DUNGEONS & DRAGONS®

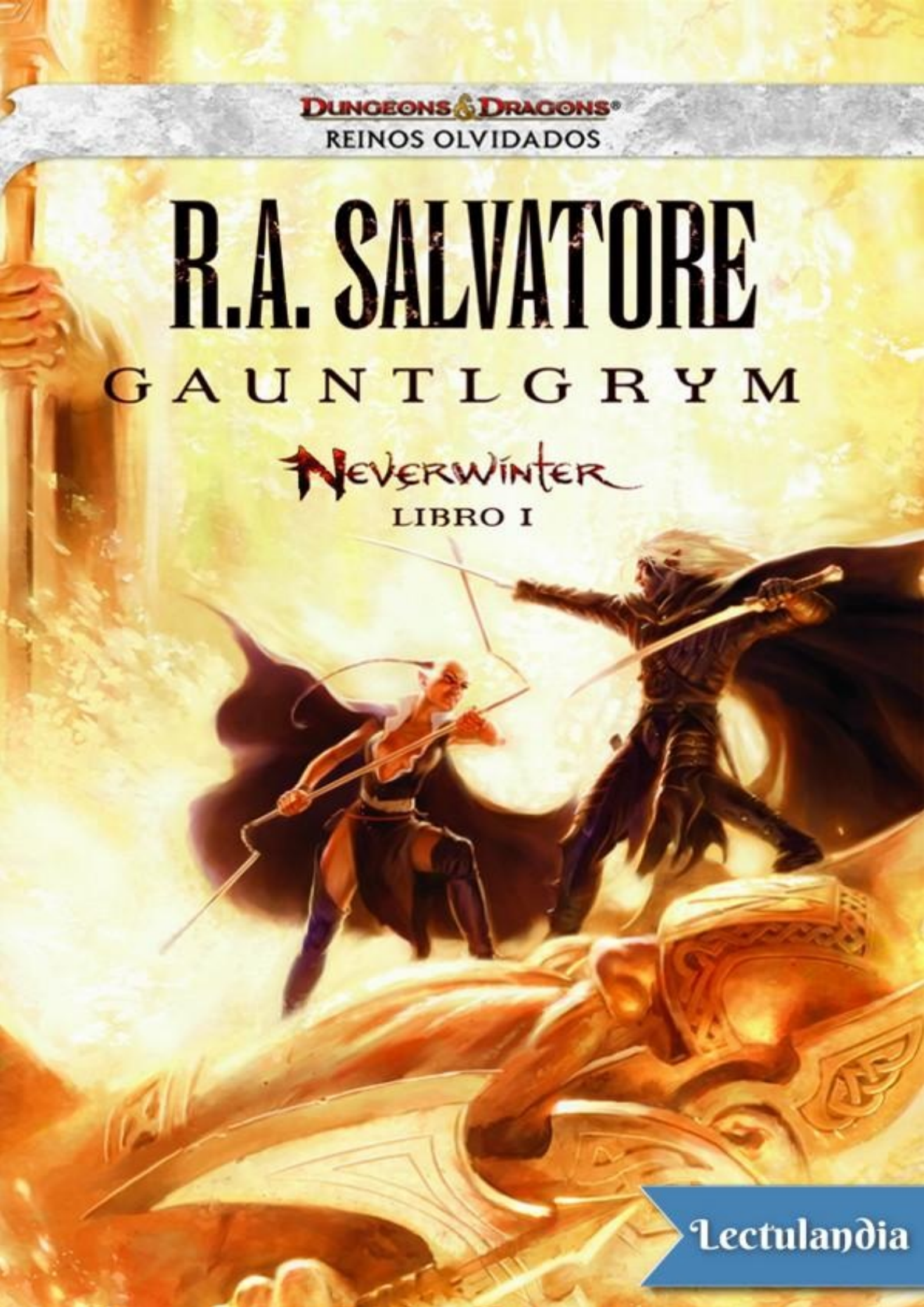
REINOS OLVIDADOS

R.A. SALVATORE

GAUNTLGRYM

NEVERWINTER

LIBRO I



Lectulandia

ES HORA DE DEJAR ATRÁS EL PASADO

Soy Drizzt Do'Urden, antaño perteneciente a Mithril Hall, amado por una esposa y amigo de un rey y otros compañeros no menos maravillosos. Todo eso forma parte de la corriente de mi memoria, que fluye ahora hacia orillas más lejanas, ya que ha llegado el momento de retomar el rumbo… y de recuperar mi corazón.

Soy Dahlia Sin'felle y llevó siete diamantes en la oreja izquierda, uno por cada uno de los amantes a los que he asesinado, además de dos pequeños pendientes en la derecha por los amantes que aún debo matar. Sirvo a Thay… de momento.

Soy Gauntlgrym, la legendaria patria de los enanos Delzoun, la leyenda más sagrada de su historia, la fuente de la forja eternamente encendida, el lugar que Bruenor Battlehammer ha buscado durante más de medio siglo… y sigo esperándolo.

Lectulandia

R. A. Salvatore

Gauntlgrym

Saga: Reinos olvidados. Neverwinter. 1

ePub r1.1
diegoan 22.07.14

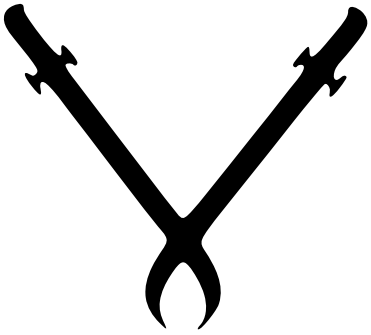
Título original: *Gauntlgrym. The Neverwinter Trilogy, Book I*
R. A. Salvatore, 2010
Traducción: Emma Fondevila & Olaya Muñiz Fondevila

Editor digital: diegoan
Corrección de erratas: Ismawel
ePub base r1.1

más libros en lectulandia.com

Reinos olvidados

PRÓLOGO



Año de los Presagios Verdaderos

(1409 CV)

Se pueden decir muchas cosas acerca del rey Bruenor Battlehammer de Mithril Hall, y se le podrían otorgar muchos títulos legítimos: guerrero, diplomático, aventurero y líder para los enanos, los hombres e incluso los elfos. Bruenor desempeñó un papel fundamental en la transformación de la Marca Argéntea en una de las regiones más prósperas y pacíficas de todo Faerun. A sus títulos también se podría añadir, acertadamente, el de visionario pues ¿qué otro enano podría haber fraguado una tregua con el rey Obould del reino orco de Muchas Flechas? Además, la tregua se mantuvo tras la muerte de Obould y con la sucesión de su hijo Urlgen, Obould.

Fue una verdadera hazaña que le aseguró a Bruenor un lugar en las leyendas de los enanos, aunque muchos de los habitantes de Mithril Hall siguieron quejándose de que se hubiera tratado con los orcos de un modo distinto a la guerra. De hecho, en numerosas ocasiones, se oyó a Bruenor dudar de su decisión en los años sucesivos. Al final, sin embargo, lo que permaneció fue el simple hecho de que Bruenor no solo había reclamado Mithril Hall para su fuerte clan, sino que también, con su sabiduría, le había dado al norte un nuevo rostro.

De todos los títulos que Bruenor podía reclamar como suyos, sin embargo, aquellos que había llevado con mayor facilidad sobre los hombros eran los de padre y amigo. En cuanto a este último, no tenía par, ya que todos los que lo llamaban amigo sabían con toda seguridad que el rey enano se enfrentaría sin dudarlo a una andanada de flechas o a una mole sombría en plena carga sin lamentarlo ni un sólo momento, en pro de la amistad. Pero en el caso del primero…

Bruenor jamás se había desposado, ni había tenido hijos de su propia sangre, pero había adoptado a dos niños humanos.

Dos niños a los que había perdido.

