—Así es —suspiró Bruenor—. Fue cuando decidí abandonar nuestra misión y romper el juramento que hice a la diosa de la chica. Me iba a casa, no iba al Valle del Viento Helado.

—Abandonabas a Drizzt, ¿no? —dijo Wulfgar. Los otros se acercaban a ellos en ese momento.

—Sí. Olvidé que había empeñado mi palabra y me convencí de que lo mejor era abandonar la misión. Me dije que mi sitio era Mithril Hall. ¡Pero el trono no estaba de acuerdo!

—¿Te rechazó? —quiso saber Catti-brie.

—¡Me lanzó al otro lado del salón! ¡Sí, me expulsó y me recordó cuál era mi sitio y el lugar al que pertenecía mi corazón!

—Siéntate en él ahora —sugirió Wulfgar. Bruenor lo miró extrañado.

—Ahora crees que has tomado el camino que debes, el que conduce primero a Pwent y, luego, a tu hogar. Pero ¿no tienes dudas?

—Ni una —respondió el enano, sin vacilar.

Wulfgar señaló hacia el trono.

—¿Me estás pidiendo que incordie a los dioses para averiguar si hago lo correcto? ¿No se supone que me tengo que dejar llevar por el corazón?

Wulfgar sonrió, pero señaló una vez más hacia el trono. No se le escapaba que Bruenor también sentía curiosidad.

Con un gran «¡Vamos!», el enano subió de un salto al trono. Se recostó, entornando los ojos grises. La expresión de su rostro era de una profunda serenidad.

Regis dio un suave codazo a Catti-brie y cuando ella se volvió, él mostró otro vial de agua bendita.

—Hemos encontrado un halfling muerto, el cadáver de un hombre y unos cuantos vampiros drow abatidos —le recordó—. Yo diría que nos queda mucho por hacer.

—Y todos los cadáveres están desnudos. Este lugar fue saqueado tras la batalla.

El comentario hizo que Bruenor tragara con tanta fuerza que los demás lo oyeron. El enano se bajó del trono de un salto.

—Mi tumba y la de Pwent están al otro lado del trono —explicó Bruenor mientras lo rodeaba. Se detuvo en seco cuando distinguió los túmulos. Su voz temblaba cuando tomó de nuevo la palabra—: ¡Bendice ese viejo cuerpo mío, chica! ¡Te lo ruego!

Al oírle, Wulfgar se adelantó hacia las tumbas. Ambas habían sido saqueadas. Se acercó a la más fastuosa, la de Bruenor, y cayó de rodillas. Comenzó a poner los huesos en su sitio, pero de pronto se detuvo y lanzó un gemido.

—¿Qué es lo que pasa? —se preocupó Bruenor. Fue hacia la tumba abierta y se volvió de inmediato con un gesto de rabia. El cráneo y los fémures no estaban.

Wulfgar se puso de nuevo a ordenar los huesos y, a continuación, colocó las piedras en su sitio sobre el túmulo. Sintió una mano en el hombro y al alzar el rostro, vio a Drizzt que sonreía con aprobación.

—¿Crees que estoy enterrando el pasado, o asegurando el presente? —preguntó el bárbaro.

—Yo diría que ninguna de las dos —respondió Drizzt.

—Sí, tienes razón. Es posible que esté honrando a mi padre. —Wulfgar retomó su trabajo. Drizzt se arrodilló a su lado y comenzó a hacer lo mismo con el sepulcro de Thibbledorf Pwent, aunque, como era obvio, el interior de la tumba estaba vacío.

—Es una sensación extraña estar aquí, delante de mi tumba. Aunque conozca la verdad —reconoció Bruenor, acercándose a sus compañeros ante los sepulcros—. Pero es, o fue, mi cuerpo el que está ahí. ¡Menudo mal trago! —Soltó un gruñido antes de añadir de mal talante—: me refiero a lo que han dejado de mi cuerpo.

Wulfgar nunca había visto al enano tan aturdido. Pensó en el cuerpo que había sido suyo, una osamenta tendida en la tundra, sin duda, y se preguntó cuál sería su reacción si se topara con esos restos. Se hizo el propósito de averiguarlo. Quería encontrar las pruebas de su vida anterior y asimilarlo.

Continuó con su tarea de recomponer el túmulo y los restos de Bruenor, con cuidado y afecto.

—Tu rostro en el trono era de paz —comentó Wulfgar, mientras seguía con la reconstrucción.

—Cierto. Tú lo has dicho, chico —respondió Bruenor, aunque su tono aún transmitía contrariedad y consternación—. Mi camino es el correcto, y los dioses lo aprueban. Lo percibí ahí sentado.

—Y no te lanzó al otro lado del salón —bromeó el bárbaro.

Bruenor colocó la mano sobre el hombro de Wulfgar y la otra sobre el de Drizzt.

—Mi camino es el de amigos —pronunció con suavidad—. Como tiene que ser el camino de un enano siempre.

Una vez reconstruidos los túmulos, Catti-brie bendijo los cadáveres repartidos por el suelo y, a continuación, consagró los túmulos.

—Coloca un glifo custodio —pidió Bruenor—. Cuando vuelvan los ladrones, sus huesos reposarán al lado de lo que queda de los míos.

Catti-brie se inclinó hacia él y le besó en la mejilla.

—Seguro que fue un animal. Cosas que pasan.

—Ojalá tengas razón —murmuró Bruenor.

Catti-brie comenzó su oración.

—¿Adónde vamos ahora? —planteó Regis, una vez terminada la ceremonia y con el día próximo a su fin.

Las miradas se centraron en Bruenor, que negó con la cabeza.

—No bajé más —reconoció—. Fue aquí donde Pwent y los suyos vinieron a por mí la última vez, aunque no lo han hecho hoy. También es posible que sea porque estamos mostrando respeto. La última vez vino a proteger las tumbas.

—Ésa es una buena señal —señaló Regis.

—Cierto, pero es tal y como os dije: cambios constantes de comportamiento —respondió Bruenor—. Y para mí que ha dejado de proteger las tumbas, considerando que faltan la mitad de mis huesos.

—Yo he estado más abajo —intervino Drizzt—. Llegué a la Forja y el foso primordial donde reside el fuego.

—¿Era necesario que lo recordaras? —repuso Bruenor con sorna.

—Hablo de visitas posteriores a ese desdichado viaje —aclaró Drizzt—. Conozco el camino.

—Hay montones de drow ahí abajo —dijo Bruenor—. Me lo contó Pwent.

—Nuestra luz será como un faro para los ojos drow, se nos echarán encima —apuntó Regis.

—No tengo otra cosa —confesó la mujer—. Tú no la necesitas, ni Bruenor ni Drizzt, pero Wulfgar y yo...

—Yo iré por delante, a una buena distancia —propuso Drizzt—. Bruenor que vaya el segundo y vosotros tres, en la retaguardia.

Extrajo su ónice en forma de pantera y convocó a *Guenhwyvar*.

—Crea luz, lo más tenue posible, y cúbrela. *Guen* se quedará con vosotros. Estad tranquilos.

La pantera apareció y el grupo inició la marcha. Drizzt se adelantó, alejándose del grupo. Se desplazó por uno de los pasillos que partía desde el salón principal. Se movía como una sombra, aprovechando cualquier concavidad o grieta para ocultarse, y pronto salió del anillo de luz que despedía la vela conjurada por Catti-brie.



Melkatha no era un noble de la Casa Xorlarrin, pero el drow, de una crueldad notable, se había ganado el favor de la familia noble. Jearth, el maestro de armas, solía hablar con él y lo llamaba por su nombre. Y por lo que le habían comentado otros guerreros de mayor rango a Melkatha, Jearth lo mencionaba en sus conversaciones con otros. Sabía que era su crueldad lo que despertaba admiración. Era un instrumento para sus superiores y él estaba encantado de serlo. El látigo que blandía en esos instantes no era de cabezas de serpiente, éstos estaban reservados para las sacerdotisas de Lloth, pero era un arma brutal, con ganchos afilados dispuestos a lo largo de su doble cuerda.

A Melkatha le agradaba el tacto del arma e iba a aprovechar la ocasión que se le acababa de presentar para utilizarlo durante un buen rato. El arte de azotar residía en el equilibrio y era una disciplina que dominaba.

El látigo se desenrolló desde su hombro y restalló. La pequeña y dura enana gritó muy a su pesar.

—¡Más rápido! —le gritó Melkatha y su látigo se abatió de nuevo sobre ella. Brotó sangre tras la oreja de la enana. ¡La oreja parecía a punto de desprenderse! La enana comenzó a chillar, aunque se apresuró a morderse los labios. Acabó por caer sobre una rodilla, gimiendo a causa del dolor.

Un acto de equilibrio, se recordó Melkatha. No debía incapacitar a estos cautivos. ¡Los necesitaban para las minas! Era el único motivo por el que seguían vivos.

El guarda drow restalló el látigo tres veces por encima de la cabeza de la enana.

—¡A trabajar! —ordenó.

La enana le dirigió una mirada cargada de odio que lo excitó. La prisionera hizo intención de hablar, para maldecirle sin duda, pero lo único que salió de su boca fue una sucesión de sonidos ininteligibles y una espuma pútrida blanca-verdosa. Era una lanzadora de conjuros, una clérigo, y los elfos oscuros sabían cómo tratar a los de su clase. Una suma sacerdotisa, Berellip Xorlarrin, había lanzado una maldición sobre la enana y en cuanto intentaba pronunciar una palabra, su boca se llenaba del vomitivo veneno pútrido.

Se dobló sobre sí misma, escupiendo la repugnante espuma para evitar la

asfixia. A continuación, se tambaleó hasta desplomarse en el suelo. Melkatha la azotó hasta que se puso en pie y volvió a picar la piedra.

El drow torturador sintió una intensa satisfacción cuando oyó el choque del pico contra la pared rocosa de nuevo. El rítmico golpeteo se sumó a la cacofonía del resto de la mina en los túneles muy por debajo de la Forja de Gauntlgrym.

Habían llegado nuevos esclavos procedentes de la ciudad costera que los Xorlarrin saquearon y se unieron a la mano de obra goblin. Los artesanos drow necesitaban metal, mucho metal, para las insaciables forjas, y en la mina había mithril, además de otros minerales, incluso adamantina.

En las estancias inferiores de Gauntlgrym se trabajaba sin descanso; los artesanos drow diseñaban puertas, escaleras y barricadas, aunque no con los mejores metales, que estaban reservados para la fabricación de armaduras y armas. Su labor era construir una ciudad drow alrededor de una forja primordial, una capaz de fabricar las armas y armaduras más increíbles. Melkatha fantaseó con la posibilidad de que premiaran su buen hacer con una espada y una cota de malla, y esa esperanza le llevó el brazo atrás para azotar una vez más a la enana que apenas gimió, antes de clavar con fuerza su pico en la pared de piedra.

—¿Son tan estúpidos que no sienten los latigazos o no comprenden que esperamos que chillen? —preguntó otro guardia drow que se acercaba al experto torturador.

—Yo creo que un poco de las dos cosas —respondió Melkatha—. Hasta la piel más dura se despelleja y, chille o no, te aseguro que siente la picadura del látigo.

Los dos se rieron, burlándose de la enana, aunque se callaron enseguida al observar un gran murciélago que volaba hacia ellos. Era curioso, porque no habían detectado la presencia de murciélagos en esa zona. Además, el espécimen que se aproximaba parecía un murciélago de cueva y no del tipo que habitaba en las regiones más profundas de la Infraoscuridad.

Iba derecho hacia ellos en un vuelo algo errático. Melkatha preparó su látigo y su compañero desenfundó sus espadas gemelas.

El murciélago se detuvo a unos pasos de los guardas, hizo una pirueta en el aire y al salir de la maniobra, le salieron piernas que alcanzaron el suelo.

En lugar del murciélago, ahora había un enano robusto, envuelto en una armadura y con un casco del que sobresalía el pincho más absurdo. ¡Alcanzaba la mitad de la altura del enano!

Aterrizó con los pies separados y las manos en las caderas.

—¡Otro esclavo! —exclamó el compañero de Melkatha, luego repitió las palabras en la lengua de la superficie, que casi todos los enanos entendían.

—¡No! —le contradijo el enano y comenzó a acercarse a ellos—. Pensé que vosotros sí que haríais buenos esclavos —se burló—. Pero he visto lo que le hacías a esa niña de ahí, y cambié de opinión.

Melkatha levantó el látigo, y con la otra mano cogió su ballesta. Disparó a la vez que su compañero dejaba caer un globo de oscuridad sobre el recién llegado. Con la rapidez del rayo, el torturador drow dejó caer la ballesta y desfundó su espada.

Su compañero se unió a él y los dos elfos oscuros se centraron en el globo de oscuridad.

Transcurrió un largo rato.

—Ha caído, —dictaminó el compañero de Melkatha—. ¡Buen disparo, hermano!

Los guardas drow intercambiaron miradas y, de pronto, repararon en el proyectil de la ballesta que pasaba volando entre los dos... desde algún punto a sus espaldas.

Melkatha se revolvió, pero el pesado guantelete de la armadura del enano lo golpeó en las costillas y le hizo retroceder. Era el mismo enano que había conseguido escabullirse del globo de oscuridad hasta situarse detrás de los guardas, sin que éstos los advirtieran.

El torturador drow se dejó llevar por el golpe, recuperó el equilibrio con rapidez e intentó contraatacar de inmediato para sorprender a su contrincante. De hecho, llegó a dar el primer paso. Pero estaba tan concentrado en el recién llegado, que no reparó en la cercanía de la enana. Tuvo tiempo de reconocer su error, pero sólo durante un instante. El que tardó el pico en atravesar su cráneo en un fogonazo blanco que se disipó enseguida en la oscuridad absoluta de una repentina y brutal muerte.

Ambargrís O'Maul removió el pico, no con la intención de recuperar la herramienta, sino para sentir el metal hurgar en el interior del cráneo de su

torturador. Al levantar la vista, contempló al otro drow en lucha feroz con el extraño enano camorrista. Porque eso era el enano luchador: un camorrista.

El drow manejaba sus espadas con brillantez. Barrían de izquierda a derecha contra los brazos alzados a modo de escudo del enano. Y espléndida era la armadura del enano que encajaba las estocadas de las magníficas hojas del drow.

El enano no dejó de avanzar, sin prisa, pero sin pausa. Las espadas del drow impactaban una y otra vez. Una cortaba desde un costado y la otra lanzaba estocadas hacia delante.

Y entonces el enano se hizo tan intangible como la niebla y las espadas no encontraron nada contra lo que arremeter. Con un grito sorprendido, el drow hizo lo más inteligente: darse la vuelta y correr. Pero apenas había dado cuatro pasos, cuando el enano se solidificó a su lado y, a pesar de la rápida reacción del drow, que agitaba las espadas en un torbellino, el enano lo embistió a puñetazos y comenzó a arrinconar al drow contra la pared.

El drow intentó zafarse hacia un lado y hacia otro, pero el enano se adelantó a cada movimiento cortándole el paso. ¡Era un magnífico combatiente!

El drow lanzó una estocada furiosa, pero la mano del otro agarró la hoja por la que se deslizó hasta alcanzar la mano del drow. Con un giro preciso de la muñeca, el enano clavó el pincho de su guantelete en la muñeca y antebrazo de su enemigo.

La otra espada si logró penetrar las defensas del enano y se hincó con contundencia en su hombro. Si notó la herida, no lo demostró para nada. Siguió empujando y, cuando el drow retrocedió, agarró la espada con la que lo había herido. Luego agachó la cabeza y siguió hacia delante contra el drow, que intentaba, en vano, mantener al enano a raya. El pincho del casco se incrustó contra la armadura del drow y éste se empezó a contorsionar.

—¡No! ¡No! —suplicó.

El enano chistó con suavidad y continuó empujando.

El drow perdió los nervios, dejó caer las espadas y golpeó al enano con los puños. Pero éste no cejó en su empeño hasta que el pincho atravesó la armadura drow.

El drow jadeó, gimió y forcejeó, pero no pudo detener el avance del

pincho que alcanzó su corazón y lo atravesó. El pincho llegó hasta la pared tras atravesar al drow y, a pesar de ello, el enano siguió empujando. El drow quedó inerte y el enano retrocedió por fin y se enderezó. El elfo oscuro empalado se bamboleaba sobre el casco. La sangre fluyó desde el cadáver y bañó al enano.

Ámbar le dirigió un gesto de agradecimiento, que se borró cuando el enano, con el drow en vilo sobre su cabeza, levantó el rostro para bañarse con la sangre que caía. ¡No, bañarse no! ¡Se la estaba bebiendo!

Transcurrió un buen rato hasta que arrojó el cuerpo al suelo, lo agarró del pelo y lo arrastró hasta donde se encontraba Ámbar. Ella sacudió la cabeza e intentó hablar, pero su boca se llenó de espumarajos repugnantes.

—¡Qué lindo aspecto tienes! —exclamó el camorrista. Dejó caer al drow muerto y exangüe y tendió una mano ensangrentada hacia el rostro de Ámbar. Ella se echó hacia atrás por instinto. De pronto era consciente de lo que era el ser ante ella: una monstruosidad no muerta; un vampiro.

Intentó hablar de nuevo, preguntarle quién era, y de nuevo escupió espumarajos. ¡Cuánto odiaba la astucia de los elfos oscuros! Casi deseaba que el no muerto ante ella acabara con su vida.

—Mi querida preciosidad —dijo el vampiro con una mirada entre divertida y perpleja ante lo que le ocurría a la enana. Se fijó en sus grilletos—. Te dejaría libre pero los drow te echarían la culpa de los muertos. —Se detuvo, como si acabara de tener una idea. El brillo en sus ojos heló la sangre de la enana—. Es posible que haya otra manera, ¿eh?

La mano volvió a acercarse al rostro de Ámbar, en un gesto tierno que resultó chocante pues el guantelete estaba literalmente empapado en la sangre elfa de su víctima. Sintió un escalofrío y retrocedió, negando la cabeza y suplicando con gemidos apenas audibles. El camorrista hizo una pausa, tenía la mano suspendida cerca de ella y su rostro era un abanico de emociones que iban desde el anhelo a la perplejidad, a la decepción y, al final, soltó un breve gruñido. Ámbar inspiró con fuerza, tragó una buena cantidad de la pútrida espuma mágica y, al hacerlo, vomitó en el suelo entre ella y el vampiro.

—¿Tan desgraciado te parezco? —bramó el enano y levantó una mano amagando con golpearla.

Pero se contuvo. Retrocedió, agitando la cabeza y murmurando para sí

mismo.

Ámbar se dio cuenta de que luchaba contra sus impulsos y ansias. Entonces ocurrió algo porque el enano se revolvió y su mirada se perdió en la distancia. Musitó algo que Ámbar entendió como:

—¿Las tumbas? —Y golpeó el suelo con su pesada bota—. ¡Perros ladrones! ¡No lo toquéis! ¡A mi rey no!

Estaba loco, era evidente, y Ámbar se convenció de que su vida llegaba a su fin, y que esa criatura sanguinaria la iba a despedazar.

No lo hizo. Corrió hacia el túnel por el que había llegado, se detuvo de pronto, volvió sobre sus pasos, ensartó a los dos drow con los pinchos de sus guanteletes y, con ellos debajo de los brazos, volvió a correr hacia el túnel.

No tardó mucho en volver. Ámbar sabía qué era él, aunque se hubiera transformado en murciélago. Pasó a su lado sin prestarle atención, y voló por el túnel.

Ella supo que, si se llevó los cuerpos, fue para que no la acusaran a ella de las muertes.

La enana clérigo cautiva se dejó caer contra el muro, conmocionada y aterrorizada. Se deslizó hasta el suelo y comenzó a llorar. Maldijo a los elfos oscuros, maldijo a la misma vida y escupió espumarajos con cada palabra.

Aunque al final, se concentró en el placer de la venganza, en el recuerdo de su pico horadando el interior del cráneo de su torturador. Se puso en pie y comenzó a picar las zonas más arenosas que tenía a su alcance para cubrir los restos de sangre y sesos que había en el suelo.



Los tres amigos y *Guenhwyvar*, que marchaban en la retaguardia del grupo, doblaron una esquina para desembocar en un pasillo ancho y recto flanqueado por puertas a ambos lados.

—Cautela —susurró Regis. Su buena vista, aun con poca luz, le permitió distinguir a Bruenor al final del pasillo fuera de la zona iluminada por la luz mágica de Catti-brie. El corredor giraba en ángulo recto hacia la derecha. El enano se agachó en la esquina y levantó una mano hacia ellos.

—Esperad —susurró Regis a Catti-brie y Wulfgar.

Catti-brie se detuvo. Apoyó una mano sobre *Guenhwyvar* y sintió la tensión de la pantera. *Guenhwyvar* presentía que había algo cerca, un enemigo con toda probabilidad.

Unos instantes más tarde, reanudaron la marcha, con cautela, hacia Bruenor del que les separaban unos dos metros. Regis extendió el brazo para que se detuvieran. Bruenor había retrocedido a toda prisa y, con la espalda contra la pared junto al cambio de sentido, agarró su hacha, la cruzó sobre el pecho, con la hoja afilada descansando sobre el hombro izquierdo, y sonrió a sus amigos. A continuación, trazó un arco con el hacha con precisión y alcanzó al primero de los monstruos que surgió del pasillo lateral.

—¡Goblins! —gritó Regis, al reconocer el monstruo menudo que el embate de Bruenor hizo caer de espaldas, con los enormes pies planos en el aire. Catti-brie dio una palmada en el costado a *Guenhwyvar* y la pantera saltó hacia delante, en dura pugna con Wulfgar, que también iniciaba su embestida. Wulfgar estuvo a punto de caer a causa del choque con el felino, pero consiguió seguir hacia delante, dejando atrás una puerta a la izquierda.

Y esa misma puerta se abrió a su espalda. Un torrente de goblins emergió lanzando gritos de guerra y agitando sus toscas armas. Otra puerta justo frente al bárbaro se abrió para dar paso a más goblins que chillaban con más fuerza todavía.

Regis saltó delante de Catti-brie y, con un estoque preciso, atravesó la garganta de la criatura más cercana. En la otra mano llevaba la ballesta, y acertó en el rostro a otro de los goblins más adelantados. El monstruo chilló e intentaba sacarse la fecha mientras se tambaleaba. El goblin que venía tras él, lo arrojó a un lado sin contemplaciones, y atacó al halfling con su lanza.

Pero Regis ya esgrimía su daga, y bloqueó la punta de la lanza con la triple hoja de su arma.

—¡A un lado! —ordenó Catti-brie.

Con un giro de la muñeca, Regis rompió el extremo de la tosca lanza. Amagó un contraataque y activó la magia de su anillo para trasladarse hacia atrás y a la derecha, con lo que atendió a la orden de su compañera y le dejó vía libre.

Catti-brie levantó las manos unidas por los pulgares y los dedos abiertos en abanico, y una cortina de llamas emergió de las yemas de sus dedos

envolviendo al goblin con la garganta atravesada, al de la lanza y dos más que venían tras ellos.

Regis atacó desde el lateral. Su florete acabó con una de las criaturas en llamas en la segunda fila, y voló segando a otro goblin que venía siguiendo al anterior. Oyó a Catti-brie lanzando otro hechizo y una rápida mirada hacia su compañera le dijo que haría bien en mantenerse detrás de ella.



En el otro extremo del pasillo, Bruenor cortó en seco la carrera de un segundo goblin e hizo volar a otros dos con un barrido de su arma. Cuatro bajas, retorciéndose y a punto de morir, pero el enano enfurecido no estaba saciado, y menos cuando distinguió que, tras los primeros goblins, llegaban las criaturas de mayor tamaño: los hobgoblins y los osgos.

¡No había criatura que Bruenor Battlehammer odiara más que a los apestosos osgos!

Su odio alcanzó la cota máxima cuando el osgo frente a él bloqueó su hacha con un tosco mazo; un mazo que se parecía bastante al grueso fémur de un enano robusto.

El osgo lo golpeó con fuerza. Bruenor encajó el golpe en el casco de un solo cuerno. A cambio, él agarró el jubón de piel del otro. El intercambio no benefició a Bruenor, al que le zumbaban los oídos a causa del golpe, pero su objetivo era agarrar al osgo y apartarlo de la trayectoria de *Guenhwyvar* que saltaba en ese momento sobre su presa.

—¡Nada de eso! —rugió tanto a la criatura como a *Guenhwyvar*. Se revolvió empujando al osgo hacia el otro lado del corredor—. ¡Eres mío, perro!

El osgo, mucho más alto y dos veces más pesado que Bruenor, no había caído muy lejos y, con un aullido, se abalanzó hacia el enano, más que dispuesto a complacer su deseo de lucha. Bruenor encajó la embestida enfurecido. Balanceó su hacha de un lado a otro para empujar a su enemigo contra la pared; su atención estaba centrada en el osgo, en el arma que esgrimía: la pierna corrupta. Y ése fue su error. Aunque oía los rugidos de *Guenhwyvar* y los alaridos que su ataque provocaba, no advirtió la llegada de

otro osgo, que consiguió sortear a la pantera, hasta que la lanza de ese segundo enemigo se introdujo por la junta de su armadura y se clavó en su espalda.



Wulfgar, recuperado de su encontronazo con la pantera, encaró a los hobgoblins y osgos que emergían al corredor desde la puerta frente a él.

Al examinar la caótica escena, hubo dos detalles que le sorprendieron y mucho. Por un lado, varios de los goblinoides no lucían las típicas pieles o telas de arpillera, o las cotas de cuero que conseguían en sus saqueos. No, estos vestían los excelentes ropajes propios de los elfos oscuros: las camisas delicadas, las capas vaporosas e, incluso, las fabulosas armaduras. El segundo detalle era que estos goblinoides bien ataviados no habían irrumpido en el corredor con ánimo de luchar; al contrario, su comportamiento era el de alguien que quiere huir.

Así las cosas, el hobgoblin más cercano a Wulfgar, una bestia de pecho poderoso tan alto como el bárbaro, no pareció reparar en su presencia y cuando quiso bloquear a *Aegis-fang*, el martillo de guerra ya aplastaba sus costillas, lo que lo dejó sin aliento e hizo que cayera al suelo a plomo.

Una segunda criatura levantó su maza con intención de atacar, pero estaba demasiado cerca de Wulfgar para completar el movimiento y éste le pudo agarrar el brazo con su mano libre. El bárbaro le propinó un empujón brutal y, a continuación, tiró de él con la misma fuerza. Zarandeó al hobgoblin hasta tres veces y la última vez que lo atrajo hacia él, le arreó un cabezazo en pleno rostro y le destrozó la nariz. Tras el primero siguieron dos golpes más, tras lo que arrojó al hobgoblin al suelo ante él, justo en el camino de un osgo que no pudo evitar tropezar y caer hacia un encuentro con *Aegis-fang*, que lo saludó en pleno rostro.

Wulfgar saltó, invocó a su dios e incrustó su bota en el cuello del hobgoblin. El poderoso bárbaro sacó su cuerno de plata con la idea de traer refuerzos desde los salones del dios guerrero. Se detuvo cuando reparó en el motivo que había sembrado el pánico entre el grupo de goblinoides que había surgido en desbandada hacia el corredor. En la estancia a la que conducía la

puerta abierta había más monstruos combatiendo, aunque la mayoría quería escapar al igual que sus compañeros. Y en el centro de la multitud enemiga, el bárbaro reconoció el baile ágil y veloz de dos cimitarras ejecutando un despliegue marcial que no había presenciado en más de un siglo. Drizzt luchaba, desenfrenado, en un charco de sangre cada vez mayor, cortando y amputando las filas de goblins, hobgoblins y osgos.

Wulfgar apartó la vista, consciente de que él también estaba rodeado por el enemigo, y lo hizo justo a tiempo, pues un osgo saltaba sobre él con la espada sobre la cabeza, lista para caer.

El bárbaro lanzó una estocada con el *Aegis-fang*, como si fuera una lanza, con ambas manos. El recio martillo de guerra impactó en el osgo con brutalidad. No lo detuvo, pero concedió a Wulfgar el respiro que necesitaba.

El bárbaro se puso de lado y cargó por debajo de la espada extendida; el osgo, que aún sufría las consecuencias de la embestida anterior, se vio impulsado por encima del bárbaro. Pero antes de que pudiera caer al suelo, Wulfgar soltó su martillo, se enderezó con rapidez y agarró al osgo, alzándolo por encima de su cabeza. Entonces, giró en redondo y lanzó al goblinoide contra una puerta al otro lado del pasillo. El peso del osgo la hundió y la criatura quedó tendida entre la madera destrozada.

El bárbaro se revolvió. Un par de goblins saltaban hacia él, lanzas en ristre, al verlo desarmado. Tras ellos, apareció otro osgo.

Y en la estancia más allá, Drizzt libraba una lucha contra diez, y la ventaja que el drow había obtenido gracias a la ferocidad de su ataque, se iba diluyendo.

—¡Drizzt! —gritó Wulfgar, pero su voz, junto a su visión, se perdieron en un súbito fogonazo de luz salvaje y una explosión de calor que hizo retroceder al bárbaro y a todos los que se encontraban en el corredor.



El muro de fuego de Catti-brie partió desde ella, irrumpió entre las filas de goblins y se precipitó a través de la primera puerta abierta. Regis se apartó con un grito, cubriéndose los ojos de la intensa luz y volviendo la cara ante el calor que despedían las feroces llamas.

Desde el interior de la estancia, a Regis le llegaron los alaridos de los goblins aterrorizados y agonizantes. Seguro de que Catti-brie controlaba esa zona, el halfling se adelantó para reunirse con Wulfgar. Conforme recuperaba los sentidos ofuscados por las llamas, Regis comprobó lo acertado de su decisión: el bárbaro tenía problemas.

Dos goblins atacaban a Wulfgar y uno de ellos había conseguido clavar su lanza en el antebrazo del gigante. Con la mandíbula apretada, ignorando el dolor, Wulfgar empleó el brazo a modo de escudo, mientras mantenía a raya al segundo atacante con *Aegis-fang*.

Justo detrás de ese goblin, un osgo esgrimía una maza que a Regis le recordó mucho a uno de los fémures desaparecidos del túmulo.

—¡Wulfgar! —gritó Regis y corrió hacia delante. Una pequeña serpiente apareció en la mano del halfling y la arrojó por encima de la cabeza del goblin más cercano hacia el pecho del osgo. La serpiente se contorsionó en la garganta del osgo, y antes de que la bestia enorme y peluda pudiera reaccionar, el perverso espectro no muerto de la daga se asomó por encima de su hombro y tiró de él hacia atrás.

Regis siguió corriendo hacia el goblin más próximo y, con una serie de estoques del florete, lo apartó del bárbaro. El goblin bloqueó las estocadas e intentó contraatacar, pero Regis atrapó su lanza con la daga, ahora de solo dos hojas, la levantó, y con un movimiento rápido, introdujo el florete en el hueco dejado por la lanza y clavó la hoja hasta atravesar el diafragma, los pulmones y el corazón de la criatura.

Al mismo tiempo, Wulfgar se apartó a un lado, y giró el brazo herido para agarrar el mástil ensangrentado de la lanza a la que se aferraba el goblin. El bárbaro apretó los dientes contra el dolor, y se revolvió con un rugido. Empleó la lanza a modo de palanca para arrojar al goblin contra la pared. La criatura se desplomó inerte.

El bárbaro no se molestó en arrancar la lanza del brazo, sólo aprovechó la inercia del movimiento, y agarró *Aegis-fang* para voltear el martillo de guerra por encima de la cabeza. Un goblin apareció justo cuando el martillo iniciaba el descenso que chocó contra la cabeza y esparció trozos de hueso y sesos a la vez que hundía los restos del cráneo entre las clavículas de la desgraciada criatura. Por un extraño efecto del impacto, las piernas del goblin cedieron,

una de las rodillas se descoyuntó, y la energía del golpe descendió hasta el suelo, donde rebotó e hizo que el goblin se irguiera una última vez, antes de caer completamente destrozado.

—¡A mi espalda, Regis! —ordenó Wulfgar. Fue hacia la puerta abierta de nuevo, donde luchaba el elfo oscuro.

Regis comprendió el motivo de la orden cuando vio como un osgo derribado entre los restos de una puerta, se ponía de pie a espaldas del bárbaro. El halfling se arrojó a por el gigantesco goblinoide florete en mano.

—¡Al suelo! —le gritó Wulfgar a Drizzt y arrojó a *Aegis-fang* a la vez que voceaba el aviso, justo hacia la cabeza de su amigo drow.



—¡Mi pierna! —berreó el enfurecido enano una y otra vez; golpeó al osgo con su escudo y le dio varios hachazos. Hasta pisoteó los pies desnudos de la criatura con sus pesadas botas, cualquier cosa con tal de herir a la bestia que se atrevió a saquear su tumba.

El enano intentaba ignorar el dolor agudo de su espalda, pero fue en vano porque el osgo tras él seguía hundiendo la lanza en la herida.

El enano se revolvió tan deprisa y con tanta ferocidad, que el movimiento arrancó la lanza de las manos del osgo. La bestia intentó recuperar el arma, pero el enano completó el giro, se agachó para impulsarse hacia arriba y hundió la hoja de su hacha en la ingle del osgo. Entonces, Bruenor rugió, ignorando el dolor, negando su presencia, mientras la rabia tensaba cada músculo de su cuerpo.

Sintió la fuerza de Clangeddin Bargenta recorriendo sus poderosos miembros y empujó el hacha hacia arriba, atravesó la pelvis del osgo, rasgó la piel y astilló los huesos. El tremendo embate alzó al osgo. Clangeddín atronaba en su mente y el enano rugió en respuesta al desafío. Se irguió y comenzó a dar vueltas con el osgo empalado. Cuando el osgo armado con el fémur intentó atacarle, le arrojó a su compañero encima. Detrás saltó el propio Bruenor, con el hacha en alto hasta que cayó sobre el osgo de la lanza al que clavó su hoja con tanta contundencia que casi lo partió en dos. El hacha subió y bajó una y otra vez enterrándose en el embrollo formado por

los dos osgos. Bruenor sajó miembros y hendió pechos hasta tal punto que fue imposible distinguir dónde comenzaba una bestia y dónde acababa la otra.

El enano oyó un rugido tras él, pero no se volvió; reconoció el poderoso bramido de *Guenhwyvar* y sonaba a victoria.



—¡Luz! —ordenó Catti-brie y un instante más tarde, el corredor se llenó de un resplandor cegador, luminosidad a la que los compañeros se adaptaron con rapidez, pero no así los goblinoídes, que quedaron en desventaja.

Regis estaba a punto de reclamar la presencia de la segunda serpiente en su daga, pero el amenazante osgo ante él retrocedió con el brazo alzado para protegerse de la repentina luz. El halfling aprovechó para hundir una y otra vez su florete en el osgo y el ropaje drow de la bestia se empapó en sangre.

Regis no necesitó la segunda serpiente. Y mientras continuó horadando la carne del osgo, que intentaba defenderse en vano, el halfling supo que no necesitaba de las serpientes para enfrentarse a un monstruo de esa calaña.

Entonces pensó en Donnola Topolino, en las interminables horas de entrenamiento y en el asombro que sintió ante su propia rapidez y destreza. También recordó las ocasiones en las que habían hecho el amor y en la relación que los unía. Pensar en la distancia que los separaba, lo llenó de despecho y cólera.

Hizo pagar al osgo por ello, cada estocada una muestra de su ira.



—¡Al suelo! —Drizzt oyó el grito de su amigo bárbaro y su corazón se llenó de júbilo al recordar un momento del pasado, hacía muchas décadas, que daba especial relevancia a la orden del bárbaro.

Con plena confianza en Wulfgar, Drizzt saltó hacia atrás y se dejó caer al suelo. Todavía no había aterrizado, cuando dos osgos se abalanzaron hacia él. De pronto, *Aegis-fang* voló sobre la cabeza del drow, chocó contra el pecho de uno de los osgos y lo abatió.

Justo cuando la espalda de Drizzt se apoyó en el suelo, se impulsó para ponerse en pie de inmediato, como un resorte, con sus músculos coordinados a la perfección, listo ya para encarar al otro monstruo, las cimitarras dispuestas para aniquilar.

El osgo se desplomó con una docena de tajos, mientras el drow pivotaba hacia la izquierda en un torbellino de estocadas con lo que mantuvo al resto de criaturas a raya, y consiguió un respiro. Reparó en un par de brechas en las deficientes defensas de sus enemigos, pero mantuvo la posición, con la confianza de que pronto iba a cobrar una ventaja decisiva. Con una sonrisa de satisfacción, Drizzt giró ahora hacia la derecha e hizo retroceder a los monstruos que lo acosaban desde ese flanco.

Cuando se disponía a encarar a otro grupo de oponentes, un goblin pasó volando frente a él, braceando con desesperación en el aire, y en su vuelo cortó el arma del hobgoblin justo delante de Drizzt antes de precipitarse al suelo. El drow aprovechó la distracción para lanzar una estocada letal. Extrajo la hoja ensangrentada y lanzó otra estocada hacia atrás, tras lo que se dio la vuelta, pivotó enseguida hacia el otro lado, y desvió la lanza y espada de un hobgoblin y un osgo. Sin detenerse, saltó por encima de la lanza y, conforme caía, alzó la cimitarra en su mano izquierda y asestó un tajo en el rostro al hobgoblin.

Conforme aterrizaba, osciló en sentido inverso y bloqueó las armas que intentaban alcanzarle desde ese lado. Su sonrisa se hizo más amplia cuando contempló a su hermano de armas, Wulfgar, embestir las filas de los goblinoideos. Un hobgoblin próximo al bárbaro quiso sorprenderle por la espalda y Drizzt estuvo a punto de soltar una carcajada, conoedor de la argucia de su compañero, y sin más, continuó revolviéndose sobre sí mismo. Aún no había completado su giro para enfrentarse al hobgoblin y el osgo que quedaban en pie en ese flanco, cuando a su espalda estalló un crujido, seguido del gemido de un hobgoblin moribundo. *Aegis-fang* había vuelto a las manos de Wulfgar; algo que Drizzt había anticipado, pero el hobgoblin no.

Drizzt se imaginó la expresión estupefacta en el rostro de la criatura cuando se dio cuenta de que Wulfgar volvía a contar con su poderosa arma de nuevo.

Advirtió que Wulfgar se colocaba espalda con espalda con él y encaró a sus enemigos de frente, sin preocuparse por los que avanzaban detrás de él. Bloqueó, por igual, lanzas y espadas. La cimitarra de su izquierda, *Centella*, envolvió la lanza del hobgoblin una y otra vez, hasta que el mástil quedó atrapado entre la empuñadura y el arranque del perfil cóncavo de la hoja. Al mismo tiempo, y con tal coordinación que el drow parecía dos guerreros luchando por separado, alzó *Muerte Helada* en el ángulo exacto para bloquear el tajo de arriba a abajo del osgo, y antes de que la criatura pudiera retroceder para recomponer su ataque, *Muerte Helada* embistió con rapidez. No fue una estocada enérgica, apenas un simple giro de muñeca, pero sí precisa, y se hundió en el ojo del osgo. La bestia aulló, echándose hacia atrás. Su pobre compañero, el hobgoblin, se quedó solo frente a Drizzt.

El hobgoblin rugió e intentó liberar su arma atrapada por *Centella* con un fuerte tirón. No fue necesario que se empleara tan a fondo, pues Drizzt liberó la lanza con un simple giro de muñeca en cuanto notó el esfuerzo del otro. El hobgoblin perdió el equilibrio, cayó hacia atrás y Drizzt se abalanzó con un salto, envuelto en un torbellino de cimitarras. El drow tocó el suelo y aprovechó el impulso para seguir hacia delante, dejando al hobgoblin a su derecha, y colocarse detrás de él. La criatura intentó responder al veloz movimiento del drow, pero cuando quiso reaccionar, Drizzt ya lo había rodeado y recuperó la posición inicial para volver a encarar al hobgoblin. La bestia miró al drow con incredulidad, incredulidad que dio paso al asombro al darse cuenta de lo que había ocurrido.

—Sí, estás muerto —le confirmó Drizzt, y el hobgoblin se desplomó víctima de la docena de estocadas y tajos que acababa de sufrir mientras Drizzt danzaba a su alrededor.

El drow volvió su atención a la batalla, a tiempo de presenciar el vuelo de un goblin subido al martillo de guerra de Wulfgar.

Con una sonrisa satisfecha, el drow se dispuso a luchar contra el osgo que quedaba en pie frente a él. Con una mano sobre el ojo herido, la bestia emprendió la huida por una puerta lateral y, al abrirla, Drizzt descubrió en su interior a otro osgo que sostenía una pieza curiosa en las manos.

—¡El cráneo! —bramó, señalando con una cimitarra hacia la pesada puerta, antes de que ésta se cerrara de golpe. El drow se abalanzó contra la

puerta, pero ésta se mantuvo firme.

—¡Wulfgar!

En ese instante, apareció Regis en la estancia. El halfling se hizo a un lado con rapidez para dar paso a *Guenhwyvar*, que entró dando un rugido.

Wulfgar, por su parte, arrojó el martillo de guerra hacia un hobgoblin que huía. *Aegis-fang* impactó en la nuca de la bestia con violencia e incrustó su cabeza en la pared.

Debajo del brazo, el bárbaro cargaba con otro proyectil, uno viviente. Se volvió hacia Drizzt y levantó en vilo al goblin, corrió dos pasos hacia delante y lanzó a la criatura contra la puerta.

La madera reforzada con hierro crujió bajo el impacto, pero la puerta resistió al contrario que el goblin, que cayó al suelo destrozado.

—¡Aquí llega la llave! —anunció Bruenor, que entró corriendo a la estancia.

—¡Tienen tu cráneo...! —comenzó Drizzt, pero el enano le cortó de cuajo.

—¡Ya te oí antes, elfo!

Bruenor se elevó de un salto al lado de Wulfgar y el bárbaro cogió a su amigo y lo impulsó en el mismo movimiento, añadiendo su fuerza a la inercia del enano. Bruenor volaba con el escudo por delante cuando chocó contra la puerta y, en esta ocasión, la madera estalló hacia dentro con el enano precipitándose al interior de la estancia. Bruenor se incorporó de un salto y arremetió contra los dos sorprendidos osgos.

Drizzt fue hacia la puerta, pero en los breves instantes que tardó en llegar, el único que seguía en pie dentro de la habitación era Bruenor Battlehammer.

Drizzt se detuvo y apretó la mandíbula. La espalda de su amigo estaba empapada en sangre, y no era la sangre que levantaban sus repetidos hachazos a los osgos.

El drow miró a Wulfgar, preocupado por el enano, y fue cuando reparó en que el bárbaro también sangraba profusamente de una herida en el brazo, del que sobresalía el mástil de una lanza.

—¿Dónde está Catti-brie? —quiso saber, y nada más pronunciar la pregunta, un rayo recorrió el corredor más allá, y la réplica atronadora rebotó en las paredes rocosas.

Y tras el estallido, llegó Catti-brie, impecable y tranquila; de sus mangas surgían volutas azuladas de magia que se le enroscaban alrededor de los brazos. La mujer miró hacia la puerta rota y a Bruenor, que en esos instantes salía del cuarto con un cráneo a la altura de los ojos.

—Un viejo amigo —explicó el enano, con timidez, e intentó disimular su desazón con una risita. Sin embargo, Bruenor se había emocionado al contemplar las órbitas vacías que en el pasado albergaron sus ojos.

Catti-brie se acercó al enano y formuló un conjuro de sanación tras examinarle la herida de la espalda. El enano se encogió de dolor cuando ella colocó la mano sobre la profunda hendidura y el trozo de lanza que seguía incrustado en la herida. Pero se relajó conforme la magia reconfortante ejerció su efecto.

—¿Mejor? —preguntó Catti-brie.

—Desde luego. Tienes magia en las manos —jadeó Bruenor. Sus ojos se abrieron de par en par y Drizzt ahogó una exclamación cuando Catti-brie le mostró la mano que había colocado en la espalda del enano. Entre sus dedos sostenía la larga punta de lanza incrustada en la herida.

—Necesitarás más conjuros para curar esa herida —dijo ella.

—Puedes hacerlo de camino a los sepulcros —repuso Bruenor.

—Y Wulfgar también necesita atenciones —señaló Drizzt—. Vosotros tres volved al túmulo. Regis, *Guen* y yo nos quedaremos aquí para no perder el terreno ganado.

Bruenor y los demás se marcharon enseguida, con el cráneo y los fémures.

—Deberíamos supervisar la zona —dijo Drizzt.

Sin embargo, Regis tenía otro plan. Introdujo la mano en su morral mágico y sacó una bolsa con varios pliegues y diferentes bolsillos. La colocó con cuidado sobre el suelo y la desenvolvió, dejando al descubierto su laboratorio portátil de alquimia. Abrió un libro de buen tamaño y lo hojeó hasta dar con la página que buscaba.

—Ese líquen —comentó, tras consultar una ilustración en el libro. Señaló hacia una extensión mohosa de color verde en la base de la pared de la estancia—. Tú ve y explora el lugar. Ve con *Guenhwyvar*. Si encuentras más líquen como ése, tráemelo.

—¿Para qué sirve?

—Para muchas cosas, y seguro que para algunas que todavía no he descubierto —explicó el halfling. Metió la mano en un bolsillo y sacó una ampolla con un líquido azulado en su interior—. Toma esto.

El drow lo cogió y aguardó a que su amigo se explicara.

—Una poción curativa. Conveniente llevarla encima, por lo menos hasta que Catti-brie vuelva.

Drizzt asintió y comenzó a alejarse.

—Protección contra el fuego —anunció de pronto Regis—. El liquen, quiero decir. Creo que puedo usarlo para fabricar una poción contra el fuego, y con Catti-brie como compañera de viaje, me vendrá muy bien. ¡Le gustan las llamas!

Drizzt sonrió y asintió de nuevo. Posó su mano sobre *Muerte Helada*, que lo protegía a él del fuego y pensó en el anillo que le dio a Catti-brie, para protegerla a ella. Meditó sobre las implicaciones y consecuencias a largo plazo, en cómo encajaban las piezas para cimentar la armonía y el poder del grupo de amigos.

Echó un último vistazo a Regis, que estaba inmerso en su libro de alquimia, estudiando su contenido.



—Permíteme —solicitó Wulfgar.

Bruenor, con el cráneo en la mano, se mostró vacilante.

—Por favor —añadió el bárbaro.

—¿Te entristece no haber estado la primera vez para enterrar a tu padre?

—Es por respeto —aclaró Wulfgar—. Respeto que te debo a ti. —Se arrodilló delante del túmulo y apartó las piedras con cuidado.