—Lo hice lo mejor que pude —le dijo el enano a Drizzt Do’Urden, el atípico

consejero drow del trono de Mithril Hall, en una de esas ocasiones cada vez más escasas en las que este se hallaba presente—. Les enseñé como hizo conmigo mi padre.

—Nadie puede negarlo —le aseguró Drizzt.

El drow estaba reclinado sobre una cómoda silla junto al hogar, en una de las pequeñas habitaciones laterales de los aposentos de Bruenor, y miró largamente a su amigo más antiguo. La tupida barba del enano, antaño tan roja y últimamente algo más anaranjada, cada vez tenía más mechones grises, y su cabello enmarañado había retrocedido un poco a la altura de las sienes. Sin embargo, la mayor parte de los días, el fuego brillaba en sus ojos grises con la misma intensidad que hacía décadas en las laderas de la cumbre de Kelvin, en el Valle del Viento Helado.

Ese día, en cambio, no era así, y resultaba comprensible.

Aunque sus ojos reflejaban su gran tristeza, no así sus movimientos. Se movía rápidamente y con seguridad, meciéndose en la silla, y se levantó de un salto para coger otro tronco y echarlo con gran precisión al fuego. Este crepitó y se encendió como una protesta, sin llegar a estallar en llamas.

—¡Maldita madera mojada! —murmuró Bruenor.

El rey enano pisó con fuerza los fuelles que había hecho construir en la chimenea, y una corriente de aire constante y estable recorrió las ascuas y los troncos, que aún no ardían con fuerza. Se afanó con diligencia en la chimenea un buen rato, acomodando los troncos y manejando los fuelles, mientras Drizzt pensaba en que aquello era propio de Bruenor, ya que así era como lo hacía todo: desde mantener fuerte la paz inestable con Muchas Flechas hasta conservar la armonía dentro de su clan. Todo en su justa medida, al igual que el fuego, que por fin estaba listo, por lo que Bruenor se volvió a acomodar en la silla y cogió su jarra de hidromiel.

El rey meneó la cabeza con expresión lastimera.

—Debería haber matado a ese orco maloliente.

Drizzt conocía demasiado bien aquel lamento que había estado acosando a Bruenor desde el día en que había firmado el Tratado del Barranco de Garumn.

—No —respondió el drow con poca convicción. Bruenor se mofo de él con saña.

—Tú mismo juraste matarlo, elfo, y dejaste que se muriera de viejo, ¿no es cierto?

—Cuidado, Bruenor.

—¡Ah!, pero partió a tu amigo elfo en dos, ¿cierto? Y sus lanceros abatieron a tu querida elfa y al caballo alado que montaba.

La expresión de Drizzt era de profunda pena y de ira creciente, lo cual fue para Bruenor un anuncio de que estaba a punto de pasarse de la raya.

—¡Pero lo dejaste con vida! —exclamó Bruenor, cuyo puño cayó con fuerza sobre el brazo de la silla.

—Sí, y tú firmaste el tratado —dijo Drizzt con voz calma y rostro sereno.

El drow sabía que no tenía necesidad de gritar aquellas palabras para que tuvieran un efecto demoledor.

Bruenor suspiró, apoyando el rostro sobre la palma de la mano.

Drizzt dejó que aquello madurase durante unos instantes, hasta que no pudo soportarlo más.

—Tú no eres el único que está enfadado porque Obould viviera confortablemente el resto de sus días —dijo—. Nadie deseaba matarlo más que yo.

—Pero no lo hicimos.

—Y fue lo correcto.

—¿De veras lo crees, elfo? —preguntó Bruenor con expresión grave—. Ahora está muerto y ellos quieren mantener el tratado, pero ¿realmente lo harán? ¿Cuándo lo romperán? ¿Cuándo volverán los orcos a ser orcos y empezaran una nueva guerra?

Drizzt se encogió de hombros, incapaz de darle otra respuesta.

—¡Exacto, elfo! —respondió el enano a su encogimiento de hombros—. No puedes saberlo, ni yo tampoco, y me hiciste firmar el maldito tratado… ¡Sin que pudiéramos estar seguros!

—Pero sí sabemos que muchos elfos, humanos y, sí, Bruenor, enanos han disfrutado de una vida pacífica y próspera porque tuviste el valor de firmar aquel maldito tratado en vez de optar por librar la siguiente guerra.

—¡Bah! —bufó el enano, alzando bruscamente las manos—. Desde ese día tengo la espina clavada. ¡Malditos orcos malolientes! ¡Ahora hacen negocios con Luna Plateada y Sundabar, e incluso con esos cobardes de Nesme! Debería haber acabado con todos ellos en la batalla, por Clangeddin.

Drizzt asintió, sin que pudiera mostrarse en desacuerdo. ¡Qué fácil sería su vida en el norte si todo fuera una batalla constante! En su corazón, Drizzt coincidía con él.

Pero su cabeza le decía lo contrario. Si Mithril Hall no hubiera transigido ante la oferta de paz de Obould, el clan de Bruenor se habría embarcado en solitario en una guerra contra decenas de miles de orcos a los que no podrían haber ganado. Sin embargo, si el sucesor de Obould decidía romper el tratado, la guerra que resultaría de ello reuniría a todos los reinos importantes de la Marca Argéntea en contra de Muchas Flechas.

En la cara del drow se dibujó una sonrisa cruel que rápidamente se transformó en una sonrisa de oreja a oreja al pensar en la gran cantidad de orcos que, de un modo u otro, se habían convertido en sus amigos durante los últimos… ¿Habían sido casi cuarenta años?

—Hiciste lo correcto, Bruenor —dijo—. Gracias a que te atreviste a firmar ese pergamino, diez, veinte, cincuenta mil personas tuvieron una vida que hubiera sido más corta por culpa de la guerra.

—Soy incapaz de volver a hacerlo —respondió Bruenor, meneando la cabeza—. Ya no tengo fuerzas, elfo. He hecho todo lo que he podido aquí, y no voy a volver a hacerlo.

Sumergió la jarra en el barril abierto que había entre las sillas y tomó un largo trago.

—¿Crees que seguirá ahí fuera? —preguntó Bruenor, con la barba llena de espuma—. ¿En el frío y la nieve?

—Si sigue ahí —contestó Drizzt—, debes saber que Wulfgar está donde quiere estar.

—¡Sí, pero apuesto a que sus viejos huesos discuten con su dura mollera a cada paso! —dijo, a su vez, Bruenor, dándole a la conversación el punto de frivolidad que ambos necesitaban aquel día.

Drizzt sonrió en tanto el enano reía, pero había una palabra en la broma de Bruenor que le daba un enfoque distinto: «viejos». Pensó en el año que era; mientras que él, un drow que había vivido ya bastante, apenas había envejecido físicamente, si Wulfgar estaba realmente vivo allá en la tundra del Valle del Viento Helado, tendría ya cerca de setenta años.

Darse cuenta de eso lo dejó tremendamente impactado.

—¿Seguirías amándola, elfo? —preguntó Bruenor, refriéndose a su otra hija perdida.

Drizzt lo miró como si lo hubieran golpeado, con la habitual expresión de ira en el rostro que momentos antes estaba sereno.

—Todavía la amo.

—Quiero decir si mi chica estuviera todavía con nosotros —dijo Bruenor—. Ya sería vieja, al igual que Wulfgar, y muchos dirían que fea.

—Muchos lo dicen de ti, y lo decían incluso cuando eras joven —bromeó el drow, desviando el tema de aquella absurda conversación.