—Da que pensar —comentó Catti-brie, al lado de Bruenor. Echó un brazo por encima del robusto hombro del enano—. Me pregunto qué sentiré cuando vuelva a Mithril Hall y contemple mi propia tumba.

—¿Sólo da que pensar? —bufó Bruenor—. ¡Creo que me vendría bien un buen trago de algo fuerte! —Abrazó por la cintura a su hija.

Wulfgar colocó primero los fémures, y después, con mucho cuidado, el

cráneo. Antes de reponer las piedras, se puso de pie ante la tumba. Catti-brie y Bruenor se unieron a él. La mujer consagró el sepulcro y Wulfgar y Bruenor inclinaron la cabeza.

Fue un momento de catarsis para los tres. No enterraban su pasado en ese lugar, sólo las diferencias que les habían separado. En especial, Wulfgar.

Cuando Catti-brie acabó su cántico, el bárbaro la atrajo hacia él.

—Siempre te he amado —le dijo, pero su voz era tranquila y entre los dos no había tensión alguna—. Y ahora me alegra estar de vuelta a tu lado; al lado de los dos.

—Nunca creía que fueras a abandonar Iruladoon para volver a Toril —dijo Catti-brie.

—Tampoco lo creí yo. Pero no me he arrepentido ni una sola vez durante estos veintiún años. Ésta es mi aventura, mi viaje, mi sitio.

—¿Me hablarás algún día sobre tu esposa e hijos? —preguntó Catti-brie.

Wulfgar asintió con una gran sonrisa.

—Dos vidas —comentó con un deje de incredulidad ante su buena fortuna—. O tres, si tomo en cuenta las dos partes de mi vida anterior.

—No, sólo hubo una —lo corrigió Bruenor. Dio un paso hacia el túmulo y pegó una patada a una de las piedras. Meneó la cabeza hacia sus compañeros.

—Lo que cuenta es lo que tienes aquí dentro —afirmó, y se golpeó con un dedo en el pecho, justo encima del corazón—. No lo que está ahí —finalizó, señalando al túmulo.

Los otros dos, que también conocieron la muerte y disfrutaban de sus segundos cuerpos mortales, no discutieron las palabras del enano.

CAPÍTULO 16



RESISTENCIA

El menudo hechicero tiflin recorría, enfurecido, el área devastada de Puerto Llast. El brazo inútil se balanceaba a su espalda y debajo del otro tenía el bastón de hueso. Solía emplear el bastón para apoyarse al caminar, pero su actual estado de ánimo enardecido lo hacía innecesario.

Su madre estaba presa, aunque no sabía si continuaba con vida.

Habían acabado con su grupo de compañeros, sus amigos.

Algunos ciudadanos contaban que vieron caer y morir a Afafrenfere. Otros vieron cómo se llevaban a Entreri a rastras. Y también a Ámbar, la pobre Ámbar, colgada boca abajo del brazo horrendo de una monstruosa draña.

Y apalearon a Dahlia, Effron fue testigo de la paliza. Cuando descendió la telaraña de rayos, Effron descendió con ella, revertiendo a su forma espectral hasta deslizarse por una grieta entre los adoquines del suelo. Después corrió por debajo del suelo y subió por los cimientos de un edificio próximo. Por

fortuna, corrió al lado opuesto de la calle donde estaba Dahlia, que acababa de utilizar su arma mágica para redirigir la energía de la telaraña de rayos. ¡Qué orgulloso estaba el joven hechicero de la proeza de su madre!

Pero también presenció la brutal venganza de la draña macho. Efron, aún en su estado bidimensional, se quedó sin aliento cuando el monstruo golpeó en la cabeza a Dahlia y la dejó inconsciente.

Ahora ella ya no estaba. Todos se habían marchado y Efron estaba solo. Se acordó del Páramo de las Sombras y Draygo Quick, su mentor en la que una vez fue su casa, pero desechó el recuerdo con un gesto irritado, que acompañó de una sarta de maldiciones. La letanía atrajo las miradas de los curiosos que se habían acercado a ver el área devastada, y que debieron pensar que era un demente.

No iban muy desencaminados; su estabilidad emocional era más que precaria.

La ira, frustración y desesperanza lo estaban volviendo loco. Estaba solo, dos décadas más allá de su tiempo... ¿Seguía con vida Draygo Quick? ¿Y cuánto se había alejado el Páramo de las Sombras de las costas de Toril? Efron albergaba serias dudas de que pudiera dar el paso hacia ese lugar sombrío, aunque sus dudas con respecto a si quería volver eran aún mayores. Estaba casi seguro de que lo consideraban un fuera de la ley y no sobreviviría mucho tiempo allí.

Caminó hasta los escombros humeantes de Solaz del Cantero. Los fuegos mágicos y rayos atronadores de los elfos oscuros habían reducido la posada a ruinas y acabado con la vida de muchos huéspedes; la muestra era la docena de cadáveres que ya habían recuperado de debajo de los escombros.

A su alrededor, las gentes de Puerto Llast se conjuraban para reconstruir la ciudad. Eran gentes recias, duras y tozudas, y su convicción levantó el ánimo a Efron. Ahora podía recorrer su propio camino; era libre para vagar de un lado para otro, libre para construir una nueva vida. Era un hechicero muy poderoso y con armas igual de poderosas. Con el bastón de hueso que había arrebatado al señor de cráneos en el Páramo de las Sombras podía convocar un ejército de no muertos, si fuese necesario.

—Yo solo —proclamó en voz alta, para reafirmar su decisión.

Pero las palabras sonaron huecas, y le sorprendió sentir que las rechazaba.

—No —volvió a hablar en voz alta—. No.

Iría en busca de su madre. Era posible que le costara años, pero ése era su objetivo, su misión. Encontraría a Dahlia y, con suerte, al resto del grupo, y castigaría a sus captores. O moriría en el intento.

El último pensamiento lo sorprendió, sobre todo al comprobar que no le desagradaba morir por su madre. Si era lo que tenía que suceder, que así fuera.

—Que así sea —dijo en voz alta.

—¿Que así sea qué? —preguntó un hombre a su lado. Cuando se volvió hacia la voz, reparó en que el hombre y su compañero lo observaban con curiosidad—. ¡Primero los condenados demonios marinos, ahora los drow! ¿Estás diciendo que Puerto Llast está maldito?

El hechicero deforme adelantó su bastón y golpeó el adoquinado con fuerza, sintiendo su poder, su propia fuerza interna.

—El mundo es un lugar peligroso —declaró Effron—. Y ese peligro se presenta de formas muy distintas. ¿Irías a Aguas Profundas para que un atracador te corte el cuello en un callejón? ¿Irías al Paso de Baldur para que te arrastren al barco de un esclavista? ¿O prefieres reconstruir Puerto Llast y prepararte para cuando esos perros drow vuelvan?

—Bien hablado, joven —comentó el compañero del hombre y lo saludó con una reverencia cortés.

Effron asintió y se marchó.

Sí, decidió, iría a rescatar a su madre.

Pero tenía un pequeño problema: no sabía por dónde empezar a buscar.



—No parece que el giro de acontecimientos te afecte demasiado —le reprochó Jarlaxle a Kimmuriel, cuando el psionista acudió a las estancias traseras desocupadas de la Casa Do'Urden en respuesta a su llamada.

El psionista hizo un gesto de indiferencia, como si de hecho careciese de importancia.

—¿Acaso no te lo esperabas?

—Esperaba que las cosas siguiesen funcionando bien. De hecho, iban

muy bien.

—Y tú eras un desdichado —replicó Kimmuriel—. Un gestor desdichado.

Jarlaxle estaba a punto de responder, pero se mordió la lengua, consciente de que la afirmación del psionista tenía mucho de verdad.

—Aun así, la situación era mejor que la presente —replicó con exasperación—. Muestra un poco de respeto, canalla sin casa, estás ante el Capitán de la Guardia de Daermon N'a'shezbaernon, más conocida como la Casa Do'Urden. Impresionante, ¿verdad?

—No podría sentirme más humilde —dijo Kimmuriel con frialdad.

—El ejército de la Casa Baenre volverá a la ciudad hoy mismo. La querida Madre Matrona Quenthel ha hecho dos adquisiciones de lo más interesantes.

—El hijo de la Casa Barrison Del'Armgo y su hija medio *darthiir*. Lo sé.

Jarlaxle meneó la cabeza y suspiró, contrariado. ¡El psionista siempre iba un paso por delante!

—Sin duda, su intención es utilizar al Armgo para fortalecer los lazos entre la Casa Baenre y la Matrona Mez'Barris. O se valdrá de la situación de la joven Armgo para obtener alguna ventaja sobre Mez'Barris. En cualquier caso, la meta es afianzar su yugo sobre la ciudad.

—La Madre Matrona Quenthel es más poderosa —comentó Kimmuriel.

—Sí, y mucho. Por lo que sé, lo ha conseguido gracias a un ilícido, aunque la información que tengo es incompleta. Pero sé que Gromph arrastra a Methil El-Viddenvelp con él allá adónde va.

—La Matrona Mez'Barris detesta a la Madre Matrona Quenthel —afirmó Kimmuriel, que parecía al corriente de lo que le acababa de contar Jarlaxle—. Tanto como detesta a cualquier ser vivo.

—Es la matrona de una Casa poderosa —señaló Jarlaxle—. Su venganza personal carece de importancia. Siempre optará por la solución más pragmática.

—Hay alguien que odia aún más a la Madre Matrona Quenthel. Alguien cuyo único propósito es la venganza.

Jarlaxle lo miró, expectante.

—Mi madre —dijo Kimmuriel.

—¿K'yorl? Pero si cayó en la Grieta...

—La sacaron de la Casa Oblodra antes de que la cólera de Lloth la destruyera; fue entregada como esclava a un demonio.

Jarlaxle se mantuvo imperturbable, pero la noticia era nueva para él.

—Errtu el bálor —le contó Kimmuriel—. K'yorl es su mascota, aunque a ella no le importa. Su único incentivo es el odio que siente hacia la Madre Matrona Yvonnell y los hijos de Yvonnell, incluida la nueva madre matrona. No piensa en otra cosa, te lo aseguro.

—Hablas como si hubieras hablado con ella.

—Lo he hecho, a mi manera. Y aún hay más. La Matrona Mez'Barris formó parte de una conspiración para liberar a K'yorl sobre la ciudad, sobre la Casa Baenre, para ser más concreto. El Archimago Gromph formaba parte de la conspiración, junto a una suma sacerdotisa de otra Casa.

—Minolin Fey, sin duda —dedujo Jarlaxle. Repasó los últimos acontecimientos y se dio cuenta de que la madre matrona había fulminado la conspiración con una eficacia loable. Observó a Kimmuriel; no acababa de comprender cómo era posible que su compatriota estuviese al tanto de todo lo que se cocía en la telaraña que conformaba Menzoberranzan. De pronto, las piezas encajaron y lo vio con claridad.

—El amigo Methil El-Viddenvelp no está tan disminuido como quiere hacer ver, ¿verdad? —dijo Jarlaxle con sorna—. El azotamentes sigue en contacto con la mente colectiva.

Kimmuriel reconoció el razonamiento del otro con un gesto de admiración.

—Por lo tanto, Quenthel es mucho más afín a Yvonnell ahora, y mucho más poderosa —reflexionó Jarlaxle—. Y yo soy el capitán de la guarnición de Do'Urden. —Frunció el ceño ante sus propias palabras—. La guarnición de Do'Urden.

—Que pronto se convertirá en una Casa noble con asiento en el consejo —expuso Kimmuriel.

—Ocupando el lugar de Xorlarrin, supongo.

—¿Y qué papel juega Bregan D'aerthe en todo esto? —preguntó Kimmuriel. A pesar de la pregunta, Jarlaxle supo, por la expresión del psionicista, que conocía la respuesta, con independencia de lo que él pudiera decirle.

—Encontraremos nuestro sitio y aprovecharemos nuestras oportunidades —le garantizó Jarlaxle—. Se avecina una guerra en algún lugar. Es lo único que explica las intrigas de la madre matrona. Está reuniendo al resto de la ciudad a su alrededor, sirviéndose de todos.

—Cierto, fortalece su defensas —asintió Kimmuriel.

—Siempre hay un punto débil en cualquier defensa —soltó Jarlaxle sin poder evitarlo.

Kimmuriel respondió con una sonrisa enigmática.

—No creé Bregan D'aerthe para que sea parte de la guarnición de la Casa Baenre —dijo Jarlaxle. Titubeó unos instantes, quizás fuera mejor morderse la lengua. Pero, por otra parte, era consciente de que Kimmuriel podía leer sus pensamientos con la misma facilidad que oía sus palabras, a pesar del parche del ojo mágico que lo protegía contra las intrusiones psiónicas. Jarlaxle estaba tan alterado, que dejó fluir sus emociones.

—Seguiré las órdenes de la madre matrona por el momento —le dijo al otro—. Pero sólo por el momento. No me largué de este agujero miserable para volver obedeciendo el capricho de mi necia herma... de la madre matrona.

—Hermana —recalcó Kimmuriel, completando la palabra—. Y no, no es el destino ideal para Bregan D'aerthe.

—Busquemos el punto débil en las defensas de mi hermana —propuso Jarlaxle.

—Mez'Barris ya ha encontrado uno.

—¿K'yorl?

—Exacto. Fue Tiago, un Baenre, quien aniquiló y desterró a Errtu. El balor no siente ningún afecto por la Casa Baenre.

El gesto de satisfacción de Jarlaxle fue tan grande que el psionista se apresuró a añadir:

—Paciencia.

Jarlaxle pensó que sí, aunque no lo dijo en voz alta. La tendría porque quería recuperar Luskan.

Quería recuperar Bregan D'aerthe.

Quería volver a contemplar las estrellas.

Lo conseguiría, aunque fuese pasando por encima del cadáver de su

hermana Quenthel.

CAPÍTULO 17



EL ORDEN DENTRO DEL CAOS

Las ocho matronas regentes de Menzoberranzan se reunieron alrededor de la mesa con forma de araña en la sala secreta del consejo. La Madre Matrona Quenthel y la Matrona Mez'Barris Armgo se sentaron en los extremos de las patas arácnidas más largas.

Entre ellas había un sitio vacío. Un asiento que siete de las matronas regentes esperaban ver pronto ocupado.

Pero la madre matrona tenía otros planes.

La reunión del consejo se había hecho esperar, su tardanza en ser convocado sorprendía a muchas de las matronas. La casi totalidad de la Casa Xorlarrin ya había abandonado la ciudad y a algunas matronas les pareció extraño ver a Zeerith Q'Xorlarrin sentada en el sitio de la Tercera Casa a la derecha de la Madre Matrona Quenthel. En la ciudad se rumoreaba que Zeerith ya había partido.

En cualquier caso, no tiene importancia, comentaron entre ellas. A buen

seguro que ese mismo día serían testigo de la renuncia formal de Zeerith al Consejo Rector y de la despedida oficial de Xorlarrin de la ciudad. El asentamiento establecido en la ciudad enana antaño conocida como Gauntlgrym marchaba a la perfección y varias de la Casa contaban con acuerdos comerciales con los Xorlarrin. De hecho, ya se habían recibido algunas partidas de armaduras y armas de excepcional calidad fabricadas en la forja primordial.

Tras cumplir con el largo rito de las oraciones a la Reina Araña, dirigido por la Suma Sacerdotisa Sos'Umptu Baenre, la Madre Matrona Quenthel llamó al orden.

Sos'Umptu no abandonó la estancia, como era habitual. Para sorpresa de casi todas las presentes, ocupó el asiento entre la madre matrona y la Matrona Mez'Barris. La matrona de la Casa Barrison Del'Armgo se removió en su silla, claramente irritada ante lo ocurrido. Dirigió una mirada enfurecida a la Suma Sacerdotisa Baenre y a la Madre Matrona Quenthel.

—Todas conocéis el motivo de esta reunión —comenzó la madre matrona—. La expedición de la Matrona Zeerith Q'Xorlarrin a las minas de los enanos ha sido exitosa y fructífera. Es la voluntad de Lloth que reconstruyamos lo que se perdió en las décadas del caos, tanto en la Guerra de la Reina Araña como en la devastación que supuso la Plaga de los Conjuros.

Hizo un gesto para ceder la palabra a Zeerith.

—La ciudad de Q'Xorlarrin está lista —comentó la anciana matrona, poniéndose de pie—. Todas las salas están bajo nuestro mando y la Forja mágica de los enanos funciona de nuevo. Sus llamas son el aliento de un primordial.

La declaración no era ninguna novedad para las matronas, aunque fue recibida con una salva de aplausos.

—Q'Xorlarrin no es un emplazamiento independiente —intervino la Madre Matrona Quenthel, lo que acabó con los aplausos y atrajo más de una mirada perpleja. Sin embargo, la Matrona Zeerith se mantuvo imperturbable. Las demás se dieron cuenta de que el tema ya se había tratado en privado hacía tiempo.

—Cuentas con tu propia ciudad, tal y como deseabas, Matrona Zeerith —

explicó la madre matrona—. Y tienes autonomía... hasta cierto punto.

La Madre Matrona Quenthel indicó a Zeerith que se volviese a sentar y continuó hablando.

—Q’Xorlarrin está hermanada con Menzoberranzan y pagará un tributo en armaduras, armas y maquinaria de guerra. La Matrona Zeerith tiene vía libre para regir sobre Q’Xorlarrin en el día a día. Pero quiero que tengas una cosa clara, mi antigua rival, mi antigua amiga, mi antigua enemiga: en caso de necesidad, Menzoberranzan llamará a tu puerta y nos entregará lo que te solicitemos. En caso de guerra, tus guerreros atenderán a nuestra llamada y marcharán bajo la bandera de Menzoberranzan y el mando de la guarnición de Baenre. Tus oraciones a *Lady Lloth* darán fe de tu compromiso. ¿Estamos de acuerdo?

La Matrona Zeerith afirmó con la cabeza.

—Mi familia se siente profundamente agradecida y acepta con humildad el enorme respeto y oportunidad que nos ofrece *Lady Lloth*. Q’Xorlarrin siempre estará al lado de Menzoberranzan, tanto en tiempos de paz como de guerra.

—Sois nuestros ojos en el Mundo Superior y los logros de tus herreros resonarán gloriosos en los túneles de la Infraoscuridad —intervino la Matrona Mez’Barris. Nadie en la sala dejó de advertir que sus palabras sólo buscaban robar parte del protagonismo acaparado por la Madre Matrona Quenthel. Era evidente que no se recabó el consentimiento ni la opinión de Mez’Barris en el desarrollo de los acontecimientos expuestos en el consejo.

—¿Has decidido partir hacia tu asentamiento? —preguntó la Madre Matrona Quenthel a la Matrona Zeerith.

—Sí. Abandonaré Menzoberranzan esta misma semana.

—¿Y qué será de tu asiento?

La Matrona Zeerith tomó aire, miró a la Matrona Vadalma Tlabbar de la Cuarta Casa, Faen Tlabbar, sentada a la izquierda de la Matrona Mez’Barris, y la rival más detestada por Zeerith. A continuación, se volvió a su derecha donde se sentaba la Matrona Miz’ri Mizzrym de la Quinta Casa, otra rival a la que odiaba. Zeerith se colocó detrás de su silla y la arrimó a la mesa para indicar que no tenía más que decir.

—Vete —ordenó la Madre Matrona Quenthel con frialdad—. Éste ya no

es tu sitio.

La Matrona Zeerith Q'Xorlarrin abandonó el Consejo Rector en silencio y sin despedirse.

Las matronas restantes aguardaron, expectantes, a que la Madre Matrona Quenthel se pronunciase y Quenthel comprendía muy bien su expectación. ¿Qué haría la Madre Matrona Quenthel? ¿Optaría por la promoción general, donde todas las Casas por debajo de la Tercera Casa subían un puesto? ¿O declararía la posición vacante y que las Casas presentasen su candidatura? En ese caso, habría guerra entre las aspirantes. ¿O existía una tercera opción? ¿Una combinación entre la promoción y el delicioso caos?

—Matrona Vadalma —llamó la Madre Matrona Quenthel a la mujer sentada a la derecha de Mez'Barris, y señaló la silla vacía.

Vadalma Tlabbar se puso de pie y fue hacia la silla por el camino más largo para no pasar detrás de sus superiores: Baenre y Armgo. Dirigió una mirada arrogante al resto de matronas, retiró la silla de Zeerith y ocupó la posición de Tercera Casa de Menzoberranzan.

—Matrona Miz'ri —llamó la Madre Matrona Quenthel y Miíri hizo el recorrido contrario al de Vadalma y ocupó el asiento y puesto que acababa de dejar ésta.

Las tres siguientes a las que nombró la Madre Matrona Quenthel siguieron el mismo procedimiento: cada una ascendió un puesto en la mesa del consejo. Las Casas que antes ocupaban las posiciones entre la cuarta y la octava, ahora ocupaban las que iban de la tercera a la séptima. Cuando el trasiego finalizó, quedó un asiento libre en diagonal frente a la madre matrona.

La Madre Matrona Quenthel guardó silencio durante un rato, permitiendo que las otras considerasen las posibilidades abiertas.

—¿Matrona Prae'anelle Duskryn? —sugirió al fin, la Matrona Mez'Barris, en referencia a la Matrona de la Casa Duskryn, que en esos momentos era la Novena Casa de Menzoberranzan.

—Si Duskryn es ascendida a la octava posición, ¿alguien cree que la conservará mucho tiempo? —preguntó la Madre Matrona Quenthel con una perversa carcajada. Las demás matronas se sumaron a la burla de Quenthel, porque sabían que sus palabras eran ciertas. La Casa Hunzrin era la

Undécima de Menzoberranzan, pero nadie ignoraba que Hunzrin podía derrotar a cualquiera de las Casas menores sin dificultad, y también a algunas de las Casas Regentes. Y con la fundación de la nueva ciudad de Q'Xorlarrin, el poder de la Casa Hunzrin aumentaba porque basaba su fuerza en el comercio. Contaba con una red comercial más allá de los límites de Menzoberranzan que se extendía como una telaraña por toda la Infraoscuridad e incluso alcanzaba la superficie. Todos llevaban años esperando que la Casa Hunzrin intentara acceder al Consejo Rector, y sólo las fuertes alianzas entre las ocho Casas Regentes habían mantenido la ambición de la Matrona Shakti Hunzrin a raya.

En la mesa del Consejo Rector era de sobra conocido que la Casa Duskryn no contaba con tales alianzas y sería presa fácil de la Casa Hunzrin, en el caso de que Duskryn accediera a un asiento en el Consejo Rector.

—Duskryn es la Novena Casa y la Matrona Prae'anelle está dispuesta a ocupar el asiento que le corresponde —insistió Mez'Barris.

La Madre Matrona Quenthel conocía muy bien los motivos de la insistencia de Mez'Barris. La Casa Duskiyn era una familia devota y bastante aislada, con pocos aliados que pudieran prestarle ayuda en un enfrentamiento contra la Casa Hunzrin. Además, la mejor aliada de la Casa Hunzrin dentro de la ciudad era la Casa Barrison Del'Armgo de la propia Mez'Barris. Shakti y Mez'Barris tenían algo en común: su profundo odio hacia la Casa Baenre. Si Duskryn recibía el título de Octava Casa, Mez'Barris obligaría a Shakti a abandonar su actitud conservadora y a atacar a la Casa Hunzrin para acabar accediendo al Consejo Rector.

—La Matrona Prae'anelle ocupará el asiento que le corresponde cuando haya una vacante —aclaró la madre matrona.

Mez'Barris estaba a punto de pedir explicaciones, y las demás matronas se removían inquietas ante la inesperada declaración de la madre matrona, cuando ésta se volvió a su izquierda e hizo un gesto de asentimiento. Sos'Umptu se levantó de su silla y rodeó la mesa, justo por detrás de la Matrona Mez'Barris, y ocupó el asiento de la Octava Casa.

—¿Es que la Casa Baenre va a ocupar dos asientos en el Consejo Rector? ¿Es ésa tu intención? —inquirió una asombrada Mez'Barris.

—No —respondió con sequedad la madre matrona—. Sos'Umptu ya no

forma parte de la Casa Baenre.

—¿Y a quién se ha unido? ¿O fundará su propia Casa? ¡Si es así, su posición debe ser muy inferior, como está establecido!

—La voluntad de *Lady Lloth* es que se restituya Daermon N'a'shezbaernon —declaró la madre matrona.

—Daermon... —se hizo eco Mez'Barris, a punto de atragantarse con el nombre.

—¡La maldecida Casa Do'Urden! —se mofó la Matrona Zhindia Melarn, la drow más joven del Consejo Rector y, de lejos, la más fanática y estricta en su devoción por Lloth—. ¡Apostasía!

—Ve y reza, Matrona —le respondió la madre matrona con tranquilidad—. Cuando acabes, elegirás tus palabras con más cautela.

—No existen precedentes para algo así —adujo Mez'Barris.

—Tampoco se han vivido antes tiempos como estos —arguyó la madre matrona—. Todas habéis oído los rumores sobre el viaje de Tsabrak Xorlarrin al este. Los rumores son ciertos: viaja con la bendición de Lloth y la diosa le ha conferido el poder para formular su gran conjuro: el Oscurecimiento. Haremos la guerra en el este, en la superficie, por deseo de la Reina Araña, y la guerra se declarará en nombre de la Casa Do'Urden.

Hizo una pausa para que las demás asimilaran sus palabras.

—Sos'Umptu, Señora de Sorcere, Suma Sacerdotisa del Atrio de la Diosa, renuncia a su posición como Suprema Sacerdotisa de la Casa Baenre para ocupar el puesto de Matrona de la Casa Do'Urden.

»Es un nombramiento temporal —manifestó la madre matrona—. En una Casa que se constituirá mediante la cooperación de las otras Casas regentes. Uno de sus apoyos será... —Calló unos instantes y gritó una orden hacia una puerta de la sala, que se abrió.

Un drow de mediana edad entró cojeando a la sala. Caminó con cautela hasta la silla que había dejado Sos'Umptu, y tomó asiento.

—¡Un varón aquí! —se escandalizó Zhindia Melarn y escupió al suelo.

—¿Estamos de acuerdo, Matrona Mez'Barris? —preguntó la madre matrona. La expresión perpleja de la Matrona de Barrison Del'Armgo le hizo sonreír.

—¿No reconoces a tu propio hijo?

—Tos'un —jadeó Mez'Barris y lanzó una mirada enfurecida a la Madre Matrona Quenthel.

Quenthel sostuvo la mirada y siguió sonriendo con tanta malevolencia, que Mez'Barris no dejó de advertir la amenaza implícita. Hay más de lo que crees, le dijo Quenthel con esa sonrisa; algo que podría dejar en muy mal lugar a la Segunda Matrona de Menzoberranzan y su familia.

—¿Estamos de acuerdo, Matrona Mez'Barris? —repitió la madre matrona.

—Rezaré —fue la escueta respuesta de la aludida.

—Hazlo. Rezad todas vosotras. Aceptaré vuestros elogios cuando *Lady Lloth* os confirme que me limito a cumplir su voluntad.

Dio una fuerte palmada y, sin más, puso fin a la reunión del Consejo Rector.

Las seis Matronas no Baenre abandonaron la sala, susurrando entre ellas sobre el pasmoso giro de acontecimientos. Quenthel advirtió que Zhindia Melarn se mantuvo alejada de Mez'Barris, pero sólo hasta la puerta. Las dos se reunirían de inmediato para hablar sobre lo que acababa de suceder. Ahora estaban al tanto de por qué Bregan D'aerthe vigilaba el interior de la antigua Casa Do'Urden. Era posible que presentaran una queja, pero poco más. La inminencia del Oscurecimiento, y la posterior guerra, aplazaba cualquier movimiento por su parte. Además, la Matrona Mez'Barris tenía que evaluar las consecuencias del inesperado retorno de Tos'un Armgo, su hijo. La Casa Barrison Del'Armgo no andaba sobrada de aliados y, si la deshonra caía sobre ella, el resto de la ciudad la tomaría al asalto.



—¿Salió todo conforme a tus planes? —preguntó Gromph a la madre matrona cuando ella acudió a sus aposentos en la Casa Baenre.

—Naturalmente.

—Me habría encantado ver la cara de la Matrona Mez'Barris ante la aparición de su hijo perdido.

—¿Has vuelto a Q'Xorlarrin?

—Sí —respondió Gromph, aunque no ofreció más detalles, en especial,

las asombrosas revelaciones que le había sonsacado a la elfa de la superficie, Dahlia.

—¿Volvió Tiago contigo?

—No, pero lo hará en breve. Y con Saribel, que se convertirá en su esposa.

—Bien, tiene mucho que hacer.

—En su puesto de Maestro de Armas de la Casa Do'Urden, sin duda — señaló Gromph. La madre matrona lo observó con desconfianza. No había compartido esa decisión con el archimago.

—Es una conclusión lógica —aclaró Gromph—. Aumon, tu hijo, reemplazará a Andzrel en la jerarquía de la Casa Baenre, y dudo que hubieras confiado a Tiago las fabulosas y antiguas armas forjadas por Gol'fanin si su destino fuera ser capitán de la guardia, o algún puesto irrelevante por el estilo.

—Es un buen razonamiento —concedió la madre matrona, aunque su expresión era suspicaz.

—¿Y quién será el mago de la Casa Do'Urden? —preguntó Gromph con inocencia.

—Dímelo tú.

—No será Gromph, ¿verdad? Tengo demasiadas responsabilidades.

La Madre Matrona Quenthel lo observó sin pestañear.

—Tsabrak Xorlarrin. —El tono del archimago era de resignación ante lo evidente.

—Es la Bendición de Lloth.

—Diste a entender que sería el archimago de Q'Xorlarrin.

—Una pequeña argucia. No permitiré que la Matrona Zeerith albergue esperanzas de alcanzar la independencia total. —La madre matrona escudriñó durante unos segundos al archimago—. ¿Acaso te preocupa que Tsabrak vuelva a Menzoberranzan justo después de alcanzar la gloria a ojos de la Reina Araña?

—Lloth es una araña. Sus ojos pueden apreciar la gloria en muchos a la vez.

Gromph no supo con certeza si la ironía le había hecho gracia, o no, a su hermana.

—Ya te hablé sobre mis temores con respecto a Tsabrak. —Gromph se puso serio—. Y mis temores son... inexistentes.

—Ya veremos —comentó la madre matrona, mientras se levantaba para irse—. Ya veremos.

El semblante de Gromph era de preocupación, hasta que cerró con magia la puerta tras su hermana. No le importaba que creyese que tenía ventaja sobre él. Se lo podía permitir. La madre matrona aún ignoraba que Methil El-Viddenvelp no se limitaba a compartir recuerdos con ella, también estaba al tanto de sus intenciones y éstas las compartía con Gromph. En resumen: el anciano astuto Gromph se valía del azotamientos del mismo modo que lo hizo Yvonnell para ganar ventaja en la sala del Consejo Rector.

Desde su interacción con el ilícido, Quenthel era bastante más sagaz y su conocimiento de Lloth mucho más amplio; pero, por el momento, no llegaba a la altura de Yvonnell. Aún no. Y tras presenciar la facilidad con la que la madre matrona sometió y manipuló a Minolin Fey y Gromph en la Casa Fey-Branche durante la Fiesta de la Fundación, Gromph se alegraba de que fuera así.

CAPÍTULO 18



UN ATISBO DE VENGANZA

Preso en su jaula colgante, Artemis Entreri se sentía confuso. Algo le había sucedido a Dahlia, algo horrible relacionado con el execrable azotamentes.

Ya no lloraba por Efron. No estaba furiosa, ni dominada por la ansiedad o la frustración. No hablaba. Ni siquiera respondía a las preguntas de Entreri. Tampoco lo miraba. Sus ojos se perdían en el vacío.

Se limitaba a estar sentada, fuera de la jaula, sin vigilancia. Destrozada. Alrededor del tobillo llevaba un grillete encadenado a una bola de metal, aunque parecía una medida innecesaria.

—¡Dahlia! —llamó de nuevo, intentando no llamar la atención. No le apetecía recibir una paliza de los elfos oscuros que trabajaban en la Forja. Tampoco es que necesitaran un pretexto para darle tormento; muchos se tomaban un descanso de su trabajo simplemente para agredirlo con un cuchillo, o un atizador al rojo, o le arrojaban cenizas calientes a la cara para

ver cómo intentaba apartarse.

La mujer no dio señales de haber oído a Entreri, o tal vez lo ignoraba.

Estaba rota. Quizás sin remisión. Además, aunque se negase a reconocerlo, el lúgubre destino que parecía cernirse sobre Dahlia lo corroía por dentro. También le dolía en el corazón, más de lo esperado.

Su tren de pensamientos lo transportó a un recuerdo que intentó bloquear sin éxito. En ese recuerdo aparecía Calihye y se la imaginó ocupando el lugar de Dahlia. A ella también la apresaron los elfos oscuros, los de la banda de Bregan D'aerthe de Jarlaxle.

Se la arrebataron.

¿Había amado a Calihye? No lo sabía con certeza y, para ser alguien que había negado durante casi toda su vida la existencia del amor, era un dilema que lo atormentaba con demasiada frecuencia. Tal vez la amó. Tal vez no. Pero la relación que mantuvieron fue lo más cerca del amor que estuvo jamás.

¿Hasta ahora? ¿Hasta su relación con Dahlia?

Entreri la contempló desde su encierro en la jaula.

No aguantaba más.

Con mucha calma y cautela, Entreri movió los hombros, retorciendo, girando y flexionando los poderosos músculos laterales hasta desplazar su omóplato izquierdo hacia abajo, con lo que acertó el brazo del mismo lado. Se siguió retorciendo y contorsionando hasta que logró situar la mano izquierda ante el rostro. La uña de su pulgar era excepcionalmente larga. Y lo era por un buen motivo. El movimiento final, que casi dislocó el brazo por el hombro, le hizo apretar la mandíbula a causa del dolor. Pero consiguió sacar el brazo por las rejas y llevarse la uña a la boca.

Chupó el pulgar durante un rato, ablandando la uña con la saliva. A continuación, la mordió arrancando una tira larga de la parte superior de la uña. El sonido de alguien que se acercaba, lo obligó a meter el brazo de nuevo antes de poder coger la uña, por lo que la escondió en su boca procurando dejar la lengua libre por si tenía que hablar.

La Suma Sacerdotisa Berellip llegó flotando sobre un reluciente disco mágico desde el túnel que conducía al foso primordial. Entreri pensó que se avecinaba otra sesión de tortura. Sin embargo, desechó sus temores al comprobar que tras la sacerdotisa desfilaban otros destacados drow. Entre

ellos, Tiago Baenre y la segunda sacerdotisa Xorlarrin en importancia. Les seguían de cerca el mago y el maestro de armas de la Casa. La sacerdotisa iba sobre un disco flotante similar al de Berellip y todos los varones sobre lagartos de combate.

Y aún más drow desfilaron tras los primeros, todos ataviados para el combate. En la retaguardia marchaba un contingente de drañas.

Entreri dedujo que venían desde la sala que, según los rumores, se había convertido en la capilla del nuevo asentamiento drow. En ese caso, contaban con la bendición de Lloth y se preparaban para la guerra.

Entreri adivinó que partían de Gauntlgrym una vez más. Tras su incursión en Puerto Llast, iban a otros lugares para conseguir más prisioneros, más esclavos, provocar más muertes y derramar más sangre. Era lo que hacían los drow.

Se acercaron a su jaula y a Dahlia, y Berellip levantó la mano para detener a la comitiva. Acercó su disco hacia la mujer elfa.

—*Darthiir* —siseó con desprecio—. Te arrancaría los brazos y las piernas, si pudiera. Y te mantendría con vida para seguir atormentándote. Te daría esperanzas para luego arrojarte a Yerrininae. ¡Iba a disfrutar contemplando las perversidades que te haría por matar a su amada Flavvar!

—Sacerdotisa —se atrevió a intervenir Jearth, y Berellip lo miró con irritación. Pero no tardó en cambiar el foco de su atención. Entreri se dio cuenta de que el objeto de su rabia era el varón sentado al lado de su hermana: el guerrero llamado Tiago Baenre.

La arrogancia de Berellip se evaporó en ese intercambio de miradas con el noble de la Casa Baenre. Entreri comprendió que el archimago había ordenado que nadie debía hacerle daño a Dahlia. Entreri sabía, de sus tiempos en Menzoberranzan, que muy pocas osaban contrariar a Gromph Baenre. El mismo Jarlaxle respetaba y mucho al letal mago. A pesar de lo ajustado de su encierro, la perplejidad hizo que Entreri inclinara la cabeza a un lado. ¿El archimago y la Casa Baenre protegían a Dahlia?

El segundo disco se acercó a él.

—Debes ordenar a Yerrininae que nos acompañe —le dijo la joven sacerdotisa Xarlorrin a Berellip.

—Está dominado por la pena. Ignoraba que las drañas poseyeran tales

emociones.

—Odia a la *darthiir* por encima de todo.

—No me desobedecerá —le aseguró Berellip—. Marchad ahora en busca de la gloria para Q'Xorlarrin. Traedme la cabeza de Drizzt Do'Urden.

¿Él otra vez?

Tras la sorpresa inicial, Entreri se convenció de que nada de eso era casual. No fue la mala suerte lo que los llevó a él y a sus amigos a Puerto Llast cuando se produjo el ataque drow. ¡No! Los drow atacaron Puerto Llast porque *él y sus amigos estaban allí*. Seguían obsesionados con Drizzt tras todos estos años. ¿Era ése el motivo para mantener a Dahlia con vida? ¿Un cebo para atraer a Drizzt Do'Urden?

La idea casi hizo reír a Entreri cuando recordó la violencia del último encuentro entre Drizzt y Dahlia.

Casi le hizo reír, pero no lo hizo. En su situación no tenía cabida el humor.

Por debajo de él, Berellip envió a su hermana al lado de Tiago y ordenó que se reanudase la marcha. El contingente armado abandonó la Forja rápida y ordenadamente.

Entreri se quedó inmóvil, con el semblante inexpresivo, mientras observaba de soslayo a Berellip y Dahlia. Quería ofrecer la imagen de alguien encerrado en sí mismo a causa de su dolor y penalidades. Y lo hizo con éxito, cualquiera que se molestara en mirar al prisionero, vería a alguien dominado por el abatimiento y la desesperanza.

Pero no lo estaba. De hecho, hacía planes. Casi la mitad de la guarnición Xorlarrin había abandonado la ciudad y, con ella, todos los nobles, excepto Berellip, además de un buen contingente de esclavos goblinoides y la mayoría de las monstruosas drañas.

Había esperanza.



En la Forja reinaba el silencio, sólo interrumpido por el ocasional repique del martillo del solitario herrero drow aún trabajando, y los bufidos y

ronquidos de los esclavos dormidos.

Dahlia también dormía, sobre el suelo de piedra frente a la jaula de Entreri.

El asesino se concentró en ella. La contempló fijamente, pensando en lo que los malditos elfos oscuros le habían hecho y, también, en lo que le harían en el futuro.

Concentrado en esa idea, la mano comenzó a manipular la cerradura de la jaula con la uña arrancada. Entreri se contorsionó lo bastante para llevarse un dedo al oído, mientras apoyaba el otro sobre el barrote en el que estaba la cerradura.

Escuchó hasta percibir la suave vibración producida por el clic del primer seguro.

Estaba centrado en el sonido, aislado del resto. Con una concentración total, el experto asesino enfocó todos sus sentidos en la tarea, tanteando y explorando el mecanismo, atendiendo y entendiendo los sonidos que producía.

El segundo fiador hizo clic.

Entreri cayó en trance, bloqueó cualquier interferencia. Su concentración era perfecta.

Clic, hizo el tercero y, a continuación, el cuarto.

El último clic vino acompañado de otro sonido casi inesperado: el de la puerta abriéndose una rendija. No había cerradura que lo impidiese y el peso de Entreri la desplazó lo bastante para activar un glifo de rayo que restalló a su alrededor e hizo encogerse de dolor a su ocupante a la vez que alertaba a los ocupantes de la estancia.

Dejó caer el brazo y se quedó inmóvil, fingiendo estar inconsciente. Aun así, el herrero se acercó con el atizador al rojo en la mano. El drow dio un grito y otros dos elfos oscuros se unieron al herrero.

Fueron hacia la jaula de Entreri, mientras escudriñaban la estancia.

La puerta de la jaula se movió un poco y otra descarga agitó al asesino. Gimió y su cabeza cayó a un lado.

Entendía la lengua drow lo bastante para entender la conversación de sus tres captores; hizo un esfuerzo por no sonreír.

—¡Su peso ha aflojado la puerta lo bastante para activar las trampas de la

sacerdotisa Berellip!

Entreri desplazó su cuerpo lo justo para recibir otra descarga.

Gimió.

Los elfos oscuros rieron.

Los dos guardias seguían riendo cuando volvieron a sus puestos. El herrero seguía riendo cuando levantó su martillo.

Entreri permitió que la jaula le diera varias descargas. Unas más fuertes y otras más leves, en intervalos variables y de duración también variable, a veces con consecuencias muy dolorosas.

El herrero dejó de mirar.

La última descarga resonó durante un rato largo. Luego sobrevino el silencio cuando Entreri saltó al suelo y cerró la puerta.

Dahlia yacía ante él. Sintió unos enormes deseos de abrazarla, pero no lo hizo. Antes se deslizó entre los goblins que dormían y se apoderó de una pala larga.

Se desplazó con la ligereza del aire. De forja en forja. De sombra en sombra. Entre los montones de mineral apilado. Nadie tiene el oído más fino que un drow, pero nadie se mueve con mayor sigilo que Artemis Entreri.

Se acercó al herrero drow por detrás y apoyó la pala contra un banco metálico de trabajo. A continuación, se colocó al lado de su víctima, agarró el atizador al rojo y se lo clavó en el vientre. El aterrado herrero echó las caderas hacia atrás y Entreri aprovechó su movimiento instintivo para agarrarlo del pelo y empujarle la cabeza hacia delante. El herrero, desconcertado, no ofreció casi resistencia y Entreri le estampó la cara contra el banco de trabajo metálico que tenía delante. Luego tiró de él hacia atrás y volvió a estrellar el rostro, ya ensangrentado, del drow. Sin soltar a su víctima, el asesino dio una fuerte patada al mango del palo, que se partió en dos, y antes de que cayera al suelo, lo agarró con su mano libre. El herrero intentó dar la alarma, pero Entreri empleó el extremo afilado de su arma improvisada para empalar al drow a través de la mandíbula. El amago de alarma se ahogó en un gorjeo de sangre.

Un tercer impacto contra el banco metálico acabó con el herrero en el suelo, apenas consciente. Sin soltarle del pelo, el asesino soltó su improvisada lanza, y agarró con esa mano al drow por la entrepierna. Con la

fuerza propia de un guerrero que ha ejercitado sus músculos durante décadas de combate, Entreri alzó en vilo a su víctima y la arrojó al interior del horno, alimentando la forja con carne drow.

El fuego primordial devoró al desgraciado en un instante. La carne se fundió y los huesos se carbonizaron casi antes de que tuviera tiempo de gritar a causa del dolor. Pero sí que hizo algo de ruido, lo bastante como para que Entreri fuera consciente de que tenía que moverse con rapidez. Volvió a juntar los dos pedazos del mango de la pala de manera que nadie advirtiera a primera vista que estaba partido. Luego cogió un clavo alargado del banco de trabajo, sería una ganzúa más eficaz que su uña. A continuación, esparció ceniza en la base de la forja y se deslizó entre las sombras. Al pasar entre los goblins dormidos, aprovechó para colocar la pala en su sitio.

Volvió a la jaula, encajó la descarga del glifo, y una vez dentro, cerró la puerta y con la nueva ganzúa, accionó uno de los fiadores antes de esconderla dentro de la boca. Todo quedó como antes.

El asesino apoyó el rostro sobre los barrotes y pegó un grito breve y agudo; lo suficiente para despertar a los goblins y alertar a los guardias en el exterior. Luego se relajó en el interior de su encierro y en apariencia estaba tan muerto como el monje en la jaula contigua.

Un instante más tarde, Entreri vio a uno de los goblins ponerse en pie y mirar a su alrededor con expresión confundida. La criatura pegó una patada a un compañero que dormía cerca, acción que repitieron los que iban despertando, hasta que hubo un grupo de goblins que se rascaban la cabeza, perplejos, y miraban hacia la forja donde había estado trabajando el drow.

Se acercaron al lugar, dejando las huellas de sus pies en las cenizas que Entreri esparció por el suelo, y examinaron el lugar hasta que uno reparó en los restos carbonizados en el interior del horno. Fue como si recibieran una descarga, se empujaron unos a otros en su afán de alejarse de la escena del crimen.

Corrieron a por sus herramientas, para emplearlas como armas contra el intruso que había asesinado al herrero drow.

Los guardias acudieron a investigar el origen del revuelo, y cuando los goblins les mostraron los restos carbonizados, llamaron a más guardias.

Entreri disfrutó del espectáculo a través de un ojo entreabierto. Los drow

interrogaban a los goblins y sólo hubo un momento de tensión para el asesino, y fue cuando uno de los goblins señaló a Dahlia como culpable del crimen. Sin embargo, coincidió que uno de los repelentes goblins cogió la pala empleada por Entreri. Había reparado en las manchas del mango y, al coger la herramienta para examinarla más de cerca, ésta se partió en dos revelando la lanza improvisada. De pronto, el goblin se encontró con el arma del crimen en la mano.

Y alrededor de la forja había huellas de goblin.

Los goblins seguían señalando a Dahlia, que permanecía ajena a lo que ocurría a su alrededor, como principal sospechosa. Los elfos oscuros ignoraron las acusaciones de los goblins. En lugar de eso, los apalearon e hirieron con sus lanzas. Después, los arrojaron al interior del horno uno tras otro.

Entreri procuró no sonreír mientras contemplaba la masacre. Estaba satisfecho. La noche había sido fructífera.



—¡Cógela y huye!

El grito de drow alertó a Entreri. Su mente fue un torbellino cuando se dio cuenta de que hablaban de Dahlia. Dos drow cerca de ella, un soldado y una sacerdotisa, corrieron a por ella. Entreri preparó la ganzúa por si la necesitaba. Había tensión y nerviosismo en el ambiente; algo ocurría.

¿Y si aprovechaba la conmoción para abrir la jaula y huir?

Miró a Dahlia y reprimió un gemido. Seguía en trance, ajena al caos a su alrededor, sentada en el suelo y con la mirada perdida. No iba a huir con él voluntariamente y si tenía que cargar con ella, los drow los capturarían en un abrir y cerrar de ojos.