Era muy cierto que Catti-brie estaría también cerca de los setenta si hubiera sobrevivido a la Plaga de los Conjuros hacía veinticuatro años. Sería vieja según los estándares humanos, vieja como Wulfgar, pero… ¿fea? Para Drizzt era inconcebible pensar semejante cosa acerca de su amada esposa, ya que, en sus ciento doce años de existencia, el drow no había visto a ninguna otra mujer más hermosa que ella. A sus ojos, era imposible que ella tuviera ninguna imperfección, sin importar los estragos de la edad en su rostro, las cicatrices de la batalla o el color de sus cabellos. Catti-brie siempre sería para Drizzt como en el momento en que se dio cuenta de que la amaba, durante un viaje, hacía mucho tiempo, hacia la lejana ciudad meridional de Calimport, cuando habían ido a rescatar a Regis.

Regis. Drizzt hizo una mueca de dolor al recordar al halfling, otro querido amigo al que había perdido en aquella época de caos, cuando el Rey Fantasma había llegado

a Espíritu Elevado y había destruido una de las estructuras más increíbles del mundo, el presagio de una gran oscuridad que se había extendido por todo Toril.

Alguien había aconsejado al drow que viviera su larga vida como una suma de períodos más cortos, para que pudiera habitar en la inmediatez de los humanos que lo rodeaban y después seguir adelante y encontrar nuevamente esa vida, ese deseo y ese amor. En su interior, sabía que era un buen consejo, pero en el cuarto de siglo que había pasado desde que había perdido a Catti-brie, había llegado a comprender que algunas veces era más fácil recibir un consejo que ponerlo en práctica.

—Todavía está entre nosotros —se corrigió Bruenor poco después. Vació su jarra y la arrojó a la chimenea, donde se rompió en mil pedazos—. Pero ese maldito Jarlaxle sigue pensando como un drow y se está tomando su tiempo, como si los años no pasaran para él.

Drizzt iba a contestar, tratando de una manera instintiva de calmar a su amigo, pero se mordió la lengua y se quedó mirando fijamente las llamas. Tanto él como Bruenor le habían rogado con insistencia a Jarlaxle, el más mundano de los elfos oscuros, que encontrara a Catti-brie y a Regis, o al menos, que encontrara sus espíritus, ya que una mañana funesta los habían visto partir a lomos de un unicornio espectral, atravesando los muros de Mithril Hall. Drizzt estaba convencido de que la diosa Mielikki se había hecho cargo de ambos, pero lo más seguro era que ni siquiera ella pudiera robarle a Kelemvor, Señor de los Muertos, aquel preciado botín.

El drow se retrotrajo a aquella terrible mañana, como si todo hubiera sucedido tan solo el día anterior. Los gritos de Bruenor lo habían despertado, después de haber pasado la noche haciendo el amor dulcemente con su esposa, que parecía haber vuelto a él desde las profundidades de su confusa tristeza.

Y allí estaba aquella terrible mañana, tendida junto a él y fría como el hielo.

—Rompe la tregua —masculló Drizzt, pensando en el nuevo rey de Muchas Flechas, un orco ni la mitad de inteligente y visionario que su padre.

Desplazó instintivamente la mano a la cadera, a pesar de que no llevaba las cimitarras. Quería sentir el peso de aquellas mortíferas hojas en la mano una vez más. Pensar en la batalla, en el hedor de la muerte, incluso en la suya propia, no lo inquietaba lo más mínimo, y menos esa mañana, con el recuerdo de Catti-brie y de Regis flotando por doquier y burlándose de su indefensión.

—No me gusta venir aquí —comentó la mujer orca mientras le tendía a su compañero la bolsa de hierbas.

No era muy alta para ser de raza orca, pero aún así era mucho más corpulenta que su diminuto colega.

—Estamos en tiempos de paz, Jessa —respondió Nanfoodle, el gnomo, que abrió

la bolsa y sacó una de las raíces para llevársela a la larga nariz e inhalar profundamente—. ¡Ah!, la dulce mandrágora —dijo—. La dosis justa alivia el dolor.

—Y los pensamientos dolorosos —dijo la mujer orca—. Y te atonta… como a un enano que nadara en una cuba de hidromiel mientras piensa en beber hasta vaciarla.

—¿Sólo cinco? —preguntó Nanfoodle, revolviendo en la enorme bolsa.

—Las otras plantas ya han florecido —contestó Jessa—. ¡Sólo cinco! No esperaba encontrar ninguna, o una…, hasta tenía esperanza de conseguir dos, y le recé a Gruumsh para encontrar una tercera.

Nanfoodle levantó la vista de la bolsa, pero no estaba contemplando a la mujer, sino que se quedó mirando más allá con expresión ausente.

—¿Cinco? —musitó, y observó sus tarros y utensilios. Se dio unos golpecitos con el dedo en la pequeña perilla blanca que le cubría el mentón y, tras unos instantes toqueteándose la minúscula y redonda cara, dijo—: Con cinco tendremos suficiente.

—¿Suficiente? —repitió Jessa—. Entonces, ¿te animas a hacerlo?

Nanfoodle la miró como si estuviera diciendo algo absurdo.

—Por supuesto que sí —le aseguró.

La sonrisa malvada de Jessa casi alcanzo los dos mechones rubios y rizados que enmarcaban su rostro redondo, chato y con nariz de cerdo. Sus ojos castaños brillaron maliciosamente.

—¿Es necesario que te regocijes de esa manera? —la regañó el gnomo.

Pero Jessa se puso a dar vueltas mientras reía, haciendo caso omiso de sus palabras.

—Disfruto de la emoción —le explicó la joven sacerdotisa—. Después de todo, la vida ya es bastante aburrida. —Paró de girar y señaló la bolsa de hierbas que todavía estaba en manos de Nanfoodle—. Y es evidente que tú también.

El gnomo bajó la vista hacia las raíces potencialmente venenosas.

—No tengo elección en esto.

—¿Tienes miedo?

—¿Debería tenerlo?

—Yo lo tengo —dijo Jessa de manera tan rotunda que, más que admitirlo, parecía estar presumiendo de ello. Asintió con expresión sombría por respeto al gnomo—. Larga vida al rey —dijo mientras hacía una reverencia.

A continuación se marchó, teniendo cuidado de volver a la embajada del reino de Muchas Flechas sin llamar la atención más de lo necesario, dado que era una mujer orca recorriendo los pasillos de Mithril Hall.

Nanfoodle extrajo las raíces y se dirigió hacia sus frascos y utensilios, que estaban dispuestos en un amplio banco situado en un lateral del laboratorio. Se miró en el espejo que colgaba de la pared, tras el banco, e incluso adoptó alguna pose mientras pensaba que tenía un aspecto bastante distinguido para sus años, pues hacía

tiempo que había traspasado el umbral de la mediana edad. Había perdido la mayor parte del pelo, salvo por las gruesas matas blancas sobre sus grandes orejas, que siempre tenía buen cuidado de llevar bien recortadas, al igual que la perilla y el fino bigote, y de lucir bien afeitada el resto de su enorme cabeza. «Bueno, salvo por las cejas», pensó con una risita mientras se fijaba en que algunos de los pelos habían crecido tanto que habían llegado a rizarse ostensiblemente.

Nanfoodle cogió un par de gafas y se las puso sobre la nariz mientras se apartaba por fin del espejo. Inclinó la cabeza para conseguir un mejor ángulo de visión a través de los pequeños anteojos mientras ajustaba cuidadosamente la altura de la mecha untada de aceite.

Se recordó a sí mismo que la temperatura debía ser la adecuada para que se pudiera extraer la cantidad justa de veneno del cristal.

Hacía falta precisión y, tras fijarse en el reloj de arena que había en el otro extrema del banco, se dio cuenta de que también hacía falta rapidez.

La jarra del rey Bruenor esperaba.

Thibbledorf Pwent no llevaba puesta su armadura de placas llena de cadenas y pinchos, cosa muy poco habitual en él, pero precisamente por eso no la llevaba: no quería que nadie lo reconociera o, para ser más exactos, no quería que nadie lo oyera.

Se escondió entre las sombras en uno de los extremos más alejados de un pasillo en bastantes malas condiciones, tras un montón de barriles de cerveza, para observar la puerta de Nanfoodle.

El enano guerrero hizo rechinar los dientes para reprimir la sarta de maldiciones que le vinieron a la boca cuando Jessa Dribble-Obould entró en aquella sala, mirando antes a un lado y a otro para asegurarse de que nadie la observaba.

—Orcos en Mithril Hall.

Pwent formó las palabras con la boca sin llegar a decirlas en voz alta, mientras agitaba su roñosa y peluda cabeza, y escupía al suelo. ¡Cómo había protestado cuando se había tornado la decisión de concederle una embajada al reino de Muchas Flechas en la fortaleza enana! Por supuesto, era una embajada limitada, ya que no se permitía que hubiera más de cuatro orcos a la vez en Mithril Hall, y aún así no se les daba acceso sin restricciones, sino que había una hueste de guardias enanos, a menudo miembros de los guerreros de Pwent, siempre disponible para escoltar a sus invitados.

Pero, al parecer, aquella escurridiza sacerdotisa había incumplido esa regla, tal y como Pwent esperaba.

Pensó en dirigirse hasta allí y derribar la puerta, para pillar a aquella rata con las manos en la masa y poder expulsarla definitivamente de Mithril Hall, pero justo cuando se estaba poniendo de pie, algo en su interior le dijo que tuviera paciencia. A

pesar de las ganas que tenía, y de la rabia que sentía crecer, Thibbledorf Pwent permaneció en silencio, y tras unos instantes, Jessa reapareció en el pasillo, miró a ambos lados y se escabulló por la dirección en la que había venido.

—¿De qué va esto, gnomo? —susurró Pwent, ya que nada de aquello tenía sentido.

Estaba claro que Nanfoodle no era enemigo de Mithril Hall, y había resultado ser un férreo aliado desde los primeros días tras su llegada, hacía unos cuarenta años. Los enanos Battlehammer todavía recordaban su «momento Elminster», cuando había utilizado algún ingenioso sistema de tuberías para llenar las cavernas de gas explosivo y reducir a escombros la cima de una montaña, con todos los gigantes enemigos que la coronaban.

Pero, entonces, ¿por qué un amigo de Mithril Hall tenía tratos en secreto con una sacerdotisa orca? En su lugar, podría haber hecho llamar a Jessa a través de los canales apropiados, quizá a través del mismo Pwent, y podrían haberla escoltado hasta su puerta en poco tiempo.

Pwent se pasó un buen rato rumiando todo aquello y, de hecho, pasó tanto tiempo que, finalmente, Nanfoodle salió al pasillo y se marchó precipitadamente. Fue entonces cuando el sorprendido guerrero se dio cuenta de que era la hora de la celebración conmemorativa.

—Por el pétreo trasero de Moradin —murmuró Pwent, saliendo de detrás de los barriles.

Pensaba ir directamente a los aposentos de Bruenor, pero se detuvo frente a La puerta de Nanfoodle y miró a un lado y a otro, como Jessa había hecho, para a continuación abrirla y entrar.

No parecía haber nada inusual. Había un líquido blancuzco en un vaso de precipitados, sobre una de las mesas de trabajo, que aún hervía con el calor residual de un brasero apagado recientemente, pero el resto parecía estar todo en su lugar…, tan desordenado como siempre.

—¡Mmm! —farfulló Pwent mientras recordaba la habitación, intentando encontrar alguna pista, como por ejemplo alguna zona despejada donde Nanfoodle y Jessa hubieran estado…

No, Pwent no quería ni empezar a imaginárselo.

—¡Bah, eres un estúpido, Thibbledorf Pwent, y también lo sería tu hermano, si lo tuvieras!

Justo cuando iba a marcharse, sintiéndose fatal por espiar a su amigo Nanfoodle de aquella manera, se fijó en algo que había debajo del escritorio del gnomo: un saco. Aquellos pensamientos oscuros, en los que se le representaba una cita amorosa entre el gnomo y la mujer orca, volvieron a invadir a Pwent, pero los descartó enseguida al darse cuenta de que el saco estaba bien atado y que llevaba así algún tiempo. Detrás

había una mochila con todo tipo de utensilios, desde vendas hasta un pico de escalada, que habían fijado con cuerdas al saco.

—¿Tienes pensado viajar a Muchas Flechas, pequeño? —preguntó Pwent en voz alta.

Se incorporó, encogiéndose de hombros y barajando las opciones. Esperaba que Nanfoodle fuera lo bastante listo como para llevarse a algunos guardias llegado el caso. El rey Bruenor había manejado la sucesión del hijo de Obould con mucho cuidado, y había conseguido relajar bastante las tensiones, pero los orcos seguían siendo orcos, después de todo, y era imposible saber si el hijo de Obould llegaría a ser digno de confianza o si tendría el mismo carisma y la misma fuerza que su poderoso padre para controlar a sus salvajes súbditos.

Pwent decidió hablar con Nanfoodle la próxima vez que estuvieran a solas, de manera amistosa, pero tuvo que olvidarse de todo aquello en el momento en que volvió a salir al pasillo, ya que llegaba tarde a una importantísima celebración y sabía que el rey Bruenor no le perdonaría fácilmente aquel retraso.

—…veinticinco años —estaba diciendo Bruenor cuando Thibbledorf Pwent se unió a los demás en la pequeña sala de audiencias.

Se encontraba presente un pequeño grupo de invitados selectos: Drizzt, por supuesto; Cordio, el sumo sacerdote del reino; Nanfoodle, y por último, el viejo Banak Buenaforja en su silla de ruedas y su hijo Connerad, que se estaba convirtiendo en un estupendo joven. Connerad incluso había estado entrenando con los Revientabuches de Pwent, y había conseguido plantar cara a varios guerreros con mucha más experiencia. Había varios enanos más reunidos en torno al rey.

—Os echo de menos, mi niña, y Regis, amigo mío, y sé que si viviera otros cien años, seguiría pensando en vosotros todos los días —dijo el rey enano.

Bruenor alzó su jarra y la vació, mientras los demás hacían lo mismo. Al bajarla, miró fijamente a Pwent.

—Lo lamento, mi rey —dijo el enano guerrero—. ¿Me he perdido los brindis?

—Sólo el primero —le aseguró Nanfoodle, que se afanó en recoger todas las jarras antes de dirigirse hacia el barril que había en un lateral de la sala—. Ayúdame —le dijo a Pwent.

Nanfoodle llenó las jarras y Thibbledorf Pwent las distribuyó, pero le pareció curioso que el gnomo no llenase la jarra de Bruenor y la despachara junto con las primeras que sirvió. Era evidente que nadie podría confundirla con las demás, ya que era una jarra de gran tamaño, con el escudo del clan Battlehammer en uno de los laterales, y el asa lucía unos cuernos en la parte superior en los que apoyar el pulgar al sostenerla. Uno de los cuernos, al igual que en el casco de Bruenor, estaba cortado.

La jarra había sido un regalo de la Ciudadela Adbar, realizado años atrás como muestra de solidaridad y de amistad eterna con Mithril Hall, para conmemorar el décimo aniversario de la firma del Tratado del Barranco de Garumn. Pwent sabía que nadie aparte de Bruenor se atrevería a beber de ella, por lo que comprendió, al fin, que Nanfoodle pretendía llevarle personalmente la bebida. Para ser sinceros, no lo pensó demasiado, pero le pareció ciertamente curioso que el gnomo, de forma deliberada, no le hubiera dado a él la jarra para que se la llevara al rey enano.