Observó a los elfos oscuros que se acercaban y decidió que lo iba a intentar. Era posible que no pudiera escapar, pero antes de caer, arrastraría a unos cuantos drow a la tumba con él.

Y entonces, para su total desconcierto, apareció el origen del revuelo.

Una enorme y enfurecida draña.

—¡Se supone que estás del lado de la sacerdotisa Berellip! —chilló un

drow.

—¡Silencio! —bramó la draña. Entreri estaba seguro de que era la draña macho llamada Yerrininae—. ¿Dónde está la basura *darthiir*?

—¡No te incumbe! —afirmó la sacerdotisa, y se colocó delante de Dahlia—. ¡Es la voluntad de la sacerdotisa Berellip!

La draña reparó en la presencia de Dahlia, y se aproximó. Sus ocho patas arácnidas arañaban el suelo y una gigantesca maza se balanceaba en el extremo de un brazo enorme y musculado.

Entreri reconoció la maza: *Rompecráneos*, el arma de Ambagrís. Sintió una punzada de dolor ante la pérdida de la enana. Pero fue sólo un instante. Al siguiente, estaba urdiendo un plan. Saldría de la jaula y correría a la forja más cercana para procurarse un arma, entonces...

—¡Yerrininae! —Entreri reconoció la voz.

Y también la draña. El coloso se detuvo y dio la vuelta para encarar a la dueña de la voz: la sacerdotisa Berellip. La drow corrió para interponerse entre la draña y Dahlia.

—La *darthiir* vive por expreso deseo del Archimago Gromph.

Yerrininae gruñó a modo de respuesta.

—Sabes muy bien lo que te hará —le avisó Berellip. Al ver que la draña insistía en su postura amenazante, añadió—: ¿Olvidas quién lo acompaña?

A Entreri le impresionó que la mera mención del azotamientos bastase para hacer retroceder a una criatura tan imponente como la draña. Yerrininae retrocedió con la tez lívida.

—¡No me olvidaré de ti, asesina! —rugió de pronto la draña hacia Dahlia. Enarboló la maza y cuando Berellip le chilló que se detuviera, Yerrininae atacó.

Pero no a Dahlia.

Rompecráneos golpeó con violencia la jaula de Entreri, que comenzó a girar sin control. Antes de que Entreri se recobrar del doloroso impacto, la jaula encajó un segundo mazazo.

Berellip lo animaba, junto a los otros drow y goblins presentes en la sala.

—¡Sacad a éste de la jaula, quiero devorar su corazón palpitante y que la *darthiir* lo contemple con sus propios ojos! —suplicó la draña.

—No lo mates —intervino Berellip—. Aún no.

—¡Me conformaré con arrancarle los brazos y devorarlos!

Berellip empezó a reírse y Entreri se convenció de que había llegado su hora. Se concentró en cómo causar el máximo daño posible antes de caer abatido.

—Quiero que conserve los brazos —repuso Berellip—. Si te conformas con una pierna...

Y Dahlia comenzó a reírse.

Entreri la miró incrédulo, mientras la jaula seguía girando, y no era el único.

—Sí, una pierna —dijo Dahlia, en tono desmayado—. ¡Igual que un pollo asado!

Cuando la jaula se estabilizó de nuevo, Entreri pudo contemplar a Dahlia y junto a ella a Yerrinae, estupefacto e inmóvil, aunque con la maza lista como si fuera a golpear la jaula otra vez.

—Vaya, qué interesante —musitó Berellip.

—Te prometo que vengaré a Flavvar —aseguró la draña, con el rostro enrabiado cerca del de Dahlia. La mujer le devolvió la mirada de alguien que no sabe de qué le están hablando.

Berellip hizo un gesto a la sacerdotisa y al primer guardia drow en llegar a la escena.

—Cogedla —ordenó. Y añadió algo con el lenguaje de signos que Entreri no pudo distinguir. Con toda probabilidad, el lugar al que quería que llevaran a Dahlia.

El asesino consiguió cruzar su mirada con la de Dahlia, pero no supo discernir si la expresión de ella era de compasión, rechazo o total indiferencia.

Los elfos oscuros se la llevaron; el varón cargaba con la bola de metal, mientras la hembra sostenía a una tambaleante Dahlia. Berellip ordenó al resto que volviera a sus quehaceres.

—Si de mí dependiera... —se lamentó Berellip, dirigiéndose a Yerrinae.

La draña asintió y volvió a centrar su mirada colérica en Entreri.

—Una más —sugirió Berellip.

La draña agarró *Rompecráneos* con las dos manos y soltó un golpe

demoledor que hizo vibrar la jaula y con ella, los huesos de su ocupante. En el pasado, Entreri encajó el mazazo de un gigante, casi de lleno, pero el de la draña superó con creces esa dolorosa experiencia.

Cuando la jaula recuperó la quietud, Berellip y Yerrinae se habían marchado hacía ya tiempo.

El problema era que Entreri no se recuperó.

Le dolía el costado y le ardían las caderas; rogó para no haber sufrido ninguna herida seria.

En breve, tenía que salir de la jaula.

CAPÍTULO 19



MEDIO MONSTRUO

—¡Demasiado! —lamentó Regis. Con el revuelo, había vertido todo el contenido del vial sobre la cabeza de mithril de *Aegis-fang*.

—¿Demasiado? —repitió Wulfgar, cuando la puerta al otro de la estancia se abrió dando paso a una horda de goblinoides.

—¡Lánzalo! —chilló el halfling, aunque el bárbaro ya se preparaba para hacerlo.

—¡Tempus! —bramó Wulfgar, y lanzó el martillo de guerra hacia el osgo que asomó por la puerta abierta.

El martillo se estrelló con la potencia de un sortilegio de Elminster y el aceite de impacto del halfling estalló en una enorme y contundente bola de fuego. El osgo salió despedido, junto a los goblinoides que se amontaban tras él. La onda expansiva arrancó la puerta y voló al otro lado de la estancia envuelta en llamas.

El muro que enmarcaba la puerta se desplomó y grandes trozos de piedra

cayeron al suelo. El suelo crujió. El techo también.

—¡Fuera! —gritó Regis y empujó a Wulfgar hacia la puerta por la que habían entrado en el lado opuesto de la sala.

—¡Mi martillo! —chilló Wulfgar y como si respondiera a la llamada del bárbaro, *Aegis-fang* reapareció en su mano, intacto, a pesar de la explosión.

Corrieron hacia el exterior, dejando atrás el cuarto, que se derrumbó con un temblor atronador y una nube de polvo y piedras que voló a su alrededor...

—¿Qué has hecho? —preguntó Wulfgar, claramente impresionado.

—Quiero fabricar flechas de ballesta como las que usaba Cadderly —repuso Regis—. ¿Te acuerdas? Estallaban al impactar con...

Wulfgar suspiró porque otra puerta del largo corredor se acababa de abrir dando paso a más goblinoides. Los dos se enfrentaron a la carga de las criaturas. Wulfgar algo más adelantado, barría las filas del enemigo con *Aegis-fang*, mientras Regis, más atrasado, aprovechaba el desconcierto provocado por su compañero para emplear su florete con efectos letales.

Cayeron tres; luego cinco. Cuando un hobgoblin en la tercera fila comenzó a dar órdenes al resto, Regis empleó su magia para aparecer a su lado y hacerle callar. A Wulfgar no le pasó inadvertida la maniobra de su amigo y en cuanto el halfling clavó su florete en la nuca del hobgoblin hasta alcanzar el cráneo, lo agarró por el hombro y sacó de entre las filas enemigas. De todas formas, la maniobra del bárbaro tampoco fue necesaria; en cuanto vieron caer a su líder, los goblins se dispersaron, atropellándose entre ellos en su intento de huir del dúo letal. Algunos huyeron por la puerta por la que habían llegado, otros escaparon por el corredor, Pero se toparon con Drizzt y Bruenor que aparecieron desde la izquierda donde el corredor se bifurcaba.

Atrapados entre dos frentes, los goblins se arremolinaron ante la puerta, su única vía de escape.

Una bola de fuego apareció en el aire, giró sobre sí misma y se abalanzó sobre los goblins abrasando a los que encontraba en su camino.

Tras las llamas, embistieron Wulfgar y Regis desde el sur y Bruenor, Drizzt y Catti-brie hicieron lo propio desde el norte. El cepo se cerró sobre los goblins, que morían.

—¿Qué fue esa explosión? —preguntó Drizzt, cuando se unió al resto.

Wulfgar señaló hacia Regis. El halfling se encogió de hombros antes de contestar.

—Aceite de impacto. Una excelente remesa.

—¡Hasta los cimientos se han movido! —exclamó Bruenor en tono serio, aunque no consiguió ocultar una sonrisa—. ¿Quieres anunciar nuestra llegada?

Guenhwyvar rugió desde algún lugar a sus espaldas.

Drizzt indicó a Wulfgar y Regis que fueran tras los goblins que huían por la puerta, y luego se apresuró con los otros dos hacia el final del corredor donde giraron hacia la derecha.

—En una ocasión me faltó potencia, y ahora me temo que usé demasiada —se lamentó Regis.

—¿Demasiada? —se rio Wulfgar—. Nada de eso, querido amigo. ¡Nunca es demasiada!

Los dos compañeros siguieron hacia delante, sembrando el caos.



—¿Seguro que los pillamos? —preguntó Bruenor. Alzó el hacha, agachó el hombro y se dispuso a arremeter contra la puerta que venía a continuación.

—Los dos caminos discurren en paralelo y acaban en el mismo pasillo —aseguró Drizzt, mientras tensaba el legendario arco *Taulmaril*.

—¡Ahora, niña! —bramó Bruenor. No bien lo dijo, cuando un rayo crepitó a su lado antes de hundirse en la vieja madera ante ellos. Le siguió una flecha rayo de Drizzt que siguió al rayo de Catti-brie.

Bruenor embistió tras la estela de los rayos y, entre el hacha y su propio cuerpo, la madera se astilló y el enano irrumpió en el interior del cuarto. Su llegada alertó a dos hobgoblins que se incorporaron a toda prisa. *Guenhwyvar* se adelantó al resto con un poderoso salto, aterrizó y volvió a impulsarse chocando contra el rostro de uno de los hobgoblins al que envió por los aires.

El otro hobgoblin cometió el error de contemplar el vuelo de su compañero. Cuando quiso darse cuenta, otra figura saltaba por encima del enano y apenas tuvo tiempo de apreciar el aterrizaje del drow y sus cimitarras en cruz. Cruz que las hojas afiladas trazaron sobre el rostro del hobgoblin.

—¡Reclamo parte del mérito de esa muerte! —rugió Bruenor. Dejó atrás a Drizzt y atravesó el costado del hobgoblin con su hacha. No se detuvo y siguió hasta la puerta al otro lado del cuarto, que abrió de una patada. Se encontró con un pasillo flanqueado a la derecha por un buen número de puertas.

—¡Tiene mala pinta! —repuso Bruenor. Catti-brie salió tras él y después de una rápida inspección, comenzó a formular un conjuro. El enano se hizo a un lado.

Un muro de fuego recorrió el pasillo. Las llamas crepitaron y rugieron hacia las puertas en el flanco derecho.

—Caminad por la izquierda —dijo Catti-brie.

Bruenor dio unos pasos vacilantes. A pesar de que la acción del fuego se inclinaba hacia la derecha, el calor era notable.

—Me gustas más con el condenado arco —murmuró para sí, mientras se apresuraba arrimado a la pared.

El grupo recorrió el pasillo. Una de las puertas se abrió y dio paso a un goblin, que pegó un grito y un salto hacia atrás ante el muro letal de Catti-brie.

Alcanzaron la bifurcación al final del pasillo, donde se detuvieron. Catti-brie retiró el muro de fuego y varios goblins se precipitaron por las puertas. Muchos tomaron el camino por el que habían llegado los compañeros en su intento de huida. Drizzt disparó algunas flechas y *Guenhwyvar* lanzó un rugido. Los goblins comenzaron a caer. Las flechas de *Taulmaril* los atravesaban de dos en dos, e incluso de tres en tres. Algunos atacaron a Bruenor y *Guenhwyvar*, pero la mayoría huyó hacia los cuartos de los que habían salido. Un goblin estuvo a punto de herir con su lanza a Bruenor, pero Drizzt lo aniquiló de un certero disparo.



Aegis-fang giró en el aire, impactó en el escudo del osgo, lo atravesó y dejó un cadáver en el suelo.

—Parece que hay pelea en el otro lado —le dijo Regis al bárbaro.

Wulfgar asintió. Él también oía el tumulto causado por los rayos, los rugidos de *Guenhwyvar* y el crepitar de los fuegos mágicos.

Drizzt había previsto que en su camino iban a toparse con más fuerzas enemigas y por eso, se había llevado al grueso de sus fuerzas. Regis y Wulfgar apenas se encontraron con algún goblinoide que otro, y el afán de la mayoría era huir antes que presentar batalla.

Aegis-fang retornó a manos de Wulfgar y los dos compañeros reanudaron la marcha tras esquivar el cadáver del osgo. Pasaron por una arcada que desembocó en un amplio corredor. Cogieron el camino de la derecha que los llevaba hacia sus amigos. Entonces, un panel oculto en la pared a su derecha se abrió y del interior emergió un grupo de hobgoblins.

Aegis-fang surcó de inmediato el aire y desató el caos entre los recién llegados.

—Deja que se acerquen —le pidió Regis. Wulfgar vio que el halfling apuntaba con su ballesta.

Los hobgoblins se reagruparon para cargar; el más cercano recibió un flechazo en pleno rostro. Regis dejó caer la ballesta y cogió una jarra de cerámica de su morral.

—Deja que se acerquen —insistió. Cuando ya los tenía a poca distancia, lanzó la jarra que reventó en el suelo delante de los monstruos. Esquirlas de cerámica junto al líquido del interior, se extendieron por el suelo y los pies de los hobgoblins.

Y el efecto del líquido sobre el suelo fue el mismo que cuando arrojas agua sobre las rocas en una noche invernal del Valle del Viento Helado: los hobgoblins perdieron el equilibrio, chocaron entre ellos y se enredaron como algas en una mar picada, hasta acabar indefensos en el suelo.

Wulfgar se acercó a la montonera de brazos y piernas y comenzó a golpear con *Aegis-fang*. El martillo de guerra aplastó escudos, armaduras y huesos.

Regis corrió hacia delante, usó su magia y dio un paso de distorsión al otro lado del grupo de hobgoblins, donde empleó su florete a discreción. La más desafortunada de las criaturas recibió una docena de estocadas que la hicieron caer en un charco de sangre.

El resto de los hobgoblins emprendieron la huida y Regis fue tras ellos.

Apreció la llegada de sus amigos por el revuelo que se produjo en el grupo que huía, y más aún, cuando uno de los monstruos salió por los aires y se incrustó contra la pared; una segunda criatura salió despedida e impactó contra sus compañeros antes de caer casi a los pies de Regis, donde murió entre estertores.

Tras comprobar que Wulfgar tenía bajo control a los hobgoblins víctimas del líquido deslizante, Regis siguió hacia delante. No había dado dos pasos, cuando distinguió al enano que aniquilaba a los hobgoblins.

—¡Bruenor! —llamó. Enseguida se dio cuenta de que no era su amigo. Era Thibbledorf Pwent.



No cabía duda de que el dedo de Bruenor estaba roto, se torcía de una manera inverosímil y poco natural.

—Aprieta los dientes —ordenó Catti-brie y cuando el enano lo hizo, le colocó el dedo en su sitio y acto seguido, formuló un conjuro menor de sanación. La bruma azul de su magia le brotó de la manga y envolvió la mano áspera del enano.

—Casi he agotado mi magia hoy; tanto la arcana como la divina.

—Bah, no pasa nada. Nos apañamos sin ella en nuestras primeras vidas y podemos volver a hacerlo —aseguró Bruenor.

Catti-brie se limitó a tocar el punto en la espalda del enano donde le había curado la herida que el osgo le había hecho con su lanza. Bruenor se puso tenso, gimió y acabó apartándose. Su expresión le dijo a Catti-brie más que sus palabras de antes.

—Dale el arco, elfo —propuso Bruenor.

Drizzt asintió y le tendió *Taulmaril*, pero la mujer no quiso aceptarlo.

—No creo que sepa cómo empuñarlo. No he disparado una sola flecha en esta vida y mi cuerpo no está entrenado para...

—Lo intentas y si no puedes, lo devuelves —sentenció Bruenor. Cogió el arco de manos de Drizzt y se lo entregó a Catti-brie.

—Todavía me queda algo de magia —adujo ella. Cogió el arma con cautela y se echó a la espalda el carcaj.

—Usa la magia mientras puedas, y el arco cuando se agote. —Bruenor dio el tema por zanjado y reanudó la marcha con el hacha en mano.

Drizzt intercambió miradas con Catti-brie; la mujer se encogió de hombros. El drow le señaló la puerta rota, apenas sostenida por una bisagra.

Catti-brie levantó *Taulmaril* y preparó una flecha. Inspiró con fuerza y tiró de la cuerda hacia atrás, pero la volvió a destensar y dirigió una mirada lastimera a Drizzt.

—Dispara —insistió el drow—. Tenemos flechas de sobra.

Catti-brie cerró los ojos, inspiró de nuevo y aguantó la respiración, apuntó y dejó volar el proyectil. La flecha rayo voló, dejando tras de sí una estela que atravesó la estancia hasta clavarse en el centro de la puerta, astillando la madera.

—¡Parece que no has perdido tu habilidad! —la vitoreó Bruenor que se había detenido. Volvió a avanzar hacia la salida del cuarto—. ¡En pleno corazón, haciendo honor al nombre del arco!

Drizzt sonrió y también felicitó a la mujer, aunque con algo más de discreción.

Catti-brie agradeció el gesto, y no creyó necesario decirle a sus compañeros que apuntaba a la bisagra y no al centro de la puerta.

Antes incluso de abandonar el cuarto, hasta el trío llegó el ruido de más combates en los corredores y adivinaron que sus compañeros se enfrentaban de nuevo a los goblins.

Guenhwyvar, que había desaparecido por la puerta rota tras un goblin, también debió oír el fragor de la batalla, porque reapareció y saltó por encima del enano para encabezar el grupo.



Regis se estremeció de asco al ver a Pwent arrancar la garganta de un hobgoblin. El enano lo miró, con una sonrisa escalofriante y, sin esfuerzo aparente, arrojó a la criatura, que se convulsionaba moribunda. Sin esfuerzo y sin embargo el hobgoblin voló por el corredor hasta incrustarse en la pared con un crujido de huesos rotos.

—¡Bien hallado, Thibbledorf Pwent! —saludó Regis con todo el

entusiasmo que el temor anudado en su garganta le permitió.

—Asquerosa rata ladrona —murmuró el enano, avanzando hacia él sin apresurarse.

—¡Pwent, soy yo! ¿No me reconoces?

—Oh, sí. Te conozco muy bien —confirmó el enano. Pero Regis tuvo la sensación de que el enano no se refería a él, a quien Pwent daba por muerto hacía mucho.

El vampiro se acercó y Regis esgrimió su florete.

—¡Pwent! ¡Soy yo, Regis!

Apenas pronunció su nombre, cuando el enano se abalanzó hacia delante y, casi como si hubiera dado un paso de distorsión, estaba encima de Regis. El halfling pegó un grito y saltó a un lado, aunque lo alcanzó un brazo del enano que lo mandó de bruces al suelo. Conforme caía, Regis adelantó su daga para mantener al enano a distancia. Sin embargo, el pincho en el guantelete del enano le hirió en el dorso de la mano, y el halfling se hizo hacia atrás con un gemido. Se puso de rodillas y retrocedió con rapidez, intentando adoptar una postura defensiva ante el enano. ¡Regis se preguntó qué posibilidades tenía contra un adversario tan poderoso y pertrechado con una armadura tan imponente!

Pwent saltó sobre él, tenía los colmillos al descubierto y los puños dispuestos para golpear. Regis pensó que estaba perdido.

Pero Pwent nunca alcanzó a Regis. Fue interceptado en pleno salto por un martillo de guerra giratorio que lo apartó de su víctima y lo envió tambaleante corredor abajo. Se revolvió de inmediato con los ojos llenos de odio fijos en Regis y soltó un rugido salvaje, lo que provocó un escalofrío en Regis.

El halfling volvió a chillar, y lanzó la serpiente que le quedaba hacia el vampiro. El garrote viviente cumplió con su cometido y trepó hasta el cuello del enano, donde se enroscó. La cara del espectro perverso se asomó y tiró de la serpiente con fuerza.

Pero el vampiro no necesitaba respirar. Ni siquiera se dio cuenta de la presencia del reptil.

El halfling se salvó por segunda vez gracias a otro proyectil. En este caso, uno viviente. Wulfgar en persona arremetió contra Pwent. El enano intentó

golpearlo con un gancho de izquierda, pero Wulfgar le agarró con fuerza un brazo y, a continuación, también el otro, de forma que inmovilizó al enano.

Los dos combatientes forcejearon el uno contra el otro. Al principio, Pwent, con un centro de gravedad más bajo, llevó la iniciativa e hizo retroceder al bárbaro.

Wulfgar refunfuñó el nombre de su dios y empujó con fuerzas renovadas y los dos se detuvieron de nuevo.

Pwent se desplazó hacia un lado y Wulfgar tuvo que seguir la maniobra para evitar que el enano se liberase.

De pronto, el bárbaro saltó en la dirección hacia la que tiraba el enano y Pwent perdió el equilibrio. Wulfgar soltó el brazo izquierdo del enano y lanzó un puñetazo a la cara de su oponente, pero volvió a agarrar el brazo sin darle tiempo a Pwent para que contraatacar.

Regis sintió ganas de vitorear el golpe, pero al igual que ocurrió con el garrote, al enano no pareció afectarle lo más mínimo el embate del bárbaro. Wulfgar, por el contrario, si estaba sufriendo los efectos de la pelea. Regis comprobó que la sangre goteaba de las manos del bárbaro, conforme su piel se desgarraba contra las rígidas placas de la armadura de su rival.

Pwent agachó la cabeza y arremetió con el pincho de su casco. Wulfgar evitó a duras penas que se lo clavara en la cara. Entonces, él también se agachó, apoyó la cabeza contra el lateral del casco del enano y recuperó el equilibrio.

El bárbaro era consciente de que no podía soltar a Pwent.

—¡Pwent! ¡Thibbledorf Pwent! ¡Somos nosotros, Regis y Wulfgar! ¡Nos conoces! —chilló el halfling, en un vano intento de razonar con el amenazante vampiro. Corrió hacia los dos combatientes y, al ver que Pwent no reaccionaba a sus palabras, le clavó el florete.

El vampiro aulló, de dolor o de rabia, y se puso frenético, lanzó puñetazos al aire y agitó la cabeza de un lado para otro. Wulfgar se agarró a él, consciente de que mientras lo mantuviera así no causaría daño a nadie.

—¡Apuñala al...! —rugió el bárbaro, aunque se interrumpió al encajar un golpe en la mandíbula con el casco del enano, que logró el espacio suficiente para contraatacar.

Regis atacó una vez más, pero el enano se limitó a gruñir y a pivotar con

rapidez, consiguiendo que Wulfgar chocara contra Regis. El halfling salió despedido. El bárbaro giró de inmediato hacia el otro lado, pero en esta ocasión fue el enano quien lo impulsó, pues Wulfgar comenzaba a agotarse, mientras que su adversario parecía inmune al cansancio. De repente, el enano empujó con fuerza hacia la pared y, sin detenerse, se revolvió hacia el otro lado con lo que Wulfgar salió impulsado hacia Regis. El halfling se echó hacia un lado por puro reflejo, y Wulfgar se estrelló contra la pared.

—¡Pwent! —En esta ocasión era Bruenor quien lo llamaba desde el otro extremo del corredor—. ¡Me conoces, Pwent! ¡Me devolviste el casco!

Sus palabras consiguieron que el vampiro se detuviera y *Guenhwyvar* aprovechó para saltar por encima de Bruenor y correr hacia Pwent. Pero éste se disolvió en una nube de gas y la pantera la atravesó, pasando al lado de Regis y de Wulfgar, que estaba detrás del halfling.

Pwent surgió del gas casi de inmediato y ahora era Drizzt el que se acercaba a la carrera.

—¡Te dejé en una cueva, valeroso amigo! —gritó el drow.

—¡Cierto, y fuiste un tonto al hacerlo! —respondió el vampiro, y se arrojó contra el drow, que bloqueó los puñetazos del enano con sus cimitarras.

—¡Pwent! —chilló Bruenor.

Al final, el vampiro pareció reaccionar ante las palabras de los compañeros. Lo bastante para apartarse de Drizzt y retroceder. Regis le abrió paso, en guardia con su florete, pero sin atacar.

Pero Wulfgar no se contuvo. El bárbaro pegó un grito y trazó un arco con *Aegis-fang*. Pwent recibió el mazazo en pleno pecho y salió despedido de bruces por el suelo. Wulfgar saltó al centro del corredor y se colocó delante de Regis en actitud protectora.

Drizzt corrió para ponerse al lado del bárbaro.

—Pwent, nos conoces —dijo Bruenor mientras se ponía a la altura de Regis y detrás de Drizzt—. Estamos aquí para ayudarte.

El vampiro gruñó.

Y, tras el vampiro, *Guenhwyvar* respondió con otro gruñido.

—Pwent, viejo amigo, recuerda la pelea en la fosa primordial —insistió Drizzt—. Nos salvaste ese día. Salvaste a toda la región de otro cataclismo.

El vampiro lo observó; la lucha entre sus recuerdos y sus demonios internos era patente.

—Cierto, y me condené —replicó al fin. Su voz tembló con cada palabra.

—En la cueva —señaló Drizzt—. El sol.

—No pude... —comenzó Pwent en voz débil. Sufrió un escalofrío y empezó a mirar a todas partes. Los demás se dieron cuenta de que buscaba una vía de escape, pero al instante siguiente cuadró los hombros y el odio volvió a brillar en sus ojos. Pero no fue el único sentimiento en su mirada, había tristeza también, una extraña y conmovedora tristeza.

—¡Acabad conmigo! —berreó y avanzó como si quisiera reanudar el combate.

Aunque se detuvo en seco. Una expresión de perplejidad en su rostro. Miró a los compañeros y luego más allá, y acabó meneando la cabeza. El gesto hizo que los demás se volvieran. Tras ellos, al final del corredor, distinguieron a Catti-brie. Tenía una mano tendida con la palma hacia arriba sobre el que tenía un zafiro, y en la otra sujetaba un pergamino, mientras entonaba un antiguo cántico arcano en voz baja.

—¡No! —rezongó Pwent, e intentó avanzar, en vano. El conjuro que iba formulando Catti-brie lo mantenía paralizado—. ¡No, perros!

Se inclinó hacia delante y se alargó hasta convertirse en una presencia insustancial. De súbito, flotó con rapidez entre los amigos directo hacia la filacteria de Catti-brie.

—¡Lo tienes, niña! —clamó Bruenor. Hizo el amago de ir hacia ella, pero se detuvo.

Catti-brie temblaba y negaba con la cabeza. Algo iba mal, muy mal. Sin más aviso, la gema estalló en mil pedazos. La onda de choque despidió lejos a Catti-brie y llenó el corredor de polvo y restos de la gema. En el lugar donde había estado Catti-brie con la gema, apareció un trémulo Thibbledorf Pwent.

—Ellos tienen prisioneros —le dijo el vampiro a Bruenor. Era evidente el esfuerzo que hacía al hablar—. Entrerri está cautivo en la Forja. Y hay otros con él. Y una dama enana en las minas...

Trastabilló hacia la izquierda y luego a la derecha, para retroceder, de pronto, con una rapidez cegadora y agarrar a una aturdida Catti-brie por el

cuello.

—Podías haber muerto —le susurró al oído. La soltó y emprendió la huida. Dio un paso y al segundo ya se había transformado en un murciélago y siguió el mismo camino por el que había llegado.

—¡Mi niña! —llamó Bruenor, corriendo hacia ella, igual que los demás.

—Estoy bien —les aseguró. Contempló el corredor por el que escapó Pwent—. La joya no bastó para retenerlo.

—Es un monstruo —musitó Regis. El halfling sufría una fuerte impresión a causa de lo que vio reflejado en los ojos muertos del enano.

—Medio monstruo, quizás —corrigió Catti-brie. Que siguiera viva respaldaba su afirmación.

—Medio y algo más, y la parte mala está ganando la partida —lamentó Bruenor—. Es más salvaje que hace tres meses, cuando nos encontramos en el salón del trono.

—La maldición —dijo Catti-brie—. Se está imponiendo a su voluntad.

—Ellos —musitó Drizzt, lo que centró la atención de sus amigos.

—Pwent dijo que *ellos* tienen prisioneros —aclaró.

—Por lo que veo, los drow se han apropiado de la Forja —comentó Bruenor—. Es posible que tengamos que darles lo suyo para coger a Pwent.

—Y liberar a Entreri —añadió Drizzt—. No pienso dejarle en manos de los elfos oscuros.

—Ya temía algo por el estilo —refunfuñó Bruenor—. ¡Maldito elfo!

—Les damos lo suyo, entonces —afirmó Wulfgar.

—¿No avisamos a los drow para que pidan refuerzos? Para que la pelea sea más justa. No habrá más que unos cuantos cientos de ellos —dijo, con sarcasmo, Bruenor.

Drizzt miró a los demás. Se mostraban dispuestos a seguir hacia delante y sonreían ante la idea, incluso Regis.

Entonces, que así sea.

PARTE 4



LA LLAMADA DEL HÉROE

Las palabras pronunciadas sin pensar, casi siempre, son sinceras. Surgen del corazón y expresan las emociones más profundas antes de que el raciocinio pueda intervenir o matizarlas, y no se someten a la discreción o al temor. Brotan antes de que las defensas naturales actúen a modo de censura para proteger al hablante de la vergüenza o el rencor ajeno. Antes, también, de que los filtros de la cortesía puedan actuar para no ofender la sensibilidad de los otros, para desviar el filo de la verdad antes de que pueda herir.

Bruenor denomina a este impulso «sacar lo que llevas en las tripas».

Todos lo hemos hecho alguna vez. La mayoría procura evitarlo, al menos en voz alta, y en lo que se refiere a la discreción y las buenas formas, es mejor así.

A pesar de ello, en ocasiones es bueno sacar lo que llevas en las tripas. Supone una revelación, el reconocimiento de la esencia que anida en tu corazón, por mucho recelo que esto pueda despertar en ambientes donde rige la cortesía.

Yo tuve mi revelación el día en el que nos encontrábamos en las estancias superiores de Gauntlgrym y afirmé que no dejaría a Entreri en manos de sus captores drow. No vacilé ni un instante desde el momento en el que Thibbledorf Pwent nos descubrió la situación de Entreri. Iba a buscar a Artemis Entreri y ponerlo en libertad. Y si había más con él, también a ellos.

Era así de sencillo.

Sin embargo, cuando echo la vista atrás, fue de todo menos sencillo. Lo cierto es que me sorprende mi determinación, por dos motivos.

En primer lugar, cuando pronuncié esas palabras, fui consciente de algo que hasta entonces no reconocía: Artemis Entreri me importaba. Ahora sé que

no estuve a su lado por conveniencia, ni para paliar mi soledad, ni impulsado por el deseo de traerlo a él y a sus compañeros al buen camino. Fue porque me impulsaba el afecto, y no sólo por Dahlia, también me importaba Entreri.

Durante muchos años, he evitado enfrentarme a la verdad. Cuando descubrí que Artemis Entreri y Jarlaxle se habían hecho amigos, deseé que Jarlaxle pudiera liberar a Entreri de las garras de sus demonios personales. Deseaba lo mejor para Entreri, que pudiera tener una vida mejor, soy consciente ahora de que siempre he albergado esa esperanza.

En cualquier caso, al sacar lo que llevaba en las tripas, descubrí, con asombro, la profundidad de mis sentimientos por ese hombre. A fin de cuentas, me acompañaban mis amigos, los Compañeros de Mithril Hall, un grupo compuesto por mis más queridos amigos, prácticamente mi familia. La única familia que he conocido. Al declarar que mi intención era liberar a Entreri, no era una decisión que me afectara sólo a mí; sabía muy bien que ellos me acompañarían. En apariencia estaba arriesgando las vidas de mis seres más queridos, incluida Catti-brie, por Artemis Entreri. Y ahora que miro hacia atrás, soy consciente de que esa decisión fue mucho más reveladora que el deseo en sí de liberar a Entreri.

La primera vez que recorrí el Valle del Viento Helado, mis compañeros me consideraban algo temerario. Hasta Bruenor, que en una ocasión saltó sobre el lomo de un dragón con un barril de aceite en llamas atado a la espalda, solía menear la cabeza y murmurar «¡Maldito elfo!» cuando me veía entrar en combate. Luchaba como si no tuviera nada que perder, porque en realidad estaba convencido de que no tenía nada que perder. Y entonces, de repente, descubrí que tenía mucho que perder con estos amigos a los que llegué a conocer y querer, y la mujer que se iba a convertir en mi esposa.

También es cierto que dediqué buena parte de un siglo a buscar la forma de liberarme de los grilletes sentimentales con los que yo mismo me había encadenado. Y llegué a creer que alcanzaba la libertad cuando Bruenor, el último de mis compañeros, falleció en Hogar Enano. A pesar de la pena que me invadió, sentí que era por fin libre.

De repente, un día mis amigos, mi familia, (¿mis grilletes?), regresaron a mi lado. ¿Qué supuso ese regreso? Alegría, emoción, júbilo... Sí, todo eso. Pero ¿también que volvería a sentirme encadenado?

Sin embargo, ese instante en el que saqué lo que llevaba en las tripas, mi insistencia en liberar a Entreri, por exiguas que fueran nuestras posibilidades, me reveló que mis queridos amigos no volvían con la intención de colocarme los grilletos emocionales de nuevo. Es posible que sea debido a su transformación, o el paso literal por el umbral de la muerte, lo que cimentó mi fe, determinación y voluntad de emprender la aventura. Quizás mi coraje también surja de que he sabido aceptar que perdí a mis amigos y no me he dejado dominar de nuevo por el temor a sufrir esa pérdida.

Aunque lo más probable es que haya más, algo enraizado en mis creencias más arraigadas. Uno suele hacer aquello que cree que es justo y adecuado y tiene la esperanza de que actuar así conduzca a un desenlace feliz. Si no actuara así... Si creo que es lo que debe ser y lo que me dicta el corazón y no lo hiciera, entonces sería un cobarde al negarme a actuar por temor, aunque el temor sea el de perder a mis compañeros.

Cuando me pronuncié sobre lo que se debía hacer al descubrir la suerte de Entreri, lo hice por puro instinto, y porque creía que era lo correcto, pero al recordar ese momento, descubrí muchas cosas sobre mí mismo.

Y también, muchas cosas sobre mis amigos, pues la segunda revelación de la noche llegó con su reacción. No vacilaron ni un instante, e incluso mostraron deseos de entrar en combate, tantos como yo. Ni siquiera Regis albergaba temor. Era la decisión justa, el camino correcto y el que íbamos a recorrer.

Así lo hicimos. No he sentido tanta felicidad y ligereza de ánimo en muchas décadas, desde mucho antes de perder por primera vez a Catti-brie durante el advenimiento de la Plaga de los Conjuros. He luchado en innumerables ocasiones por conseguir esta libertad, desde que abandone Mithril Hall tras su recuperación, en compañía de Catti-brie, resuelto a encontrar la felicidad.

Sin embargo, esto era distinto. No fue algo premeditado, o una decisión alcanzada tras largas discusiones o una promesa. Es lo que he estado buscando desde los tiempos en los que entré en la guarida de aquel gigante llamado Biggrin. La decisión la tomamos sin pensar; había un problema e íbamos a resolverlo. Y lo haríamos confiando plenamente en nosotros mismos y en nuestros compañeros.

«¿No avisamos a los drow para que pidan refuerzos? Para que la pelea sea más justa», bromeó Bruenor, pero había un germen de verdad en sus palabras.

Porque en nuestro corazón sabíamos que la victoria sería nuestra.

Porque no cabía esperar otro desenlace.

Así de sencillo.

Sin embargo, nos aguardaban elfos oscuros en el camino, una cantidad apreciable de ellos, y habían logrado derrotar y capturar a Artemis Entreri y sus compañeros. Por ello, cuando dimos los primeros pasos, surgieron las primeras dudas.

No eran dudas sobre el camino que emprendíamos, eran dudas sobre si conseguiríamos la victoria o no.

También eran dudas sobre el coste de nuestra incursión.

Pero así somos.

Es en lo que creemos.

Es el mantra de los Compañeros de Mithril Hall.

No cabe otra opción.

Sin embargo, al saber que nuestro camino era el verdadero, las dudas jamás nos harían retroceder.

Sin importar el coste.

Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 20



LA LLEGADA DE LOS DROW

—**L**a veta se agota. —El comentario lo hizo un enano minero cubierto de suciedad, llamado Minto Silverhammer, que afirmaba descender tanto de los Battlehammer como de los Silverstream. Se dirigía a sus compañeros, mientras emergía de uno de los túneles laterales de la zona más profunda en las minas bajo el Hito de Kelvin—. Suena a hueco cuando la golpeo, así que contendré el pico o acabaré en un túnel nuevo.

—Sí, ve con tiento —convino Junkular Stonebreaker, el capataz de la cuadrilla, un enano robusto que había visto muchos inviernos.

—Entonces no cargaremos mucho mineral, ¿eh, Junky? —comentó el minero, empleando el apodo del capataz.

—Mejor eso que una excursión por la Infraoscuridad —repuso Bellows, otro minero y, para subrayar su afirmación, se apoyó en la sólida puerta de metal de reciente construcción y que servía para cerrar el acceso desde la galería principal a otros túneles y cuevas más allá.

—¿Y una incursión rápida? —sugirió otro y el resto del grupo murmuró mostrando su acuerdo.

El debate no era nuevo en Valle del Viento Helado entre los miembros de la cuadrilla de Stokely Silverstream, y el fondo de la cuestión era siempre la misma: Gauntlgrym.

Conocían la ubicación de la antigua patria subterránea de los enanos, pero estaba fuera de su alcance. Por otra parte, el viaje a Gauntlgrym inspiraba cautela bajo el Hito de Kelvin. Tanto Stokely como sus muchachos estaban al corriente de los peligros que acechaban en los límites de sus dominios, entre los que se hallaba la presencia de los fanáticos adoradores del diablo que pululaban por Gauntlgrym. Por no mencionar que recientes informes hablaban de la llegada de un buen número de elfos oscuros a la región; informes confirmados por Drizzt y el rey Bruenor.

—Inspeccionaremos el terreno más allá de tu muro —le prometió Junky a Minto—. Colocaremos nuevas puertas, si hace falta. Y en cuanto aseguremos la zona, tú abrirás paso a las nuevas vetas.

—¡Bah! —refunfuñó Bellows, que seguía apoyado sobre la puerta de hierro. Comenzó a rascarse la espalda contra una de las enormes bisagras que mantenían la barrera metálica en su sitio.

Los otros rieron por lo bajo. Se avecinaba una discusión. Abrir el paso hacia la veta era considerado un honor.

—¡Fui yo quien dijo hace una semana que había otro túnel detrás de la veta! —reclamó Bellows a Junky y Minto—. Nos jugaremos con una moneda al aire quién da el primer golpe entre Minto y yo, pero...

Su queja, y las risas que suscitó, se vieron interrumpidas de súbito por un chasquido agudo de energía. Un chisporroteo que hizo que Bellows se apartara de la puerta con una expresión de incredulidad en el rostro.

Al primer chasquido, siguió un segundo y a éste una crepitación que recordaba a la cacofonía de estallidos secundarios de los fuegos artificiales en el cielo, una vez ha tenido lugar la explosión principal. El pobre Bellows salió despedido hacia delante dejando un rastro de humo tras él.

Los otros contemplaron el vuelo de su compañero con estupor y, cuando se volvieron hacia la puerta, fueron testigos de la energía mágica azulada que surgía a su alrededor, horadando y fundiendo el hierro.

—¡Va a reventar! —chilló Minto, y tiró de Junky hacia una galería lateral mientras el resto de enanos corría para ponerse a salvo.

El túnel tembló con una tremenda explosión y Minto vio como la pesada puerta, tan gruesa como el pecho de un enano, pasaba volando envuelta en polvo y esquirlas de piedra. Oyó el gemido de un compañero que huía por la galería principal cuando lo alcanzó la puerta, y un segundo gemido cuando cayó sobre él. Le pareció que la víctima era el pobre Bellows.

Minto y Junky se precipitaron hacia la galería principal, pero no hacia Bellows, sino hacia el hueco dejado por la puerta, a enfrentarse al enemigo al otro lado.

No tardaron en arrepentirse al advertir que el enemigo era todo un ejército.



—¿Hundimiento? —le preguntó un minero de un túnel cercano a su compañero, cuando sintieron el suelo temblar bajo sus pies.

Los dos corrieron hacia la galería principal donde se encontraron con otros enanos que emergían de los túneles laterales, todos con la mirada desorbitada, expresión que destacaba sus rostros tiznados de hollín y humo de antorcha. Se miraron entre sí en busca de una explicación.

Otra explosión retumbó a su alrededor y los mineros se volvieron como uno solo hacia una galería perpendicular.

—¡Hundimiento! —chilló uno de ellos, y echaron a correr, pero no en dirección contraria a la zona de peligro, sino hacia ella, en busca de sus compañeros. Con los picos y las antorchas en las manos, el grupo corrió por la galería lateral. Conocían las minas tan bien como sus propios hogares, y también sabían que sus amigos se encontraban en el túnel contiguo. Varias voces comenzaron a llamar a Junky.

Convencidos de que estaban ante un hundimiento, los enanos se prepararon para cavar. Conforme se aproximaban a la galería principal de donde procedía el caos, el fogonazo de un rayo barrió la idea de que estaban ante un hundimiento. También desveló la auténtica naturaleza de la amenaza que se avecinaba.

Entonces, los mismos enanos que iban dispuestos a cavar, se dispusieron a luchar.



Ravel Xorlarrin esbozó una sonrisa perversa cuando la puerta saltó por los aires, víctima del conjuro de su creación al que llamaba telaraña de rayos. Merced al conjuro, él y sus compañeros magos unificaron sus energías en una sola que eliminó la formidable barrera. Ninguno de ellos, ni siquiera el Archimago Gromph, si hubiera estado allí, habría podido derribar el obstáculo con un único rayo. Pero las energías combinadas crearon una red de rayos suficiente para hacer volar la puerta y enviarla tras los enanos que huían por la galería.

Eso consiguió que la sonrisa de Ravel se transformara en una carcajada.

Las fuerzas de choque goblin traspasaron el umbral y se enzarzaron con unos cuantos enanos que presentaron batalla.

Ravel consultó a Tiago con la mirada y, ante el asentimiento de éste, se produjo el segundo ataque mágico. Una cortina de fuego formada por bolas en llamas cayó sobre enanos y goblins por igual. Cuando el humo y las llamas se dispersaron, no quedaba ningún goblin con vida, aunque los enanos, maltrechos, seguían en pie.

Ravel lanzó un rayo al centro de la línea enemiga, un relámpago que atravesó el grupo de adversarios y volvió sobre sí mismo mientras un enano huía por la galería en busca de refuerzos.

Tiago espoleó a su lagarto de combate; tenía a Jearth Xorlarrin a su lado y una hueste de infantería a sus espaldas. En cuanto cruzaron la puerta, Tiago y Jearth se apartaron a izquierda y derecha respectivamente para abrir paso a los guerreros drow que cargaron contra los enanos.

Las dos fuerzas chocaron con el estruendo del metal contra el metal acompañado del rugido de los enanos y el impacto de las botas en el suelo. Los invasores eran guerreros drow que contaban con una magnífica preparación y las mejores armaduras y armas. Estaban habituados a vencer en el combate y a hacerlo con brevedad.

Pero sus adversarios eran los enanos del Clan Battlehammer del Valle del

Viento Helado. Resistentes como las piedras que picaban, recios como el viento helado del valle y endurecidos por los muchos años de enfrentamientos contra toda suerte de enemigos: desde gusanos blancos a orcos, pasando por los siempre presentes yetis de la tundra. Muchas espadas y lanzas drow hicieron blanco en esos primeros instantes de la batalla, pero ningún enano Battlehammer cedió en su defensa del hogar.

—¡Fugitivo! ¡Fugitivo! —chilló el comandante de los drow a Tiago y Jearth, señalando al enano que huía en busca de refuerzos.

Los dos intercambiaron una mirada de comprensión y espolearon sus monturas hacia el techo, donde las patas pegajosas se adhirieron sin dificultad. Se dirigieron hacia delante y no tardaron en distinguir al enano fugitivo al final de la galería. Cuando iban a salir tras él, desde abajo surgió una muralla de palas y picos que les cerró el paso.

Tiago se colocó delante de Jearth, barrió picos y palas con su escudo, que hizo girar hasta que alcanzó su tamaño máximo, y con la espada apartó el resto de armas enemigas.

—¡Ve! —ordenó a su compañero, y Jearth espoleó su montura y dejó atrás al noble Baenre y el combate entre enanos y drow.

Jearth arreó al lagarto que se lanzó a un galope invertido con el que se alejó sin dificultad de los enanos que salieron tras él. No tardó en acortar distancias con el enano que huía.

Sin ralentizar la marcha, a pesar de que cabalgaba cabeza abajo, Jearth desfundó una jabalina con púas de una aljaba que llevaba tras la silla. Ató con rapidez una cuerda al aro que remataba el mástil del arma y apuntó. Tuvo en cuenta que desde su posición elevada tenía que apuntar hacia abajo si quería acertar con el objetivo. Echó el brazo hacia atrás; pero entonces le alcanzó una nube de proyectiles. Justo en el momento en el que Jearth dejaba atrás una galería lateral, una hueste de enanos surgió de la misma y cuando lo vieron, lanzaron sus picos mineros hacia el drow. Algunos cayeron sin hacer blanco, y otros consiguieron impactar en el jinete y su montura sin mayores consecuencias. Sin embargo, un pico se clavó en los cuartos traseros del lagarto, en el muslo del animal.

La bestia herida se detuvo y comenzó a forcejear contra los esfuerzos de Jearth por controlarla. El reptil despegó la pata trasera derecha del techo y la

agitó intentando librarse del pico e incluso se revolvió para morder el origen de su dolor.

Jearth se empleó a fondo para mantener el control sobre su montura, consciente de que era una pésima idea quedarse ahí colgado con un montón de enanos coléricos aproximándose.