Si hubiera estado prestando atención, Pwent se habría dado cuenta de algo más que le hubiera hecho enarcar las espesas cejas. El gnomo llenó primero su propia jarra y después se puso de espaldas al resto del grupo, que hablaba sobre los viejos tiempos con Catti-brie y Regis, y no le prestaba ninguna atención. Sacó un pequeño vial de una bolsa secreta que llevaba en el cinturón; le quitó el corcho de manera que no hiciera ruido, volvió la vista hacia el grupo y vació el contenido cristalizado en la jarra decorada de Bruenor.

Esperó unos instantes a que se asentara, y cuando le pareció que ya estaba, se unió de nuevo a la celebración.

—¿Puedo proponer un brindis por mi Señora Shoudra? —preguntó el gnomo, refiriéndose a la emisaria de Mirabar a la que había acompañado hasta Mithril Hall en esa época y que había sido asesinada por Obould en aquella terrible guerra—. Porque se curen las viejas heridas —dijo el gnomo, levantando su jarra para brindar.

—Sí, por Shoudra y por todos aquellos que cayeron mientras defendían la fortaleza del clan Battlehammer —coincidió Bruenor, tras lo cual dio un largo trago de hidromiel.

Nanfoodle asintió con una sonrisa, esperando que Bruenor no notase el sabor ligeramente amargo del veneno.

—¡La desgracia cae sobre Mithril Hall! ¡Enviad mensajeros a todos los Señores, reyes y reinas de la Marca Argéntea, ya que el rey Bruenor ha caído enfermo esta misma noche! —exclamaban los pregoneros por la fortaleza enana pocas horas después de la celebración conmemorativa.

Las capillas de la fortaleza estaban atestadas, y también las de todas las ciudades del norte tras recibir el mensaje, puesto que el rey Bruenor era muy apreciado, y su potente voz había hablado a favor de muchos de los cambios favorables que habían tenido lugar en la Marca Argéntea. En todas las conversaciones se expresaba la preocupación por una posible guerra con el reino de Muchas Flechas, como era natural, y la posibilidad de perder a los dos firmantes del Tratado del Barranco de

Garumn.

La vigilia en Mithril Hall fue solemne, sin llegar a ser morbosa. Después de todo, Bruenor había vivido una vida larga y buena, y se había rodeado de enanos con un gran carácter. El clan era lo importante, y sobreviviría y prosperaría mucho después de la desaparición del gran rey Bruenor.

Aun así, se vertieron muchas lágrimas cuando los sacerdotes de Cordio anunciaron que el rey estaba gravemente enfermo y que Moradin no había respondido a sus plegarias.

—No podemos ayudarlo —le dijo Cordio a Drizzt y a algunos otros la tercera noche desde que Bruenor había caído en aquel inquietante sueño—. Está más allá de nuestras posibilidades.

Le dirigió un silencioso gesto de desaprobación al elfo por su sonrisa maliciosa, pero este permaneció impertérrito.

—¡Ah, mi rey! —gimió Pwent.

—¡Qué desgracia para Mithril Hall! —dijo Banak Buenaforja.

—En realidad, no —respondió Drizzt—. Bruenor no desatendió sus responsabilidades para con su reino. Su trono será ocupado por alguien digno.

—¡Maldito elfo, hablas como si ya estuviera muerto! —lo reprendió Pwent.

Drizzt no halló una respuesta adecuada, así que se limitó a pedir disculpas al enano guerrero con un gesto de la cabeza.

Entraron y se sentaron junto a la cama de Bruenor. Drizzt le sostuvo la mano a su amigo y, justo antes del alba, el rey Bruenor expiró.

—El rey ha muerto. Larga vida al rey —dijo Drizzt, volviéndose hacía Banak.

—Y así comienza el reinado de Banak Buenaforja, undécimo rey de Mithril Hall dijo Cordio.

—Me siento honrado, sacerdote —respondió el viejo Banak con la vista baja, enormemente apesadumbrado. Tras la silla, su hijo le dio unas palmaditas en el hombro—. Si llego a ser la mitad de rey que Bruenor, todo el mundo recordara mi reinado como algo bueno… No, como un gran reinado.

Thibbledorf Pwent se dejó caer al suelo sobre una rodilla ante Banak.

—Mi…, mi vida por vos…, mi…, mi rey —tartamudeó, vacilante.

—Bendita sea mi corte —respondió Banak, palmeando la cabeza peluda de Thibbledorf.

El recio guerrero se cubrió los ojos con el antebrazo, se volvió y se arrojó sobre Bruenor, abrazándolo con fuerza, antes de salir tambaleándose de la habitación entre grandes lamentos.

La tumba de Bruenor se construyó justo al lado de las de Catti-brie y Regis, y fue el mausoleo más grandioso que jamás se erigió en la antigua fortaleza del clan enano. Uno tras otro, los ancianos del clan Battlehammer se adelantaron para ofrecer un

largo y vehemente relato de los muchos logros del longevo y poderoso rey Bruenor, que había conducido a su gente desde la oscuridad de la fortaleza en ruinas hasta un nuevo asentamiento en el Valle del Viento Helado, y que más tarde había redescubierto personalmente su antiguo hogar y lo había reclamado para el clan. Algo más vacilantes, hablaron de Bruenor como diplomático, pues sus acciones habían cambiado radicalmente el paisaje de la Marca Argéntea.

Siguieron hablando, día y noche, durante tres días, tributo tras tributo, hasta que finalmente todos finalizaron con un brindis lleno de sinceridad por su digno sucesor, el gran Banak Buenaforja, que ya había añadido formalmente el apellido Battlehammer a su nombre: el rey Banak Buenaforja Battlehammer.

Llegaron emisarios procedentes de todos los reinos circundantes, e incluso los orcos de Muchas Flechas le dedicaron unas palabras por medio de la sacerdotisa Jessa Dribble-Obould, que ofreció una larga elegía que sólo decía cosas buenas de aquel rey tan notable y expresaba el deseo de su pueblo de que el rey Banak poseyera la misma sabiduría y templanza, y que Mithril Hall prosperase bajo su reinado. Ciertamente, no hubo nada controvertido ni incorrecto en las palabras de la joven orca, pero, aun así, una cantidad razonable de enanos entre los presentes murmuraron y escupieron, lo que sirvió de triste recordatorio para Banak y el resto de los líderes, de que el trabajo de Bruenor para acabar con las diferencias entre orcos y enanos no había hecho más que empezar.

Drizzt, Nanfoodle, Cordio, Pwent y Connerad, que estaban por completo exhaustos, agotados tanto física como emocionalmente, se desplomaron sobre las sillas que había alrededor de la chimenea, el lugar favorito de Bruenor. Propusieron unos cuantos brindis más en honor de su amigo y se enzarzaron en discusiones privadas acerca de las muchas, buenas y heroicas anécdotas que habían compartido con el extraordinario enano.

Pwent era el que más anécdotas tenía que contar, evidentemente exageradas, pero, para sorpresa de todos, Drizzt Do’Urden dijo poca cosa.

—He de disculparme ante vuestro padre —le dijo Nanfoodle a Connerad.

—¿Disculparos? De eso nada, gnomo; él valora vuestro consejo tanto como el de cualquier enano —respondió el príncipe de Mithril Hall.

—Y es por eso por lo que debo disculparme —dijo Nanfoodle mientras todos los presentes lo escuchaban—. Llegue aquí acompañando a lady Shoudra, sin ninguna intención de quedarme, pero ahora me encuentro con que han pasado décadas. Ya no soy joven; dentro de un mes cumpliré sesenta y cinco años.

—Escuchad, escuchad —lo interrumpió Cordio, que jamás desaprovechaba una oportunidad para brindar, y todos bebieron a la salud de Nanfoodle.

—Gracias a todos —dijo el gnomo después de beber—. Habéis sido para mí como una familia, y os aseguró que mi vida aquí es tan importante como la que viví

antes o la que viviré después.

—¿Qué tratas de decirnos, pequeño? —preguntó Cordio.