Decidió que tenía que saltar de la silla, pero su reacción fue tardía. Un pico minero que pasó rozando al jinete, impactó de lleno en su montura con tan mala fortuna que cortó una de las cinchas de la silla y dejó libre la pierna derecha de Jearth. Ocurrió tan de repente, que el drow no tuvo tiempo para dejarse caer al suelo. De hecho, no cayó. Se quedó colgando por el pie izquierdo, aún atrapado en el estribo, contemplando a los enanos que corrían hacia él. Con un suspiro resignado, desenfundó sus espadas.



Más atrás, en pleno combate, Tiago, que seguía bregando contra picos y palas desde el techo, echó un vistazo hacia el fondo de la galería. Presenció a Jearth empleando sus formidables armas para defenderse de los enanos que lo atacaban desde todos los lados. El Maestro de Armas de la Casa Xorlarrin bloqueó un pico minero con una hoja, a la vez que cortaba la garganta de un enano con la otra. Jearth consiguió arrimar esa segunda espada a su pecho a tiempo de detener un martillo y empleó el impulso para comenzar a girar sobre sí mismo. Tiago advirtió que, con esa maniobra, el otro intentaba liberar el pie atrapado en el estribo.

Vio caer a Jearth. Fue una caída limpia, con una voltereta hacia delante antes de incorporarse listo para hacer frente a los enanos que lo acosaban.

Tiago sonrió satisfecho, mientras volvía a reunirse con las fuerzas drow. Confiaba en que Jearth pudiera acabar con los enanos, o al menos, aguantar hasta que rompieran la resistencia de los enanos en primera línea, y los soldados de a pie pudieran ir en su ayuda.

Con la idea de anticipar ese momento, el noble Baenre bajó al suelo y dirigió su montura entre dos drow de infantería, haciéndose un hueco entre ellos para combatir con libertad de movimientos. El lagarto empujó hacia delante con las fauces abiertas para morder, y Tiago tuvo que frenarlo para

que no se lanzara a perseguir a los enanos rezagados. El lagarto, como todas las monturas de Tiago, contaba con una preparación excepcional, y a Tiago le bastaba con chasquear la lengua y presionar levemente el talón izquierdo para dirigirlo, con lo que tenía libres los brazos.

Barrió con su escudo hacia el enano a su izquierda, y antes de que el escudo hubiera completado el arco, el enano se abalanzaba para atacarle. Tiago hizo que el escudo se encogiera, con lo que de pronto tuvo espacio para dar una estocada al enano con su espada. Tiró de la hoja ensangrentada y la hizo rodar por encima de un pico que surgió a su derecha. Giró la espada en dirección contraria, enganchó la herramienta minera, y con un volteo rápido y preciso, hizo volar el pico por el aire. Sin detenerse a contemplar el vuelo del arma enemiga, Tiago lanzó una estocada certera al pecho del enano.

A continuación, lanzó al lagarto hacia delante, abandonó la montura con una voltereta hacia atrás y corrió para meterse en medio de la lucha.

Mejor armado, entrenado, con una armadura excepcional, el drow cambió las tornas. En combate individual, pocos guerreros en los Reinos podían medirse a un elfo oscuro, y dentro de la élite de los drow, Tiago destacaba por mérito propio. Tiago se irguió. Su hoja y el escudo se fusionaron en una danza vertiginosa que combinaba estocadas, bloqueos y contraataques. No luchaba en línea recta, sino que se revolvía sobre sí mismo, con los drow cediendo terreno ante él y los enanos deseando haber hecho lo propio.

La lucha en la sombría galería ya se inclinaba antes hacia el lado de los elfos oscuros y con Tiago la balanza se inclinó con más rapidez.

Tiago alzó su escudo para detener un pico minero y conjuró la magia de su escudo, cuyo nombre era *Telaraña*, para atrapar el arma y desviarla a un lado. La maniobra hizo que el enano se echara hacia delante con el puño en alto listo para golpear. Pero Tiago ya anticipaba el movimiento y el puño se topó con la punta de su espada que atravesó el guantelete, los nudillos y la muñeca del enano hasta fracturar el hueso del antebrazo.

El enano aulló de dolor. ¡Cómo aulló! Tiago empujó con el escudo, liberó el pico y se acercó la defensa al pecho. Acto seguido, el guerrero drow tiró de la espada hacia abajo liberándola del brazo musculoso de su enemigo y lanzó una rápida estocada; a continuación, adelantó de nuevo el escudo para arrojar al pobre desgraciado al suelo.

El enano cayó sin emitir un gemido, la última estocada le había cortado la garganta.

Tiago dio un paso por encima del cuerpo caído del Battlehammer y siguió avanzando con una sonrisa perversa en los labios.

Distinguió a Jearth que luchaba al fondo. La espada del maestro de armas se movía a un lado y a otro, bañada en sangre enemiga. Sin embargo, Tiago reparó en que sólo tenía una espada. ¡Una sola espada! ¡Y su brazo desarmado se balanceaba inerte a un costado!

Una espada para enfrentarse a los enanos que le atacaban desde todos los lados. Jearth se revolvió, atacó, saltó a un lado y luego hacia delante para retroceder enseguida en una secuencia brillante de movimientos. Pero el cerco de los enanos se cerraba inexorable, una muralla inexpugnable de picos y puños.

—¡Conmigo! —ordenó Tiago a los guerreros, y cargaron hacia delante para ayudar a Jearth. Pero no tardó en darse cuenta de que no llegarían a tiempo.

—¡Ravel! —llamó al mago a sus espaldas, cuando vio cómo Jearth caía bajo la montaña de músculos enanos.

Siguió hacia delante con sus guerreros, pero les adelantó un conjuro mágico con la forma de un globo verde amorfo. Se deslizó hasta el grupo sobre Jearth y estalló en una nube de gas de color verdoso; el hedor que despidió alcanzó a Tiago, que frunció la nariz asqueado. Apenas distinguía nada entre la nube repugnante e incluso el sonido de la lucha quedó amortiguado por la densa niebla. Confió en que la lucha hubiera finalizado gracias al efecto paralizante de la hedionda nube.

Entonces varias figuras surgieron de entre la niebla, un grupo de enanos que escupía y bufaba, aunque no parecía que la humareda pestilente hubiera ocasionado más daños.

—Jearth —articuló Tiago, conmocionado, conforme arremetía contra la fila enemiga.

Los enanos combatieron con valor, pero al igual que sus compañeros ante la puerta reventada, no eran rivales para las fuerzas imbatibles procedentes de los túneles. Varios drow perdieron la vida en la galería, pero las bajas entre los enanos Battlehammer triplicaron las de los drow, y un número similar

fueron hechos prisioneros.

A pesar de ello, Tiago no pudo cantar victoria. La batalla por el Hito de Kelvin acababa de comenzar y, además, un enano corría a dar la alarma a los suyos. Por no mencionar el hecho de que Jearth, Maestro de Armas de la Casa Xorlarrin, su compañero y amigo, yacía cubierto de sangre ante él.

Tiago contempló, con ansiedad, a la sacerdotisa Saribel precipitarse hacia Jearth al que intentó curar convocando los poderes de Lloth.

En vano.

Jearth Xorlarrin, el compañero que mayor confianza inspiraba a Tiago entre las filas de la Casa rival, había muerto.

—¡No debiste permitir que avanzara él solo! —le reprochó Ravel, cuando Saribel se incorporó meneando la cabeza con impotencia.

La mirada furibunda de Tiago le recordó al mago que le hablaba a un Baenre, uno que podía cortarlo en pedazos.

—¿Qué clase de imbécil envía una nube de vapores tóxicos sobre unos enanos? —se revolvió Tiago—. ¡Su comida y su bebida son más venenosas que tu patético conjuro! ¡El único afectado fue Jearth! ¿Era ésa tu intención?

Ravel retrocedió por el impacto de la rabiosa acusación. Se preguntó si acabaría acarreado la ira de la Matrona Zeerith sobre su cabeza.

—Ya basta —intervino Saribel con pesar, atrayendo la atención de ambos. La sacerdotisa apretó los labios contrariada—. Pongamos fin a esta lucha para compensar la pérdida que hemos sufrido. Berellip no estará contenta. La Matrona Zeerith no estará contenta.

—A no ser que retornemos con una partida de esclavos para nuestras minas —repuso Tiago, e hizo un gesto a las drañas para que colocaran grilletes a los cautivos—. Y con la cabeza de Drizzt Do'Urden. Vamos —ordenó en voz alta a Saribel, Ravel y al resto de guerreros—, vengamos la muerte de Jearth.

—Y seamos rápidos —apuntó Ravel—, antes de que tengan ocasión de organizar una defensa. —El mago formuló un conjuro para crear un ojo de mago flotante que voló por una galería secundaria.

Los otros magos hicieron lo mismo y los ojos mágicos se repartieron por los túneles para mostrar el camino a las fuerzas drow.

CAPÍTULO 21



UNA HORDA DE PREDADORES NOCTURNOS

—¿**D**ónde está tu mascota? —preguntó Quenthel a Gromph cuando se reunió con él en sus aposentos privados.

El archimago rio por lo bajo ante la mención al ilícido.

—Methil El-Viddenvelp está en Q’Xorlarrin.

Quenthel tomó asiento frente a él con un gesto de contrariedad en el rostro.

—¿Todavía? —preguntó con acritud.

—Puedo hacer que se presente aquí en cualquier momento. Y nos comunicamos mentalmente todo el rato. La distancia en el espacio no es un obstáculo para un ilícido.

—Tsabrak marcha hacia el este —dijo la madre matrona—. La Matrona Zeerith aún no ha partido hacia Q’Xorlarrin. No confío en su hija Berellip...

—Berellip no debe preocuparnos; ni a ti, ni a mí, ni a Methil.

—Entonces, ¿por qué se encuentra el azotamientos en Q’Xorlarrin?

—Encontramos una... herramienta —explicó Gromph con una sonrisa satisfecha.

La Madre Matrona Quenthel lo observó de cerca, descontenta ante su respuesta.

—¿Una herramienta?

—Eso parece.

—¿Una herramienta que favorece los designios de la Reina Araña?

—O una que ya trabajaba en esa dirección.

—Dame detalles —ordenó la Madre Matrona Quenthel.

—Otra pieza de la trama —replicó Gromph—. O es posible que no lo sea. ¿No te parece asombrosa la manera en que hechos y gente del pasado vuelven a nosotros en un momento tan crítico?

La madre matrona estuvo a punto de chillar a causa de la frustración que le provocaban las evasivas del archimago, pero en lugar de ello, hizo una pausa para reflexionar sobre las palabras de su hermano. Gromph fue consciente de que las sopesaba de verdad y lo contempló como una muestra más de la creciente madurez de la madre matrona. Los efectos de la traslación de los recuerdos de Yvonnell a la mente de Quenthel seguían asombrando al mago.

—El hijo de Barrison Del’Armgó vuelve a nuestro lado justo ahora —comentó Gromph—. Y porta la espada de tu hermano fallecido. ¡Muerto a manos del mismo hereje que acabó con tu vida!

Quenthel frunció el ceño, pero su irritación no iba dirigida a él.

—El mismo canalla que provocó el alarido de *Lady Lloth* y contra el que has reaccionado con astucia al reconstituir su Casa condenada —añadió el archimago.

—Un canalla al que conoce Jarlaxle —repuso Quenthel—. Quien no es más que otra presa en la telaraña tejida por Drizzt.

—Obligarás a la Matrona Mez’Barris a aliarse con Baenre a través de Tos’un, al igual que obligaste a la Matrona Zeerith a través de la unión de Tsabrak y Saribel. Y seamos francos, ¿qué mejor que una guerra para poner firmes a las Casas?

—Y ahora me dices que contamos con otra herramienta.

—¡Tantas coincidencias sin vínculo aparente! —declaró con dramatismo el archimago—. ¡Que fuese Jarlaxle quien me trajo la cabeza de nuestra madre muerta y que Methil El-Viddenvelp regresara para refugiarse en las cuevas justo a las afueras de la ciudad! Y que él e Yvonne la Eterna nos prestaran su apoyo en estos tiempos turbulentos. ¿Es la casualidad y el azar los que rigen estos acontecimientos? ¿O acaso los dioses, o la misma *Lady Lloth*, han diseñado un plan ante el advenimiento de la Secesión?

—Imagino que te hace desear ser más devoto —comentó la Madre Matrona Quenthel con sarcasmo.

—Creo que ya lo soy —se rio Gromph—, dado el papel que juego en la red tejida por la Reina Araña.

Quenthel tuvo que reconocer que el otro tenía razón.

—Y me decías antes que ahora contamos con otra herramienta —insistió, con menos paciencia que antes.

—Es posible.

—Dame detalles —ordenó por segunda vez.

Gromph la observó durante unos segundos antes de negar con la cabeza.

—Cuando esté más seguro.

Quenthel frunció el ceño, contrariada.

—Ya hay demasiadas piezas en movimiento dentro de este grandioso plan —explicó el archimago—. No te preocupes por una pieza que quizás ni siquiera encaje.

—No te corresponde decidir qué ha de preocuparme o no —advirtió la madre matrona.

Gromph respondió con una sonrisa a la amenaza.

—Mi juego discurre a la par que el tuyo, buscamos el mismo fin —aclaró—. Lo es desde que te llevé a la presencia de Methil en los túneles fuera de la ciudad. Ve y reza, te lo suplico, y verás que mis decisiones obedecen a la voluntad de *Lady Lloth*. Tienes que seducir a una peligrosa adversaria para que te apoye, una Casa que reconstruir y una guerra que preparar, ¿no es bastante? Si esta herramienta pudiera servirte para tus planes, entonces te la cederé para que te ocupes tú de ella. Si no es así, ¿para qué has de perder el tiempo con ella?

—¿Me ocultas su identidad por mi propio bien?

—No oculto nada. Pretendo apartar cualquier distracción que pueda interferir en tu buen hacer.

Examinó a su hermana mientras hablaba, comparando la que hubiera sido la reacción de la Quenthel de antes con la que habría tenido Yvonne en idénticas circunstancias.

De esa manera fue consciente de la lucha interna que libraba la madre matrona. Aunque mantuvo una aparente calma, su prolongado silencio delató ese forcejeo.

—Buscamos, entonces, el mismo fin —comentó, y se puso en pie para marcharse—. Me informarás del retorno del ilícido.

Gromph asintió y su hermana, no, no podía pensar en ella en esos términos, pues su respuesta estaba a la altura de la de Yvonne, la Madre Matrona de Menzoberranzan abandonó la estancia.



La invasión de los tentáculos no la asqueó tanto como en las primeras sesiones; sesiones que se sucedían con más frecuencia, aunque Dahlia no era consciente del paso del tiempo.

Pensó que conocía ese lugar, cuando los recuerdos de la cascada de agua y el retumbar del fuego primordial la retrajeron a los días de Sylora Salm y la destrucción de Neverwinter.

Pero no podía recordar con claridad.

Sabía que la estancia era distinta, y advirtió la presencia de muchos artesanos drow y obreros goblin corriendo de un lado para otro, cargados con metal. ¿Una escalera? ¿Una verja?

Delante de ella percibió el chirrido de la piedra deslizándose sobre la piedra conforme varios obreros goblin encajaban la tapa de...

¿De qué? ¿Un sarcófago? ¿Un altar? ¿Una piedra de sacrificios, quizás? Era una losa negra, pulida, con vetas rojas como la sangre.

Sí, como la sangre.

Imágenes dispersas, muchas pertenecientes a los recuerdos de Dahlia, otras que no entendía, cruzaron su mente mientras la habitación ante ella se difuminaba y llegó un momento en el que no supo discernir entre lo que el

ilícido le arrebatava y lo que le ofrecía.

Todo se convirtió en un borrón y lo único real era el dolor que le provocaba la intrusión de Methil.

Escuchó sus propios gritos, pero eso también parecía distante, como si los gritos los profiriese otra persona en otra habitación donde la violaban hasta lo más profundo de su ser.

Intentó forcejear, resistirse, pero las arañas hicieron bien su trabajo y los filamentos arácnidos la inmovilizaban, con los brazos en cruz como si la hubieran empalado.

Indefensa.

En un momento dado, se desmayó, vencida por la intrusión, el horror y la confusión.



—¡Ahí tienes! —exclamó Regis en tono triunfal, mientras mostraba la pequeña pieza de cerámica que había modelado en forma de un pequeño bol.

Wulfgar examinó el objeto durante unos segundos y luego el elaborado conjunto de viales humeantes, tubos metálicos y la pequeña fogata. A continuación, dirigió una mirada inexpresiva a Regis.

—Magnífico, ¿no te parece? —se burló el halfling.

—No lo creo. He visto a ancianas hacer cerámica sin tomarse la mitad de trabajo y crear recipientes que uno puede utilizar.

—Ah, pero es que tú no lo entiendes. Esta vasija no tiene nada de ordinario.

—Quizás no lo tenga para una ardilla.

Regis suspiró y devolvió la mirada al bárbaro; éste se limitó a encogerse de hombros con indiferencia.

Sentada en el otro lado del cuarto, Catti-brie rio por lo bajo ante el intercambio dialéctico.

—Ven a verlo —le indicó Regis.

—¿Ver el qué? —se burló Wulfgar—. ¿Tanto trabajo para hacer un bol para ardillas?

—¿Dónde colocaste tu encantamiento de luz? —le preguntó el halfling a

Catti-brie. Tras la lucha con los goblins, la mujer iluminó toda la zona con un gran conjuro de iluminación y lo llevó al cuarto para que Regis pudiera practicar su alquimia.

—En mi anillo —replicó ella, y mostró la sortija de rubíes que le regaló Drizzt.

—Colócalo sobre la mesa —indicó Regis. Catti-brie lo hizo.

—Fijaos en que la mesa no bloquea la luz —explicó Regis. Los otros ya lo sabían, pero aun así miraron al suelo bajo el mueble. Había algo de sombra, pero era escasa, pues la naturaleza del encantamiento era tal que la luz no emanaba desde el objeto, sino que abarcaba la zona a iluminar.

—Naturalmente —comentó Catti-brie.

Regis sonrió ante el comentario y colocó el pequeño recipiente de cerámica sobre el anillo. La habitación seguía iluminada, pero el bol permanecía en sombras; era obvio que bloqueaba el paso de la luz.

—¡Igual que la capucha de una antorcha! —anunció Regis con orgullo.

—¿Cómo lo has hecho? —preguntó Catti-brie.

—El liquen —explicó Regis—. Mientras lo recogía, noté que despedía luz, pero no permitía el paso de la luz, ni siquiera la tuya. Leí sobre el tema —señaló al libro de alquimia—, aunque no creí que fuera capaz de destilar la esencia.

—De acuerdo, un buen truco. ¿Para qué sirve?

La sonrisa de Regis se hizo más amplia. Cogió un segundo bol diminuto, luego tomó el primero, colocó el anillo entre los dos, y los unió formando una esfera. La habitación se oscureció levemente, pero la magia aún escapaba por la junta entre los recipientes cerámicos. Regis se acercó a una bandeja de su alambique y untó el dedo en la sustancia sin endurecer. Mostró el dedo a los otros, una mancha de color marrón oscuro, y a continuación selló la junta entre los dos pequeños recipientes con ella.

La habitación se oscureció de inmediato y la iluminación procedía ahora de la pequeña llama del alambique a la que se sumaba el resplandor blanco-verdoso del liquen en un rincón de la estancia.

—Has bloqueado la luz —comentó Wulfgar con cierta indiferencia.

—No —le corrigió Catti-brie con asombro—. Ha bloqueado la magia.

—Eso es —asintió Regis.

—¿Y eso qué quiere decir? —preguntó Wulfgar.

—Cuando llevo puesto el anillo, aunque coloque la mano bajo mi túnica, la iluminación es la misma —explicó Catti-brie—. Haría falta un muro de material muy denso para bloquear la luz mágica. Regis lo ha conseguido con una pequeña pieza de cerámica.

En la escasa luz, Regis vio que Wulfgar se encogía de hombros. El bárbaro no era consciente del potencial de lo que acababa de hacer Regis, como evidenció la pregunta que hizo.

—¿Y para qué sirve?

—La cerámica es frágil —le dijo Regis—. ¿Qué crees que pasaría si lanzo la esfera contra el suelo o la pared?

—Que se llevarían una buena sorpresa —repuso el bárbaro tras pensarlo.

—En especial los drow —señaló Regis—, que prefieren la oscuridad.

—¿Qué pasa? —La puerta se abrió de golpe y la luz de una antorcha inundó la estancia. La luz anaranjada mostró el rostro fruncido de Bruenor Battlehammer con el hacha de guerra lista para atacar.

—¡Bruenor! —exclamaron al unísono Regis y Catti-brie.

—Creíamos que había jaleo —susurró la voz de Drizzt, que de alguna manera se había colado en la habitación sin que los demás lo advirtieran.

Los tres compañeros dieron un respingo.

—La ausencia de luz —aclaró Drizzt—. Pensamos que los drow habían contrarrestado tu conjuro.

Regis aplastó la esfera de cerámica y la luz iluminó la estancia de inmediato.

—Nuestro amigo halfling ha fabricado objetos que nos resultarán muy útiles cuando viajemos hacia las profundidades —explicó Catti-brie, mientras recuperaba su anillo y se lo volvía a colocar.

—Sí, unos cuantos. Siempre que puedas formular los conjuros —dijo Regis.

—Mañana —prometió Catti-brie.

—También tengo antídotos —añadió Regis, acercándose al alambique—. Ya soy un experto. No sabéis las veces que me he pinchado con las flechas impregnadas de venenos que preparo para mi ballesta. ¡Las veces que me he quedado inconsciente cuando debería estar trabajando!

—Y creerás que verte dormido nos sorprende —intervino Bruenor con indiferencia.

Regis le dedicó una sonrisa sarcástica y luego mostró un puñado de viales llenos de un líquido lechoso.

—Para contrarrestar el veneno drow —explicó—. Si nos acercamos a ellos, bebed uno de éstos y seréis inmunes al veneno de sus flechas durante medio día.

—Bravo —le felicitó Drizzt—. Porque nos acercaremos a los drow, me temo. Bruenor y yo fuimos a comprobar la gran escalera; se ha desmoronado, pero no creo que sea un problema. —Miró a Catti-brie al decirlo y ella asintió.

—La buena noticia es que la estancia de abajo estaba vacía —prosiguió Drizzt—. Parece que no hay tantos drow en Gauntlgrym como nos temíamos.

—Pero entonces es posible que se hayan llevado a los prisioneros —apuntó Wulfgar.

—Descansemos un rato. Nos conviene salir lo antes posible —dijo Drizzt. Aunque no añadió más, todos compartían el mismo temor: que su persecución los adentrara aún más en la Infraoscuridad.



Dahlia recuperó la consciencia muchas horas más tarde y descubrió que volvía a estar tumbada sobre el suelo frente a las tres jaulas colgantes en la Forja. Contempló el cadáver del Hermano Afafrenfere y apenas sintió una punzada de tristeza.

Luego contempló a Artemis Entreri, yerto en el interior de su jaula, el rostro contra los barrotes de su encierro. ¿Estaba él también muerto? El miedo hizo presa en ella.

Sí, miedo, y la reacción instintiva le recordó a Dahlia quién era, su auténtica identidad. Hizo un esfuerzo para sentarse y suspiró aliviada cuando vio que Entreri abrió los ojos para mirarla.

Sin embargo, al igual que su lástima por el monje, el sentimiento se desvaneció con rapidez y lo sustituyó la deliciosa idea de coger un atizador al rojo y clavarlo en las carnes de Entreri. Sonrió con crueldad.

De súbito, se sintió horrorizada ante el deseo y dejó de sonreír. Frunció el rostro disgustada consigo misma. Se sentía abrumada, perdida, como si sus propios pensamientos fueran un simple gusano en medio de una horda de predadores nocturnos, cada uno intentando imponer su supremacía en su mente.

—¿Dahlia? —pronunció Entreri en una voz demasiado firme para alguien que llevaba tanto tiempo en un encierro así, pero fue algo que pasó inadvertido a la chica—. ¿Has logrado que confíen en ti? —preguntó. Señaló las piernas de Dahlia, libres de los grilletes y la bola de hierro.

Dahlia no supo a qué se refería.

—No quedan muchos ahora —susurró Entreri.

—¿Crees que puedes escapar? —preguntó ella con sarcasmo.

—Podemos —corrigió él.

—No, no podemos.

—Vale la pena intentarlo. Es mejor que nos persigan y nos maten a... — se interrumpió, inclinó la cabeza hacia un lado y luego se dejó caer contra los barrotes.

La puerta de mithril que conducía a la sala primordial se abrió y dio paso a la Sacerdotisa Berellip. Los observó a los dos y sin quitarles la vista de encima, se acercó a un artesano drow en la Gran Forja de Gauntlgrym y se puso a hablar con él.

—Hay que intentarlo —susurró Entreri, sin moverse.

Pero Dahlia se encogió de hombros, incapaz de asimilar las palabras de él, incapaz incluso, de afrontar la idea de escapar.

Entendía lo que él le decía, y el gusano que medraba entre la horda de predadores nocturnos creía que la idea era buena. Sin embargo, el gusano tenía cada vez más problemas para hacerse notar entre la horda que competía por su mente y, al final, surgieron los recuerdos inculcados por el ilícido, con imágenes y tentaciones muy distintas a las suyas, pero que ahora le pertenecían.

Dahlia se rio y dio la espalda a Entreri.



Algo más tarde, Berellip Xorlarrin y Yerrinae se hallaban frente al altar de sacrificios en la sala convertida en capilla. Estaban de espaldas al foso, con la mirada fija en el muro ante ellas, tan cubierto de telarañas que apenas se distinguía la piedra.

A ambos lados de la pared se encontraban las grandes arañas de jade, los puntos de sujeción de las telarañas y centinelas de las dos salidas; una estaba al lado del pasillo que conducía a la Forja, la otra al lado del túnel ahora cerrado, que haría las veces de aposentos privados de la Matrona Zeerith.

El acceso a ese túnel era invisible ahora mismo, completamente cubierto de telarañas.

Berellip miró hacia su izquierda, más allá de los futuros aposentos de Zeerith, hacia la pasarela reconstruida para cruzar el foso hacia la antecámara. El agua de origen mágico se precipitaba a su alrededor y el vapor surgía constantemente desde la profundidad, por lo que sólo distinguía algunos destellos metálicos de la pasarela.

La sacerdotisa miró más allá todavía, hacia la antecámara donde Methil El-Viddenvelp meditaba, el mismo lugar en el que un elemental de agua vigilaba la palanca y también al ilícido, ya que ambos eran criaturas de Gromph.

—Ravel volverá pronto a casa —le dijo Berellip a la draña, intentando apartar su mente del hecho de que los Baenre tuvieran acceso a ese lugar tan sagrado.

—¿Triunfó en la cacería?

El silencio de Berellip provocó que la draña le dirigiera una mirada amenazante.

—La obsesión de Tiago Baenre con el canalla drow me ha costado muy cara —le recordó la gran bestia.

—Esto nada tiene que ver contigo, aberración —irrumpió una voz extraña, acuosa, pero indudablemente femenina. Berellip y Yerrinae se volvieron con rapidez y advirtieron como las telarañas frente a los aposentos de la Matrona Zeerith giraban, como si se desenvolvieran. El movimiento circular abrió la tela hacia los extremos y descubrió un umbral en el centro por el que emergió un hembra drow desnuda y de enorme belleza.

—Si vuelves a pronunciar una palabra, te arrojaré a las fauces del

primordial —amenazó la drow.

Y Yerrinae obedeció pues sabía, al igual que Berellip, que ante él tenía a una de las criadas de Lloth, una yochlol que acudía sin ser convocada, a la capilla de la Casa.

Berellip cayó sobre sus rodillas, se cubrió el rostro con las manos y comenzó a rezar. La enorme draña a su lado encogió las patas, de forma que su bulboso cuerpo arácnido cayó sobre el suelo, y bajó la mirada. Sin embargo, no rezó. A las drañas no les estaba permitido rezar.

—En pie —ordenó la sirvienta a Berellip. La sacerdotisa obedeció con tanta rapidez, que a punto estuvo de caer sobre el altar de sacrificios. Se sintió tonta por su torpeza.

La sirvienta no pareció reparar en ello. La hermosa drow examinaba la sala y asentía con aparente satisfacción ante lo que veía.

—¿Dónde está el bastón? —preguntó cuando se volvió de nuevo hacia la sacerdotisa.

Berellip la miró sin comprender.

—El arma de la *darthiir* —aclaró la sirvienta con impaciencia.

—En... en mis aposentos —balbuceó Berellip. La sacerdotisa estaba confundida. ¿Cómo conocía la sirvienta la existencia de ese extraño bastón?

La sirvienta asintió y comenzó a girar con lentitud de tal forma que le recordó a Berellip que la naturaleza auténtica de la criatura se asemejaba más a la de una vela medio derretida que a la de la espléndida mujer ante ella. La sirvienta señaló con un brazo hacia la antecámara al otro lado del foso, invisible a través de la niebla y la catarata.

—Es la hora —declaró, y su voz llenó la habitación. Volvió hacia el umbral y comenzó a girar de nuevo hasta desaparecer sellando la entrada tras ella.

Traedlo, oyó en su mente Berellip, al igual que la draña, y ambos supieron a qué se refería aún antes de que el azotamentes hubiera cruzado el puente hacia la capilla principal.



Dahlia se removió en su sueño; gemía y se arrancaba las escasas ropas

que vestía. La camisa apenas era unos andrajos, la suave y nívea piel de sus piernas quedó al descubierto a través de los desgarros en los pantalones y había perdido las botas, o sus captores se las habían arrebatado.

Entreri la observó con un sentimiento de congoja. Compartía el sufrimiento de Dahlia, o al menos, lo intentaba, ya que le resultaba difícil imaginar las perversiones que padecía en manos de los elfos oscuros para comprender los motivos que la hacían gritar de esa manera.

Comprendió que iba a tener que abandonarla.

No, la tenía que matar, por su propio bien. Apenas le daban comida y sus escasas fuerzas estaban al límite. No podía esperar más y convencer a Dahlia parecía imposible. Escaparía cuando el fuego de las forjas estuviera al mínimo.

Un fuerte golpe atrajo su atención hacia la pequeña puerta en el centro de la estancia; el acceso a la cámara primordial. Allí trabajaba un grupo de drow, con goblins atentos a sus órdenes, dando los últimos retoques a una arcada diseñada para reforzar la puerta mithril.

Manejaban un relieve esculpido por una artesana drow, Entreri creía que era una sacerdotisa, con la imagen de una draña y ahora lo estaban colocando sobre la puerta. La negra adamantina destacaba sobre el reluciente plateado del mithril.

La marca de los drow en el hogar de los enanos.

Un momento más tarde, la hembra y los demás se apartaron a toda prisa cuando la puerta se abrió de golpe y Entreri contempló, con un profundo sentimiento de odio, a la draña de largas patas salir del túnel. Caminaba agachada, era demasiado grande para los pasadizos cavados por los enanos, y cuando se irguió, a Entreri le pareció que era un demonio que se alzaba desde el Abismo.

Una abominación demoníaca, enorme y sombría, tan hermosa como repugnante.

Con la maza de Ambargrís sobre el hombro, Yerrinae fue directa hacia la jaula de Entreri, y el asesino simuló estar inconsciente, pero se tensó listo para el previsible ataque de la draña. Con un ojo entreabierto, vio a Berellip salir corriendo del túnel y atravesar la Forja a toda prisa hacia sus aposentos privados.

—Despierta, pequeña *darthiir* —dijo Yerrininae, alzándose por encima de Dahlia, y golpeó la jaula de Entreri a modo de campana.

Entreri intentó no perder el resuello mientras giraba sin control. El asesino estaba seguro de que el golpe le había partido una costilla.

Conforme daba vueltas, distinguió a Yerrininae agarrar a Dahlia por el pelo trenzado.

A la vuelta siguiente, vio a Dahlia que se tambaleaba, a punto de caer hacia delante, lo que evitó la draña que seguía sujetándola por el pelo. Antes de volver a perderla de vista, la oyó quejarse de dolor y vio cómo se enderezaba cuando la draña tiró con fuerza de su cabello.

El siguiente giro le mostró a Dahlia desplomándose sobre el suelo a causa del bofetón propinado por la draña.

—¡No! —gritó Entreri sin poder contenerse.

Una maza se introdujo entre los barrotes y detuvo la jaula.

—¡Está vivo! —exclamó la draña, con alegría.

El mazazo que vino a continuación le robó el aliento y antes de que pudiera recuperarlo, Yerrininae lo golpeó una segunda vez.

Los goblins vitorearon y la draña arremetió una tercera vez con violencia.

Los drow en la Forja dejaron de trabajar para unirse a los vítores.

Entreri sintió como se hundían los barrotes en una de sus piernas, que, además, fue víctima del siguiente mazazo brutal.

Los drow gritaban de alegría y los goblins aullaban con sadismo.

—¡Draña! —La voz sonó tan distante que Entreri no supo si era real o no.

El vitoreo cesó de inmediato, y los únicos sonidos audibles fueron el de las forjas y el chirrido de la cadena que sujetaba la jaula de Entreri.

Pero el asesino no oía nada de eso. Ni oyó tampoco el grito de Dahlia cuando la draña la agarró otra vez del pelo y la sacó a rastras de la sala.

Algo más tarde, Entreri recuperó el sentido. Sintió el sabor de la sangre en la boca y se encogió de dolor al intentar tomar aire. También fue consciente de que una de sus piernas le iba a servir de poco.

Ya no podía escapar.

Y Dahlia no estaba. A no ser que volvieran a traerla a su sitio ante la jaula, tampoco iba a poder acabar con su dolor.



Dahlia estaba de pie, muy tiesa, con los brazos abiertos y el cuerpo cubierto de miles de arañas.

Nada nuevo para ella.

Pero algo era distinto en esta ocasión, aunque no supo el qué. Sentía como las hebras la abrazaban y quedaba sujeta a la tela de la pared a su espalda, con los brazos abiertos.

Eso era. Los brazos. Estaban totalmente rectos y no era capaz de doblarlos. Los drow le habían atado una vara a los hombros.

No, no era una vara. Se llevó una enorme sorpresa al advertir que era la *Púa de Kozah*, su mayal.

¿Le entregaban un arma?

Por un momento, pensó que sus captores cometían un grave error, segura de que podía romper la tela y atacar a la sacerdotisa Xorlarrin, que la observaba.

Pero no. Imposible. Las hebras tiraban de ella, cada vez más prietas, y la pusieron de puntillas para acabar alzándola en el aire.

Quedó suspendida, balanceándose.

Las arañas siguieron con la labor de cubrirla con sus telas.

El ilícido se aproximó, los tentáculos agitándose en el aire.

Comenzó a chillar.

Mucho después, colgaba inerte, ajena a todo.

Es tuya, le dijo por telepatía Methil El-Viddenvelp a Berellip. Y se marchó a la antecámara al otro lado del foso. *Un adorno espléndido para completar tu capilla*, añadió la voz acuosa de Methil en la mente de Berellip y la del resto de presentes.

Una amplia sonrisa se dibujó en el rostro de Berellip mientras las arañas seguían tejiendo su capullo alrededor de Dahlia. La cara de la mujer quedaba oculta por los arácnidos y sus hebras filamentosas.

Dahlia abrió de pronto los ojos azules con un brillo de terror en ellos. Bajo la mordaza de la telaraña, el grito quedó en nada.

Berellip la contemplaba sin pestañear. No era correcto reírse, se dijo la sacerdotisa, conforme la ceremonia llegaba a su fin. Dirigió su mirada a las grandes arañas de jade en cada lado del muro, y dio una palmada. Las arañas

mágicas comenzaron a recoger los hilos que pendían de las vigas invisibles entre las sombras del techo. Dahlia ascendió hacia lo alto.

Subió en diagonal, inclinada hacia delante.

Topó con el muro de telarañas hasta fundirse con él; sólo era visible su silueta.

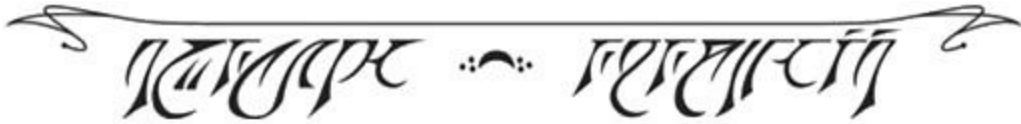
Un adorno para la capilla Q'Xorlarrin, una *darthiir* prisionera y torturada y condenada a pender para siempre sobre el altar de sacrificios.

—Que, en este lugar de muerte eterna, asistas al sacrificio de muchos de los tuyos —rezó Berellip.

Dahlia no la oyó.

Dahlia ya no oía nada.

CAPÍTULO 22



LA RESISTENCIA DE STOKELY

— **H**emos matado a más de treinta y sólo capturado a una docena —
lamentó Tiago.

—No es fácil capturarlos con vida —respondió Ravel Xorlarrin—. Nuestro veneno apenas los afecta y se empeñan en luchar aunque estén malheridos. ¡Enanos repugnantes!

—¡Vinimos en busca de esclavos y sólo tenemos cadáveres!

—Vinimos en busca de Drizzt —le recordó Ravel.

—Quien a buen seguro habrá escapado en cuanto le hayan dado la noticia de nuestra presencia.

El pequeño mago soltó una carcajada que enrabietó a Tiago.

—Si nos atenemos a su reputación, Drizzt Do'Urden no es de los que huyen —aclaró el mago en tono apaciguador—. No, ése está con el líder de los enanos, el tal Stokely, cuyo nombre es lo último que pronuncian los enanos antes de caer aniquilados.

Ravel omitió prudentemente que nadie había visto a Drizzt por esos lares desde mucho antes del ataque. Interrogó a algunos de los enanos, y por lo que dedujo, no mentían cuando le hablaron de la partida de Drizzt. Pero Tiago no tenía por qué conocer esa minucia, porque en ausencia de su presa cancelaría la acción armada y volvería con las tropas a Q'Xorlarrin. Una decisión nada juiciosa, en opinión de Ravel. Habían sufrido las bajas de varios drow y una draña, y la Matrona Zeerith no se contentaría con una pequeña partida de esclavos a cambio de esas pérdidas. Por no mencionar la muerte de Jearth, Maestro de Armas de la Casa Xorlarrin, jefe de la guarnición Xorlarrin y uno de los súbditos más favorecidos por Zeerith. Si retornaban ahora con unos cuantos esclavos, la Matrona Zeerith montaría en cólera. Y lo peor era que no podía inculpar ni castigar a Tiago por lo ocurrido, al ser un noble y contar con la protección de Baenre. Tampoco castigaría la Matrona Zeerith a Saribel, esposa de Tiago, que además, tenía que volver a Menzoberranzan junto a su esposo por orden directa de la Madre Matrona Quenthel. Y tanto Berellip como Yerrinae, víctimas potenciales de la cólera de la Matrona Zeerith, permanecieron en Q'Xorlarrin durante la incursión.

Eso dejaba solo a Ravel ante la ira de la Matrona Zeerith.

Necesitaban, *él* necesitaba, más esclavos y una victoria contundente para aplacar a la Matrona Zeerith y compensar su dolor por la pérdida de Jearth.

—Hay que seguir hacia delante —arguyó Ravel—. Nos aguarda un gran botín en los niveles superiores de este lugar.

—Tesoros y esclavos, espero... —comenzó a decir Tiago, pero no acabó la frase porque el corredor comenzó a temblar y rugir, mientras del techo caían piedras envueltas en nubes de polvo.

El temblor adquirió tal cariz, que Ravel comenzó a formular un conjuro de eventualidad para huir mágicamente de allí. El movimiento de tierra cesó antes de que completase el conjuro y Tiago y él dedujeron que se había hundido un túnel cercano.

Avanzaron uno al lado del otro, Tiago sobre su lagarto de combate y Ravel sobre un disco flotante. Los dos nobles iban a reunirse con su línea defensiva, pero antes de alcanzarla, una joven hembra drow les salió al paso en un estado de gran agitación.

—¡Se ha derrumbado el techo sobre sus cabezas! —gritó y señaló hacia

un túnel lateral del que salía una nube de escombros y polvo—. ¡Esos enanos diabólicos!

El noble drow azuzó su montura y se metió por el túnel lateral. Al poco llegó a una intersección con otro túnel que discurría en paralelo con el que acababa de abandonar. Montones de rocas cerraban el paso y un enjambre de elfos oscuros y goblins se afanaban en apartarlas a toda prisa.

Ravel tocó el hombro de Tiago para llamar su atención, y señaló hacia la pata de una draña que sobresalía entre las rocas. El miembro se convulsionaba al ritmo de los estertores de la criatura aplastada.

—¿Cuántos? —chilló Tiago a los elfos oscuros.

—Bastantes, Lord Baenre —replicó uno de ellos.

—Y un trío de drañas —añadió otro.

—Y una hueste de goblins —dijo aún un tercero, con indiferencia ante la suerte de las pequeñas bestias.

—Lo tenían preparado para hundirlo —señaló Ravel—. Nos enfrentamos a un enemigo formidable y ahora que saben de nuestra presencia, habrá que luchar por cada estancia y corredor.

—No —repuso Tiago—. Encontrad un camino despejado. Tú y tus magos. Buscad un camino ya. Hay que acabar con esto y con rapidez.

Ravel iba a discutir, pero recordó que la postura de Tiago también le era beneficiosa, tanto para su posición, como para su integridad personal. Se reunió con los magos de la expedición.

Al cabo de una hora, una docena de artilugios mágicos, gigantescos globos oculares, flotaban por los corredores del recinto de los enanos, y los magos comenzaron a trazar un plano del lugar.

Habían irrumpido sin contar con la resistencia y disposición de los enanos. No volverían a cometer el mismo error.



—Ya lo saben en el Bosque Solitario —anunció un emisario enano a Stokely Silverstream—. Aunque sus barcos han zarpado y llevará algún tiempo que retornen.

—Lo mismo ocurre en otras ciudades alrededor del lago —confirmó otro

enano.

—Todo depende de Bryn Shander —comentó Stokely. La ciudad de Bryn Shander no se encontraba a orillas del lago y su guarnición siempre estaba alerta. A pesar de ello, pasarían horas antes de que recibieran refuerzos.

—Tendremos que resistir, y cuando lleguen los de Bryn Shander, habrá que resistir con más fuerza —declaró Stokely—. Las gentes del lago llegarán más tarde y tengo la esperanza de que los muchachos de Asileste puedan convencer a un par de tribus de bárbaros para que se sumen a la lucha.

—¡Hurra a eso! —vitreó un enano.

—Poco trabajo cuesta convencer a un bárbaro para que luche, ¿eh? —intervino otro enano—. ¡Es lo que me encanta de los chicos altos!

Una multitud de puños al aire celebró la última parrafada y hasta Stokely hizo un gesto de ánimo. La lucha comenzó marcada por la derrota, pero la heroica carrera de Junky para dar la alarma y el sacrificio de los enanos que se enfrentaron a los drow, cambiaba las tornas. Los enanos iban a plantar cara.

Estos eran los Battlehammer y habían vivido muchas batallas a lo largo de los años. El rey Bruenor en persona, junto a los enanos del escudo de su confianza, supervisó la construcción de la mayor parte de los túneles del complejo enano, y cavaron pensando en la defensa contra ataques enemigos. El ataque de los drow fue rápido e imprevisto, pero los muchachos de Stokely siempre estaban listos para el combate y, no sólo eso, los túneles se diseñaron de forma que fuera sencillo hundirlos sobre el enemigo.

—¡Los mantendremos a raya en los túneles y luego los enviaremos de vuelta a sus agujeros! —clamó Stokely.

—¡Y los podemos perseguir hasta Gauntlgrym! —gritó otro—. ¡Hurra!

—¡Hurra! —se hizo eco el resto para satisfacción de Stokely.

Entonces cinco enanos cerca de la pared a la izquierda de Stokely cayeron por un agujero que se abrió de repente en el suelo.

La pared al otro lado de la sala se desvaneció y por el espacio abierto volaron enormes lanzas hacia los enanos reunidos, y tras ellas, cargaron gigantescas drañas con una horda de goblins siguiendo sus pasos.

—¡Al ataque! —rugió Stokely. Varios enanos se sumaron al llamamiento y comenzaron a organizarse en líneas defensivas. Las puertas de la sala se

abrieron de golpe y más Battlehammer acudieron al combate.

La sala de audiencias retumbó con los gritos de guerra y el choque del metal contra el metal.

Stokely se apresuró hacia al foso abierto en el suelo y se arrodilló en el borde. Otros enanos se unieron a él, varios portaban cuerdas y garfios. Las paredes del foso, escarpadas y pulidas como si la piedra se hubiera desvanecido, caían a una profundidad de quince metros hasta un túnel que se extendía por debajo de la sala de audiencias. Allí distinguieron a los enanos que cayeron por el inesperado boquete; dos de ellos parecían muertos, otros dos gateaban y el quinto se estaba poniendo de pie.

Stokely intentó atraer la atención del que estaba en pie, pero el pobre desgraciado comenzó a bailar de un lado hacia otro. Stokely tardó unos segundos en darse cuenta de que estaban atacando al enano, seguramente con flechas de ballesta.

Le iba a gritar que resistiera, pero un fogonazo de luz, como un rayo, barrió las sombras del túnel. Cuando se desvaneció, no quedaba ningún enano en pie, sólo uno de los que gateaban.

Las cuerdas cayeron por las paredes del foso y los enanos iniciaron el descenso haciendo rápel. Stokely cogió una cuerda para unirse al resto.

—¡No, no! —lo detuvo una enana, la sacerdotisa Brimble, que además era una de las consejeras más cercanas a Stokely. Éste se detuvo aguardando una explicación, mientras los demás bajaban por el foso.

—¡Es un pasadizo mágico! —se apresuró Brimble—. ¡Puede des...!

No llegó a completar la advertencia. Stokely fue consciente de que parte de su cuerda se desvanecía. Al mirar hacia el foso, comprobó que el agujero ya no estaba. En su lugar vio el suelo intacto como si nada hubiera sucedido.

¿Y los enanos que habían iniciado el descenso?

Varios de esos valientes yacían en el suelo cerca de Stokely, expulsados del foso que ya no existía.

—¿Dónde está McGrits? ¡Iba por delante de mí! —gritó uno de ellos, mientras se ponía en pie de un salto. Otros dos enanos también preguntaron por compañeros que habían emprendido el descenso al foso.

—Están en el túnel al final del pasadizo mágico —dijo Brimble.

Stokely arrojó el cabo de cuerda que llevaba en la mano y desenfundó su

hacha de guerra.

—¡Tenemos bastante que hacer aquí mismo! —bramó, y encabezó la carga hacia el flanco de las fuerzas de goblins y drañas.