—Tengo otra familia —respondió el gnomo—, una a la que he visto brevemente en algunas visitas a lo largo de estos últimos treinta años. Me temo que ya es hora de marcharme. Deseo pasar mis últimos días en mi viejo hogar, en Mirabar.

Aquellas palabras parecieron absorber todo el ruido de la habitación, ya que los otros se quedaron completamente callados, atónitos.

—No le debéis ninguna disculpa a mi padre, Nanfoodle de Mirabar —le aseguró, al fin, Connerad, al mismo tiempo que levantaba su jarra para brindar—. ¡Mithril Hall jamás olvidará la ayuda prestada por el gran Nanfoodle!

Todos se unieron al brindis, emocionados, pero hubo algo que le pareció curioso a Thibbledorf Pwent, aunque con lo abrumado y agotado que se sentía en ese momento, no fue capaz de concretarlo.

Todavía no.

El gnomo se abrió paso resoplando por entre montones de pedruscos y grandes bloques de piedra pulida que parecían haber sido apilados por un equipo de titanes que manejaran catapultas. Sin embargo, Nanfoodle conocía bien la zona, de hecho, había sido él quien había propuesto encontrarse allí, por lo que no se sorprendió al ver a Jessa, tras abrirse paso con dificultad entre tres piedras que estaban bastante juntas, sentada en un claro, sobre una piedra más pequeña, con el almuerzo dispuesto encima de una manta.

—Necesitas piernas más largas —dijo ella a modo de saludo.

—Lo que necesito es ser treinta años más joven —replicó Nanfoodle.

El gnomo se quitó la pesada mochila de los hombros, se sentó en una piedra frente a Jessa y cogió un cuenco de estofado que ella le había puesto delante.

—¿Ya está hecho? ¿Estás seguro? —preguntó Jessa.

—Tres días de luto por el rey fallecido…, tres y no más, no tienen más tiempo. Por fin, Banak es rey, un título que lleva mucho tiempo mereciendo.

—Es algo que le queda muy grande.

Nanfoodle desechó la idea con un gesto de la mano.

—Lo mejor que hizo el rey Bruenor fue asegurarse de mantener el orden en Mithril Hall. Banak no flaqueará, e incluso si lo hiciera, está rodeado de gente muy sabia. —Hizo una pausa y observó a la sacerdotisa orca más atentamente. Se había quedado mirando hacia el norte, hacia el reino a un joven de su gente—. El rey Banak continuará con la tarea, al igual que el rey Obould II honrará los deseos y la visión de su predecesor —le aseguró Nanfoodle.

Jessa lo miró sorprendida, casi incrédula.

—Estás tan tranquilo —dijo—. Te pasas demasiado tiempo entre libros y pergaminos en vez de observar los rostros de todos los que te rodean.

Nanfoodle la miró con extrañeza.

—¿Cómo puedes estar tan tranquilo? —preguntó Jessa—. ¿No te das cuenta de lo que acabas de hacer?

—Hice tan sólo lo que me ordenaron —protestó Nanfoodle, sin fijarse en lo seria que se había puesto.

Jessa comenzó nuevamente a regañar al gnomo, con la intención de instruirlo en la importancia de los sentimientos y recordarle que no todo se podía describir con teoremas lógicos, sino que se debían considerar otros factores, pero se vio interrumpida por el ruido del roce de metal contra piedra que venía de uno de los lados.

—¿Qué? —preguntó Nanfoodle, sorbiendo el estofado, mientras ella se ponía de pie.

—¿Qué te ordenaron que hicieras? —le llegó la voz áspera de Thibbledorf Pwent.

Nanfoodle se volvió bruscamente, a tiempo de ver cómo el guerrero emergía de entre los bloques de piedra. Ataviado con la armadura completa, de modo que las placas metálicas chirriaban al rozar con la roca.

—¡Sí, y puedes estar seguro de que también me preguntó quién era el que te daba esas órdenes! —Acabó la frase golpeándose uno de los guanteletes metálicos con el puño cerrado—. Y no dudes ni por un momento de que pretendo averiguarlo todo, rata minúscula.

Siguió avanzando, y Nanfoodle retrocedió, dejando caer el cuenco de estofado al suelo.

—No tenéis adónde huir —les aseguró Pwent mientras seguía avanzando—. Tengo las piernas lo bastante largas como para perseguiros, ¡y estoy lo bastante furioso como para alcanzaros!

—¿Qué significa esto? —exigió saber Jessa, pero Pwent la miró fijamente, lleno de odio.

—Sigues viva sólo porque podrías contarme algo que debo saber —se explicó el feroz enano—. Y si no me dices algo que me haga sonreír, ten por seguro que te encontraré un asiento —terminó.

Pwent señaló el enorme pincho que coronaba su yelmo. Y Jessa sabía perfectamente que más de un orco había acabado empalado ahí, mientras lo sacudían los estertores de la muerte.

—¡No, Pwent! —aulló Nanfoodle, extendiendo los brazos frente a él, en un gesto para que detuviera su avance—. Tú no lo entiendes.

—¡Oh, sé mucho más de lo que crees! —le aseguró el guerrero—. Estuve en tu taller, gnomo.

Nanfoodle alzó las manos.

—Le dije al rey Banak que me iba a marchar.

—Ya pensabas marcharte antes de la muerte del rey Bruenor —lo acusó Pwent—. Tenías hecho el equipaje.

—Bueno, sí, llevaba pensándolo un…

—¡El equipaje hecho y metidito debajo de la mesa de trabajo donde tenías el veneno que preparaste para mi rey! —rugió Pwent. Después, el guerrero se abalanzó sobre Nanfoodle, que fue lo bastante ágil como para correr alrededor de otra piedra y evitar a duras penas que el enano, invadido por una furia asesina, lo atrapase.

—¡No, Pwent! —exclamó Nanfoodle.

Jessa iba a intervenir, pero Pwent se lanzó contra ella, cerrando los puños y haciendo salir los pinchos retráctiles que llevaba en el dorso de los guanteletes.

—¿Cuánto le pagaste a esa rata, perra sarnosa? —le preguntó.

Jessa siguió retrocediendo, pero cuando se dio de espaldas contra una piedra y se quedó sin espacio, su comportamiento cambió de inmediato y le lanzó un rugido a Pwent mientras enarbolaba una fina varita de hierro.

—Un paso más… —le advirtió mientras apuntaba.

—¡Pwent, Jessa, basta! —gimió Nanfoodle.

—Guardas una buena explosión mágica dentro de esa endeble varita, ¿eh? —preguntó Pwent, sin preocuparse lo más mínimo—. Pues bien por ti. Tan sólo hará que me enfade más, ¡y por lo tanto que te golpee más fuerte!

Siguió avanzando, o al menos comenzó a hacerlo. Jessa empezó a entonar su encantamiento, apuntando la varita explosiva hacia la sucia cara del enano, pero entonces ambos pararon y el siguiente grito de Nanfoodle murió en su garganta al llenarse el aire de un suave y alegre tintineo de campanillas.

—¡Ah!, ahora sí que os van a dar lo vuestro —dijo Pwent, esbozando una sonrisa taimada al reconocer el sonido. Todos en Mithril Hall conocían las campanillas del unicornio mágico de Drizzt Do’Urden.

Andahar, grácil y esbelto, pero cuya poderosa musculatura se dejaba entrever por debajo del resplandeciente pelaje blanco; con un cuerno de marfil de punta dorada y los ojos de un azul brillante que rasgaban la luz del día como si se burlaran del mismo astro rey; cubierto de campanillas que anunciaban su llegada con alegres notas musicales; *Andahar*, en fin, trotó hasta el borde del bloque de piedra y piafó con sus magníficas patas.

—¡Qué bien que hayas venido, elfo! —exclamó Pwent, dirigiéndose a Drizzt, que lo miraba boquiabierto—. Estaba a punto de pegarle un puñetazo a…

¡Y vaya salto que dio Thibbledorf Pwent cuando se volvió hacia Jessa y se encontró frente a frente con una rugiente pantera negra de trescientos kilos!

Nuevamente saltó cuando consiguió recuperar el equilibrio, justo a tiempo para

ver a Bruenor Battlehammer descendiendo de un salto del unicornio, desde detrás de Drizzt.

—¿Qué en los Nueve Infiernos…? —preguntó Bruenor, mirando a Nanfoodle.

El pequeño gnomo tan sólo pudo encogerse de hombros, impotente.

—¿Mi… rey? —tartamudeó Pwent—. ¡Mi rey! ¿Es posible que sea mi rey? ¡Mi *rey*!

—¡Oh, por el trasero de Moradin! —se lamentó Bruenor—. ¿Qué estás haciendo aquí, zoquete? Se supone que debes estar junto al rey Banak.

—Banak no debería ser el *rey* —protesto Pwent—. ¡No si el rey *Bruenor* está vivo y coleando!

Bruenor se dirigió, furioso, hacia el guerrero, hasta tocar nariz con nariz.

—Ahora escúchame bien, enano, y jamás vuelvas a cometer el mismo error. El rey Bruenor ya no está. ¡Ha pasado a la historia, y el rey Banak es el Señor de Mithril Hall!

—Pe…, pe…, pero mi rey —respondió Pwent—. ¡Pero no estáis muerto!

Bruenor suspiró.

Detrás de él, Drizzt alzó la pierna por encima de la silla de montar y se deslizó grácilmente hasta el suelo. Palmeó el fuerte cuello de *Andahar*, alzó un dije con forma de unicornio que colgaba de una cadena de plata alrededor de su cuello y sopló suavemente por el cuerno hueco para liberar al corcel de su llamada.

Andahar se encabritó, agitando las patas en el aire, y relinchó con fuerza para alejarse a continuación con gran estruendo. Con cada salto parecía cubrir una gran distancia, ya que su tamaño disminuía a la mitad, hasta que desapareció de la vista, aunque aún se percibían las ondas de energía mágica que había dejado tras de sí.

Para entonces, Pwent había logrado recomponerse bastante, y se plantó con decisión delante de Bruenor, con los brazos en jarras.

—Estabas muerto, mi rey —afirmó—. Te *vi* muerto; te *olí* muerto; *estabas* muerto.

—Tenía que estar muerto —respondió Bruenor, que también se irguió y puso los brazos en jarras. Nuevamente aplastó su nariz contra la de Pwent y añadió, lenta y deliberadamente—: Para poder marcharme.

—¿Marcharte? —repitió Pwent mientras miraba a Drizzt.

El elfo, sin darle ninguna pista, sonreía abiertamente como muestra de que disfrutaba del espectáculo más de lo que debería. Después, Pwent miró a Nanfoodle, que se limitó a encogerse de hombros, y a Jessa, más allá de la pantera Guenhwyvar. La sacerdotisa orca le dedicó una risa provocadora mientras agitaba la varita.

—¡Oh!, pero tu dura cabezota le está haciendo más fácil la tarea a Dumathoin, ¿verdad? —lo reprendió Bruenor, refiriéndose al dios enano conocido comúnmente como el Guardián de los Secretos bajo la Montaña. Pwent resopló burlonamente, ya

que aquel comentario tan trillado era una manera bastante descortés que los enanos utilizaban para llamar bobos a otros enanos.

—Estabas muerto —dijo el guerrero.

—Sí, y quien me mató fue ese pequeñajo.

—El veneno —le explicó Nanfoodle— es mortal, pero no si se a plica la dosis correcta. Tal y como lo usé, tan sólo le dio a Bruenor la apariencia de estar muerto. Bien muerto para todos menos para los sacerdotes más listos, y ellos ya sabían lo que estábamos haciendo.

—¿Para que pudieras escapar? —le preguntó Pwent, que comenzaba a comprender.

—Para que pudiera darle el trono a Banak como es debido, en vez de tenerlo como simple mayordomo mientras todo el clan esperaba a que yo regresara, ya que no habrá ningún regreso. Ya se ha hecho muchas veces antes, Pwent. Estoy seguro de que es un secreto entre los reyes enanos, un modo de terminar tus días cuando ya has gobernado todo lo que debías. Mi tatara-tatara-tatarabuelo hizo lo mismo, y también se ha hecho en Adbar, que yo sepa con dos reyes. Habrá más, sin duda, o yo soy un gnomo con barba.

—¿Has huido de Mithril Hall?

—Eso he dicho, básicamente.

—¿Para siempre?

—No es mucho tiempo para un enano que ha vivido tanto como yo.

—Has huido. ¿Has huido y no me lo has dicho? —preguntó Pwent entre temblores.

Bruenor se volvió para mirar a Drizzt, pero se dio la vuelta de nuevo al oír el ruido que hizo la coraza de placas de Pwent al golpear contra el suelo.

—¿Se lo dijiste a una orca apestosa, pero no a tu Revientabuches? —inquirió Pwent.

Se sacó uno de los guanteletes y lo dejó caer al suelo; hizo lo mismo con el otro para, a continuación, agacharse y desatarse las grebas con púas.

—¿Les hiciste algo así a aquellos que te querían? ¡Nos hiciste llorar por ti; rompiéndonos el corazón, mi rey!

A Bruenor se le endureció el semblante, pero no hubo respuesta.

—Toda mi vida por mi rey —masculló Pwent.

—Ya no soy tu rey —dijo Bruenor.

—Sí eso estaba pensando —dijo Pwent, y le asestó un puñetazo en el ojo a Bruenor.

El enano de barba pelirroja se tambaleó hacia atrás, se le cayó de la cabeza el casco de un sólo cuerno y su hacha llena de muescas acabó en el suelo por la tremenda fuerza del golpe.

Pwent se quitó el yelmo de la cabeza. Justo iba a arrojarlo a un lado cuando Bruenor lo embistió, lo que le hizo retroceder y caer al suelo. Entonces, ambos empezaron a rodar a un lado y a otro, debatiéndose y asestándose puñetazos.

—¡Hace cien años que quería hacer esto! —exclamó Pwent con la voz amortiguada al meterle Bruenor la mano en la boca.

—¡Sí, y yo he estado queriendo darte la oportunidad! —respondió Bruenor con otro grito, que acabó en un tono bastante más agudo cuando Pwent le mordió la mano.

—¡Drizzt! —exclamó Nanfoodle—. ¡Detenlos!

—¡No lo hagas! —dijo Jessa, aplaudiendo de puro júbilo.

La expresión de Drizzt le dejó claro al gnomo que no pensaba entrometerse en aquel remolino de furia enana. Se cruzó de brazos, apoyándose contra una piedra alta, al parecer más divertido que preocupado.

Ambos siguieron debatiéndose de un lado a otro mientras de sus bocas emergían maldiciones e improperios, que se veían interrumpidos de vez en cuando por algún gruñido al recibir uno de ellos un fuerte golpe.

—¡Bah, pero si eres hijo de un orco! —chillo Bruenor.

—¡Al menos no soy tu apestoso hijo, maldito orco! —respondió Pwent.

Justo en ese momento rodaron hacia un lado, separándose lo suficiente como para ver a Jessa, que estaba frente a ellos de brazos cruzados, fulminándolos con la mirada desde arriba.

—¿Eh…? Goblin —corrigieron ambos mientras se incorporaban el uno junto al otro.

Los dos se encogieron de hombros, disculpándose con desgana, y volvieron a lo suyo, forcejeando y golpeándose con abandono. Salieron a trompicones de la zona de bloques de piedra y atravesaron una pequeña área de hierba, hasta llegar a lo alto de un risco menor, lugar donde Bruenor obtuvo cierta ventaja que le permitió sujetar el brazo de Pwent a la espalda. El guerrero dejó escapar un alarido tras mirar hacia el otro lado del risco.