Desde los túneles laterales comenzaron a llegar más enanos. Pero también llegaban drow, y los enanos que se abrían paso a hachazos entre las filas goblins se toparon con unos rivales formidables, más rápidos, letales y diestros con sus armas que los goblins.

Los avances por ambos lados se frenaron, las formaciones se deshicieron y la sala se vio abarrotada por una masa informe de guerreros, con luchas en cada palmo de terreno.



—Una espada gana un duelo, pero la magia gana la batalla —le comentó Ravel a Tiago conforme se aproximaban a la batalla.

—¿Cuánto tiempo aguantará nuestro túnel? —preguntó Tiago.

—Casi toda la noche, a no ser que decidamos cerrarlo antes —replicó el mago.

No bien lo dijo, cuando el último tramo del pasadizo mágico se cerró y varios drow fueron arrojados al suelo del corredor donde se encontraban los dos nobles drow.

Tiago frunció el ceño, irritado.

—Tienen sacerdotes —explicó Ravel con calma, dando a entender que esperaba algo así—. Vamos a los túneles convencionales. Los hemos explorado a fondo y encontraremos un camino.

Sus palabras no convencieron a Tiago, que seguía irritado. El Baenre giró su lagarto hacia sus guerreros y les hizo una seña para que se apresuraran a seguirlo.

Ravel llamó a un par de compañeros magos y tomaron la delantera guiando al contingente drow. Los magos se movieron con seguridad por esa zona del complejo de los enanos, siguiendo una ruta más convencional hasta el salón del trono.

—Llegaremos —le aseguró el arrogante mago a Tiago. Lo que no dijo fue que tardarían bastante tiempo en hacerlo, demasiado para las fuerzas

atrapadas en el salón del trono.

Su pretendida confianza obtuvo una mirada escéptica de Tiago a modo de respuesta. El noble sabía que una docena de drow, un puñado de drañas y unas cuantas docenas de goblins consiguieron llegar al salón del trono antes de que el pasadizo mágico se desvaneciera. Una fuerza temible, en cualquier caso, pero se enfrentaban al grueso de las tropas enanas y sin ayuda mágica de ningún tipo. El joven guerrero Baenre era lo bastante veterano para prever lo que se encontrarían al llegar al salón del trono.

Tiago maldijo a los astutos enanos cuando el suelo tembló a lo lejos anunciando el hundimiento de más túneles.



Un grupo de goblins corrió para escapar de la batalla en el salón del trono, donde los enanos estaban a punto de cantar victoria. Sin embargo, al abrir la puerta que daba a un pasillo, se encontraron con un cuarteto de enanos de aspecto sombrío plantado en el estrecho umbral. Dispuestos en una formación de a dos, defendían la salida.

Los goblins en cabeza se detuvieron, vacilantes, pero los que venían por detrás empujaron con tanta fuerza, que se amontonaron en la entrada y, a pesar de que dos de esos primeros goblins murieron enseguida, uno con el cráneo destrozado por un hacha de guerra, el otro aniquilado por un martillo de guerra, la aglomeración de sus compañeros los mantuvo en pie, aplastados contra el escudo de los dos enanos al frente del cuarteto letal.

—¡No puedo aguantarlos! —alertó Tregor Hornbruck, un enano de barba amarilla en la primera línea de contención. Bajó el hombro una vez más y consiguió atacar con su pesado martillo, pero tuvo que rectificar de inmediato para volver a poner todo su peso tras el escudo. Era el enano más grande y fornido del Hito de Kelvin, por lo que sus palabras despertaron la alarma.

El pasillo tras los enanos se ensanchaba y si los goblins conseguían superar al cuarteto, se adentrarían en el complejo enano.

El enano al lado de Tregor gruñó a causa del esfuerzo, incapaz de pronunciar una palabra. Entonces, para sorpresa de los dos enanos que defendían la puerta, sus compañeros en segunda fila dejaron de empujar y se

marcharon corriendo.

—¡Eh, vosotros! —rugió Tregor y el otro enano gruñó con más fuerza.

Una lanza goblin asomó entre los escudos de los defensores e hirió a Tregor en el hombro. El dolor sólo consiguió que el enano se empleara a fondo empujando con toda la fuerza de la que disponía, que era mucha.

—¡Atrás! —llegó un grito tras ellos proferido por los dos enanos que volvían junto a ellos. Tregor comprendió la intención de sus dos compañeros cuando dos largas lanzas negras se deslizaron entre los que resistían delante y penetraron en las filas de los goblins.

—¡Bien pensado! —Los felicitó Tregor. Las lanzas procedían de unas estatuas de piedra que flanqueaban el pasillo y que lucían armas reales, aunque hechas de hierro en lugar de los apreciados mithril y adamantina.

A pesar de la situación desesperada, Tregor no pudo evitar una carcajada al reparar en una mano de piedra aferrada al mástil de una de las lanzas.

Los goblins cargaron de nuevo, con mayor furia, y los enanos defensores tras el escudo comenzaron a ceder terreno, mientras los dos de detrás atacaban con las lanzas para frenar el ataque goblin. En vano. La presión era tan grande, a pesar de la sangre goblin que encharcaba el suelo, que los cuatro comenzaron a asumir su derrota. Sin embargo, de repente, la presión desapareció y los cuatro se dieron cuenta de que los goblins fugitivos sufrían el ataque de Stokely y los suyos desde el interior de la sala.

—Bien peleado —les felicitó Stokely después de que cayera el último de los goblins.

Tregor contempló la carnicería del interior del salón de trono. La mayor parte de los cadáveres estaban tan desmembrados que resultaba complicado distinguir a los amigos de los enemigos. A pesar de ello, el joven guerrero enano reconoció a varios compañeros entre los caídos.

—Los drow están llegando a este nivel y ya controlan todos los que hay por debajo —anunció Brimble.

—¿Por dónde vienen? —preguntó Stokely.

—Por la escalera este, pero... —Brimble suspiró. Stokely recordó el foso que había aparecido en la sala del trono y comprendió el motivo del suspiro. Con los sortilegios para atravesar paredes y los demás recursos mágicos del enemigo, ¿dónde iba a establecer una línea defensiva?

Stokely miró a Tregor y sus tres compañeros y luego al pasillo tras ellos, que conducía a las zonas superiores del complejo y a la puerta principal del complejo.

—¿Hay noticias? —les preguntó, esperanzado.

—Bryn Shanders está a varias horas de distancia —informó Tregor, con gesto serio—. Si es que vienen para acá.

—Quedan tres horas de sol —le recordó Brimble y al mirarla, tanto Stokely como Tregor entendieron a qué se refería.

—¡No! —clamó Tregor, y los enanos a su alrededor, comenzaron a menear la cabeza.

Sin embargo, Stokely Silverstream volvió la vista hacia el salón del trono, donde más de treinta de los suyos acababan de perder la vida, por no hablar de los que cayeron por el foso, que, o estaban muertos, o cautivos. Habían luchado con enorme valor y la prueba eran los goblins que cubrían el suelo de la estancia, además de unas cuantas monstruosas drañas patas arriba que destacaban por su tamaño. Y también aniquilaron a los drow, aunque hicieron falta dos de los suyos para acabar con cada drow, y no fue una lucha sencilla, como bien sabía Stokely por experiencia propia.

—¡Avisad a los puestos de avanzada! ¡Que vengan todos! —ordenó a los enanos que estaban con él—. Saldremos al valle, a la luz del sol. ¡Esos malditos no podrán seguirnos!

Ni un solo enano se movió y la decepción en las miradas era evidente. Acababa de pedirles que abandonaran su hogar, algo que ningún enano había hecho jamás.

—¡Volveremos! —prometió Stokely—. ¡Y lo haremos con las guarniciones de las ciudades y una horda de bárbaros!

Algunos enanos asintieron.

—¡Ahora, moveos! —ordenó Stokely, y con eso se pusieron todos en marcha.

Entonces cayó la oscuridad y no pudieron ver nada, ni siquiera los rayos que chisporrotearon a través de la mágica negrura o las bolas de fuego que estallaban en llamas, pero, por desgracia, pudieron sentirlos.



Stokely Silverstream y Brimble se tambalearon hasta un cuarto lateral para recuperar el resuello.

—Junky ha caído —jadeó Brimble. Se apoyó en una silla al lado de la puerta que daba al pasillo. Stokely corrió hacia una puerta al otro lado. La entornó con cautela.

—Vía libre —anunció—. Por aquí podemos alcanzar la entrada principal. —Se detuvo, dolido por lo que acababa de decir. El grupo de enanos en el salón del trono se había dispersado, derrotado por la magia de los elfos oscuros y las hojas que cortaban al amparo de la oscuridad.

Ahora cada enano tenía que valerse por sí mismo, algo difícil de soportar para cualquier jefe de clan. Stokely sabía que lo mejor era seguir con el plan de Brimble. Junky y los suyos intentaron reunirse con ellos, pero no lo lograron. Stokely tenía que salir del complejo y conseguir refuerzos para reconquistarlo. Sin embargo, le remordía la idea de que apenas quedarían enanos para volver al hogar. El temor que torturaba a Stokely Silverstream era que el reinado de siglos de los enanos en el Valle del Viento Helado había llegado a su fin.

—Vamos —llamó a Brimble.

La sacerdotisa lo miraba fijamente sin moverse.

—¿Niña? —Y dio un paso hacia ella.

Se detuvo en seco cuando un par de elfos oscuros entraron por la puerta tras Brimble. Un varón y una hembra, ambos pertrechados de forma espléndida, sobre todo el varón, cuya espada y escudo casi traslúcidos, relucían como si contuvieran una constelación en su interior.

—¿Adónde ibas, enano? —preguntó el varón drow, que pasó al lado de Brimble sin que ésta se moviera. Stokely se dio cuenta de que su querida amiga clérigo era víctima de un conjuro que ella misma empleaba con frecuencia, y que estaba paralizada.

El guerrero drow llevó su espada al cuello de la pobre Brimble.

—Huye, huye —le dijo a Stokely—. Ella sufrirá, te lo garantizo, su muerte será lenta.

—Sálvate, es posible que consigas escapar —añadió la hembra drow, y acarició el cabello de Brimble. Su dominio de la lengua de la superficie era básico y hablaba con un acento tan cerrado que a Stokely le costó unos

instantes comprender sus palabras.

—Pero te atormentará la idea de que dejaste a tu amiga para morir —añadió el varón—, hasta el día en el que la oscuridad de la muerte te libere de tu culpa.

Stokely Silverstream encaró a la pareja y golpeó su escudo con el hacha de guerra.

—Venga —le dijo al guerrero drow y caminó hasta el centro de la estancia—. ¿O tienes miedo de enfrentarte a mí tú solo?

—¿Yo? —preguntó el drow, y se adelantó hacia el enano—. ¿Ignoras quién soy, enano?

Stokely embistió con rapidez, cortando el aire con el hacha en busca del cuerpo del drow para acabar con él de un golpe certero. Era la única posibilidad que tenía de salvar a Brimble y sacarla de allí.

Stokely tuvo la sensación de que el escudo del drow comenzaba a girar y que aumentaba de tamaño a la vez. El hachazo del enano iba dirigido al espacio libre por encima de la defensa, pero cuando impactó, lo hizo contra el escudo, mucho más grande que hacía unos instantes.

Stokely cayó hacia su costado derecho y se parapetó tras su escudo para detener la estocada de la espada del drow.

La espléndida hoja mágica atravesó la tabla de madera y las bandas adamantinas resistieron, aunque por poco, como advirtió Stokely cuando examinó el escudo. Una de las bandas estaba cortada en dos.

—Maté a un bálor a las puertas de la ciudad —presumió el drow, cuando el enano se apresuraba a atacar de nuevo—. ¿Acaso el nombre de Tiago ya no inspira respeto?

Stokely se detuvo.

—Sí, enano. Soy Tiago el amigo de Drizzt.

—¡No eres amigo de Drizzt! —exclamó Stokely—. Drizzt es amigo del Clan Bat... ¡No, Drizzt forma parte del Clan Battlehammer!

Cargó. Enarboló el hacha mientras ejecutaba los movimientos de uno de sus mejores ataques. De súbito, lanzó el hacha hacia delante y se dejó llevar por el impulso. Luego se giró con el escudo por delante en posición horizontal para golpear si el drow amagaba hacia ese lado y enseguida adelantó de nuevo el hacha, listo para arremeter con ella. Pero el drow ya no

estaba, y sólo el instinto de seguir hacia delante en lugar de detenerse, salvó a Stokely de la hoja de su enemigo por muy poco.

—No, necio enano —dijo el veloz drow, capaz de esquivar la carga del enano sin aparente dificultad—. ¡Drizzt pertenece a la Casa Do'Urden, siempre será de la Casa Do'Urden, siempre será de Menzoberranzan!

El drow lanzó una sucesión de rápidas estocadas mientras avanzaba, imparable. Stokely rogó para que su escudo resistiera la acometida, conforme encajaba los golpes del drow. Al final, consiguió un respiro y contraatacó violentamente con el hacha. Su hoja chocó contra el escudo del drow, pero para Stokely fue como si impactara contra un colchón de plumas que absorbió el vigor y hasta el sonido del golpe.

Perplejo, se preguntó de qué material estaba hecho el escudo y su confusión aumentó cuando intentó recuperar el hacha y se dio cuenta de que no podía. Estaba pegada al escudo.

Titubeó, sin saber qué hacer.

La espada drow se abatió sobre el brazo extendido del enano. Stokely soltó el mango de su arma y apartó el brazo herido.

El drow avanzó y el enano alzó el escudo, mientras pensaba en cómo podía recuperar el hacha que seguía pegada al extraño escudo, o si podía eludir al drow para conseguir otra arma.

Quizás pudiera hacerse con la maza que sostenía Brimble.

Quizás no pudiera hacer nada de nada.

El drow atacó con tanta furia que Stokely sólo pudo retroceder hasta topar con la pared detrás de él. Intentó protegerse, pero el guerrero drow tenía demasiada experiencia y habilidad y contaba con las mejores armas.

Stokely bloqueó una serie de estocadas que agrietaron la madera del escudo, y un par más hendió las bandas de adamantina que sujetaban la defensa. Otra estocada más consiguió traspasar la madera y cortar una de las tiras de sujeción al brazo de Stokely y, de paso, rasgó la tela de la manga y la piel que había debajo.

El escudo cayó hecho pedazos. Stokely se lo arrojó al drow y embistió tras los restos del escudo. Sintió el estallido de dolor cuando la hoja enemiga le cortó la cara, pero siguió hacia delante decidido a agarrar al drow.

Sin embargo, Tiago ya se había apartado y Stokely sólo encontró el vacío.

La espada del drow hizo saltar por los aires el casco del enano y, de inmediato, un tremendo golpe en la nuca, unido al impulso de su embestida, envió a Stokely de bruces contra el suelo donde se sumió en la negrura.

Y así culminó la Batalla del Hito de Kelvin y Tiago Baenre pudo cantar victoria.

Pero fue una alegría muy breve para el noble drow. Mientras sus hombres saqueaban el lugar y apresaban más esclavos, nadie pudo encontrar a Drizzt Do'Urden.

Además, Jearth Xorlarrin, Maestro de Armas de Q'Xorlarrin, seguía estando muerto.

CAPÍTULO 23



EL DELICADO EQUILIBRIO

La sonrisa arrogante de Gromph Baenre no contribuyó a calmar a los nobles Armgo que rodeaban el trono de la Matrona Mez'Barris.

—El esposo de Minolin Fey nos honra con su presencia —anunció la Suma Sacerdotisa Taayrul a su matrona, y Gromph adivinó que sus palabras cargadas de sarcasmo estaban preparadas de antemano con la aprobación de Mez'Barris. Taayrul no dejaba de ser una bruja insignificante y jamás osaría despertar la ira de Gromph sin contar con el apoyo de su poderosa madre.

—Por voluntad de *Lady Lloth* —respondió Gromph, con calma, como si el insulto no lo hubiera afectado—. Sería un pobre siervo de la Reina Araña si ignorase una orden directa de la diosa, y un necio si ignorase su intención de favorecer a mi hija.

—¿Hija? —preguntó la Matrona Mez'Barris.

Gromph se limitó a sonreír.

—En ese caso, Minolin Fey se convertirá en Matrona de la Casa Baenre

—insistió Mez'Barris—. Ahora que tu hermana, Sos'Umptu, sirve a la Casa Do'Urden, el camino al ascenso parece bastante despejado.

—El camino al ascenso pasa por la Madre Matrona Quenthel —respondió Gromph—. Yo diría que no existe un camino más complicado en toda Menzoberranzan.

—Complicado, cierto, pero la opción existe.

Gromph respondió al astuto comentario de la matrona con un gesto sarcástico y una carcajada, lo que provocó una mirada cargada de reproche de la recelosa Sacerdotisa Taayrul. Más exagerada fue la reacción del Maestro de Armas Malagdorl, un patán impulsivo, que llegó a dar un paso hacia Gromph mientras echaba la mano a su espada.

—Ya mantuviste una conversación sobre este tema con la Sacerdotisa Minolin —comentó Gromph.

—¿Me estás diciendo que tenemos que olvidar los planes que hicimos?

—Es lo más prudente.

—O también puedo acudir a la Madre Matrona Quenthel y hablarle sobre tus maquinaciones contra ella.

—Sí, podemos ir juntos —replicó Gromph con indiferencia, lo que desató murmullos y miradas de perplejidad entre los nobles de Barrison Del'Armgo—. O, mejor aún... —El archimago hizo una pausa y comenzó a formular un conjuro.

Malagdorl desenfundó su arma, Taayrul se puso a rezar y Mez'Barris se incorporó de un salto ante la evidente provocación. ¡Cómo se atrevía a formular un conjuro sin permiso en la sala de audiencias de una Casa rival, y en presencia de la matrona...!

Gromph se detuvo un instante, su rostro se frunció en un gesto de incredulidad. Miró de soslayo a Malagdorl y de pronto, volvió a sonreír, y no fue una mueca amable, sino amenazadora y letal.

—No hay de qué preocuparse, Matrona de Barrison Del'Armgo —aseguró Gromph—. Aunque si tu maestro de armas da un paso más, tendrás que buscarle un sustituto.

La Matrona Mez'Barris le hizo un gesto de reproche a su impetuoso hijo y le siseó hasta que volvió a su sitio y enfundó la gran espada.

—Son tiempos de cohesión —explicó Gromph—. Si valoramos las

decisiones de la madre matrona desde esa perspectiva, comprenderemos los motivos que la guían.

—¿Y está la Casa Melarn de acuerdo con esas decisiones?

—¿La Casa Melarn? —preguntó Gromph con candidez. Mez'Barris frunció el ceño. El archimago era consciente de que la matrona quería rebatir sus argumentos, pero no podía sacar el tema de la Casa Melarn a colación, porque se vería obligada a reconocer que los de Melarn instalaron a sus soldados y drañas en la depuesta y abandonada Casa Do'Urden contraviniendo el decreto del Consejo Rector. Aún más, reconocería su participación en el emplazamiento de la guarnición de la Casa depuesta, porque a buen seguro que entre las fuerzas ilegales había soldados de Barrison Del'Armgo. Tales secretos, aunque conocidos por todos, nunca se discutían en voz alta.

—Los Melarn se convierten en la Sexta Casa con la partida de los Xorlarrin —explicó Gromph—. La ambiciosa Matrona Zhindia estará satisfecha.

—Su poder y devoción supera la de Casas situadas por encima de la Melarn —señaló Mez'Barris.

—Si la Matrona Zhindia es tan devota como afirmas, y no es que lo cuestione —se apresuró a añadir ante el gesto contrariado de Mez'Barris—, entonces estará al corriente de que la Reina Araña no aprueba ningún enfrentamiento entre las Casas en estos momentos. Si la Casa Melarn desata las hostilidades contra Fey-Branche, descubrirá que las Casas Mizzrym y Faen Tlabbar se han aliado con su enemigo.

El rostro de la matrona se ensombreció aún más, anticipando el siguiente comentario de Gromph.

—Y todas son aliadas de la Casa Baenre. Nuestro poder caería sobre la Casa Melarn para aniquilar a la familia de Zhindia, igual que hizo la Madre Matrona Yvonnell con la Casa Oblodra en la Era de los Trastornos. Que nadie dude de que contamos con el apoyo de la Reina Araña.

—¿Has venido para amenazar...?

—Al contrario, Matrona —interrumpió Gromph, y se inclinó en señal de respeto. Cuando levantó el rostro, volvió a levantar los brazos adoptando la misma pose que cuando comenzó a formular el conjuro poco antes. Se quedó

inmóvil y aguardó a que Mez'Barris le diera permiso para continuar.

Malagdorl se adelantó una vez más, enfurecido, y Gromph sintió el fuerte impulso de hacerlo desaparecer, sumirlo en la nada. Pero el archimago se recordó que estaba allí en calidad de embajador y se conformó con imaginar lo que le haría al maestro de armas.

La Matrona Mez'Barris indicó a Malagdorl que se detuviera y a Gromph que prosiguiera con el conjuro.

El archimago comenzó a canturrear por lo bajo. Los dedos se le iluminaron con energía negra y dibujó una puerta frente a él con trazos de una negrura tan sólida como si pintara sobre un lienzo.

Las líneas negras destellaron y relucieron, derramando negrura en el interior del cuadrado trazado por Gromph, hasta que un mar sombrío se agitó frente y se convirtió en un portal negro.

Mez'Barris y sus hijos y todos los guardias Armgo estaban alerta, muchos mirando a su alrededor como si la negrura fuera un portal al Abismo que iba a escupir una horda de demonios en la sala de audiencias.

Pero lo que surgió del portal no fue una horda, sino una figura solitaria que no tenía nada de demoníaca. Era una drow, una hembra drow: la Madre Matrona de Menzoberranzan.

Gromph observó la reacción de los nobles de la Segunda Casa ante la presencia de la Madre Matrona Quenthel, y pensó que la horda de demonios habría provocado menos asombro.

—Matrona Mez'Barris, ¿soy bien acogida en tu hogar en este día? —preguntó la madre matrona.

La Matrona de Barrison Del'Armgo miraba a su rival sin comprender lo que sucedía. Sintió un escalofrío al darse cuenta de que el portal continuaba abierto. Su rostro se contrajo en una mueca de temor: ¿aguardaba un ejército Baenre la orden de la madre matrona para invadir su Casa?

—Desde luego que sí, Madre Matrona, si vienes en nombre de la Reina Araña —fue la respuesta formal de Mez'Barris.

—Soy la Madre Matrona de Menzoberranzan —repuso Quenthel—. Allá donde voy, me acompaña la Reina Araña.

—Cla... Claro Madre Matrona —respondió Mez'Barris, algo azorada. Acabó por bajar la vista en señal de respeto.

Gromph aprobó la acertada demostración de poder de Quenthel, e hizo un esfuerzo para ocultar su sonrisa de satisfacción.

—No interpretes mi presencia como una amenaza, Matrona de Barrison Del'Armgo —explicó la madre matrona—. Estoy aquí en busca de solidaridad y alianza. Ahora, nuestras metas son más elevadas y la Reina Araña no consentirá que las matronas se enfrenten entre ellas. No en este tiempo. Estás bajo la protección de la Casa Baenre.

Gromph jadeó ante la explosiva declaración. La tensión en sus rostros reveló el impacto de las palabras en Mez'Barris y sus hijos.

—No necesitamos la protección de los Baenre —arguyó Mez'Barris con orgullo, pero Quenthel siguió impertérrita.

—Y la Casa Baenre está bajo la protección de la tuya —finalizó, desarmando a su rival.

Mez'Barris murmuró algo ininteligible, visiblemente confundida.

Gromph se permitió sonreír y hasta estuvo a punto de reír por lo bajo. Quenthel jugaba con su oponente. ¡Primero provocó una declaración de orgullo de Mez'Barris y, a continuación, la desarmaba con una demostración de humildad! ¡Y todo en dos frases!

—Vamos a la guerra, Matrona Mez'Barris —declaró la madre matrona con una expresión seria a la altura de las circunstancias—. Tsabrak Xorlarrin prepara el campo de batalla y la Casa Do'Urden encabezará la marcha desde Menzoberranzan y Q'Xorlarrin.

—Tu madre siguió el mismo camino —advirtió la Matrona Mez'Barris.

—Soy dolorosamente consciente de ello —respondió la madre matrona, ya que el comentario le recordaba su propia muerte en esa guerra.

—Tu madre preparó el ejército más grande de Menzoberranzan jamás visto en la era moderna, y volvimos heridos y derrotados.

—Error que no volveremos a cometer —afirmó Quenthel—. Nuestra fuerza será modesta en esta ocasión, porque no precisamos de un gran ejército drow para la batalla que se avecina.

Mez'Barris y su gente la miró con curiosidad.

—¿Qué es lo que...? —comenzó a preguntar Mez'Barris.

—Contamos con un ejército inmenso, listo para marchar, que aguarda nuestro liderazgo —explicó la madre matrona—. Un reino de orcos

establecido en la superficie que barrerá a las gentes de la ciudad y ciudadelas de la región llamada la Marca Argétea. Que tiemblen los enanos en las minas que nos rechazaron hace un siglo, y que tiemblen sus aliados en las dos ciudadelas cercanas. Que tiemblen los *darthiir*, los elfos en el Bosque de la Luna y aquellos que habitan las grandes ciudades de Sundabar y Luna Plateada.

—Son objetivos muy ambiciosos.

—Contamos con un ejército de decenas de miles, quizás cientos de miles. Un ejército preparado para este momento en particular. Un ejército que sólo aguarda que vayamos a liderarlo.

—Y así lo haremos —respondió Mez'Barris—. ¿Será una representación de todas las Casas, o de Do'Urden en solitario?

—La Casa Do'Urden es una creación de la Reina Araña —dijo la madre matrona—. Para la Reina Araña, este asunto es personal, un ataque directo a una diosa rival. Todas las Casas enviarán representantes. También confío en que la orgullosa Barrison Del'Armgo aporte sus propios guerreros. Aunque esto queda a tu discreción, claro está, pero te anticipo que la Casa Baenre estará bien representada en ese sentido.

—Por Sos'Umptu que dirigirá este ejército —se aventuró Mez'Barris.

Quenthel negó con la cabeza.

—Sos'Umptu no irá —declaró con firmeza la madre matrona—. Su mando en la Casa Do'Urden es sólo temporal, mientras orienta a Bregan D'aerthe para que reclame la posesión de la Casa. Elegiremos con cuidado los líderes para las fuerzas que enviemos, pero entre ellos... —Hizo una pausa y sonrió.

A Gromph le gustó el detalle; Quenthel tenía a Mez'Barris pendiente de cada palabra.

—Los orcos lucharán contra la gente de la Marca Argétea y serán liderados por...

De nuevo se detuvo, lo que consiguió que los dos hijos de Mez'Barris se inclinaran hacia delante, ansiosos por conocer el nombre que guardaba Quenthel.

—El hijo de Barrison Del'Armgo —pronunció al fin, la madre matrona.

—¿Malagdorl? —se asombró Mez'Barris.

—Tos'un Armgo —corrigió Quenthel—, portador de la espada de Dantrag Baenre, y en nombre de Daermon Nashezbaernon, Casa Do'Urden. Provocaremos una carnicería en la Marca Argéntea con el apoyo de los orcos. Cobraremos venganza por la derrota que sufrimos hace un siglo, y otras anteriores, y arrastraremos por el fango el nombre de Drizzt para mayor gloria de Lloth.

—¿Drizzt Do'Urden? —repitió Mez'Barris con incredulidad—. ¿Qué me importa a mí Drizzt Do'Urden?

—Le importa a la Reina Araña y, por lo tanto, a ti también —repuso la madre matrona—. Ve junto a Taaryul y las sacerdotisas de tu Casa y reza, busca consejo. Entenderás mis palabras. Nos han convocado y no cabe tomar otro camino.

Mez'Barris y su hija intercambiaron miradas de preocupación, pero Gromph se dio cuenta de que Quenthel las había convencido y felicitó en silencio a su hermana, que cada vez se asemejaba más a su madre.

—No hay lugar para las conspiraciones entre nosotras —sentenció la Madre Matrona Quenthel—. No es el momento.

—¡Y la Casa Baenre obtiene dos asientos en el consejo! —arguyó Mez'Barris, a pesar de todo.

—No, Sos'Umptu no mantendrá el puesto de Matrona de la Casa Urden.

—¿Y quién lo ostentará, entonces?

—Lo sabremos a su debido tiempo —fue la velada respuesta de la Madre Matrona Quenthel.

—Sin embargo, la Casa Do'Urden es una creación de la madre matrona y queda, por lo tanto, bajo su poder —arguyó Mez'Barris.

—Si el hijo de Barrison Del'Armgo cumple con su desempeño, es posible que la Matrona Mez'Barris encuentre apropiado aliarse con la Casa Do'Urden, si es que la Matrona Mez'Barris es lo bastante prudente como para cumplir la voluntad de Lloth. En ese caso, las dos obtendremos un apoyo en el consejo.

Dicho lo cual, la madre matrona hizo una reverencia y cruzó el portal de Gromph. El archimago se rezagó unos instantes en la sala de audiencias, sopesando las reacciones de los Armgo.

No olvidaré nuestros planes, o tu debilidad para llevarlos a cabo, le

advirtió Mez'Barris, mediante el lenguaje de signos, por si Quenthel la podía oír desde el otro lado del portal.

—Busca a una criada de Lloth y habla con ella —replicó Gromph—. Comprobarás que hay prudencia en mi... debilidad, y aprenderás algo de humildad que atempere tu arrogancia.

Hizo una reverencia y desapareció por el portal, que se desvaneció tras él.



—No mantendremos el control sobre Luskan mucho tiempo si te empeñas en que el grueso de nuestras fuerzas permanezca aquí, en Menzoberranzan —se quejó Jarlaxle a la Madre Matrona Quenthel, cuando ella y Gromph se reunieron con él en el recinto Do'Urden.

—Beniago dirige la ciudad con mano firme —respondió la madre matrona—. Tiago no se encuentra lejos, y los Xorlarrin acudirán si reclama su auxilio.

—Tiago viaja de vuelta a Menzoberranzan, por lo que he oído, pero parece que se está tomando su tiempo —repuso Jarlaxle con malicia, dando a entender que sabía más que sus visitantes sobre las andanzas del joven e impulsivo guerrero.

Algo que no era cierto.

—¿Y no forman los Xorlarrin parte de tus planes de guerra en el este? —continuó Jarlaxle—. ¿Acaso no va a formar parte de tu ejército la guarnición de la Matrona Zeerith?

Jarlaxle fue consciente de que su pregunta contrariaba a Gromph. El mago, a espaldas de la madre matrona, le dirigió un gesto para que no siguiera por ese camino. El motivo era obvio: estaba dejando en evidencia a Quenthel. La presencia obligada de Bregan D'aerthe en la Casa Do'Urden, debilitaba su posición en Luskan y Beniago no podría hacer frente a un ataque. Los otros grandes capitanes tomarían Barco Kurth si veían la posibilidad de librarse de Beniago; es más, arrebatarían la ciudad de manos de Jarlaxle en cuanto pudieran.

—Cuento con menos de cuatrocientos soldados —explicó Jarlaxle—. En total. Más de cien están esparcidos por la Infraoscuridad y la superficie, como

exploradores y emisarios. Y tienes más de dos tercios de la guarnición aquí recluida.

Gromph contuvo la respiración, convencido de que su hermana azotaría a Jarlaxle. El líder mercenario reparó en el gesto y se tensó, pero Quenthel no hizo nada durante un largo rato. Pareció tomar en consideración el alegato de Jarlaxle.

—Eso deja a Beniago con menos de cien soldados para proteger una ciudad donde habitan miles, y son miles de piratas veteranos y gentes de mal vivir —añadió Jarlaxle.

—Se dice que un guerrero drow vale por cien enemigos —repuso Quenthel.

—Se dicen muchas cosas. Pocas son ciertas —se atrevió a argumentar Jarlaxle—. A pesar de las exigencias de *Lady Lloth* en el este, no sería prudente perder Luskan por conseguir el favor de la diosa. Es nuestro emplazamiento comercial en la superficie y ha aportado gran poder y riqueza a Menzoberranzan, incluidos los extraños y poderosos artefactos procedentes del Imperio de Netheril. Además, nuestra ruta comercial, controlada por la Casa Baenre, pasa por Q'Xorlarrin.

—Ni tú ni Beniago demostráis mucho interés en ostentar el nombre de vuestra Familia.

—¿Deseas que lo hagamos? —inquirió Jarlaxle con candidez, aunque conocía la respuesta. Quenthel no dijo nada—. A través de Luskan, merced a mi organización, podrás controlar el comercio de Q'Xorlarrin, que es lo mismo que controlar la ciudad.

—Sobrevaloras la importancia que tienes para mí.

—La Matrona Shakti Hunzrin no opina igual —soltó Jarlaxle sin vacilar. Se refería a la Matrona de la Undécima Casa. A pesar de que no formaba parte del Consejo Rector, Shakti Hunzrin ostentaba mucho poder gracias al potencial económico de su Casa, uno de los mayores de la ciudad y que se apoyaba en una elaborada red comercial que se extendía más allá de las fronteras de Menzoberranzan.

La Madre Matrona Quenthel consultó a Gromph con la mirada. El archimago corroboró las palabras de Jarlaxle con un gesto.

—Has cerrado la alianza con la Casa Barrison Del'Armgo —expuso

Gromph—. La Matrona Mez'Barris está a tu plena disposición. Tomando en cuenta tu alianza con la Casa Do'Urden, nadie osará marchar contra ella sin contar con el beneplácito de Barrison Del'Armgo, algo que la Matrona Mez'Barris no se atreverá a otorgar.

Quenthel se acomodó en su asiento, pensativa.

—¿Puedo entonces, volver a Luskan? —preguntó Jarlaxle, pasado un rato.

—No —respondió con aspereza la madre matrona—. No, tú no. Pero puedes ordenar el retorno de la mitad de tu infantería para que se ponga bajo el mando de Beniago —añadió con más suavidad.

—Imagino, entonces, que me uniré al ejército que marcha hacia el este —comentó Jarlaxle con resignación.

—No.

La negativa cogió por sorpresa al mercenario. Por lo que había oído y lo que la propia madre matrona le había dicho, el trabajo en el este tenía tintes más diplomáticos que bélicos. ¿Quién mejor que Jarlaxle para desempeñar ese cometido?

—La tropa que enviaremos al este no será muy numerosa —se justificó la madre matrona, aunque Jarlaxle intuyó que le ocultaba algo relacionado con él—. Nuestro papel allí será el de asesorar a los miles de orcos. No cometeré el mismo error de Yvonnell. Ganemos o perdamos en la Marca Argénteá, el coste no será gravoso para Menzoberranzan.

—Estás agitando un avispero.

—Para que las avispas ataquen donde yo quiero que lo hagan.

Jarlaxle reflexionó unos instantes. Algo no cuadraba. Que Menzoberranzan declarase una guerra y a la madre matrona le resultase casi indiferente el resultado de la misma, no cuadraba en absoluto. Se preguntó cuál era el objetivo real de Quenthel. ¿Drizzt? A fin de cuentas, Drizzt la mató en una ocasión, y no fue una muerte amable.

—La Casa Do'Urden encabezará la lucha en el este, pero tú permanecerás aquí, a mi lado y a mi disposición —sentenció Quenthel.

«A causa de mi relación con Drizzt», pensó Jarlaxle, pero no se atrevió a decirlo en voz alta.

El mercenario hizo una reverencia. La reunión había finalizado.



—Entiendo, entonces, que será Tos'Un, Patrón de la Casa Do'Urden, quien dirija la marcha contra La Marca Argéntea —comentó Gromph a Quenthel, de vuelta en los aposentos del archimago en la Casa Baenre—. Y Tiago, claro, Maestro de Armas de la Casa Baenre.

—Bien razonado —confirmó Quenthel—. ¿Y dónde está, por cierto, ese arrogante?

—Está de camino. ¿Enviarás a Sos'Umptu al este? —preguntó, ansioso por cambiar de tema. No quería que la madre matrona conociera la incursión de Tiago en el Valle del Viento Helado.

—Eso ya me lo preguntó Mez'Barris.

—Dime a mí cuál es tu decisión.

—No —respondió tras escudriñar durante unos segundos a Gromph—. La Sacerdotisa Saribel servirá para ese cometido.

—¿Cuántos miembros enviará la Casa Baenre?

—A pocos. La ciudad enviará cien guerreros en total. Veinte los aportará la Casa Barrison Del'Armgo y los maestros de armas de las Casas menores, que acudirán con entusiasmo. Las sacerdotisas de las Casas menores acudirán al servicio de Saribel. Q'Xorlarrin aportará los magos, todos excepto uno.

—¿Yo? —preguntó Gromph, y se aseguró de no mostrar entusiasmo alguno ante la idea.

—No, uno de tus lacayos —repuso Quenthel, para sorpresa y alegría del otro—. Dejo a tu discreción decidir a quién quieres enviar. Tu deber es sencillo, archimago: mantener una línea de comunicación abierta con la fortaleza de Tiago en el este, allá donde decida construirla. Mantendremos un contacto regular con él para estar al corriente de lo que ocurra en la guerra. Además, si es necesario, acudiremos con refuerzos, o le pediremos que se retire, lo que sea más prudente. No me arriesgaré a perder a Tiago en esta incursión.

—Porque lo necesitas para que la Casa Do'Urden cumpla con lo prometido y te garantice un segundo voto en el Consejo Rector.

—Cuando alcance la gloria en el este, la Casa Do'Urden ascenderá en el escalafón con el beneplácito de Lloth —confirmó Quenthel. Gromph dedujo

dos cosas: la primera que Tiago no iba a fracasar en su empeño, pero que Tos'un sí lo haría.

Reconoció la inteligencia de su hermana con una reverencia.

CAPÍTULO 24



EL GUERRERO A TU LADO

La discreción nunca fue una las mayores virtudes de Thibbledorf Pwent cuando estaba vivo. Al contrario, el feroz guerrero se enorgullecía en poner sobre aviso al enemigo de su presencia mucho antes de que tuviera lugar la batalla, aunque eso significara tener que esquivar unas cuantas flechas de más cuando corría a combatir.

Sin embargo, en su muerte la prudencia era su mayor talento. El vampirismo de Pwent le permitía ser uno con las sombras. Además, combinaba el sigilo propio de quien contaba con dos estados físicos, sólido y gaseoso, y podía deambular entre dos dimensiones. Cazaba entre y a los elfos oscuros, los maestros de la oscuridad, los asesinos silenciosos, cuyos dominios eran la eterna noche de la Infraoscuridad, y así el vampiro perfeccionó sus habilidades. Se deslizaba inadvertido entre los drow y los goblins y las abominaciones que eran mitad drow y mitad arañas. No podían verlo, ni siquiera darse cuenta de su presencia, salvo por los escalofríos o el

vello que se erizaba sin razón aparente y que en realidad provocaba la cercanía del vampiro.

Pwent había asesinado a una veintena de drow y convertido a casi la mitad en sus secuaces no muertos. También se deleitaba con la sangre de los esclavos goblins.

Sí, éstos eran sus dominios pues nadie conocía Gauntlgrym como él. Estaba familiarizado con cada pasillo, cada recodo, hasta cada grieta, tanto las originadas por el paso del tiempo, como por la erupción volcánica cuando el primordial se liberó durante una década.

Se sentía como en casa, porque era su hogar. Se había erigido a sí mismo en el protector de Gauntlgrym, la patria de los enanos. Sin embargo, era consciente de que ésa era la mitad de su existencia. Odiaba a la otra parte. La sombría, la que podía hacer que se enfrentara incluso a Bruenor, su antiguo rey.

Quería acabar con esa parte oscura de una vez por todas, se dijo mientras se agachaba en la esquina de un cruce de túneles. Su rey estaba cerca, junto a otros, y esos otros también eran amigos de Gauntlgrym, aunque ignoraba dónde, cómo y cuándo se conocieron.

—Mi rey —articuló en silencio, pero torció el gesto y tuvo que hacer un esfuerzo para no gruñir dejándose llevar por la bestia oscura que habitaba en su interior.

No pudo inspirar con fuerza para intentar relajarse, porque ya no respiraba, pero Pwent se removi6 afianzando sus pies sobre el suelo para adoptar su estado sólido en lugar del gaseoso. Se frotó las manos con un chirrido producido por los guanteletes.

Sabía bien dónde se encontraban y lo sencillo que sería tenderles una emboscada con la ayuda de sus secuaces no muertos.

—Mi rey —articuló de nuevo para recordar que no quería tenderles una emboscada.

¿O sí quería?

Miró hacia atrás y pensó lo astuto que sería por su parte reunir a sus secuaces drow no muertos y entonces percibió un movimiento justo detrás de él, tan sigiloso y próximo que supo que su enemigo lo golpearía antes de que pudiera defenderse.

¿Cómo podía un elfo oscuro haberse acercado tanto sin que él se diera cuenta? ¿Quién era ese drow?

Se volvió listo para encararse con su adversario y gruñó sin recato, mientras se apresuraba a saltar hacia delante.

Pero no lo hizo, porque Drizzt Do'Urden se colocó abiertamente frente a él.

Pwent lo examinó con desconfianza, asombrado por su habilidad, su sigilo para acercarse inadvertido. El elfo oscuro guardabosques no esgrimía las cimitarras, que reposaban en sus fundas alrededor de las caderas del drow.

El ojo del enano se topó con la mirada de Drizzt y emitió un gruñido.

—Te dejé en una cueva —dijo Drizzt—. Partí como un amigo, uno de confianza.

—Fuiste un necio —respondió el enano.

—¿De veras? El Thibbledorf Pwent que conocí no era un cobarde.

El insulto hizo que Pwent se arrojara sobre el drow.

Las hojas de Drizzt cortaron el aire y alcanzaron al enano casi antes de abandonar sus fundas. A pesar de su furia, a pesar de su condición vampírica, Pwent sintió el dolor, pero no tardó en volver a embestir. Sin embargo, erró. Para su sorpresa, no alcanzó su objetivo y le costó unos segundos darse cuenta de que Drizzt se había apartado con tanta rapidez que no tuvo ocasión de corregir el salto.

Las cimitarras golpearon con violencia a Pwent, mientras intentaba rectificar la maniobra de ataque. El enano consiguió revolverse, agachar la cabeza y arremeter para empalar al drow con el pincho de su casco. Drizzt eludió de nuevo el ataque y sus estocadas empujaron al enano hacia un lado.

Pwent comenzó a desesperarse, no era capaz de alcanzar al drow. Cada vez que lo intentaba, Drizzt lo esquivaba y las cimitarras atacaban desde un nuevo ángulo.

Al final, el vampiro saltó, giró sobre sí mismo, con un rugido aterrador, y aterrizó repartiendo puñetazos a izquierda y derecha.

De nuevo, solo encontró el aire. Drizzt enarbolaba sus cimitarras a una distancia prudencial.

—¿Es esto lo que quieres, viejo amigo? —preguntó Drizzt.

Pwent adoptó su estado gaseoso y arremetió con tanta rapidez en su

forma fantasmagórica, que dejó una estela neblinosa tras él. Drizzt conocía la artimaña, Alma de Ébano ya la empleó en su enfrentamiento con los compañeros, y el drow burló al enano y aún tuvo tiempo para contraatacar con sus cimitarras en cuanto el otro se solidificó. El drow volvió a poner distancia entre los dos con un Pwent enfurecido frente a él.

—No puedes hacerme nada, elfo —gruñó el vampiro—. Y tú te vas a cansar, pero yo no. —Exhibió una sonrisa perversa al decirlo y avanzó amenazante.

—Nunca imaginé que fueras un cobarde —insistió Drizzt en su insulto de antes.

—¿Eh? —El comentario detuvo a Pwent.

—Te dejé en una cueva esperando a que saliera el sol —dijo Drizzt—. El Thibbledorf Pwent que conocía se habría enfrentado a su destino sin pestañear. Pero me equivoqué, viejo amigo. En la muerte, no eres ni de cerca el enano que eras en vida.

—¿Qué sabrás tú? Encontré mi sitio y un motivo para seguir hacia delante.

—¿Un sitio de acuerdo con los principios del enano que fuiste en vida?

—Sí.

—¿Protector de Gauntlgrym?

—¡Sí! ¡Su Guardián!

—¿Y defensor de la tumba del rey Bruenor?

—¡Sí, sabes que sí!

—¿Y me atacas? ¿A mí que soy un aliado de tu amado rey?

—¡Fuera! —bramó Pwent y dio un paso hacia el drow.

—Lo haces porque tienes hambre —declaró Drizzt y enfundó las cimitarras.

La maniobra detuvo a Pwent. Frunció el ceño, confundido.

—Intento resistir, elfo —musitó.

—Vamos a salvar a Entreri y los otros.

—Demasiados drow —le advirtió el enano—. Pero hay formas de entrar.

—¿Sabes cómo?

—Sí, claro.

—Ayúdanos, entonces.

Pwent tembló, se le contrajo el rostro en una mueca feroz, el labio superior se curvó mostrando los largos caninos.

—Yo... yo... No puedo estar cerca de ti... —Su voz adoptó un tono plañidero—. El olor...

—¿El olor?

El vampiro rezongó por lo bajo.

—¡Pwent!

—¡Tu sangre! ¡El más dulce de los aromas!

—¡Ve por delante, entonces! —propuso Drizzt, exasperado. Buscó las cimitarras al advertir que el otro estaba a punto de atacar.

—¡Puedes guiarnos a distancia! —insistió Drizzt—. ¡Deja una marca en la pared en las intersecciones! ¡Llévanos a los drow, a Entreri y sus compañeros!

—La chica no está —dijo Pwent a duras penas—. Los drow la torturaron hasta matarla. Debieron alimentar las arañas con ella.

La noticia fue un mazazo para Drizzt.

—Guíanos —consiguió decir, justo antes de que la zona se iluminase gracias a la magia.

Pwent se disolvió en una nube y se arrojó hacia delante con tanta rapidez que Drizzt pensó que estaba perdido.

Sin embargo, el vampiro pasó por su lado y se perdió al doblar una esquina del corredor. Unos instantes más tarde, Drizzt oyó la voz de Bruenor que le llamaba.

—¿Elfo?

A continuación, le llegó el sonido del metal contra la piedra desde el corredor por el que desapareció Pwent y supo que les estaba marcando el camino.



—Te envidio —le dijo Artemis Entreri al Hermano Afafrenfere, que yacía inmóvil en su jaula.

A pesar de ello, el asesino no quería unirse a su compañero en el sueño eterno. Si quisiera, le bastaría con forzar la cerradura y entornar la puerta de

la jaula; el rayo que descargaba el glifo de rayo mágico pondría fin a su tormento. Otra opción era salir de la jaula, asesinar a un drow, coger sus armas y luchar hasta que acabaran con él. «Si —pensó—, sería un final apropiado».

Entreri estuvo a punto de hacerlo varias veces. Tantas como levantó la mano para abrir la puerta de la jaula. Sin embargo, la retiró otras tantas. Dahlia estaba allí fuera, y lo necesitaba, se dijo Entreri. No iba a rendirse. Todavía no.

A pesar de todo, la mano fue hacia la cerradura una vez más. ¿Qué más daba? Dahlia ni siquiera quiso hablar con él antes de que se la llevaran, ¿cómo iba a convencerla de que escapara con él, aun en el improbable caso de que consiguiera llegar hasta ella? No. Era una tarea imposible. Lo mejor era salir de la jaula, encontrar un arma y matar a unos cuantos drow y acabar de una vez por todas. Comenzó a manipular la cerradura, decidido a actuar cuando un ruido repentino lo hizo desistir. Al levantar la vista, reparó en la presencia de la gran draña Yerrininae que cruzaba la sala a toda prisa, con las ocho patas arañando el suelo. En una mano portaba *Rompecráneos* y en la otra el gran tridente. Tres drañas más iban tras ella. Dejaron atrás el portal que conducía a la sala primordial, donde destacaba la nueva puerta de mithril con el marco de adamantina, y las jaulas donde colgaban Entreri y Afafrenfere. Se detuvieron para hablar con algunos drow, herreros y guardias. La gran draña parecía estar dándoles órdenes.

A continuación, el grupo de abominaciones reanudó la marcha y abandonaron la sala por el corredor que salía del extremo de la estancia, a la derecha de donde se encontraba Entreri. El asesino sabía que ese túnel discurría por detrás de la cámara primordial hasta desembocar en los túneles exteriores del nivel inferior. En la Forja, los elfos oscuros se apresuraban de un lado para otro, mientras indicaban a los goblins que cerrasen las portezuelas de los hornos y sofocaran los fuegos en su interior.

La estancia se sumió en la oscuridad y la negrura se hizo más intensa cuando los elfos oscuros conjuraron su oscuridad mágica para ahogar la escasa luz anaranjada que emergía de las rendijas de las portezuelas de los hornos.

—¿Dahlia? —murmuró Entreri, con la esperanza de que quizás todo el

revuelo se debía a que había conseguido escapar.

Le llegaron los sonidos de una escaramuza desde el extremo de la sala. Intentó ver qué ocurría, pero la oscuridad era demasiado densa. Escuchó el alarido de un goblin tan aterrorizado que le hizo pegar un respingo. La repulsiva y menuda criatura pasó por delante de la jaula, con un drow aferrado a él. El drow lo estaba despedazando a mordiscos.

¿Mordiscos? Entreri casi no podía dar crédito a sus ojos.

Surgieron más ruidos de pelea, subrayados por los alaridos de los goblins y los gritos de los elfos oscuros reclamando ayuda y maldiciendo a sus enemigos. Entreri se preguntó si se estaban sublevando los goblins. El grito de un enano, seguido del gemido breve de un elfo oscuro, atrajo su atención. Dos figuras pasaron por delante de la jaula, enzarzadas en una pelea tan furiosa, que golpearon el encierro de Entreri con violencia. El asesino buscó el cerrojo pensando que quizás había llegado el momento de abandonar la jaula. Cuando se fijó bien en los dos combatientes, abandonó la idea. Eran dos drow. Uno era una hembra desarmada y el otro la hería con su espada una y otra vez. La hoja afilada hendió las carnes con crueldad, pero la drow encajaba las heridas sin pestañear. Las uñas de la hembra trazaron surcos en el rostro del otro mientras se aferraba con los dientes a su oponente. El drow se defendió con la espada y una estocada acabó con un brazo de la otra en el suelo. No la detuvo. Siguió mordiendo, cayó sobre él y los dos se perdieron en la oscuridad.

Entreri no sabía qué hacer, ni lo que ocurría a su alrededor.

Era un sinsentido.

Un fogonazo de luz iluminó el otro lado de la sala, más allá de la Gran Forja en el centro de la estancia. Los elfos oscuros en esa zona repentinamente iluminada se taparon los ojos con las manos mientras retrocedían. Una drow agitó la mano en un intento de formular un conjuro, aunque cada palabra pronunciada delataba el dolor provocado por la luz. Su hechizo de oscuridad surtió efecto durante unos instantes, pero enseguida se produjo otro fogonazo luminoso.

La hembra drow cayó hacia atrás y fue perseguida por una flecha rayo que dejaba una estela azul blanquecina tras de sí. La drow se sumergió en las sombras, sombras que se desvanecieron con la explosión de luz que estalló al

impactar la flecha en la hembra.

No era la primera vez que Artemis veía una flecha así.

Otra saeta siguió a la primera. La estela desveló a Entreri el origen del proyectil. Reparó en la presencia del arquero drow al lado de la puerta de mithril. Artemis Entreri se preguntó cómo había conseguido deslizarse hasta allí entre los drow, drañas y goblins que abarrotaban el lugar. Pero halló la respuesta al identificar al arquero: Drizzt Do'Urden, el Cazador.

Una nueva explosión de luz iluminó el lugar y, en esta ocasión, Entreri pudo identificar también al resto de atacantes: un enano, un halfling y un hombre gigantesco que formaban un escudo frente a una mujer de cabello cobrizo, que ejecutaba los movimientos de un conjuro, girando sin cesar mientras su túnica blanca y escarpe negro revoloteaban alrededor de ella dando a su figura una tonalidad etérea. Una bruma azul reluciente emergía desde las amplias mangas de la túnica y se le enroscaba alrededor de los brazos manifestando las energías mágicas que controlaba.

—No —jadeó Entreri. Los tres más adelantados levantaron las manos y arrojaron unas piedras. No, no eran piedras, eran esferas de cerámica que al romperse contra el suelo despidieron una intensa explosión de luz que iluminó toda la estancia.

—No puede ser —balbuceó Entreri.

Una llama diminuta surgió de la mano de la mujer y voló al otro lado de la sala donde estalló formando una inmensa bola de fuego que aniquiló a un grupo de goblins y envió a los elfos oscuros en busca de la escasa sombra existente, a la vez que se cubrían las cabezas y sacudían las ropas para apagar las voraces llamas.

El cuarteto se adelantó, una cortina de flechas rayo precedió su avance y arrasó las filas enemigas que cerraban el paso. Los atacantes empleaban la luz al igual que los elfos oscuros la oscuridad: cegaban a los drow con la misma efectividad que ellos conseguían cegar a los habitantes de la superficie con los conjuros de oscuridad.

El grupo no estaba solo. En otro lado de la sala se desarrollaba una lucha más salvaje donde el drow combatía al drow, el goblin al goblin y un único enano arremetía furioso contra todos; un enano con un casco que portaba un enorme pincho y unos guanteletes también con pincho y una armadura

erizada de pinchos y un martillo de guerra que envió a una elfa oscura por los aires, muerta antes de tocar el suelo.

—No puede ser —volvió a musitar Artemis Entreri, al presenciar el choque entre el trío de guerreros y sus enemigos.

Un gran cuerno se dejó oír, un sonido melódico y atronador a la vez que armónico y frío, como si surgiese de los salones de un dios bárbaro.

—No puede ser —jadeó por tercera vez, y entonces escuchó el rugido de un gran felino predador y supo que sí era posible.



Los otros acompañaron a Drizzt por petición del drow, más que dispuestos a socorrerlo en su cruzada, aunque su objetivo fuese rescatar a un hombre que quiso acabar con los Compañeros de Mithril Hall, un hombre cruel que hacía mucho tiempo llegó a amputar un dedo de la mano a Regis.

A pesar de ello, Regis luchaba con coraje para salvar a Artemis Entreri en nombre de la amistad que lo unía a Drizzt.

Bruenor tampoco era ajeno al compromiso de la amistad entre los compañeros y luchaba a su lado reforzando el lazo que los unía. Se consideró un necio por siquiera pensar en romper su juramento de acudir al Hito de Kelvin esa noche señalada, y se alegraba de estar allí por los Compañeros de Mithril Hall, por su querido amigo Drizzt.

También existía otro motivo que impulsaba al enano a seguir hacia delante, que lo empujaba a luchar con rabia entre Wulfgar y Regis, su hacha destrozando los escudos y cráneos goblins y arrojándolos a un lado en busca de los elfos oscuros que habían ocupado ese lugar. Se trataba de Gauntlgrym, el antiguo hogar de los enanos Delzoun. Allí se encontraban las forjas, en particular, la Gran Forja, que trajo tanta riqueza, bienestar y fama a la gente de Bruenor.

¡Los condenados drow no debían estar allí!

Bruenor sintió la presencia de los espíritus de los dioses enanos en su interior: la sabiduría de Moradin, la fortaleza de Clangeddin, los secretos de Dumathoin. En la última batalla que libró allí mismo, se convirtió en un dios y combatió una criatura infernal de la sima, uno de los demonios más

poderosos de los Nueve infiernos, una monstruosidad muy superior a él. Sin embargo, venció. Con la sabiduría, la fortaleza y los secretos, se impuso a su enemigo, y ahora volvería a hacerlo, se dijo con determinación.

Un goblin se plantó ante él, y el hacha se elevó y con ella el escudo del goblin.

El poder de Clangeddin corrió por los brazos de Bruenor cuando hizo bajar el hacha y aunque el escudo del goblin, forjado en esa misma sala, resistió, la potencia del hachazo puso de rodillas a la aturdida criatura.

De pronto, Regis apareció al lado de la criatura y la apuñaló en la oreja.

Bruenor apartó al goblin moribundo de una patada y se abalanzó a por un par de elfos oscuros.

Un martillo le voló por encima de la cabeza, una flecha mágica surgió desde un lateral y un muro de rayos de energía mágica esquivó al robusto enano y se clavó en los enemigos frente a él.

—¡Bah! —bufó, decepcionado al ver que uno de los drow caía fulminado por el martillo de Wulfgar y la otra huía cojeando y reclamando la ayuda de los goblins.

—¡Bah! —gritó Bruenor de nuevo, apartando de un revés a un par de goblins—. ¡Me estáis robando la diversión!

Su hacha se hundió con rabia en el costado de un goblin y con la criatura clavada en la hoja, golpeó a otro goblin que cayó al suelo. Pendiente de Bruenor, el goblin caído no se percató de la llegada de Wulfgar, que agarró a su presa y la arrojó contra la forja más próxima.

—¡Necesito golpear algo grande! —clamó Bruenor, y no bien lo dijo, cuando un cuarteto de drañas monstruosas apareció en el campo de batalla. No parecían tener interés en Pwent y sus secuaces vampíricos, y corrieron hacia los Compañeros de Mithril Hall.

—¡Vaya, vaya! —exclamó Bruenor, con entusiasmo.



Drizzt supo que su posición estaba comprometida cuando la oscuridad mágica contrarrestó la luz liberada por su esfera de cerámica. Lanzó un último flechazo, el proyectil chirrió contra la cota de malla metálica del elfo

oscuro delante de Bruenor, y se revolvió hacia el corazón del combate, donde se agrupaban las fuerzas drow y goblin, justo entre el grupo de Pwent y el de los compañeros, y lanzó un proyectil tras otro. No se detuvo a apuntar, aunque más de un goblin y más de un drow cayó ante su ataque. Su objetivo era crear el caos, evitar que el enemigo pudiera organizar sus tropas.

Desde algún lugar de la trepidante batalla, le llegó el sonido de las ballestas disparando y se agachó justo a tiempo antes de que una lluvia de flechas le pasara por encima. Sin embargo, algunas hicieron blanco y sintió la punzada de una flecha, luego otra y aún una tercera que encontraron huecos en su armadura y alcanzaron la carne de debajo. Las heridas no eran graves, y Drizzt confiaba en que no le afectaría el veneno de los proyectiles. Se sintió agradecido a Regis cuando sintió el sopor característico producto del veneno. El halfling les dio a todos pociones para antes de entrar a la sala, elixires mágicos para contrarrestar el veneno de los drow, les dijo Regis. Eran efectivos.

Drizzt se incorporó con las cimitarras resplandeciendo en las manos, listo para enfrentarse a dos elfos oscuros que corrían hacia él. No sintió pesadez en los brazos, ni somnolencia, y sus hojas surcaron el aire bloqueando con precisión las cuatro espadas que intentaban herirlo.

Se agachó a toda prisa cuando se dio cuenta de una lanza que volaba certera hacia su rostro.

—¡*Guen!* —llamó a la vez que la hembra drow, tras sus dos atacantes, enarbolaba otra lanza. Echó el brazo hacia atrás, pero no pasó de ahí cuando le cayeron encima más de doscientos kilos de pantera enfurecida.

Drizzt no se entretuvo contemplando el espectáculo. Sus cimitarras se agitaron con frenesí, hacia delante, a los lados y efectuando barridos cuando su portador pivotaba sobre sí mismo de repente. Examinó a sus oponentes, intentaba averiguar cuál era el más débil de la pareja. Pero estos drow no eran unos novatos, era evidente que tenían experiencia luchando juntos y Drizzt apenas conseguía mantenerlos a raya.

Necesitaba ayuda y buscó con la mirada a *Guenhwyvar* para que acudiera a su lado, pero entonces aparecieron las drañas, y una de ellas corrió hacia la pantera. Drizzt cambió su llamada de auxilio por una de alerta.



La puerta de la estancia se abrió de golpe y sobresaltó a las hembras drow que había dentro. Se volvieron a la vez formulando conjuros conforme lo hacían, pero repararon enseguida en que era una de las suyas: la sacerdotisa que enviaron a supervisar que todo iba bien.

—¡La Forja! —gritó la joven drow a Berellip.

Berellip Xorlarrin se mordió el labio y maldijo en silencio a su ambicioso hermano y al necio de Tiago. Se llevaron demasiados guerreros en su incursión. Q'Xorlarrin era vulnerable.

—Llama a los guardias de las minas y a todos los obreros goblins —ordenó—. ¿Dónde está Yerrininae?

—Luchando con sus drañas —respondió la joven sacerdotisa.

Berellip se disponía a impartir instrucciones y organizar a sus hermanas para que apoyaran a los guerreros en la batalla. Sin embargo, advirtió que los labios de la joven sacerdotisa se movían sin articular palabra, como temerosa de hablar en voz alta.

—¿Qué más? —exigió, irritada.

—El canalla —respondió la sacerdotisa—. ¡Drizzt Do'Urden está aquí, en Q'Xorlarrin!

Berellip jadeó con fuerza y los ojos se le desorbitaron, conmocionada ante la noticia. Buscó ayuda en las sacerdotisas a su alrededor, pero su reacción era la misma que la suya.

De pronto, pensó que, si vencía a Drizzt, Tiago se arrepentiría de haber elegido a Saribel antes que a ella.

—¡Llamad a los guardias! —chilló, pero algo penetró en su mente, una voz acuosa intercalada entre sus pensamientos.

Os superan en mucho, avisó la voz, y Berellip miró a su alrededor, confundida. No te enfrentes al canalla, hija de la Casa Xorlarrin, es muy superior a ti.

—Methil —susurró Berellip.

—¿Señora? —preguntaron al unísono las jóvenes sacerdotisas y una de las clérigos.

Berellip parpadeó varias veces, intentando centrarse en el cuarto donde estaba. Quiso discutir con el ilícido, pero ignoraba cómo hacerlo.

—Nos marchamos —anunció a las otras.

—¡A la guerra! —clamó una.

—¡No! —atajó Berellip. Se dirigió al grupo de las sacerdotisas más veteranas y poderosas—. Traed a todos los soldados que podáis —ordenó, y al resto—: a las minas, todas. A las minas y más abajo.

—¿Huyes del renegado? —se atrevió a decir una de las sacerdotisas.

Pero a la vez que la sacerdotisa, el ilícido volvió a infiltrarse en su mente.

Alcanzarán la victoria antes de que puedas acudir en ayuda de los nuestros. Están por encima de tus posibilidades.

—¿Está solo? —preguntó a la joven sacerdotisa, su voz titubeante mientras asimilaba las palabras de Methil.

—No. Tra... trae aliados —tartamudeó—. Señora, nuestros desaparecidos están ahí también... ¡Luchan al lado de Drizzt! —Su voz se convirtió en un susurro—: Son no muertos, Señora, y los lidera un enano vampiro que los controla.

Berellip maldijo una vez más a su hermano y a Tiago, aunque de pronto se le ocurrió que quizás ya se encontraron con Drizzt cuando éste avanzaba sobre Gauntlgrym y el renegado los había derrotado. La idea la horrorizó. Necesitaba más información, comprender lo que ocurría.

En cualquier caso, el deber de Berellip era con la ciudad, con las fuerzas Xorlarrin que permanecían en el interior de Q’Xorlarrin. ¿Qué sería de su familia si se quedaba y era derrotada, tal y como aseguraba el ilícido? ¿Qué ocurriría si la Matrona Zeerith llegaba para encontrar que habían perdido las salas de la Forja, y con ello, el fin de sus sueños?

Berellip inspiró con fuerza. Si iba a la lucha y perdía, ¡la Matrona llegaría para caer en una trampa!

Su obligación era sobrevivir y avisar tanto a la Matrona Zeerith, como a Menzoberranzan.

—A las minas —ordenó por segunda vez Berellip, y guio a las demás fuera de sus aposentos privados.



«¡Qué locura!», pensó Entreri al contemplar el previsible encontronazo

entre las tres drañas y los compañeros. Pero la descripción parecía pobre para describir el caos a su izquierda, donde los drow no muertos combatían a drow y goblins vivos, y el enano salvaje, a Entreri le pareció que era un antiguo compañero de escudo de Bruenor, seguía bañándose en la sangre de sus enemigos.

Si no bastaba con eso, de una nube de humo que se enroscaba en el aire al son de la reverberación de un cuerno, emergió una partida de nuevos guerreros, bárbaros, que corrió a unirse a la batalla.

Sin importarles contra quien luchaban.

Cada bárbaro portaba dos hachas, y las empleaban contra los drow, goblins, vivos o muertos, sin distinciones.

Entreri se dio cuenta de que eran berserkers, y que con toda probabilidad procedían del mismísimo Reposo del Guerrero.

El asesino dudaba entre seguir en la jaula hasta el final de la refriega, o unirse a ella. Cogió su ganzúa metálica y abrió el cerrojo, pero retuvo la puerta, inseguro todavía de qué hacer y para evitar la mordedura del glifo de Berellip mientras se decidía.

La pierna y las costillas le dolían a causa de la paliza propinada por la draña. Se apoyó sobre la pierna maltrecha, comprobando que podía sostener su peso. Luego se concentró en su espíritu guerrero y decidió que ignoraría el dolor si fuese preciso.

Contempló la batalla, esperando a alcanzar una decisión sobre su línea de acción. Lo hizo casi de inmediato cuando vio que Drizzt tenía problemas en su enfrentamiento con dos experimentados guerreros drow, y más al observar que un tercer adversario armado se acercaba a su jaula.

—¡A los túneles inferiores! —oyó gritar a otro elfo oscuro al que iba hacia Entreri. El aludido asintió, pero sin cambiar de rumbo.

No, el tercer drow iba a por Entreri, sus manos aferraban las espadas y sus ojos bermejos expresaban a las claras la intención que albergaba.

Entreri comenzó a columpiar la jaula.

—¡No lucharás a su lado, *iblith*! —rugió el drow, y corrió para apuñalarlo. Introdujo la espada entre las bandas metálicas, o al menos lo intentó, porque Entreri consiguió columpiar la jaula de forma que cuando la espada penetró, las bandas metálicas la desviaron hacia un lado. Sin

detenerse, Entreri abrió la puerta de la jaula y saltó de espaldas y hacia arriba. El glifo descargó un rayo sobre el asesino, aunque lo esperaba y encajó sin problemas. El que no se lo esperaba era el drow, y cuando la descarga recorrió la hoja de la espada atrapada en el interior de la jaula, el guerrero soltó un grito de dolor y dejó caer el arma.

La jaula volvía hacia él, la puerta abierta despidiendo rayos mágicos. Sin embargo, el drow pudo apartarse a tiempo y cayó al suelo en busca de su espada.

La espada ya no estaba allí.

La jaula, que chisporroteaba de energía mágica, estaba vacía.

Agachado, cogido por sorpresa, y enfrentado a Artemis Entreri, el drow no tuvo la menor oportunidad. Consiguió bloquear el primer envite, incluso apartar el segundo y casi logró ponerse en pie.

Casi.

Sintió que la sangre le brotaba del cuello, que el humano le arrebatava la segunda espada y que el suelo de piedra estaba frío. Muy frío.

Helado.



Wulfgar chocó con una horda de goblins, varias criaturas sedientas de sangre que saltaban unas encima de las otras en su afán de llegar hasta él.

Regis se enfrentaba a un solo oponente, pero se habría cambiado por su gran amigo sin problemas. Su rival era un drow, un elfo oscuro guerrero, soberbiamente armado, con una espléndida armadura y una excepcional preparación. El primer intercambio de estocadas, en el que su florete fue apartado con facilidad y su daga apenas logró desviar la espada que le buscaba el rostro, bastó para que Regis fuera consciente de que estaba en inferioridad ante el otro.

El drow se adelantó con una floritura deslumbrante y Regis retrocedió con rapidez, con la idea de dar un paso de distorsión para emprender la huida.

No lo hizo. En la mano le apareció una serpiente, surgida de la daga, y cuando el drow insistió en su ataque, el halfling la arrojó hacia él. El reptil trepó hasta el cuello, el rostro espectral apareció tras el drow y la carga del

elfo oscuro se frenó en seco cuando tiraron de él hacia atrás y cayó al suelo.

—¡Ja! —se alegró Regis y entró a matar, pero tuvo que rectificar cuando el drow se revolvió con rapidez y lanzó una estocada al rostro espectral que desapareció de inmediato. El formidable guerrero drow rodó por el suelo y consiguió ponerse en pie antes de que Regis tuviese opción de acercarse.

—¡Wulfgar! —llamó Regis, mientras lanzaba la segunda serpiente y el drow se vio retenido por segunda vez, aunque se libró de inmediato para volver a cargar contra Regis. El halfling lo recibió con un flechazo de su ballesta en pleno rostro.

El drow se tambaleó, Regis se dejó caer al suelo, y *Aegis-fang* surcó el aire por encima de su cabeza hasta alcanzar al drow al que envió lejos.

—¡Buena pelea! —le felicitó Wulfgar.

Regis asintió y se incorporó, sin discutir la afirmación del bárbaro, pero contento de contar con aliados tan poderosos y con juguetes tan excepcionales.

Además, la alegría de tener a los compañeros a su lado fue a más cuando vio que la siguiente oleada de enemigos que se dirigía a ellos era un trío de abominaciones: las gigantescas medias arañas, que el halfling sabía que quedaban fuera de sus posibilidades, con sus juguetes o no.



La drow se defendió con fiereza con el puñal, pero *Guenhwyvar* le atrapó los brazos con las garras curvadas y la inmovilizó mientras las garras traseras de la pantera se agitaban con rapidez. Una de las garras se clavó y la enorme fuerza del felino tiró de la drow hacia abajo. La guerrera lucía una hermosa armadura, pero las garras se hincaron varias veces hasta sajar las correas de cuero que sujetaban la armadura, y al quedar suelta, los siguientes zarpazos de *Guenhwyvar* encontraron carne.

La drow siguió debatiéndose y se echó hacia un lado, y *Guenhwyvar* retrajo las garras de una pata. Si la drow concibió alguna esperanza al darse cuenta de la maniobra, la perdió cuando la misma pata le cayó sobre el rostro con las garras listas para desgarrar.

Un golpe tremendo en el costado arrojó al felino de lado. La pantera se

dejó llevar, rugiendo de dolor y rabia, y cuando liberó la garra enganchada, se llevó el rostro de la draña con ella. De inmediato, *Guenhwyvar* soltó un zarpazo que rompió el mástil de la lanza clavada en su costado y se abalanzó de un salto hacia la draña que la atacaba.

La criatura se adelantó aceptando el desafío, con el mástil de la lanza rota en la mano para golpear al felino.

La pantera soltó zarpazos y mordiscos, con las fauces empuñadas en buscar la cara de la draña. El felino obligó a la draña a retroceder hasta que consiguió aferrarse a su enemigo y atacar con mayor contundencia; los dos enfurecidos enemigos rodaron por el suelo en un frenesí de violencia. La draña pidió socorro, pero los goblins no se atrevían a acercarse al felino y, de repente, quedaban muy pocos elfos oscuros en la sala.

La draña gritó de nuevo, pero su grito se perdió entre las fauces de *Guenhwyvar* en el momento en el que la pantera clavaba sus colmillos en el rostro de su oponente.



—¡Sepáralos, niña! —gritó Bruenor. Catti-brie ya se había anticipado y formulaba un conjuro. Se colocó entre Bruenor a su derecha, Regis a su izquierda y al lado de éste, Wulfgar. De las manos extendidas surgió una llamarada dirigida hacia la draña en el centro del trío que se aproximaba a los compañeros.

La draña consciente del peligro, chilló e intentó apartarse de la trayectoria de las llamas, pero cuando lo hizo, *Aegis-fang* la golpeó con violencia. El martillazo aturdió a la draña que se tambaleó justo hacia el fuego mágico.

Catti-brie se situó detrás de Bruenor e inició un nuevo conjuro.

La draña de ese lado, donde más calor hacía por efecto del muro de fuego, atacó y Bruenor se adelantó para repeler la embestida. El enano se deslizó sobre las rodillas, por debajo de la lanza de la criatura, y dio un potente hachazo en el exoesqueleto de la pata delantera del monstruo. Luego, alzó su escudo, adornado con la jarra espumosa, bloqueó la lanza, y envió un segundo hachazo. De pronto, saltó hacia atrás, cegado y sorprendido por un rayo que surcó el aire por encima de su cabeza e hizo retroceder a la draña.

Bruenor se dio cuenta de que Catti-brie había lanzado un rayo bifurcado, el primero hacia su oponente, y el segundo sobre la draña del centro, que seguía intentando apagar las llamas que le habían prendido en el monstruoso cuerpo. La potencia del rayo puso a la criatura boca abajo y se escurrió por el suelo envuelta en llamas.

Bruenor frenó su retirada e hizo la intención de cargar de nuevo sobre su enemigo. Sin embargo, lo detuvo la mano de Catti-brie sobre el hombro; la mujer musitaba un conjuro más. De pronto, el enano notó que su cuerpo se volvía ligero, tan ligero que Catti-brie lo cogió con facilidad y lo arrojó por el aire. El enano, convertido en un proyectil viviente, surcó el aire hacia la draña aún aturdida. Bruenor se encontró encima de la abominación, lo bastante cerca como para que el monstruo no pudiera utilizar su lanza. La draña intentó morderlo, pero los dientes se cerraron sobre el escudo y a cambio, saboreó el filo del hacha de Bruenor.



La más grande de las tres abominaciones atravesó el muro de llamas, con una pesada maza en una mano, y el enorme tridente en la otra. Ignoró al pequeño halfling y fue a por Wulfgar, en apariencia desarmado, con el tridente por delante.

El bárbaro retrocedió, se dejó caer al suelo e intentó apartarse rodando, pero el tridente cayó sobre su bota y se clavó hasta alcanzar el pie.

Soltó un gruñido a causa del dolor y se retorció para evitar la pesada maza que se erguía amenazante sobre él. Regis intervino dando un salto a la vez que disparaba su ballesta, aunque no empleó un proyectil bañado en veneno, convencido de que no tendría efecto sobre la abominación. En lugar de eso, recurrió a la flecha que creó a partir del diseño de Cadderly, con un diminuto vial de aceite de impacto a mitad del mástil con barras de sujeción abatibles.

El proyectil hizo blanco, se aplastó sobre sí mismo y rompió el vial. El aceite de impacto estalló y la draña se tambaleó, aunque no con las consecuencias previstas por Regis. El monstruo se apartó debido al sobresalto más que al daño sufrido, porque la explosión no tuvo el efecto esperado y su

onda de choque repercutió hacia atrás, lanzando el extremo partido del mástil hacia el otro lado de la estancia.

Regis siguió atacando porque la situación de Wulfgar era desesperada. El halfling brincó hacia la draña y, haciendo honor a su apodo de Araña, trepó por la pata del monstruo y le clavó el florete en el torso.

En esta ocasión sí que logró herir a la criatura, que se dolió con un chillido a la vez que soltaba el tridente con el que retenía a Wulfgar. La draña dio manotazos para librarse del halfling. Regis saltó por los aires y rodó al caer para amortiguar la caída. Se incorporó de inmediato para reanudar su asalto. Sin embargo, la draña fue mucho más rápida y cuando el halfling levantó la vista, la descubrió erguida sobre él, con las cuatro patas delanteras en el aire mientras tomaba impulso con la gigantesca maza en las manos.

Descendió con una velocidad brutal, pero Regis se desmayó antes de recibir el impacto.

Por suerte para él.



Lo asediaban desde la izquierda y la derecha a la vez. Cada uno esgrimiendo las dos espadas al unísono. Peor aún, mientras el drow a su derecha tan pronto lanzaba una estocada como daba un tajo, el de la izquierda dibujaba un molinete letal con las hojas de sus espadas.

Drizzt se defendía con quites en vertical a la izquierda y bloqueos a la derecha. Cada embate metálico era un homenaje a la habilidad de Drizzt, porque sus oponentes eran unos veteranos que habían luchado juntos en muchas ocasiones.

Sin embargo, el esfuerzo de Drizzt apenas bastaba para mantener al dúo y sus letales filos a raya. Buscó con la mirada a sus amigos para pedirles ayuda, pero se encontró con el muro de fuego y las monstruosas drañas. En cuanto a *Guenhwyvar*, con una lanza clavada en el costado, mantenía una pelea a muerte con una draña.

Las espadas del elfo oscuro a la izquierda de Drizzt se adelantaron en un remolino que dio paso a una repentina estocada hacia el vientre. Drizzt dio un respingo y consiguió desviar el astuto ataque con *Centella*. La maniobra lo

dejó al descubierto con respecto al elfo oscuro de la derecha cuando éste lo atacó con otra estocada baja, lo que obligó a Drizzt a repetir el movimiento anterior. El drow aprovechó el desequilibrio momentáneo de Drizzt y embistió con las dos espadas, una por arriba y otra por abajo.

Con una rapidez endiablada.

Imposible de detener.

Sólo podía esquivar el ataque y dada la presión que recibía de ambos lados, su única opción era una voltereta de espaldas, aun a sabiendas de que sus enemigos seguirían el movimiento y su situación no habría mejorado lo más mínimo. La cosa empeoró cuando al dar el salto, advirtió la llegada de otro enemigo por la espalda.

Estaba condenado.

Drizzt aterrizó blandiendo las espadas en amplios círculos a ambos lados, una maniobra desesperada ante las seis espadas que, sin duda, estaban a punto de abatirse sobre él.

Sin embargo, no topó con espada alguna. El recién llegado no era un drow, sino un humano. Uno que esgrimía dos espadas drow con la habilidad de un maestro de armas entrenado en Melee-Magthere. ¡Su maestría igualaba la del propio Drizzt!

—¡Vamos, necio! —chilló Artemis Entreri, que se empleaba a fondo contra los elfos oscuros.

—¡Derecha! —gritó Drizzt, dando un salto en respuesta a la llamada del asesino. Éste giró de inmediato hacia la izquierda para encarar al elfo oscuro de ese lado.

Ahora cada embate incluía contraataques y estocadas por parte de Drizzt y Entreri que se batían con igual destreza contra los elfos oscuros. En combate individual, los Xorlarrin hubieran podido contener un tiempo a sus rivales, y asumieron que su experiencia luchando juntos les permitiría alcanzar la victoria. Se equivocaban.

Drizzt y Entreri no habían luchado juntos con la misma frecuencia que sus rivales, pero daba igual. Los dos se entendían a la perfección y se compenetraban como si fueran uno solo.

Drizzt lanzó una estocada repentina y furiosa con *Centella* y *Muerte Helada* a la par, lo que obligó a su oponente a retroceder. Drizzt no insistió

en la maniobra, se detuvo, dio un paso hacia atrás, se agachó y pivotó.

Entreri notó el movimiento de Drizzt en cuanto éste se separó de su espalda y estuvo atento a la continuación. Cuando se produjo, el asesino lanzó una violenta estocada para hacer recular a su enemigo, dio un poderoso salto en vertical, se abrió de piernas, dando paso a Drizzt que estaba agachado, y giró sobre sí mismo para caer frente al guerrero contra el que había estado luchando Drizzt.

En ese trueque de rivales, las hojas de Drizzt consiguieron colarse por debajo de las espadas del sorprendido contendiente de Entreri, que había seguido con la vista el salto del asesino, y no fue consciente de que el drow se deslizaba por el suelo hacia él hasta que fue demasiado tarde.

Drizzt extrajo las hojas sanguinolentas, encogió una pierna mientras se seguía deslizando, y se propulsó hacia arriba a la vez que giraba para asestar un mandoble con *Centella* que abatió al drow herido.

Drizzt completó el giro hasta encarar la posición de Entreri, donde vio que el otro drow huía a la carrera sin que el asesino se molestase en perseguirlo. El drow saltaba por encima de los restos de la carnicería en su huida hacia la puerta en la esquina al otro lado de la sala. A mitad de camino hacia su objetivo, tras esquivar cadáveres de los suyos, de los goblins y los cuerpos destrozados de los elfos oscuros vampirizados, una figura menuda y fornida lo embistió, arrojándolo al suelo.

Thibbledorf Pwent se aferró a su presa y lo agitó con tanta violencia que su rígida armadura comenzó a despedazar al drow.

Drizzt se volvió hacia el muro de fuego y los Compañeros de Mithril Hall. No vio a Bruenor ni a Catti-brie, ni dos de las tres drañas que atacaron a sus amigos. El muro de fuego le tapaba la vista. Pero sí que vio a Regis, caído y con los brazos sobre la cabeza en un penoso intento de protegerse contra la enorme maza que descendía a su encuentro. ¡Drizzt reconoció la maza de Ambargris!

—¡Regis! —chilló Drizzt con desesperación.



Por encima del crepitar de las llamas, del choque metálico de las espadas,

de los lamentos de los heridos, de los gruñidos de los no muertos de Pwent, rugió *Aegis-fang* en su trayectoria para detener a *Rompecráneos*. Tanto Wulfgar como Yerrinae bramaron cuando las armas colisionaron y el estruendo resultante retumbó en toda La Forja.

Wulfgar intentó apartarse a un lado, para ayudar a Regis, que seguía inconsciente, pero la draña le puso la zancadilla y golpeó a continuación con *Rompecráneos*. Wulfgar logró amortiguar el ataque con su martillo de guerra, pero sintió un escalofrío al comprobar que la draña aprovechaba para lanzar otro mazazo a Regis.

Desesperado, Wulfgar lanzó *Aegis-fang* sabedor de que, sin impulso, sólo conseguiría ralentizar el impacto de la maza lo bastante para lanzarse sobre el mango de *Rompecráneos* y agarrarlo justo por encima de donde lo asía la draña. Lo consiguió. Los músculos del bárbaro se tensaron contra la poderosa abominación y cualquiera habría sido arrastrado por el impulso de los brazos de la draña.

Wulfgar resistió. Cuando Yerrinae dio un tirón para recuperar la maza, el bárbaro anticipó el movimiento y se dejó llevar, arremetiendo contra el torso de la draña.

Cara a cara, los poderosos guerreros forcejearon y resistieron el empuje del contrario.

Yerrinae clavó sus colmillos en el hombro izquierdo de Wulfgar y el bárbaro sintió el veneno procedente de la letal mordedura de la abominación, pero no sus efectos perniciosos. La poción de Regis volvía a salvarlo.

El dúo combatió sin darse respiro. Wulfgar advirtió que la draña levantaba una pata con la intención de aplastar a Regis. Con un esfuerzo descomunal, Wulfgar consiguió arrastrar a su oponente a un lado, lejos de Regis, pero demasiado cerca del muro de llamas.

Yerrinae mordió con más fuerza, empujó hacia delante e hizo que Wulfgar se doblegara. El bárbaro aferró la mejilla de la draña con los dedos de la mano derecha. A continuación, tensó los músculos de los brazos y el pecho, con lo que endureció el hombro donde hacía presa la draña y logró debilitar su mordisco.

Los dos se zarandearon el uno al otro y los dos se vieron arrastrados por las ocho patas arácnidas, con lo que parecía que libraban su combate subidos

a una gigantesca araña. El forcejeo los llevó de un lado para otro, desde la pared hasta el lugar donde yacía Regis, con el consiguiente peligro para el halfling.

Wulfgar consiguió meter un dedo en el ojo de la draña y apretó hasta que la draña se vio obligada a retroceder.

—¡Tempus! —rugió el bárbaro, tanto para insuflarse ánimos como para reclamar la ayuda de su dios. Empujó con toda su energía, torciendo la cabeza de la draña hacia la izquierda mientras el monstruo lo agarraba por la muñeca.

Wulfgar soltó de repente la cara de su enemigo, retiró la mano derecha y adelantó la izquierda con la que cubrió el rostro de la draña. El bárbaro adelantó los hombros y empujó hacia abajo.

En ese momento, el muro de llamas se desvaneció y dejó al descubierto a las otras dos drañas muertas al otro lado. Bruenor se alzaba sobre una de ellas, cuando reparó, boquiabierto, en la titánica batalla entre Wulfgar y Yerrinae. Catti-brie también era testigo del singular combate, al igual que Drizzt y Entreri, los cuatro demasiado conmocionados para intervenir.

Wulfgar incrementó su empuje, tenía los músculos abultados al máximo. La enorme Yerrinae resistió, también tenía los músculos tensos y relucientes a causa del sudor.

La draña, de pronto, se tambaleó hacia atrás, pero se impulsó con las patas traseras y consiguió asentarse con firmeza sobre el suelo.

Yerrinae acababa de cometer un error. Debería haberse dejado caer y rodar fuera del alcance del bárbaro. Al afianzar las patas en el suelo, su maniobra no le permitía contraatacar, sólo resistir el empuje de su enemigo, y no tardó en darse cuenta de que no podía. La draña se vio obligada a doblarse hacia atrás y el bárbaro acompañó el movimiento empujando con más fuerza, arqueando la cabeza del monstruo. Wulfgar no cesó en su empeño y siguió apretando, más y más. Yerrinae, que no podía dar un paso hacia atrás, tenía que ceder de alguna manera y lo que cedió fueron sus músculos y sus huesos.

El crujido de la espina dorsal de Yerrinae restalló con tanta fuerza como antes el choque entre *Aegis-fang* y *Rompecráneos*.

Wulfgar aún pegó un último empujón, pero ya no era necesario, ni a él le restaban fuerzas. Soltó a la draña y se dejó caer hacia atrás. La abominación

se mantuvo temblorosa sobre las ocho patas, el torso retorcido, la espada destrozada.

El silencio cayó sobre la Forja, un silencio siniestro.

CAPÍTULO 25



LA LLAMADA DE UN ANTIGUO DIOS

Los Compañeros y Entreri no eran los únicos que seguían en pie dentro de la Forja, también estaban Pwent y un puñado de sus secuaces drow. Uno de ellos se arrastraba por el suelo, privado de las dos piernas y un brazo amputados por las espadas de los espadachines drow. El grupo de supervivientes lo completaban tres berserkers. El trepidar y la visión de la lucha titánica entre Wulfgar y la draña paralizó a los combatientes de Reposo del Guerrero, pero no tardaron en recordar que la llamada del cuerno los convocaba para defender a quien lo hacía sonar.

La calma surrealista se hizo pedazos cuando los berserkers se abalanzaron hacia los no muertos y Thibbledorf Pwent, un guerrero de corazón, se unió a la refriega sin pensarlo dos veces. Encajó la embestida de un berserker y agachó la cabeza en el último instante para empalar al impulsivo guerrero con el pincho del casco. Enderezó el cuello de golpe y abrió los brazos a la espera

de la ducha de sangre procedente de su víctima.

Las apariciones convocadas por el cuerno no sangraban. La forma corpórea estalló en una nube de polvo al recibir el ataque mortal de Pwent y el vampiro se encontró solo, perplejo y hambriento.

También estaba furioso.

Saltó hacia un lado y despachó a un segundo berserker, a la vez que sus secuaces se arrojaban sobre un tercero y desgarraban sus carnes para acabar con un montón de polvo entre las manos.

—¡No, Pwent! —chilló Drizzt al advertir que el enano se dirigía con sus cuatros secuaces hacia Wulfgar.

Wulfgar, por su parte, no estaba mucho más contento que Pwent. Se erguía al lado de la draña destrozada; la sangre le surcaba el enorme pecho y se apoyaba con cautela sobre el pie herido. Cada vez que los vampiros aniquilaban a uno de los guerreros de Tempus, el bárbaro gruñía y daba un paso hacia delante.

—¡No lo hagas! —oyó Drizzt que gritaba Bruenor.

—Vamos —le dijo Entreri y corrió con él hacia Pwent.

Y de pronto el aire vibró con el grito de «¡Tempus!» y *Aegis-fang* voló hacia Pwent. El enano no se desmaterializó, encajó el golpe que lo hizo retroceder varios pasos tras lo que pareció dolerse a causa del impacto.

Catti-brie se colocó al lado de Wulfgar y tendió una mano invocando la gloria de Mielikki, y nada más pronunciar su nombre, una luz brilló sobre la mujer. Los secuaces del vampiro retrocedieron mientras se encogían sobre sí mismos.

Sin embargo, Pwent se mantuvo firme.

Se centró en Wulfgar, ajeno a la llegada de Drizzt y Entreri a sus espaldas. No lo alcanzaron porque el enano se disolvió en una masa neblinosa para presentarse de sopetón delante del bárbaro, aún envuelto en volutas mientras se solidificaba. Apenas dejó pasar un instante antes de saltar sobre Wulfgar, con quien colisionó de lleno y los dos cayeron enredados en un forcejeo.

Pwent comenzó a agitarse y dar puñetazos, pero la enorme fuerza del bárbaro igualaba la del enano y lo mantuvo apartado lo justo para no sufrir los desgarros de la armadura del vampiro. Rodaron por el suelo e

intercambiaron golpes con furia. Bruenor no veía la forma de intervenir y Catti-brie comenzó a formular un conjuro.

Pwent consiguió afianzar las piernas, incorporarse y hacer retroceder al bárbaro. Sin embargo, Wulfgar contaba con una extraordinaria agilidad para alguien de su tamaño, al igual que en su primera vida, y se retorció para aprovechar el impulso de la maniobra de Pwent y ponerse también de pie.

Pwent lanzó un puñetazo, pero Wulfgar lo agarró por las muñecas para detener el puño. Se debatieron y retorcieron los dos, y el enano agachó la cabeza de pronto para adelantar el pincho de su casco.

Wulfgar lo agarró para desviarlo, y lo hizo con tanta fuerza que lanzó al enano a un lado. Sin embargo, no pudo esquivar el contraataque del enano cuando Pwent aprovechó la mano que tenía libre para clavar el pincho del guantelete en el pecho del bárbaro, de forma que se abrió paso a través de la carne y las costillas hasta alcanzar el pulmón. Wulfgar saltó hacia atrás y se desplomó.

—¡Pwent! —chilló Bruenor y se lanzó encima del enano.

Pwent se apartó y dio la vuelta, listo para embestir. Sin embargo, se detuvo, contemplando a Bruenor mientras temblaba.

—Mi rey —murmuró con la voz teñida de culpa, y agachó la mirada.

—¡Fuera de mi camino, maldito necio! ¡En nombre de Moradin, fuera! —rugió Bruenor.

Pwent asintió con humildad.

—Mi rey —repitió y todo indicaba que había recuperado el control sobre sí mismo y estaba dominado por el arrepentimiento y la vergüenza.

Drizt y Entreri llegaron hasta el grupo, espada en mano, y se colocaron al lado de Bruenor, que alzó una mano para que se detuvieran.

—Harás lo que te diga y nada más —le dijo el rey Bruenor a Pwent. El vampiro agachó la cabeza en señal de obediencia.

Luego apartó la mirada hacia Wulfgar, que tenía los ojos llenos de dolor, y vio a Catti-brie al lado del bárbaro que sostenía un curioso objeto en las manos mientras entonaba un poema arcano.

—¿Niña? —preguntó Bruenor.

—¡No! —gritó Pwent a la vez que saltaba hacia la mujer.

De nuevo se disolvió en una masa neblinosa, polvorienta, que lo condujo

hacia Catti-brie y a ser absorbido por el objeto que la mujer sostenía ante ella: el cuerno de Wulfgar.

El cuerno de plata se estremeció con la entrada del enano y de sus entrañas surgió una nota extraña acompañada de una nube de polvo antiguo y diez berserkers aparecieron en la sala delante de Catti-brie. Los recién llegados miraron a su alrededor confundidos antes de disolverse en polvo e inmediatamente después, en nada.

—¿Niña, qué has hecho?

Catti-brie, envuelta en una espectral aura azulada, lanzó el cuerno hacia Bruenor y, a continuación, se volvió hacia Wulfgar mientras formulaba un conjuro. De las mangas le surgieron volutas azules que descendieron hasta cubrir la figura caída del bárbaro y comenzaron a sanarle las graves heridas.

—¿Niña? —jadeó Bruenor con Drizzt a su lado. Entreri ayudaba a Regis a ponerse en pie; los dos estaban concentrados en él, Catti-brie y Wulfgar.

Catti-brie los miró a todos y esbozó una sonrisa.

—¡Ay! —comentó de pronto Wulfgar a los pies de la mujer. Con un esfuerzo, se apoyó sobre los codos.

Drizzt cogió el cuerno de manos de Bruenor y lo examinó. Advirtió una grieta que recorría el lateral del instrumento.

—Lo has roto, niña —señaló Bruenor, cuando Drizzt le mostró el cuerno.

—Lo contendrá.

—Conseguí que fuera el de siempre —se quejó el enano—. ¡Nos queda mucho por hacer!

—A Pwent no le queda nada —arguyó Catti-brie y tomó el cuerno entre las manos. Se lo echó al hombro y se negó a escuchar las protestas del enano.

—Vinimos en busca de Pwent y ya lo tenemos —intervino Regis. Miró al hombre de pie a su lado—. Vinimos a por Entreri y también lo tenemos.

Entreri le dirigió una mirada perpleja.

—¿Quién eres?

A modo de respuesta, Regis levantó la mano en la que le faltaba un dedo, el mismo que perdió durante su caótico nacimiento, pero que recordaba al que perdió a manos de Entreri en su anterior existencia.

Entreri, boquiabierto, buscó a Drizzt con la mirada.

—¿De verdad te sorprende algo a estas alturas? —comentó el drow.

El asesino se encogió de hombros y apartó la mirada hacia los secuaces vampirizados, arremolinados en un rincón a causa del poderoso conjuro de Catti-brie. Le hizo un gesto a Drizzt y fue hacia ellos con el drow a su lado, aunque Regis les tomó la delantera.

—¿Estás segura de que aguantará? —le preguntó Bruenor a Catti-brie.

La mujer examinó el cuerno y acabó por asentir. Bruenor suspiró.

—Es mejor así. Pwent sólo era capaz de controlarse durante periodos muy breves, y aun eso le costaba cada vez más. Su maldición era muy poderosa, un destino terrible. Le daremos el reposo que merece, Thibbledorf Pwent descansará en paz —explicó la mujer.

—Quería mucho a ese rufián.

—Y Moradin disfrutará de su compañía en el gran banquete —adujo Catti-brie con una sonrisa algo forzada. Bruenor asintió.

—¡Ay! —dijo Wulfgar de nuevo, antes de sentarse con un esfuerzo evidente.

Bruenor sacó una de las pócimas curativas de Regis, pero Wulfgar no quiso cogerla.

—Es posible que la necesitemos más tarde —dijo con voz aún temblorosa.



Drizzt y Entreri indicaron a Regis que acabara con la criatura desmembrada que seguía arrastrándose por el suelo y ellos se encargaron del trío de no muertos. Arremetieron sin más, las espadas aniquilaban a las criaturas antes de que pudieran reaccionar.

—¿Son ellos de verdad? —preguntó Entreri en voz baja. Drizzt asintió.

—¿Dónde está Dahlia? —preguntó Drizzt mientras se acercaban a las jaulas colgantes.

—Hace más de un día que no la veo, es posible que más todavía. Uno pierde la noción del tiempo aquí abajo.

—¿Efron?

Entreri apretó los labios y señaló hacia los restos informes del cráneo aplastado.

Drizzt jadeó y apartó los ojos.

—Tu gente la atormentó con eso —explicó Entreri—. La vista de sus... restos la quebraron, se quedó indefensa.

Drizzt suspiró. Apenas podía imaginar el dolor sufrido por Dahlia ante semejante pérdida, y más cuando acababa de reconciliarse con su hijo y, por ende, consigo misma. Effron permitió a Dahlia aceptar su sombrío pasado y le dio esperanzas de cara al futuro.

Ahora no era más que una mancha en el suelo.

—¿Cuánto hace que os capturaron? —preguntó Drizzt, ansioso por cambiar de tema.

—Hace varios días, menos de una semana. Creo. Nos cogieron en Puerto Llast y arrasaron el lugar.

Drizzt examinó su entorno y frunció los labios.

—No parece que haya muchos elfos oscuros.

—Porque Tiago se llevó el grueso de las fuerzas —respondió Entreri—. Salió en tu busca, creo. Tengo la sensación de que está obsesionado contigo.

Entreri trepó hasta la jaula de Afafrenfere, forzó la cerradura y se dejó caer para bajar al monje con la ayuda del drow. Por fortuna, esa jaula no estaba protegida por un glifo.

—Lo arrojaremos al foso primordial —repuso Entreri—, así no lo podrán resucitar para atormentarlo.

—No.

¡La negativa, debilitada y rasposa, vino de los labios de Afafrenfere!

Entreri pegó un respingo, asombrado y boquiabierto.

—¡Te dábamos por muerto! —exclamó Drizzt.

—¡Y más con el tiempo que hemos estado aquí! —añadió Entreri.

El monje se incorporó sobre un codo con dificultad. Tragó varias veces antes de hablar.

—Por fortuna, también lo creyeron nuestros captores.

—¿Cómo? ¿De qué manera...? —balbuceó Entreri.

—Simuló su muerte —intervino Regis, que corrió a unirse a ellos tras acabar con la monstruosidad reptante—. De la manera más convincente. Es un monje.

—Siempre que había alguien cerca —confirmó el monje.

—Me lo podías haber dicho —se quejó Entreri—. Estaba colgado aquí a tu lado.

—¿Para que el ilícido lo leyese en tu mente?

—Tienes suerte de que no te hayamos abandonado —refunfuñó Entreri.

Afafrenfere hizo ademán de ponerse de pie, y Drizzt y Entreri corrieron a ayudarlo, aunque enseguida se dieron cuenta de que el monje necesitaba ayuda para sostenerse en pie, o se desplomaría sin remedio. En lugar de ello, lo dejaron sentado y llamaron a Catti-brie

—¿Y ahora qué? —preguntó Entreri a Drizzt, con los siete reunidos.

—Deberíamos marcharnos ya —dijo Catti-brie y señaló con el mentón a Wulfgar y Afafrenfere.

Los dos sentados en el suelo y apoyados contra la pared, demasiado débiles para luchar. Pero Drizzt respondió mostrando la maza que portaba la más grande de las drañas.

—Ámbar sigue aquí, y con toda probabilidad, también Dahlia.

—Muertas o en manos de los que han huido —intervino Entreri.

—¿Como Efron? ¿Nos marchamos entonces? —preguntó Drizzt, aunque más que una pregunta parecía una recriminación.

—No —respondió Entreri—. Tú y yo deberíamos ir en su búsqueda, y cuanto antes.

Drizzt consultó con la mirada a Catti-brie, la mujer asintió.

—Sin mí no vais a ninguna parte —rezongó Bruenor.

—O sin mí —se sumó Regis.

—Claro —repuso Entreri con sarcasmo—. Es una excelente idea dejar a la mujer sola con los heridos por si los drow deciden volver. —Bruenor refunfuñó en respuesta al comentario, pero Entreri lo ignoró—. Hay que actuar con sigilo —le dijo a Drizzt.

—Soy tan sigiloso como cualquiera —se quejó Regis.

—Y rapidez —prosiguió Entreri. Se volvió hacia el halfling—: vigila entonces con sigilo —dijo, e hizo amago de marcharse.

Todo se quedó en el amago. Sin la adrenalina corriendo por sus venas, la rodilla maltrecha cedió. Se enderezó de inmediato y se quedó muy quieto, intentando ignorar el dolor.

Un toque en el costado le advirtió de la presencia de Regis, que le alargó

una botella menuda llena de una poción.

—Curativa —aclaró Regis, y cuando Entreri la cogió le presentó un segundo vial—. Contra el veneno de los drow.

Entreri se sintió reconfortado al ingerir la primera poción y dio las gracias con un gesto a Regis antes de beber la segunda.

—En marcha —le dijo Entreri a Drizzt—, cuanto antes —y se puso en marcha de nuevo.

Drizzt miró a su alrededor. No quería dejar a sus amigos en un lugar tan peligroso, pero sabía que Entreri estaba en lo cierto y que Ámbar y, con suerte, Dahlia los necesitaban. Dejó caer *Taulmaril* y el carcaj encantado a los pies de Catti-brie.

—No, llévalo tú —le urgió ella, pero Drizzt se negó y corrió tras Entreri.



Regis caminó alrededor de la Forja, examinó los bancos de trabajo e introdujo más de un objeto en su morral mágico.

Bruenor se acercó a la puerta de mithril. Sabía lo que había más allá y quiso abrirla, aunque no vio manivela ni picaporte con qué hacerlo. La empujó con el hombro, pero su esfuerzo fue tan inútil como si empujara la ladera de una montaña.

Drizzt y Entreri también intentaron abrirla antes de correr al otro lado de la estancia, por donde huyeron algunos de los drow.

Wulfgar, muy recuperado de sus heridas gracias al encantamiento de Catti-brie, se acomodó contra la pared siempre con *Aegis-fang* a mano. Si volvían los drow, estaba listo para enfrentarse a ellos. Afafrenfere estaba tumbado junto a él, mientras agitaba los brazos en el aire y cerraba y abría las manos para reactivar la circulación después de tantos días de inmovilidad. Explicó a Wulfgar y Catti-brie, con voz aún débil, el método de los monjes que empleó para fingir su muerte.

Wulfgar escuchó con atención con una media sonrisa. El bárbaro que ignoraba lo que era emprender la retirada en el campo de batalla, ¿no podía ni empezar a comprender eso de hacerse el muerto para despistar a sus enemigos!

Catti-brie prestó poca atención al monje, de hecho, apenas era consciente de su entorno. No dejaba de oír una voz en su cabeza, suave, pero insistente; una súplica procedente de alguien muy superior a ella, una criatura grandiosa, quizás divina... aunque las características de la voz eran muy distintas al canto de Mielikki.

No entendía qué pasaba. Sin querer, cerró una mano con fuerza.

La mujer se apoyó contra la pared. Las carcajadas de Wulfgar la sacaron de su ensimismamiento y cuando siguió su mirada y la de Afafrenfere hacia la Gran Forja en el centro de la sala, entendió el motivo de su alegría: Regis arrastraba un enorme martillo de guerra, un arma fabricada para un rey gigante, sin duda, en los yunques de los herreros.

—¿Qué estás haciendo, Rumblebelly? —gritó Bruenor.

Regis alzó la pequeña bolsa que llevaba en el cinturón, en la que apenas le cabía la mano. Con una sonrisa burlona, colocó la bolsa sobre el mango del martillo y, sin dejar de sonreír, la fue bajando y el martillo fue desapareciendo en su interior presa aparente de alguna magia.

—¿Y cómo vas a hacer pasar la cabeza del martillo por esa bolsita, ya sea mágica o no? —preguntó Bruenor, ya que parecía una tarea imposible.

—En ese caso, ven a echarme una mano —replicó Regis, consciente de su error. Comenzó a retirar la bolsa del mango del martillo.

Bruenor pronunció un gran «hurra» y colocó las manos en las caderas. Wulfgar se puso de pie y fue hacia Regis.

Catti-brie fue a llamarle para comentar, en broma, que no se acercara con *Aegis-fang* a Regis por si acaso, cuando la súplica telepática le resonó de nuevo en la mente, aunque en una lengua que no conocía.

Dirigió la mirada hacia la puerta mithril y contempló, con perplejidad, como un líquido bullente y burbujeante se filtraba por el marco pétreo.

—¿Agua? —susurró y se dio cuenta de que la puerta se entornaba. Tomó el arco y el carcaj y se los echó al hombro. Llegó a la puerta y la abrió sin dificultad. Un túnel de poca altura se extendía al otro lado. Levantó una mano y la luz procedente del conjuro de su anillo deshizo la oscuridad ante ella. Reparó en los charcos humeantes, casi evaporados, del suelo, aunque la mujer, inmune al fuego, no percibió calor alguno.

—¿Niña? —oyó que la llamaba Bruenor cuando traspasó el umbral hacia

el túnel—. ¡Niña! —bramó el enano al ver que la puerta mithril se cerraba tras ella. Catti-brie volvió sobre sus pasos e intentó abrirla, en vano. Lo curioso era que no sentía temor alguno y la voz que oía seguía reclamando su presencia. Siguió por el túnel, deteniéndose ante uno de los charcos en el que vio los restos de una roca negra que se enfriaban con rapidez. Al reanudar la marcha, se topó con restos parecidos, semejantes a la lava caída en un río, aunque no comprendía su presencia en un lugar como aquél.

Salió del túnel a una cámara llena de vapor y se encontró al lado de una araña verde del tamaño de un poni que pareció reaccionar a su presencia. Catti-brie se apartó adoptando una postura defensiva, con la mano en busca del arco. Al no advertir más movimientos, pensó que el caracoleo de la niebla la había engañado; la araña no era más que una estatua. Una hermosa figura de jade, verde a la luz de su magia, y esculpida con tanto detalle que parecía real. Sin embargo, tras comprobar que no estaba viva, la atención de Catti-brie se desvió al resto de la estancia, repleta de objetos y relieves sorprendentes. A su derecha, por detrás y encima de la araña, pendían tapices de telarañas increíblemente densos que se agitaban como dotados de vida propia envueltos en volutas de niebla. Al mirar a su izquierda, se dio cuenta de la presencia de un altar de color negro con vetas en rojo que parecían venas repletas de sangre. Más allá se alzaba una cornisa y un montón de roca volcánica humeante.

Detrás se encontraba el foso sobre el que se precipitaba una cascada de agua mientras una nube de vapor surgía de su interior. Catti-brie se vio atraída al borde para contemplar las entrañas del foso.

Contempló el ciclón turbulento de agua y el ojo fiero lejos, en el fondo, y adivinó que eso era el origen de la voz que le susurraba.

Catti-brie cerró los ojos con fuerza y se concentró, prestando atención a la llamada. Entonces, con el ojo de su mente, vio el cuarto en el que se encontraba y recorrió la cornisa hasta llegar a un puente, a una antecámara, a una palanca...

Catti-brie volvió a abrir los ojos, incapaz de entender lo que veía en su mente.

Oyó de nuevo la llamada del primordial y volvió a contemplar el pequeño cuarto tras la arcada, donde había una palanca.

La bestia feroz quería que buscara la palanca y tirase de ella. Sintió el clamor de su súplica, su pesar, como el de una pantera encerrada en una jaula demasiado pequeña, o un águila a la que hubiesen atado las alas.

Comenzó a recorrer la cornisa, pasó al lado del altar, atravesó la niebla y llegó al puente que cruzaba el abismo. De pronto se encontró sobre el puente, a mitad de camino y más allá. Allí contempló un torrente de agua que surgía del pequeño cuarto de la palanca y que se transformó en una ola que corrió hacia ella con la intención de derribarla del puente.

Catti-brie formuló un conjuro para volver sobre sus pasos de un salto. Justo en ese momento, el agua impactó sobre ella y la impulsó en su salto para enviarla contra la densa telaraña mientras el líquido se deshacía a su alrededor. Se deshizo, pero no desapareció. No tardó en conformar una figura enorme, como la de un oso, que tendió los brazos para golpearla.

Catti-brie pudo sentir su hostilidad y su rabia cuando se abatió sobre ella. La mujer levantó las manos, unidas por los pulgares, y una llamarada surgió de ellas. El conjuro menor apenas ralentizó al elemental de agua, pero la mujer aprovechó el vapor resultante para escabullirse fuera de su alcance. Corrió hasta el altar y lo rodeó para que le sirviese de rompeolas en el caso de que el elemental la atacase de nuevo.

Sus pensamientos eran un torbellino. Cogió *Taulmaril*, pero lo dejó caer enseguida, consciente de que emplear la energía del rayo contra un elemental de agua no era una buena idea. En realidad, en el remolino de su mente se impuso una única idea: necesitaba el elemento opuesto al agua; necesitaba fuego.

Formuló un conjuro y, cuando el elemental se lanzó hacia delante, arrojó una bola de fuego a sus propios pies. Apretó con fuerza el anillo que la protegía de las llamas y huyó entre ellas, aunque el agua la alcanzó e impulsó contra la entrada por la que había llegado al cuarto. Pensó en huir por el túnel, pero se reprendió de inmediato consciente de que el elemental podía alcanzarla sin dificultades y ahogarla contra la puerta cerrada al final del pasaje.

El elemental se alzó por encima del altar, aunque su tamaño era menor que al principio. La bola de fuego le había robado parte del cuerpo acuoso, convirtiéndolo en vapor inofensivo.

Catti-brie estaba formulando otro conjuro cuando el monstruo de agua se arrojó contra ella como una gigantesca ola. El fuego silbante y ardiente envolvía las manos de la mujer y, ante la acometida del elemental, las adelantó para golpear, pero no a su enemigo. Su conjuro llameante surgió como un muro y dividió la estancia en dos, con el lado incandescente corriendo hacia ella, la puerta, la pared y el tapiz de telarañas. El elemental de agua quedó oculto tras las llamas y al comprobar que no se acercaba, Catti-brie atravesó el fuego para provocarlo. Pudo sentir su profundo odio, como si en lugar de una mujer de carne y hueso ella también fuera una criatura de otra dimensión, un elemental de fuego, el peor enemigo del agua.

A pesar de la protección del muro ardiente, la bestia acuosa se abalanzó sobre ella con el ímpetu de un océano. Catti-brie saltó hacia atrás, dentro del fuego infernal y el elemental, poseído por una rabia irracional, la siguió. El agua le hizo perder el equilibrio, pero no consiguió desplazarla, e intentó escabullirse dentro de las llamaradas con el elemental tras sus pasos. El agua la rodeó, hirviendo y burbujeando, pero ella era tan inmune al agua abrasadora como lo era a las llamas.

El vapor se entremezcló con las llamas a su alrededor y resistió hasta que notó que ya no había agua a su alrededor, momento que aprovechó para abandonar el fuego y correr hacia el altar de piedra.

Al otro lado se alzaba el elemental de agua, cuyo tamaño había menguado considerablemente, pero no así su cólera.

Catti-brie mantuvo su posición, desafiando al otro, que no dudó un momento en cargar con el ímpetu de un huracán decidido a destrozar todo a su paso.

Justo antes de que la alcanzara, Catti-brie se introdujo de un salto entre las llamas. De las mangas le surgió más niebla azulada oculta por el fuego. Ese conjuro era de inspiración divina, una llamada a la piedra que tenía bajo los pies, en la que hundió el brazo en el instante en el que el elemental de agua caía sobre ella.

Percibió la tremenda ira del torrente de agua. La bestia le rugió en los oídos, descargando todo el odio y el ansia de aniquilar que albergaba en su interior. Luego intentó arrancarla del interior de su fuego protector, pero Catti-brie resistió con el brazo anclado en el suelo pétreo, así que se volcó por

entero encima de ella.

¡Catti-brie empezó a ahogarse!

No podía respirar. Quiso apartar el agua del rostro con la mano libre, pero era inútil. La presión sobre las fosas nasales y la boca no la dejaban tomar aire. Tampoco podía formular un conjuro. Tuvo la sensación de que un gigante la asfixiaba apretando una almohada húmeda sobre la cara, pero a pesar de su forcejeo, no era capaz de apartar la tremenda presión.

Fue presa de la desesperación, tenía los pulmones a punto de estallar.

De pronto, recuperó la movilidad, porque el gigante ya no era tal, sino más bien un ogro.

Su enemigo había menguado de nuevo.

Consciente de ello, Catti-brie procuró tranquilizarse y conservar el escaso aliento que le restaba. A pesar de ello, su visión se oscureció y tuvo la sensación de que el suelo la envolvía. Reaccionó sacando el brazo de la piedra y permitiendo que el elemental de agua la sacara de entre las llamas, que seguían mordiendo y evaporando el cuerpo acuoso. Pero no la sacó del fuego, no podía. La mordaza acuosa desapareció y hasta el vapor fue a menos. Catti-brie rodó sobre sí misma y tomó aire con ansia. Tuvo miedo de que el elemental la siguiera para abatirse de nuevo sobre ella, pero no ocurrió nada. Su enemigo no estaba allí.

Se había desvanecido, convertido en vapor, en nada.

La voz regresó con tono triunfal a su mente y en esta ocasión comprendió lo que le decía y que quien le hablaba era el primordial.

Empleaba la lengua del Plano del Fuego, una lengua que Catti-brie entendió, aunque no debiera haber sido así.

Se le llenó la mente de imágenes. ¿Un relato del primordial? Contempló a un humanoide hecho de magma que saltaba desde el foso y corría por el túnel. El elemental de magma consiguió abrir la puerta, pero el elemental de agua lo perseguía de cerca y lo despedazó barriendo sus restos hacia el altar, donde reposaban los restos candentes.

Fue el primordial el que abrió la puerta para atraer a Catti-brie y que así ella pudiese tirar de la palanca que lo liberaba. Percibió su cólera y, al mirar a su alrededor, comprendió que la profanación era el origen de esa ira profunda. No iba contra los enanos que construyeron el lugar, ni contra los

magos que mantuvieron a raya el volcán con el poder de los elementales del agua. No, la cólera, nacida del orgullo herido, la provocaban los drow al convertir el lugar en una capilla para la Reina Demonio de las Arañas.

Catti-brie se puso de pie y agitó la cabeza, incapaz de aceptar las súplicas del primordial. ¿Cómo era posible? ¿Cómo comprendía la lengua de un plano de existencia ajeno a aquel mundo?

La mano que seguía iluminada por la magia atrajo su mirada y se fijó en el anillo del rubí. Lo que tomó por una simple joya que la protegía del fuego, un objeto bastante común, resultaba ser algo muy distinto. El encantamiento del anillo era mucho más poderoso, más antiguo, y era una magia que sólo se mostraba si su portador era digno de ello. Catti-brie había probado su valía al destruir a un elemental del plano opuesto al del fuego: un elemental de agua.

Ahora que la magia se mostraba en todo su esplendor, Catti-brie podía sintonizar con el Plano del Fuego y comprender lo que le decía el primordial e incluso le podía responder a través del anillo.

El muro de fuego se deshizo una vez se agotó la magia que lo había creado, aunque algunas llamas pervivieron al prender en las telarañas que se consumieron conforme las llamas se abrían paso.

Advirtió un movimiento a su derecha por la comisura del ojo. La araña de jade se volvía hacia ella.

Un segundo movimiento, éste a su izquierda, reveló a otra araña que también la encaraba.

—Son más —declaró una voz desde lo alto, en la pared frente a ella. Catti-brie levantó la vista a tiempo de contemplar cómo las llamas reducían a cenizas las telarañas y revelaban la presencia de una mujer, una elfa, colgada en la pared y con los brazos abiertos. Tenía el cabello negro, con mechones rojas semejantes a las vetas del altar, y lo llevaba atado en una trenza sobre la cabeza. Multitud de pecas azules le cubrían el rostro y al sonreír, mientras susurraba el nombre de Catti-brie, las pecas se desplazaron hasta formar una imagen: una araña.

La recién llegada flexionó los brazos y rompió la barra metálica de la que pendía. Se dejó caer al suelo con suavidad, con una mitad de la barra en cada brazo. De pronto, hizo un movimiento brusco con las muñecas y cada mitad de barra se convirtió en dos más unidas por un cordón, que a continuación se

convirtieron en un mayal que la mujer hizo girar.

—Catti-brie —repitió con una carcajada perversa.

Miró a izquierda y derecha y llamó a las arañas de jade.

—Venid, mis queridas mascotas.

Éstas respondieron a su llamada.

Catti-brie, exhausta su magia, sólo pudo retroceder hacia el foso del primordial.

CAPÍTULO 26



GUERRA POR PODERES

Drizzt y Entreri recorrieron con rapidez el túnel. Uno corría hasta la siguiente curva o cambio de sentido y le daba el visto bueno al otro, que luego hacía lo propio. Pasaron por la parte trasera del túnel de origen volcánico que conducía a la sala primordial y comprobaron que los drow lo habían sellado con un muro de hierro reforzado. Drizzt se detuvo, examinando el muro y la puerta de mithril con su nuevo marco de adamantina. Los drow protegían el foso primordial. Pensaban convertir el sitio en su nuevo hogar.

Drizzt conocía esa zona del complejo bastante bien y se volvió para inspeccionar el túnel que se extendía al otro lado del pasillo que él y Entreri estaban atravesando. Tiempo atrás, en ese mismo lugar, combatió contra un mago drow y su mascota, la bestia de magma que horadó los túneles. Fue a ese mago a quien Drizzt arrebató el anillo de rubí que portaba Catti-brie.

Indicó a Entreri para que pasara de largo del túnel de magma, que era un

callejón sin salida.

Siguieron hacia delante, relevándose a la perfección y no tardaron en llegar a la entrada a un amplio túnel descendente y con visos de haber sido utilizado recientemente, con marcas visibles en el suelo del ir y venir de los carros de ruedas metálicas cargados con mineral.

Bajaron por el túnel uno al lado del otro y a la carrera, pues el pasaje era amplio y no había recovecos donde ocultarse. Llegaron a una intersección desde el que partía un túnel que descendía hacia la izquierda, mientras que el corredor por el que corrían seguía recto. Un tercer túnel arrancaba desde la derecha en perpendicular. Al contrario que los anteriores, éste no descendía.

Drizzt le hizo un gesto a Entreri para que vigilase, mientras él corría hacia la derecha. El túnel se abría en nichos a derecha e izquierda. Eran puestos de trabajo, advirtió Drizzt al ver los picos, las palas y los grilletes vacíos anclados a la piedra.

—Se han llevado a los prisioneros —dijo Entreri, que se unió a Drizzt en la cámara en la que desembocaba el túnel, donde encontraron otros tres juegos de grilletes vacíos con las herramientas mineras tiradas al lado.

Drizzt se adelantó hacia el pasaje principal y siguió corriendo a toda velocidad durante un buen rato. Toparon con más túneles laterales, algunos eran galerías desocupadas, hasta darse de bruces con un espectáculo macabro: dos humanos ejecutados allí donde estaban trabajando.

—Los drow descienden a las profundidades —dedujo Entreri—. No encontraremos esclavos con vida.

Drizzt quiso rebatir al otro, pero no tuvo más remedio que darle la razón. Ya se habían alejado bastante del nivel de la Forja y el túnel ante ellos seguía bajando, sin duda desembocaba en la Infraoscuridad.

—Tenemos que dar la vuelta —dijo Entreri e hizo el amago de darse la vuelta. Se detuvo al ver que Drizzt levantaba la mano.

Entreri lo miró con extrañeza.

Drizzt colocó el oído contra la pared de piedra y señaló hacia ese lado.

—En el otro pasadizo —susurró.

Al acercarse a la pared, Entreri oyó el golpeteo de un pico contra la piedra. En su huida apresurada, los elfos oscuros habían olvidado a algunos de los esclavos.

El dúo corrió sobre sus pasos hasta la intersección y siguieron por el túnel a su derecha. Éste se extendió durante un trecho hasta que llegaron a los puestos de trabajo, pero al acercarse, les llegó el sonido nítido de un esclavo trabajando.

Era una mujer. Una humana. Se encogió al verlos, adoptando una postura defensiva.

—De Puerto Llast, sin duda —declaró Entreri. Cogió el grillete y hurgó en el rudimentario cerrojo. Miró a la mujer—. Hemos venido para liberarte —le dijo, y no acabó la frase antes de abrir el grillete alrededor de su tobillo—. ¿Dónde está Dahlia?

La mujer lo miró sin comprender.

—La mujer elfa —aclaró Entreri, su tono más insistente y teñido de ansiedad—. Llevaba un bastón de metal. Me acompañaba en Puerto Llast. ¿Dónde está Dahlia?

—Hay otros —dijo la mujer, intimidada, señalando hacia el final del túnel.

—Espera aquí —le pidió Drizzt, y él y Entreri corrieron hacia donde les indicaba. Al cabo de unos instantes, un hombre maltrecho se unió a la mujer y al poco, un tercer minero llegó cojeando.

Drizzt y Entreri encontraron unos cuantos nichos más antes de que la galería desembocase en un túnel descendente más ancho. Allí delante no parecía que hubiera más puestos de trabajo, pues al igual que el corredor central, éste se precipitaba hacia las profundidades.

Drizzt le hizo un gesto a Entreri para que volviesen sobre sus pasos. Pero el asesino echó a correr hacia delante mientras escudriñaba con los ojos la oscuridad.

—¿Dahlia? —llamó con suavidad.

Drizzt lo alcanzó y le colocó una mano sobre el hombro.

—Nos tenemos que ir. No podemos perseguir a un ejército drow a la Infraoscuridad.

Entreri respondió con una mirada encolerizada, y por un instante, Drizzt pensó que le iba a golpear.

—Tenemos heridos —le recordó Drizzt.

Entreri soltó un suspiro de resignación y se dispuso a seguir al otro, pero

al hacerlo captó un movimiento por el rabillo del ojo.

Había un esclavo más allí abajo. Sin embargo, no estaba trabajando. En realidad, se trataba de una esclava sentada sobre una roca con el rostro enterrado en las manos y de cara a la pared.

Entreri fue a abrir el grillete y cuando la esclava se daba la vuelta, Drizzt le colocó una mano sobre el hombro para tranquilizarla.

¡Los ojos de la enana se abrieron de par en par con una expresión de júbilo! Se agarró a Drizzt con fuerza y balbuceó su nombre, o lo intentó, porque de la boca le brotó una espuma vercosa que la hizo toser, cubriendo el suelo con la mucosidad verde producto de la maldición de la que era víctima.

—¿Quedan más esclavos? —preguntó Drizzt, y señaló hacia el túnel que se hundía en la oscuridad.

—¿Dahlia? —preguntó Entreri con un deje desesperado.

Ámbar negó con la cabeza. Señaló su nicho y luego hacia el túnel y negó de nuevo.

Los tres volvieron para recoger a los tres humanos y de vuelta a reunirse con sus amigos.

Artemis Entreri no dejó de mirar por encima del hombro durante todo el trayecto.



Dahlia titubeó. El gesto delató su malestar. Algo no estaba bien. Algo fuera de lugar, que no pertenecía a su realidad.

Catti-brie.

El nombre despertó ecos agudos en su mente. El mismo espectro que perturbaba el sueño de Drizzt. Ésta era la mujer que arruinó la vida de Dahlia junto a Drizzt, que destruyó el amor de ambos antes de que tuviera ocasión de florecer. De no ser por ella...

Dahlia se encontró muy cerca del altar de piedra, frente al foso y a Catti-brie, que se erguía al otro lado del bloque pétreo.

Dahlia se desplazó hacia la derecha y Catti-brie hizo lo propio para mantener el altar entre las dos.

—¿Dahlia? —preguntó la otra, y para Dahlia que pronunciase su nombre

fue como si le diese una bofetada.

—Eres Dahlia, ¿verdad? Drizzt me habló de ti.

Las palabras resultaron ininteligibles para Dahlia. Lo único que captó fue un chirrido, una risotada perversa en el fondo de su mente. La única palabra que sonaba con claridad era el nombre de la otra: Catti-brie.

Fue consciente de que había pronunciado el nombre en voz alta al advertir la reacción de la mujer frente a ella.

Sus recuerdos volaron al Hito de Kelvin, al lejano Valle del Viento Helado, donde Drizzt la rechazó, la traicionó para marcharse al lado de ese espectro situado frente a ella. Atacar a Drizzt fue lo más doloroso que había hecho en su vida. Y lo hizo con la intención de matarlo.

Tenía que matarlo.

Él era el origen de su tormento, de su miseria. A causa de él, Dahlia fue a Puerto Llast, donde la capturaron y la torturaron los drow.

Sintió los tentáculos del repulsivo ilícido hurgando en su interior.

Un momento, se dijo, y agitó la cabeza. El azotamiento le reveló la verdad. Lo que nunca hizo nadie por ella, lo había hecho el ilícido. Dahlia supo la verdad gracias a él.

—No fue Drizzt —musitó.

Catti-brie la contempló con extrañeza.

—Drizzt me habló de ti —insistió la mujer, pero Dahlia no la escuchaba.

—Fuiste tú —enfaticó Dahlia—. ¡Tú eres la culpable, espectro! —Observó a Catti-brie que negaba con la cabeza mientras se agachaba para coger un arco del suelo.

¡Ese arco!

¡Dahlia reconoció el arco! Recordó los tiempos en los que luchaba al lado de Drizzt, del magnífico trabajo en equipo cuando ella interceptaba sus flechas de rayos y dirigía la energía mágica hacia donde causaban mayores estragos.

Conocía el arco, el arco de Drizzt, y ahora esa mujer, el espectro que lo esgrimía, se burlaba de ella y del amor que había compartido con el elfo oscuro.

Emitió un gruñido grave y salvaje.

—¿Dahlia? —dijo Catti-brie, empleando un tono suave y tranquilizador

—. No soy tu enemiga, Dahlia.

El altar vibró cobrando vida ante ella, reclamando que Dahlia actuara, que se alzara contra el espectro y aniquilase a esa mujer que le había hecho tanto daño, la discípula de Mielikki.

Dahlia apenas comprendió el torrente de pensamiento que le inundó la mente, pero sí captó la exigencia y la promesa que le hacía el altar. Comenzó a girar su mayal, entrechocando sus distintas partes acumulando una carga de energía, y golpeó con él el altar. En consecuencia, la energía negra de la piedra transmitió más poder mágico a su arma.

—¡Dahlia! —gritó Catti-brie. Dahlia observó que la mujer se apartaba del altar e iba hacia el túnel que conducía a la Forja.

Pero no iba a poder escapar. Dahlia sabía que era imposible; no había salida.

—¡Destruyela! —chilló Dahlia a la araña de jade al lado del túnel y a buen seguro que si la elfa no estuviera dominada por el torbellino de emociones que la enajenaba, se habría preguntado cómo era posible que estuviese recabando la ayuda de una araña.



Wulfgar levantó *Aegis-fang* por encima del hombro y lo volteó con todas sus fuerzas. Impactó con un ruido atronador contra el centro de la puerta, justo en el corazón de la imagen de la draña que representaba a Lloth y que habían tallado los artesanos drow en adamantina negra. La vibración del tremendo mazazo recorrió los brazos del bárbaro e hizo vibrar sus músculos con violencia.

Pero *Aegis-fang* rebotó y ni la puerta ni el relieve de Lloth sufrieron el menor daño.

—¡Mi niña! —chilló Bruenor y apartó a Wulfgar, que se tambaleaba a causa del golpe que había dado.

También Regis corrió hacia la puerta.

—¡Fuerza la puerta, Rumblebelly! —imploró Bruenor.

Regis examinó la entrada, la arcada y recorrió con los dedos el pulido y frío metal.

—¿Cómo? —preguntó con impotencia. No había cerradura, ni picaporte, ni tirador en la puerta que pudiera forzar.

—¡Bah! —rezongó Bruenor. Fue hacia Wulfgar y le arrebató *Aegis-fang* y luego volvió a la puerta, apartando a Regis de un empujón.

Bruenor examinó la inscripción en la cabeza del martillo, los símbolos sobrepuestos de los tres dioses y, con eso en mente, reunió fuerzas.

Gracias al poder de Clangeddin, impactó contra la puerta con tanta violencia que hizo temblar las piedras de la Forja.

—¡Mi niña! —clamó y percutió contra la puerta con tanta fuerza como Wulfgar—. ¡Mi niña! —repitió.

Sintió la fortaleza de Clangeddin recorriendo sus venas, creciendo en su interior. Aporreó la puerta una y otra vez, incansable, pero no le hizo ni un arañazo.



Catti-brie contempló con incredulidad la inmensa rabia de Dahlia al otro lado del altar. Azotaba la dura piedra con el mayal y tenía el rostro fruncido en una mueca de cólera infinita.

Dahlia le chilló a la araña del tamaño de un poni y a la del extremo opuesto, y reparó también en las miles de arañas del tamaño de un puño que abarrotaban el tapiz de telaraña sobre la pared.

Catti-brie se revolvió con rapidez mientras preparaba una flecha. Reclamó la ayuda del primordial y soltó la flecha.

¡La palanca!, gritó la anciana bestia en su mente.

La araña soltó un alarido cuando la flecha se le hundió en la carne y la hizo retroceder.

—¡No puedo llegar a la palanca! ¡Me cierran el paso! —chilló Catti-brie en sus pensamientos y también en voz alta, aunque en una lengua ininteligible para su yo consciente, compuesto de una serie de siseos, restallidos y burbujeos sin sentido para sus sentidos humanos, e incluso para los sentidos élficos de Dahlia, como pudo comprobar Catti-brie al advertir la expresión perpleja de la mujer, que detuvo su tamborileo enloquecido para mirarla con asombro.

Una segunda flecha siguió a la primera e impactó en la araña de jade, y luego una tercera y una cuarta hasta que la araña huyó por el túnel entre alaridos de dolor.

Catti-brie pivotó sobre sí misma y apuntó el arco hacia Dahlia, que seguía tras el altar balanceando el mayal.

—No quiero matarte —comenzó a decir, pero el suelo crujió y tembló a causa del rugido del primordial desde el foso y Catti-brie cayó sobre una rodilla, mientras Dahlia saltaba hacia un lado del altar, lejos del foso.

Desde el foso surgió una nube de vapor que precedió a un estallido de magma incandescente que saltó por encima del borde del foso y cayó con estruendo detrás de Dahlia y el altar, justo entre la mujer elfa y la segunda de sus arañas.

No era simple lava bruta, porque Catti-brie fue consciente de que emitía un gruñido grave. Se comunicó con ella a través de su anillo y respondió a su llamada incorporándose sobre dos piernas rocosas. La araña de jade cercana se alzó sobre las patas traseras y chilló irritada, pero el elemental de magma fue hacia ella, sin mostrar temor alguno.

—Brillante —admitió Dahlia, pero no parecía preocupada. Volvió a girar el bastón y comenzó a acercarse a la arquera.

—Drizzt está aquí conmigo —le dijo Catti-brie—. En Gauntlgrym...

—Q'Xorlarrin —corrigió Dahlia sin detenerse.

—No tenemos por qué luchar —suplicó Catti-brie. Detrás de Dahlia vio a la araña de jade levantarse en el aire, patear al elemental y arrancarle trozos de piedra con la mandíbula.

—Dahlia, no soy tu enemiga.

La mujer elfa se rio de ella y siguió hacia delante hasta colocarse a pocos pasos de Catti-brie. Detrás de ella, oyó a la primera araña que volvía desde el túnel.

Dahlia se lanzó a por ella y Catti-brie envió una flecha hacia el vientre de la mujer. Catti-brie se estremeció, pensando que el proyectil acabaría con la pobre elfa, pero no fue así. La flecha se desvaneció antes de alcanzar su objetivo.

El mayal de Dahlia chisporroteó formando arcos de energía pura.

Catti-brie adelantó *Taulmaril* como un bastón y bloqueó el primer ataque

de la otra. Pero Dahlia se abalanzó como un torbellino, las piezas de su arma giraban vertiginosas, la una hacia la izquierda y la otra hacia la derecha. Desesperada, Catti-brie trazó círculos intentando crear un escudo giratorio, pero fue en vano, y una pieza del mayal la golpeó en el muslo e hizo que se encogiera. De pronto, Dahlia descargó en forma de rayo la energía recogida por el mayal y su impacto envió a Catti-brie contra la pared.

Su mente era un remolino mientras la elfa se acercaba para dar el golpe de gracia. Repasó los conjuros que le quedaban, pero eran pocos y ninguno de utilidad en esos momentos.

—¡Volverás a ser un espectro! —gritó Dahlia, victoriosa y se precipitó a por su enemiga. Catti-brie soltó el arco y levantó las manos para detener el golpe. Sin embargo, el instinto la llevó a unir los pulgares en una pose familiar y, de pronto, Dahlia se encontró ante un muro de fuego.

Dahlia cayó de espaldas y manoteó intentando apagar las voraces llamas, mientras Catti-brie se miraba las manos, confundida. Sus energías para lanzar el conjuro se agotaron mucho antes.

—El anillo —jadeó, pero antes de poder comprobar su deducción, reparó en la araña que cargaba sobre ella desde un lateral, chasqueando los colmillos repletos de veneno letal. Catti-brie se encogió en el suelo, desesperada.



El rugido atronador del primordial reverberó en los cimientos de Gauntlgrym y llegó hasta la Infraoscuridad.

Drizzt, Entreri, Ámbar y los tres humanos rescatados sintieron sus efectos en el túnel que tembló a su alrededor.

Drizzt y Entreri intercambiaron miradas preocupadas al pensar en las consecuencias que tendría para sus compañeros en la Forja.

Comenzaron a caminar más deprisa, aunque de súbito. Drizzt se detuvo para dirigirse a Ámbar.

—Gira a la izquierda al final del túnel y sigue la pared de la derecha hasta la Forja —le explicó. La enana asintió.

Drizzt y Entreri corrieron hacia delante. El asesino forcejeaba un poco con la rodilla herida.

Los compañeros en la Forja también sintieron el temblor y, sabedores de la presencia de Catti-brie en la sala primordial, Bruenor sabía muy bien lo que habitaba el foso, se emplearon con energías renovadas contra la puerta. Bruenor, en particular, se arrojó sobre ella e intentó meter los dedos en la ranura entre la puerta y la jamba para tirar de ella.

—¡Niña! —chilló—. ¡Mi pobre niña! —Y luchó con desesperación para forzar la puerta metálica. Además, exigió a Clangeddin que le diera más fuerza y buscó al dios en sus pensamientos y recuerdos de su trono en lo alto.

—No, enano —musitó una voz cerca de él. Era la voz debilitada de Afafrenfere. Los compañeros se volvieron hacia el monje, que hacía un esfuerzo evidente por sentarse apoyado en la pared.

—Ese dios no te servirá de nada. No conseguirás derribar la puerta ni abrirla por la fuerza.

—¿Eh? —dijo Bruenor, perplejo.

—Tres dioses para los enanos, ¿verdad? —preguntó el monje.

Bruenor iba a replicar, pero cerró la boca y miró con curiosidad a Afafrenfere.

—¿Eh? —repitió, pero en esta ocasión el comentario iba dirigido a sí mismo.



Las mandíbulas batientes estaban a un palmo de distancia de su rostro, cuando Catti-brie cogió el arco y disparó una flecha rayo a bocajarro. El alarido agudo de la araña llenó de ecos la sala y la bestia retrocedió.

Catti-brie disparó de nuevo.

Luego apuntó a Dahlia y envió otra flecha, pero a sus pies. La sacudida y potencia del proyectil hicieron retroceder a Dahlia trastabillando.

Sin detenerse, Catti-brie se puso de pie y corrió hacia la araña, disparando una flecha tras otra. La bestia intentó huir, pero la mujer insistió en su ataque de flechas rayo que terminaron por destrozarla. Una pata se desprendió, a continuación, lo hizo otra y, al final, la araña se quedó boca arriba y murió entre estertores.

Catti-brie se revolvió otra vez para disparar al suelo delante de Dahlia

cuando la testaruda mujer elfa reanudó el ataque. La guerrera elfa blandía el bastón en lugar del mayal y con él golpeó el suelo. Aunque la elfa tembló debido al impacto de la flecha, a Catti-brie le dio la impresión de que el bastón absorbía la mayor parte de la energía del ataque. Así fue, el arma crepitó y Dahlia tuvo que hacer un esfuerzo para mantener el bastón en sus manos.

A Catti-brie sólo le quedaba seguir disparando flechas rayo, una tras otra, a los pies de la mujer, lo que provocó una serie de explosiones que enviaron relámpagos de energía por toda la sala. Catti-brie avanzó hacia su oponente sin dejar de lanzar flechas y Dahlia se tambaleó con cada disparo, gimiendo y rezongando.

Unos relámpagos cayeron al foso primordial, otros impactaron en la telaraña que ardió provocando que las arañas se escabulleran a toda prisa por la sala.

A espaldas de Dahlia, y entre el caos de rayos y relámpagos, Catti-brie vio al elemental coger la araña de jade en volandas e ir hacia el foso. Catti-brie pidió al elemental que inmovilizase a Dahlia, sin hacerle daño, porque, a pesar de todo, no quería matarla.

El elemental arrojó la araña al foso y se dio la vuelta en respuesta a la llamada de Catti-brie. Dio un paso hacia Dahlia, pero no llegó a apoyar el pie en el suelo; no podía avanzar, como si estuviese adherido a la piedra. Catti-brie se desmoralizó al advertir lo que ocurría. Al caer hacia su destrucción, la araña de jade consiguió lanzar su telaraña hacia el elemental y ahora lo arrastraba hacia el foso. El elemental no tardó en caer y desaparecer.

Catti-brie siguió disparando a Dahlia y la elfa se esforzaba en no soltar el bastón que vibraba con violencia a causa de la energía acumulada.

De pronto, Dahlia pegó un alarido y corrió hacia delante. En el instante en el que una nueva flecha le estallaba a los pies, la elfa plantó el bastón y se impulsó por encima de la explosión hacia su enemiga.

Catti-brie también corrió hacia la otra y, cuando ésta saltó, ella se deslizó por el suelo evitándola. Luego corrió hacia el otro lado de la sala, lejos de Dahlia, mientras llamaba al primordial y convocaba el poder de su anillo. Saltó encima del altar y de ahí al suelo, y el simple contacto con la piedra corrupta le hizo sentir náuseas. Se tambaleó y luchó contra la voz demoníaca

que se reía en su mente. Sintió pánico al pensar que Dahlia se acercaba por detrás con el bastón henchido de energía. Sabía que su única opción era seguir disparando flechas para mantenerla lejos, con la esperanza de sobrecargar el bastón o, al menos, conseguir que Dahlia lo soltase incapaz de soportar el caudal de energía de su interior. Pero no le quedaban energías ni para correr, ni para disparar. Se agarró a *Taulmaril*, lo que no evitó que se desplomase indefensa.

El demonio en su mente, la Reina Demonio de las Arañas, se reía a carcajadas.



Era demasiado poder, no debería ser capaz de soportarlo.

Pero lo hizo. Cerró con fuerza las manos alrededor del bastón. Los rayos corrían desde el bastón a la mujer y la trenza en lo alto de la cabeza bailaba como dotada de vida propia.

Contempló la huida de Catti-brie y cómo se desplomaba sobre el suelo y en la mente de Dahlia estalló un grito de alegría a la vez que en la de Catti-brie se hacían eco las carcajadas de la Reina Araña.

Dahlia se detuvo con un gemido. Pensaba en Drizzt. No sólo en su último encuentro en la montaña, también en las veces que hicieron el amor, en las aventuras compartidas y en su amistad.

Pensó también en Efron, en cómo sus compañeros, sus *amigos*, la rescataron en el barco amarrado en el puerto cuando su hijo la atacó, y en el tiempo que le concedieron para que se reconciliase con él y ambos pudieran curar sus heridas.

Ahora su hijo estaba muerto, asesinado por los drow...

De pronto, algo removió su memoria e interrumpió sus pensamientos. Ahora lo que recordaba no era que los drow hubieran causado la muerte de Efron, no. El culpable era Drizzt. Porque Drizzt la había rechazado a causa de un espectro y el espectro no era otra que Catti-brie.

La repulsiva discípula de Mielikki.

El último pensamiento confundió a Dahlia. No sabía mucho sobre Mielikki y le importaba menos todavía, aunque eso careció de importancia,

porque todo acababa de cobrar sentido. Effron murió por culpa de Catti-brie; es más, todos los males de Dahlia tenían su origen en Catti-brie.

Ahora tenía la venganza al alcance de la mano. Atacó. Plantó su bastón en la base del altar y se impulsó en el aire, lanzando un aullido repleto de ansia y rencor.

Catti-brie se puso de pie e intentó hacer frente al ataque, pero poco podría haber hecho si Dahlia hubiera descargado toda la energía acumulada en la *Púa de Kozah*. Sin embargo, eso habría sido demasiado sencillo, una muerte casi piadosa.

Catti-brie utilizó el arco para desviar una estocada del bastón y, a continuación, lo levantó por encima de la cabeza para detener la siguiente arremetida. La mujer demostró sus dotes de esgrima al conseguir esquivar las sucesivas embestidas de Dahlia con el arco como única defensa, aunque ideal para bloquear las estocadas de la otra, pero no era rival para Dahlia.

Catti-brie era consciente de ello. Al igual que Dahlia. Era muy superior a su rival.

Sin embargo, Catti-brie no sentía miedo.

Al advertirlo, Dahlia se sintió confundida, aunque sólo durante un instante. Comprendió que Catti-brie intentaba entretenerla mientras pedía ayuda al primordial. Así que reanudó su asalto, con golpes cada vez más potentes que obligaron a su rival a retroceder hacia la pared. El ritmo de sus embates iba en aumento; atacaba desde todos los ángulos sin dejar de avanzar incontenible hasta que Catti-brie se vio arrinconada contra la pared. Entonces, Dahlia trazó un potente arco con su bastón que Catti-brie intentó bloquear con *Taulmaril*, pero en el momento en el que chocaban las dos armas, Dahlia dividió el bastón en dos, convirtiéndolo en el mayal, y la pieza superior voló hacia la propia elfa a causa de la inercia del choque. Sin embargo, Dahlia ya lo había anticipado y la agarró con fuerza para lanzarla hacia delante. Catti-brie, cuya maniobra para detener el bastón había sido perfecta, no pudo evitar encajar el golpe en el pecho de la *Púa de Kozah*, y, cuando Dahlia descargó una porción de la energía que contenía, se vio empujada violentamente contra la pared y su cabeza golpeó la dura piedra tras ella.

Dahlia dio un paso hacia atrás y dejó caer una de las piezas del mayal, confiada en que Catti-brie estaba demasiado desorientada para defenderse.

Luego pivotó sobre sí misma, dejó volar el arma hasta que se acopló formando de nuevo un bastón, y completó el giro golpeando a *Taulmaril* que voló lejos de las manos de Catti-brie. El arco cayó en un rincón de la sala, justo al lado del túnel sellado que conducía a los futuros aposentos de la Matrona Zeerith.

Sin detenerse, Dahlia dirigió el extremo del bastón al cuello de Catti-brie, evitando que se desplomase, y la alzó con la *Púa de Kozah* presionándole la garganta.

Ahora era un asunto personal, pensó Dahlia, y se sintió invadida por una alegría malsana que compartió la voz en su mente.

Ahora percibía el temor de la mujer.

Ahora percibía el dolor de la mujer.

Ahora podía presenciar cómo se apagaba la luz en los ojos azules de Catti-brie.

—Ahora —murmuró Dahlia, apenas consciente de que hablaba en voz alta—, Mielikki perderá.

Dahlia se sentía feliz.



Wulfgar aporreaba la puerta, mientras Regis escudriñaba el arco de adamantina por encima de la misma en busca de algún tipo de cerradura o cerrojo o lo que fuera que la mantenía cerrada.

Bruenor, por el contrario, buscaba en su interior. Advirtió que Afafrenfere le dirigía un gesto de aprobación y de ánimo. Luego, cerró los ojos y envió sus pensamientos al Trono de los Dioses de los Enanos.

Oyó la canción de Moradin, el rugido de Clangeddin y los susurros de Dumathoin.

Al rato, volvió a abrir los ojos y fue hacia la puerta. Apartó a Wulfgar y suplicó mentalmente a Clangeddin que guardara silencio. También suplicó a Moradin para que le diera sabiduría.

A continuación, se concentró en los susurros, en los secretos.

Eso era Gauntlgrym, le dijeron. A pesar de lo que habían hecho los elfos oscuros a la ciudad, seguía perteneciendo a los enanos y sería así para

siempre. Los revestimientos añadidos a la puerta carecían de importancia, igual que el relieve en negro de Lloth y la arcada de adamantina.

No, la puerta era la misma que fabricaron manos enanas y fue colocada en la piedra por herreros enanos, los antepasados de Bruenor.

Colocó las manos sobre el mithril.

Le dijo a la puerta que era un amigo, de sangre real, de nobles intenciones. Le hablaba a la esencia con la que los antiguos artesanos enanos impregnaron la puerta.

Era un amigo de Gauntlgrym, declaró, y ese lugar seguía siendo Gauntlgrym.

Fue como si la puerta suspirara y, de pronto, el sello se rompió y franqueó el paso.

Bruenor corrió hacia dentro, con Wulfgar y Regis pisándole los talones.



Catti-brie estaba indefensa. Apenas podía respirar. El bastón, restallando de energía, se le apretaba contra la tráquea. Los ojos se le salían de las órbitas y agarró el bastón con las dos manos en un desesperado intento de apartarlo. Sin embargo, la posición en la que se hallaba no era la idónea. Tenía la cabeza inclinada hacia delante a causa de un leve saliente de la pared, y no podía hacer la fuerza necesaria para apartar el bastón que Dahlia le apretaba contra el cuello.

Además de eso, el bastón vibraba a causa de la enorme energía oscura que era tan palpable como el metal de la *Púa de Kozah*. Pensó en cuando tocó el altar, que latía como dotado de vida propia, y el malestar que sintió al hacerlo. Sin embargo, el pensamiento se diluyó, junto a los demás, porque estaba perdiendo la consciencia. Vio puntos negros bailando en el aire ante los ojos.

Conforme se sumía en la negrura, pensó en Drizzt y en cuánto le gustaría poder despedirse de él. Por otra parte, se sintió en paz porque supo que al rescatar a su amado junto a los Compañeros de Mithril Hall, cumplía con la voluntad de Mielikki.

En ese sentido, era posible que Lloth venciera en esa batalla, pero Catti-

brie había satisfecho las exigencias de su diosa y...

Un alarido agudo estalló en la mente de Catti-brie, un «¡no!» tan contundente que fue como si lo hubiera gritado en voz alta.

No se trataba de Drizzt. Ahora no.

Eso era entre Lloth y Mielikki.

Eso era entre Dahlia y Catti-brie, que luchaban en nombre de sus deidades. Era una guerra por poderes. Catti-brie no podía conformarse con lo alcanzado en el Hito de Kelvin. ¿Quién acompañaría a Drizzt cuando ella no estuviera? ¿Cómo iba a soportar que le rompieran el corazón de nuevo?

¿O Bruenor, su padre? ¿O Wulfgar, o Regis?

No, no iba a rendirse. No podía hacerlo. No podía darse por satisfecha por los triunfos del pasado. La batalla era ahora, en ese preciso instante.

Consciente de que estaba a punto de perder el sentido, recordó el momento en el que Dahlia se dejó caer desde la telaraña en lo alto, cuando la guerrera elfa partió el extraño bastón en dos. Palpó el bastón con dedos inseguros, intentando concentrarse a pesar del inminente desmayo. Entonces, apretó. Con sus últimas y escasas energías, apretó en un intento desesperado por aferrarse a la vida. Hizo fuerza con cabeza, contra la presión sobre la tráquea y, entonces, los dedos descubrieron el secreto de la *Púa de Kozah* y consiguió dividirla en dos piezas. Fue tan repentino, que la cabeza le cayó hacia delante e impactó contra la nariz de su enemiga. El dolor del golpe y la súbita partición del bastón, hicieron que Dahlia retrocediera y soltara su arma.

Catti-brie se abalanzó sobre la *Púa de Kozah* y unió las dos piezas, con los dientes rechinando a causa del enorme poder contenida en el arma.

Cuando levantó la mirada hacia Dahlia, con el rostro cubierto de la sangre procedente de la nariz rota, la expresión de la mujer elfa la desconcertó.



En cuanto soltó el arma, cargada con la energía negra del altar, la conexión entre Dahlia y la oscuridad perdió fuerza, la suficiente para que el lugar de su odio hacia Catti-brie por la muerte de Efron lo ocuparan los recuerdos de los buenos momentos vividos con Drizzt, la amistad con sus

compañeros y el viaje por mar en el que ella y Effron hallaron la paz.

Pensó en Drizzt e intentó concentrarse en su recuerdo, pero no pudo porque otra imagen se interpuso. De pronto, se dio cuenta de que era la imagen de uno al que amaba más que a Drizzt: Artemis Entreri. Recordó sus palabras de consuelo, pronunciadas a su manera, pero llenas de comprensión y afecto. También le vino a la mente la promesa que había en ellas de una vida mejor, un futuro más esperanzador.

Entonces, la turbación de Dahlia, la gran paradoja de amor y odio que marcaba su vida y la había llevado a combatir a muerte a cada uno de sus amantes, la sumieron en un mar de confusión y dudas que chocó contra la ira que la dominaba.

Revivió la violación de Alegni, presencié el asesinato de su madre y cómo arrojaba a su hijo, un bebé, desde el acantilado. Recordó a Szass Tam burlándose de ella y las súplicas de sus amantes para que se apiadara de ellos, un sentimiento que ella no podía ofrecerles.

Las carcajadas perversas de Lloth se mofaron de los sollozos de Dahlia.

No sabía qué hacer. Una voz en su mente le gritaba que acabase con Catti-brie, pero el dolor que sentía en las entrañas la impelía a dejarse llevar por el llanto. Retrocedió con la idea de huir, de alejarse de la mujer que tenía frente a ella, escapar de sí misma y su vida miserable.

Echó a correr hacia la salida, el túnel que conducía a la Forja, pero desde allí irrumpieron en ese momento el enano de barba roja, el enorme bárbaro y el astuto halfling, los otros fantasmas que obsesionaban a Drizzt, los compañeros que volvieron a la vida para luchar al lado de Drizzt contra la señora de la oscuridad.

Contra Lloth.

Contra la desdichada Dahlia.

Sí, desdichada. Soltó un grito con el que expresó su dolor, su ira, su arrepentimiento y su profunda tristeza, y corrió hacia la derecha, hacia el foso, con la intención de saltar a su interior y poner fin a su tormento.

Dio un salto hacia el foso, pero una voz estridente en su mente la detuvo.

¡No!, ordenó esa voz, y no tuvo más remedio que obedecer, porque se la daba Lloth a través de Methil, que permanecía oculto y hablaba en nombre de la Reina de las Arañas.

Dahlia se apartó del foso y corrió hacia su única salida, la entrada al túnel sellado que conducía a los futuros aposentos de la Matrona Zeerith.

Los restos de telarañas ante la entrada se apartaron ante ella, y supo que el muro mágico de hierro le permitiría pasar también, para que pudiera huir hacia los túneles inferiores y vivir para luchar otro día.

Catti-brie presenció la carrera enloquecida de la mujer y la llegada de sus compañeros a la sala, pero las imágenes eran difusas, porque tenía la atención puesta en la *Púa de Kozah* y en el tremendo poder que albergaba en su interior que se revolvía contra ella con la misma fiereza que lo había hecho antes Dahlia. Los rayos procedentes de *Taulmaril* formaban parte de esa energía que recorría el arma, combinada con los poderes oscuros del altar. Dentro de esas energías negras residía una chispa de la Reina Araña, un pasaje a la mente de la sombría Reina Demonio de la Arañas.

Catti-brie percibió los pensamientos de Dahlia en el bastón, el intercambio telepático entre la elfa y la diosa. Sintió la confusión, la lucha entre la luz y la oscuridad en la mente de Dahlia y supo que quería poner fin a su vida aún antes de que corriera hacia el foso. También oyó la orden que se imponía a la voluntad de Dahlia, y cómo la oscuridad se abatía sobre su mente y la obligaba a correr hacia el segundo túnel con la intención de sobrevivir y volver para vengarse de Drizzt y sus amigos en nombre de Lloth.

Catti-brie apenas podía sujetar el bastón y ella también se volvió hacia el foso primordial con la idea de alimentar a la divina bestia primordial con el arma infame. Sin embargo, no lo hizo llevada por la piedad. Piedad hacia Dahlia que había perdido y *estaba* perdida, y el pensamiento la llevó a volverse en sentido contrario. La *Púa de Kozah*, que rebosaba de energía, voló como una lanza contra el túnel hacia el que Dahlia se batía en retirada. Impactó en el interior del muro y la explosión estremeció el suelo de piedra con la fuerza de un terremoto. Mientras caía al suelo, incapaz de mantenerse en pie, Catti-brie temió haber destruido la sala y puesto en libertad al primordial.

CAPÍTULO 27



NUNCA OLVIDES

Drizzt y Entreri corrían por el corredor trasero, dejaron atrás el túnel abierto por la lava, otro túnel a su izquierda y un portón de hierro que cerraba un pasadizo a su derecha. Este último los orientó en su carrera hacia la Forja. De pronto, todo tembló y se vieron arrojados por el aire. Además, a su alrededor se levantaron nubes de polvo y volaron esquirlas del muro que rodeaba el portón de hierro. Rodaron por el suelo impotentes, y Entreri cayó dentro del túnel de lava.

—La bestia —jadeó Drizzt, mientras se ponía de pie.

Echó a correr de nuevo con Entreri tras él, aunque la cojera del asesino era más evidente y le costaba mantener el paso del otro.

Llegaron a la Forja iluminada y lo primero que advirtió Drizzt fue que el Hermano Afafrenfere se apoyaba tembloroso en la puerta de mithril abierta. Llamó al monje y éste señaló con urgencia hacia el interior del túnel.

Drizzt se adentró en el túnel sin aminorar el paso, con Entreri

esforzándose por no quedar rezagado.

Los dos llegaron a la cámara primordial. Drizzt se paró en seco al contemplar el escenario ante él: las telarañas, la araña verde muerta, el altar, el montón de lava cerca del borde del foso, los Compañeros de Mithril Hall reunidos frente a un montón de escombros, justo al lado de la entrada del pasadizo que Drizzt reconoció como el túnel de lava.

Catti-brie se apoyaba sobre Bruenor, parecía débil, marcada y estaba cubierta de polvo. Drizzt se apresuró hacia ella.

—Encontramos a tu Dahlia —le anunció Bruenor y señaló hacia los escombros.

Drizzt inspiró con fuerza y Entreri, que oyó el comentario, corrió hacia el montón de escombros y comenzó a apartar las piedras a un lado.

—¡Dahlia! —chilló y arrojó una roca con rabia antes de volverse hacia el resto—. ¿Qué le habéis hecho?

Drizzt se acercó a Catti-brie, temeroso de que Entreri fuera a por ella, pero la mujer enderezó los hombros y se apartó de Drizzt.

—No era la elfa que conocías —le dijo con calma—. Estaba poseída por un demonio. No quiso, no pudo atenerse a razones.

Entreri cogió otra piedra, se dio la vuelta y la arrojó con todas sus fuerzas al montón de escombros. De pronto, se dejó caer, como si las piernas ya no pudieran sostenerlo, y se quedó mirando a las piedras.

—Deberíamos marcharnos —comentó Regis—. ¿Encontraste a la enana?

Drizzt no podía apartar la mirada de Catti-brie, ni de los moratones y quemaduras que rodeaban el cuello de la mujer.

—Están cerca de aquí, viene con otros a los que rescatamos también —respondió al fin—. Y sí, es hora de irse, y lo antes posible.

Cogió a Catti-brie del hombro y la empujó hacia los brazos de Wulfgar. Luego, hizo un gesto a sus amigos que fueron hacia la Forja.

—Hora de irse —le dijo Drizzt a Entreri tras unos instantes de silencio, y se agachó al lado del hombre.

—Marchad entonces.

—Aquí no te queda nada —repuso Drizzt.

Entreri levantó el rostro hacia el otro, y Drizzt supo qué iba a decir antes de que pronunciase las palabras.

—No me queda nada en ningún sitio.

—Siempre hay algo.

—Márchate, drow. Tu sitio está al lado de tus amigos.

—Encontrarás algo... —comenzó a decir Drizzt, pero Entერი lo interrumpió a mitad de frase.

—Vete —dijo con firmeza y se volvió hacia los restos de muro caído.

Drizzt se demoró un poco más, pero comprendió que no tenía más que añadir. Se incorporó, palmeó el hombro de Entერი y se dio la vuelta.

—Nunca olvidaré que viniste a rescatarme, Drizzt Do'Urden —dijo Entერი tras él, y por algún extraño motivo, sus palabras llegaron al corazón del drow.

Cuando volvió a la Forja, Drizzt comprobó que Ámbar y los tres humanos liberados se encontraban allí. Catti-brie no contaba con conjuros para deshacer la maldición de la enana, pero Regis le ofreció una poción de su morral que fue de lo más efectiva. Al poco de ingerirla y antes de que el grupo de diez se pusiera en marcha, Ambargrís comenzó a hablar sin parar, mientras relataba todo lo que le había sucedido.

—Revientatripas —susurró Regis a Drizzt y Bruenor y señaló con el mentón hacia la enana—. Creo que es capaz de fulminar cualquier náusea por venenosa que sea.

—¡Ja, ja, ja, ja, ja! —se carcajeó Bruenor y el propio Drizzt sonrió, aunque no podía dejar de pensar con pesar en Dahlia, y en Entერი con lástima.

Ambargrís se acercó a su querido y viejo amigo Afafrenfere y le colocó la mano sobre la frente. Comenzó a cantar, invocando a su dios, para insuflar al maltrecho monje calidez y energía.

Afafrenfere se irguió de inmediato y agradeció a Ámbar lo que había hecho.

—Tengo algo más de magia preparada —ofreció la clérigo enana a los demás.

—Úsala en ti misma —le indicó Regis—. No sé cuánto contendrá la poción la maldición que te echaron los drow.

—Malditos sean esos condenados drow —rezongó Bruenor. Drizzt no pudo estar más de acuerdo.

—No me gusta verlos aquí, elfo —siguió el enano—. Excepto a ti, claro está.

—Claro —asintió Drizzt con una sonrisa.

Bruenor iba a seguir hablando, pero cerró la boca con un chasquido, y frunció el ceño. Levantó una mano para silenciar la pregunta que estaba a punto de hacer Drizzt y se volvió hacia la Gran Forja.

—¿Bruenor? —preguntó por fin, Drizzt, tras una larga espera en la que el enano se limitó a contemplar la Forja.

Sin pronunciar palabra, Bruenor fue hacia la Forja. Cuando la alcanzó, depositó su hacha, casco y escudo sobre una bandeja de metal en la boca de uno de los hornos. Miró a su alrededor, haciendo caso omiso a las preguntas de Drizzt, y cogió una polea con un gancho en el extremo, y un par de largas pinzas.

Los otros se unieron con ellos en la Forja, pero Bruenor también ignoró sus preguntas y siguió a lo suyo. Tendió la polea sobre la bandeja metálica, entre las paredes que conducían a la pesada puerta del horno, y la abrió con el gancho.

En su interior ardía el fuego primordial. Bruenor hizo un gesto de aprobación y sonrió. Luego, buscó en la forja hasta encontrar las herramientas que necesitaba.

—No tenemos tiempo —arguyó Drizzt al caer en la cuenta de lo que pretendía el enano.

—Aguantad un poco —sentenció el enano.

—¿Bruenor?

—¡Aguanta un poco, elfo! —estalló el enano—. ¡Aguantad un poco todos!

—Llevamos heridos entre nosotros —le recordó Catti-brie—. E inocentes. Cuanto más tiempo estemos aquí, más...

El enano la miró sin alterarse. Su decisión era firme.

—Tenemos que irnos —insistió Catti-brie, pero se interrumpió cuando miró hacia el horno y escuchó la llamada del primordial—. El hacha —pidió al enano—. Y el casco.

Catti-brie miró a Bruenor con los ojos relucientes a causa de la emoción y provocó un jadeo horrorizado en el resto cuando saltó a la bandeja entre las

paredes de protección que conducían al horno. El calor era excesivo para cualquiera, pero ella se limitó a coger los pertrechos del enano de donde él los había dejado.

—¡Niña! —se alarmó Bruenor.

Catti-brie dirigió una sonrisa al enano. Luego tomó el hacha y la arrojó al interior del horno.

—¡Niña! —repitió el enano y los otros boquearon.

El escudo fue detrás del hacha, y era de madera, al igual que el mango del hacha, y a buen seguro que sería reducido a cenizas por el fuego primordial.

Catti-brie tomó el casco y lo examinó. Estaba hecho de metal, con un cuerno a un lado sujeto por una anilla de metal, y la base de otro cuerno en el lado opuesto. Había dos rubíes colocados uno encima del otro en la parte delantera del casco, y Catti-brie se concentró en ellos cuando comenzó a musitar un cántico.

—Rápido —le dijo al enano—. Tu martillo y la coraza de mithril.

—¿Niña?

—Escucha —le urgió Catti-brie—. Escucha a Dumathoin. Él lo sabe.

Bruenor cerró los ojos y se concentró. Imaginó el trono, las sensaciones, los sonidos de los dioses.

Él también comenzó a entonar un cántico, pero mientras el de ella era una mezcla de canciones, la melodía de Mielikki y los extraños sonidos procedentes del Plano del Fuego, el de Bruenor era un cántico de enanos, el canto de los obreros y los mineros, una canción antigua que antaño fue entonada en esas mismas salas en una era olvidada en el tiempo.

Catti-brie besó los rubíes del casco y lo arrojó al interior del horno. Luego le pidió las tenazas a Bruenor y el enano se las tendió. Con ellas, Catti-brie recogió el hacha del interior del fuego.

El mango humeaba pero, por lo demás, parecía sorprendentemente intacta.

Catti-brie cogió el arma y examinó el filo metálico refulgente. La colocó al lado de Bruenor, que la cubrió con láminas plateadas, y percutió sobre ellas con un martillo sin dejar de cantar.

A continuación, llegó el escudo cuya madera se había oscurecido, pero al igual que el mango del hacha, estaba intacta, y la banda metálica que la

rodeaba refulgía y el grabado de la jarra espumosa parecía haber cobrado nitidez. Catti-brie lo examinó unos instantes, luego rio mientras lanzaba un encantamiento sobre él antes de entregárselo a Bruenor.

Bruenor ya trabajaba con el escudo, cuando la mujer extrajo el casco refulgente en el que los rubíes relucían con más fuerza debido a las llamas contenidas en su interior. Los cuernos estaban intactos al igual que el revestimiento de cuero del interior.

Catti-brie no puso el casco en el banco de trabajo de Bruenor. No era necesario. Lo hundió en la bandeja de agua de la forja para enfriarlo, y del líquido surgió una nube de vapor.

Mientras Bruenor seguía trabajando sin dejar de cantar, la mujer le colocó el casco sobre la cabeza.

El rostro de Bruenor se iluminó con una alegría inmensa y enarboló el hacha.

Entonces, cantó mientras esparcía fragmentos de mithril a su alrededor.

Los rubíes brillaron y Bruenor escuchó su llamada. El enano profirió una palabra que ni él mismo comprendió, aunque Catti-brie sí y asintió mientras las llamas en el interior de las gemas relucían con más fuerza.

La hoja del hacha de Bruenor estalló en llamas.

No era un fuego que se alimentaba del arma, al contrario, la reforzaba, potenciando el encantamiento de fuego de un hacha que había librado ya cientos de batallas.

Bruenor se colocó el escudo en el otro brazo y apagó el fuego del hacha con su pensamiento.

—Ahora ya nos ponemos marchar, elfo —anunció el enano, como si saliera de un trance—. Sí, ahora sí.

Drizzt advirtió que Ambagrís meneaba la cabeza en señal de asombro ante lo que acababa de presenciar. El elfo la tocó en el hombro y señaló hacia el otro lado de la sala, donde estaba tendida la enorme draña destrozada y, a su lado, la enorme maza que usó en su ataque.

Con un grito de júbilo, Ámbar Gristle O'Maul corrió para recuperar su amada *Rompecráneos* y cuando volvió, dirigió una mirada suplicante a Bruenor e hizo un gesto hacia el horno.

—No, niña —respondió el enano—. Ahora no. No sé muy bien lo que ha

pasado, pero no ha sido un simple trabajo de herrería.

—Fue un regalo —dijo Catti-brie—. Para ti. Un regalo de los dioses enanos, un regalo de Gauntlgrym. —Se detuvo unos instantes y miró a los ojos a su padre enano—. Y también fue una petición.

—Cierto. Un acuerdo del que me alegro.

—¿Una petición? —preguntaron Regis y Wulfgar al unísono.

—Hemos compartido mucho, y acabamos de compartir mucho más —afirmó Bruenor e inició la marcha.

Los otros lo siguieron con Drizzt a la cola del grupo. Miró hacia atrás varias veces, hacia la sala primordial, pensando en Dahlia y en Entreri. La muerte de la mujer elfa le dolía más de lo esperado. Era posible que nunca la hubiera amado, desde luego no como amaba a Catti-brie, pero la quiso y mucho.

Deseó que estuviera en paz. Después de todo lo que había sufrido, quizás Dahlia encontrara una paz merecida.

Las últimas palabras de Entreri le resonaron en la cabeza y en el corazón. Ojalá el hombre hubiera accedido a marcharse con ellos, de vuelta al sitio al que pertenecía.

Pero en el fondo de su corazón confiaba en la destreza y los recursos del asesino, y tenía la certeza de que volvería a encontrarse con Artemis Entreri.

EPÍLOGO



Las maravillas que he presenciado, escuchó Gromph Baenre en su mente, y el pensamiento rebosaba emoción. Ese sentimiento le descubrió al archimago que algo asombroso había tenido lugar, porque jamás conoció a un ilícido que hiciera tal demostración de emotividad.

Le llegó un segundo mensaje, una petición para que fuera a ver a Methil lo antes posible, y que se hiciese acompañar de la madre matrona. En condiciones normales, el archimago habría ignorado una petición así, pero la emoción presente en los pensamientos de Methil le intrigaba.

Al cabo de un rato, él y Quenthel se reunieron con el ilícido en la antesala de la sala primordial.

—¿Y mi elemental? —preguntó con perplejidad y un gesto de alarma—. ¿Dónde está el guardián?

—Destruído —replicó Methil con su voz acuosa. Los tentáculos del azotamentes señalaron hacia la arcada y el puente más allá, indicándoles que fueran hacia allí.

La madre matrona se sintió tan alarmada y hasta más aterrorizada que el archimago, cuando pasaron a través del vapor y la niebla y presenciaron la destrucción de la capilla. Faltaba una de las arañas de jade y la otra yacía boca arriba al lado del túnel que conducía a la Forja. La mayor parte de las

telarañas había desaparecido y los escasos restos filamentosos se esparcían por el suelo cubiertos por los cuerpos abrasados de las arañas.

—¿Qué significa este sacrilegio? —clamó la Madre Matrona Quenthel con indignación. Gromph miró a Methil a la espera de que el ilícito le ofreciese una explicación.

—La batalla de los dioses —le dijo a su hermana unos instantes más tarde con la voz teñida de incredulidad. Alzó la vista por encima del altar de piedra, al hueco que ocupaba la pieza central de la sagrada capilla.

—El sacrificio *darthiir* —musitó.

Tanto él como Quenthel contemplaron el amontonamiento de escombros mientras Methil reproducía telepáticamente los últimos instantes de la batalla. El ilícido se dirigió hacia los restos de la pared seguido de los otros dos. Levantó un brazo hacia Gromph, que tomó de la mano al ilícido.

Gromph asentía mientras Methil le hablaba en su mente.

—¿Qué ha pasado? —quiso saber la Madre Matrona Quenthel.

Gromph le tendió una mano.

—Ven —la invitó.

Quenthel titubeó mientras contemplaba tanto al archimago como al peculiar azotamentes con suspicacia. Al ver que Gromph no retiraba la mano, acabó por aceptarla y de inmediato la invadió una extraña sensación de ligereza.

—Pase lo que pase, no te sueltes —advirtió con gravedad Gromph, mientras Methil los conducía hacia los escombros... y al interior de los mismos.

Quenthel consiguió no gritar llevada por la repugnancia y el temor cuando su cuerpo se deslizó entre las rocas y la suciedad. No es que se deslizaran entre los restos, como habría hecho un mago o una sacerdotisa mediante un conjuro, sino que los atravesaron como si su cuerpo perteneciese a una dimensión distinta a las de las rocas. Sintió que las rocas se deslizaban a través de ella, y la sensación no era agradable.

Tras los escombros alcanzaron una zona despejada, pero la oscuridad del pasadizo al otro lado era excesiva incluso para la visión nocturna de los drow. Gromph murmuró unas palabras y agitó la mano para crear una mortecina luz roja. El archimago distinguió al fondo el muro metálico que creó con su

magia y calculó que estaban a mitad del túnel.

—¿Qué es eso? —preguntó la madre matrona a espaldas de Gromph. El archimago miró hacia atrás y vio que Methil recogía algo del suelo.

—El bastón de la *darthiir* —respondió Gromph y cogió la *Púa de Kozah* de manos del ilícido para entregársela a su hermana.

Methil señaló hacia las rocas acumuladas tras el derrumbamiento y agitó los tentáculos para proyectar su magia psiónica. Varias piedras cayeron hacia un lado dejando al descubierto un pie, delicado y de piel clara, el pie de una mujer *darthiir*.

—Está muerta —repuso la madre matrona al contemplar el cuerpo de Dahlia enterrado bajo toneladas de rocas.

Gromph rio por lo bajo unos instantes más tarde cuando Methil volvió a su estado traslúcido y agarró el pie, compartiendo su condición etérea con Dahlia.

Los ilícidos no eran criaturas particularmente fuertes, pero Methil tiró de Dahlia y la sacó sin esfuerzo aparente de debajo de las rocas. Al contacto con el ilícido, las rocas y la mujer se encontraban en dimensiones diferentes.

Methil y Dahlia recuperaron su estado tangible y la *darthiir* quedó inmóvil en el suelo y todo hacía pensar que estaba muerta.

Sin embargo, no fue eso lo que les dijo Methil a Gromph y a Quenthel.

—Son extraños los poderes de estas criaturas de la mente —comentó Gromph—. Cada vez que lo pienso, me alegro de que la Madre Matrona Yvonnell destruyese la Casa Oblodra.

—¿Barrera cinética? —se sorprendió Quenthel, perpleja ante la esencia mágica psiónica.

—¡Ven, rápido! —exclamó de pronto Gromph. Agarró con una mano la de Dahlia y tendió la otra hacia Quenthel, quien la tomó, e hizo lo mismo con la de Methil, aunque su contacto le produjo un escalofrío.

Unos instantes más tarde, se encontraban ante el altar. Dahlia estaba tendida sobre la piedra y las vetas rojas del bloque latían como dotadas de vida propia.

—Atrás —previno Gromph a su hermana—. Cuando despierte, tiene que deshacerse de la energía que absorbió del hundimiento del muro, ahora que cuenta con la protección psiónica de Methil.

—¿Despertar? ¿Deshacerse? —preguntó la madre matrona, sumida en la confusión.

En ese instante, Dahlia abrió los ojos y se puso rígida y arqueó la espalda con tanta violencia que se elevó en el aire. Cuando su forma física se alzó sobre la piedra, Gromph y Quenthel comprobaron que seguía unida al altar por un bloque palpitante de energía negra recorrida por unas estrías rojas que se hundían en la piedra. La sala primordial tembló una vez más conforme el altar se alimentaba de la energía de Dahlia. De pronto, la mujer cayó bruscamente sobre la piedra y miró a su alrededor, desorientada. Entonces, Methil se abalanzó sobre ella y le introdujo los tentáculos en las fosas nasales y alrededor del cráneo. El ilícido empleó la telepatía para compartir los pensamientos de Dahlia con Gromph y Quenthel.

—Volvamos a la antecámara —ordenó la Madre Matrona Quenthel concluido el proceso—. Vamos a esperar a la Matrona Zeerith.

Quenthel sonreía, satisfecha. Gromph, por su parte, sintió asombro ante el desarrollo de la lucha mantenida por las diosas.

Cuando llegaron a la antecámara, con Methil aún conectado a Dahlia, que caminaba como un zombi y con los ojos inexpresivos, Gromph creó una mansión extradimensional para mayor comodidad y seguridad de los nobles Baenre y su bendita huésped, mientras aguardaban la llegada de los Xorlarrin.



El grupo sintió un intenso alivio cuando, al fin, abandonaron los túneles y respiraron el aire libre de los Riscos; alivio compartido hasta por los dos enanos.

—El camino no está lejos —dijo Bruenor y señaló hacia el este—. Nos llevará a Puerto Llast y desde ahí, a Longsaddle.

—Por Pwent —dijo Regis y el enano asintió.

Los tres humanos se alegraron al escuchar la noticia, pero Drizzt y Ambargrís se volvieron hacia el Hermano Afafrenfere. El monje había dejado caer que no iba a seguir con ellos.

—Habla claro —le pidió Ambargrís.

—Es hora de que me vaya a casa —repuso Afafrenfere—. Para

enfrentarme a mis hermanos con la esperanza de que puedan perdonarme.

—Han pasado años desde que acudiste con Parbid al Páramo de las Sombras —señaló Ambargrís—. ¿Crees que se acordarán de ti?

—Tampoco hace tanto —sonrió el monje, y él y Ambargrís rieron juntos.

La enana intercambió una mirada cómplice con Drizzt. El drow estaba al corriente del viaje de la enana al Páramo de las Sombras en calidad de emisaria de la Ciudadela Adbar, a modo de expiación por unos... deslices. Sabedor de que Ámbar Gristle O'Maul había traspasado los límites de la moralidad en más de una ocasión, a Drizzt no le sorprendió que la enana diera una palmada en el hombro al monje y anunciase que iba con él. El rostro del Hermano Afafrenfere se iluminó al instante, pero negó con la cabeza e intentó hacer desistir a la enana, porque el viaje era muy largo y por tierras llenas de peligros.

—¿Y quién va a hablar por ti si no yo? Te conozco mejor que nadie —arguyó la enana.

Afafrenfere la observó durante un momento y acabó por ceder con una carcajada.

—No estoy tan seguro de que tu presencia mejore mis opciones, ¡pero tu compañía es más que bienvenida!

—¿Al Monasterio de la Rosa Amarilla? —preguntó Drizzt.

—Allá vamos —confirmó el monje—. A la lejana Damara, en las Tierras del Heliótopo.

Regis se volvió hacia ellos al oír el comentario.

—Venid con nosotros hasta el camino, en ese caso —le dijo al monje—. Luego id hacia el sur a través de Neverwinter y seguid el Camino del Comercio hasta el Puente de Jabateskyr, y preguntad por Doregardo y los Ponis Risueños. Cuando los encuentres, diles que eres amigo mío, del halfling llamado Araña. Te acompañarán a Suzail y desde allí puedes embarcar hacia Impiltur. —Conforme hablaba, la mente de Regis voló hacia las lejanas orillas del Mar de las Estrellas Pugaces, a Aglarond, con Donnola Topolino y la vida que compartió allí, y el recuerdo lo inundó de añoranza.

Al alcanzar el camino, el halfling tuvo que hacer un esfuerzo enorme para no marcharse con Afafrenfere y Ambargrís hacia el sur. Tenía una tarea que cumplir, se recordó con insistencia. Se lo debía a Pwent, atrapado en el

cuerno roto de Wulfgar, y a Bruenor que quería volver a Mithril Hall. Sin embargo, se juró que volvería a la ciudad de Delthuntle al lado de su amada Donnola, mientras contemplaba la marcha del monje y la enana hacia el sur, y él seguía a sus compañeros en dirección contraria, hacia el norte, hacia Puerto Llast y desde allí a Longsaddle.



Volvieron casi a hurtadillas al complejo que ocuparon para convertirlo en su hogar, y contemplaron con horror, la carnicería y la profanación de la capilla. A Berellip Xorlarrin se le encogió el corazón al comprobar que el tapiz de telarañas había desaparecido y que lo que iban a ser los aposentos de su madre estaban enterrados bajo toneladas de rocas. No quiso enviar a los esclavos goblins a retirar los escombros por temor a originar nuevos hundimientos.

En la Forja el escenario no era mucho mejor. Lo primero que advirtió fue la gran draña descuartizada, sus restos esparcidos por toda la estancia. El humano prisionero se había marchado, e incluso se llevó el cadáver del monje con él. Hasta los esclavos que tuvieron que dejar atrás habían escapado. La sacerdotisa se maldijo por no enviar un asesino a las galerías de esa sección, sobre todo al recordar que entre los esclavos había una enana clérigo.

Los muertos en la Forja, muchos, muchos muertos, eran todos aliados Xorlarrin: decenas de goblins, un cuarteto de drañas y más de una docena de drow Xorlarrin.

Entre los cadáveres no había ni un solo enemigo.

Los invasores habían escapado y el apóstata Drizzt Do'Urden figuraba entre ellos. Sí, Berellip recuperaba el control del complejo, pero su madre no se iba a alegrar.

Los exploradores de Berellip le comunicaron que la Matrona Zeerith se hallaba a uno o dos días de distancia. Acudía con el resto de la Casa y una importante fuerza militar de Menzoberranzan que se uniría a Tsabrak en el este.

Las únicas buenas noticias procedían del norte, desde donde llegaban Ravel, Saribel y Tiago Baenre. Sin embargo, hasta esas nuevas estaban

teñidas de sombras. Los rumores hablaban de drow muertos, Xorlarrin en su mayoría, e incluso que el Maestro de Armas Jearth no formaba parte de la comitiva que regresaba a Q'Xorlarrin. Incapaz de enfrentarse a tanto infortunio, Berellip se fue a sus aposentos privados donde se tumbó sobre un montón de grandes almohadas en busca de un respiro. Contempló el dosel de telarañas sobre su cama, admirando el complejo diseño que dibujaban las hebras y eso la llevó a pensar en la capilla. ¿Qué podía hacer para arreglar el destrozo antes de la llegada de la Matrona Zeerith? ¿Algo para que la matrona no se sintiese tan enfadada con ella?

Decidió que no permitiría que la inculparan de lo sucedido. Culparía a Ravel, aunque reconoció que era arriesgado pues su acusación involucraba también a Tiago Baenre, y no era buena idea hablar mal de un Baenre. ¡Ya sabía lo que iba a hacer! Revelaría que Ravel había espiado a Gromph. Así fue como Ravel averiguó dónde se ocultaba el apóstata, o creyó saberlo, y se llevó a la mayor parte de los guerreros dejando Q'Xorlarrin indefensa, a pesar de las protestas de Ravel. Toda la responsabilidad caería sobre él.

La sacerdotisa asintió para sí misma, era un buen plan. Lo único que tenía que hacer era liberar de culpa a Tiago Baenre, y; si jugaba bien sus cartas, el noble Baenre se pondría de su parte porque era el primer interesado en que otro cargase con las consecuencias de la incursión en busca de Drizzt Do'Urden.

En realidad, todos intentarían echarle la culpa a otro porque era el modo de proceder de los drow.

Berellip era consciente de que no sólo tenía que convencer a su madre, también a Gromph, que no aceptaría de buen grado la ausencia de Dahlia, por quien había mostrado un interés especial.

Con ese pensamiento en la cabeza, Berellip imaginó a la *darthiir* envuelta en la telaraña, pero en la que conformaba su dosel en lugar de la capilla. Acarició la idea de colocar a un esclavo en el lugar de la mujer. Si Gromph y los demás habían terminado con ella, no se darían cuenta de que el cuerpo que colgaba del techo de la capilla no era el de la *darthiir*.

La imagen en el dosel se hizo más nítida y Berellip parpadeó con rapidez al darse cuenta de que no era un producto de su imaginación, si no que había alguien ahí arriba de verdad. Por un instante, pensó que era Dahlia y que una

criada de Lloth había salvado la vida de la prisionera y la había colgado allí para que Berellip la encontrase.

Pero no era Dahlia. Cuando la figura rasgó las hebras y se dejó caer sobre ella, descubrió que era un hombre. Un humano. Uno al que conocía.

Sí, Artemis Entreri se aseguró de que la sacerdotisa supiera que era él antes de precipitarse sobre ella y apartar de una patada su látigo sin que ella pudiera despertar a las serpientes. También se aseguró de que sus ojos fuesen lo último que viera la sacerdotisa antes de cortarle la garganta de oreja a oreja con una espléndida espada drow.

Entreri saltó de la cama.

—Por Dahlia —susurró.

Limpió la espada en las almohadas y despojó a la sacerdotisa muerta de sus opulentos ropajes. Le complació comprobar que lucía joyas dignas del tesoro de un rey.

Ahora ya se podía marchar.



Tsabrak Xorlarrin se asomó al exterior desde la entrada de la cueva y contempló desde la cornisa en la montaña las tierras de la Marca Argénteo, y el Reino de Muchas-Flechas. Frunció el ceño ante el resplandor del sol, el maldito sol.

—¿Qué sentido tiene que declaremos una guerra en un lugar tan repulsivo como éste? —preguntó Andzrel Baenre cuando se unió al mago Xorlarrin.

—Si fuera a ser así siempre, yo también me lo preguntaría —se rio Tsabrak, sin añadir más. A continuación, se volvió hacia el Maestro de Armas Baenre—. Despliega la guardia. Tu objetivo es proteger este lugar y también a mí, por encima de todo.

Andzrel entrecerró los ojos, sorprendido ante la actitud arrogante de un simple Xorlarrin. Estaba a punto de desenfundar su espada cuando una voz familiar detrás de él le hizo desistir.

—Obedece —ordenó Gromph, y cuando Andzrel se revolvió encontró al archimago en compañía de Tos'un Armgo y su hija medio *darthiir*.

El maestro de armas hizo una reverencia y se marchó a toda prisa.

—Pensé que no querías ser testigo de esto —dijo Tsabrak a Gromph.

El archimago se encogió de hombros como si ya no tuviera importancia, y en realidad no la tenía. No tras el premio que ella y su hermana encontraron y que ahora guardaban en la mansión extradimensional situada en la antecámara de la sala primordial.

Gromph retrocedió en busca de las sombras de la cueva junto con los Armgo y desde allí, vieron como Tsabrak comenzaba a entonar la fórmula del extenso conjuro. Los segundos dieron paso a los minutos, éstos a las horas, y así transcurrió un día, y Tsabrak seguía canturreando. Los labios eran lo único que movía el mago, que parecía haber echado raíces en la roca que tenía bajo los pies. Los brazos estaban tendidos a lo alto, hacia el cielo.

El sol salió por levante y halló a Tsabrak incansable mientras entonaba el conjuro, y cuando la infernal bola de fuego alcanzaba su cenit, el ruego del mago halló al fin una respuesta.

De la roca surgieron hilos de oscuridad y se introdujeron en el cuerpo del mago Xorlarrin para volver a surgir desde los dedos de las manos y volar hacia el cielo.

La negrura emergió inagotable hora tras hora, apagando la luz del día, cubriendo el cielo con una mortaja gris que impedía el paso de los rayos del sol.

Se hizo de noche y Tsabrak continuó con su conjuro, inundando el mundo exterior con las sombras procedentes de la Infraoscuridad, y cuando el sol se levantó al día siguiente, su presencia apenas iluminó las tierras de la superficie y los habitantes de la Marca Argénteo, orcos y elfos, enanos y humanos, aseguraron sus hogares ante lo que parecía la llegada una terrorífica tormenta.

Sin embargo, lo que tapaba el sol no eran nubes.

A lo largo del día, Tsabrak entonó el conjuro, mientras Gromph partía cuando Methil le hizo saber que la Matrona Zeerith acababa de llegar a Q'Xorlarrin. Además, el archimago ya había visto bastante para sentirse impresionado ante tal demostración de poder. Sin embargo, no era el poder de Tsabrak, que era un mero transmisor y posiblemente no sobreviviese al proceso. Era el poder de la Reina Araña que invadía el reino de los Arcanos para establecer su supremacía. Preparaba el campo de batalla para sus

servidores drow, robando la luz del día de la región conocida como la Marca Argétea.

Gromph sabía que era el poder del Oscurecimiento y el mundo contemplaría su advenimiento y el terror sobrecogería a todos sus habitantes.



La Matrona Zeerith estaba furiosa. Su maestro de armas había encontrado la muerte en el frío norte y su hija mayor, la Suprema Sacerdotisa de su Casa, de su incipiente ciudad, la halló en su propio lecho.

Además, por si lo anterior no fuera bastante, más de la mitad de las tropas draña que envió a Q'Xorlarrin con sus hijos, había sido aniquilada, y entre las bajas también se hallaban dos decenas de magos y sacerdotisas de su Casa. Ciertamente contaban con un buen número de nuevos esclavos enanos, pero difícilmente compensaban las enormes bajas.

¡Y la capilla!

Le habían dicho que sería la joya de su preciosa ciudad, un lugar solemne y divino que serviría a su gente y complacería a *Lady Lloth*.

Ahora, sin embargo, lo único que contemplaba eran restos de telarañas, escombros que cubrían toda la estancia y unos invitados tan inesperados como indeseados.

La visión de la Madre Matrona Quenthel y Gromph junto al altar no contribuyó a mejorar su pésimo estado de ánimo. Dedujo que iban a juzgarla por los hechos acaecidos, y condenar la ineptitud de sus hijos en su servicio a la Reina Araña. La conclusión era obvia: Q'Xorlarrin acabaría formando parte de las redes cada vez más extensas de la Casa Baenre.

Junto a Gromph y la Madre Matrona Quenthel, una joven de aspecto delicado, revestida con una impresionante túnica bordada de telarañas, se alzaba sobre la piedra del altar. Estaba de espaldas a Zeerith y la larga cabellera que le cubría los hombros era negra con mechones rojos. La matrona no dejó de percibir la similitud que guardaba con la piedra sobre la que se erguía.

Conforme Zeerith se aproximaba, la mujer, la elfa, se volvió para mirarla desde lo alto del altar.

—¡*Darathiir!* —exclamó la Matrona Zeerith con incredulidad.

—¿No la reconoces, Matrona Zeerith? —preguntó la madre matrona—. Creo que el nombre de Dahlia te resulta familiar.

—¿Sobre la piedra sagrada del altar, Madre Matrona? —preguntó Zeerith—. ¿Vamos a sacrificar a esta repulsiva criatura? ¡Te suplico que me permitas sostener la hoja que le arranque la vida!

—Dirígete con el debido respeto a una igual, Matrona Zeerith Q'Xorlarrin —le aconsejó la madre matrona y Zeerith se volvió hacia ella, la viva imagen del asombro.

Gromph irrumpió en carcajadas y eso sólo contribuyó a aumentar la tensión y confusión de Zeerith.

La Madre Matrona Quenthel hizo un gesto con el que cedió la palabra al archimago para que presentase a la mujer elfa que se erguía sobre la piedra del altar.

Gromph dio un paso hacia delante, se inclinó con respecto ante la Matrona Zeerith y señaló a Dahlia.

—Contempla a la Matrona Do'Urden —anunció—, de Daermon N's'shezbaernon, la Octava Casa de Menzoberranzan.