—¡Y yo llevó cien años deseando que te des un baño! —declaró Bruenor.

Bajó la colina a la carrera, arrastrando con él a Pwent, y lo arrojó a un arroyuelo de montaña de aguas heladas. Bruenor fue tras él.

Pwent dio tal brinco que un observador hubiera pensado que el pobre enano desesperado había caído de cara en una balsa de ácido. Se quedó de pie en el arroyo, sacudiéndose violentamente para tratar de quitarse el agua de encima. Pero, al menos, la treta había funcionado y ya no le quedaban ganas de pelear.

—¿Por qué has hecho eso, mi rey? —dijo débilmente Pwent, desconsolado.

—Porque apestas, y no soy tu rey —respondió Bruenor, que se dirigió chapoteando hacia la orilla.

—¿Por qué? —preguntó tan lleno de confusión y dolor que Bruenor se detuvo repentinamente, a pesar de que seguía estando en el agua helada, y se volvió a mirar a su leal guerrero.

»¿Por qué? —volvió a preguntar Thibbledorf Pwent.

Bruenor alzó la vista hacia los otros tres —cuatro, si contaba a Guenhwyvar—, que se habían acercado al borde del risco para observar. El rey muerto de Mithril Hall, con un gran suspiro, se volvió hacia su leal guerrero y le tendió la mano.

—Era el único modo —le explicó mientras ambos ascendían por el camino—, el único modo justo para Banak.

—No era necesario que Banak fuera rey —dijo Pwent.

—Sí, pero yo no podía seguir siendo rey. He acabado con eso, amigo mío.

Esas últimas palabras hicieron que se detuvieran, y al darse cuenta de lo que implicaban realmente, se abrazaron y ascendieron juntos la colina.

—He pasado demasiado tiempo con el trasero sobre el trono —le explicó Bruenor mientras pasaban junto a los demás y se dirigían hacia los bloques de piedra—. No sé cuantos años de vida me quedarán, pero hay cosas que quiero encontrar y que no están en Mithril Hall.

—¿A tu chica y a ese enclenque halfling?

—¡Ah!, no me hagas llorar —dijo Bruenor—. Si Moradin así lo quiere, lo haré algún día, ya sea en esta vida o en sus grandes Salones. Pero no, hay algo más.

—¿Qué es?

Bruenor volvió a ponerse con los brazos en jarras y se quedó mirando hacia el oeste, más allá de las amplias planicies rodeadas por las altas montañas al norte y las todavía impresionantes colinas al sur.

—Mis esperanzas están puestas en Gauntlgrym —dijo Bruenor—. Aún así, me conformaría con viajar por los caminos y sentir el viento azotándome el rostro.

—¡Así que te vas! ¿Te vas para siempre? ¿No volverás a Mithril Hall?

—Me voy —afirmó Bruenor—. Debes saber que no pienso volver jamás. Ahora Banak es el rey, y no puedo cambiar eso. Todo lo que mi gente, nuestra gente, deberá saber, al igual que todos los reyes de la Marca Argéntea, es que el rey Bruenor Battlehammer murió el quinto día del sexto mes del Año de los Presagios Verdaderos. Así sea.

—Y no me lo contaste —dijo Pwent—. Se lo contaste al elfo, al gnomo, a una apestosa orca, pero a mí no.

—Se lo conté a los que vendrían conmigo —explicó Bruenor—, y nadie en la fortaleza lo sabe salvo Cordio, porque lo necesitaba para que el resto de los sacerdotes no se dieran cuenta. Él sabe bien cómo guardar un secreto, no lo dudes.

—Pero no confiaste en tu Pwent.

—No era necesario que lo supieras. ¡Mejor para ti!

—¿Ver como enterraban a mi rey, mi amigo? —Bruenor suspiró, incapaz de responder.

—Bueno, ahora confiaré en ti, ya que no me has dado otra opción. Ahora sirves a Banak, y debes saber que contarlo no le hará ningún favor a nadie.

Pwent meneó la cabeza con decisión mientras Bruenor pronunciaba esas últimas palabras.

—Servía al rey Bruenor, a mi *amigo* Bruenor —dijo—. He dado toda la vida por mi rey y mi amigo.

Aquello pilló a Bruenor desprevenido. Miró a Drizzt, que se encogió de hombros, esbozando una sonrisa; después miró a Nanfoodle, que asintió con impaciencia; por último, miró a Jessa, que contestó:

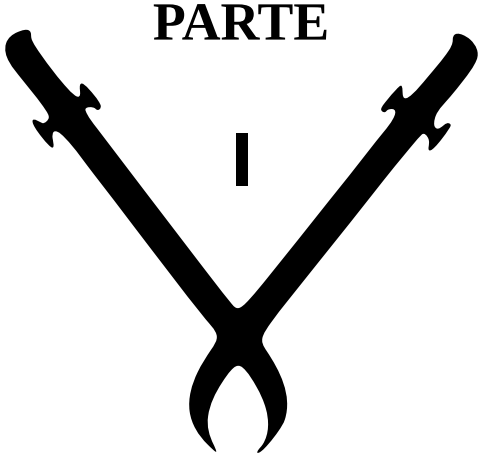
—Sólo si prometéis pelearos de vez en cuando. ¡Me encanta ver a dos enanos haciéndose sudar cerveza el uno al otro!

—¡Bah! —resopló Bruenor.

—¿Hacia dónde vamos ahora, mi re…, amigo mío? —preguntó Pwent.

—Hacia el oeste —dijo Bruenor—. Lejos, muy lejos, y siempre hacia el oeste.

PARTE



I

PROVOCANDO A UN DIOS LOCO

Es hora de dejar que las aguas del pasado fluyan hacia una orilla lejana. Aunque nunca podré olvidarlos, los amigos que hace tiempo se marcharon no deben atormentarme día y noche. Me reconforta saber que estarán ahí, listos para sonreír cada vez que necesite esa mirada consoladora; listos para gritar un cántico a un dios de la guerra cuando la batalla se acerque, o para recordarme lo insensato que soy cuando me muestro incapaz de ver lo que tengo justo delante; asimismo estarán listos, siempre, para hacerme sonreír y llenarme de cariño.

Sin embargo, me temo que también estarán ahí para recordarme el dolor y la injusticia de los crueles dioses que me arrebataron a mi amada justo en el momento en que por fin había encontrado la paz. Jamás se lo perdonaré.

—Vive tu vida como una suma de períodos más cortos —me dijo una vez un sabio elfo, ya que, por ser una criatura longeva que podría ver el principio y el fin de varios siglos, sería una verdadera maldición olvidar la inmediatez y la intensidad del envejecimiento y la muerte ya previstos.

Así pues, ahora, después de más de cuarenta años, alzo mi copa para brindar por aquellos que ya se han ido: Deudermont; Cadderly; Regis; quizá Wulfgar, pues desconozco qué habrá sido de él; pero, sobre todo, por Catti-brie, mi amada, mi vida... No, el amor de un período determinado de mi vida.

Por culpa de las circunstancias, del destino, de los dioses...

Jamás se lo perdonaré.

A pesar de lo seguras y confiadas que parecen mis palabras al leerlas, lo cierto es que me tiembla la mano al escribirlas. Han pasado dos tercios de siglo desde la catástrofe del Rey Fantasma, la caída de Espíritu Elevado y la muer..., la pérdida de Catti-brie, pero aún me parece que todo eso ha sucedido esta mañana. Además, mientras que muchos de mis recuerdos con Catti-brie me resultan muy lejanos, casi como si estuviera observando la vida de otro drow, uno del que hubiera heredado las botas, la mañana en que los espíritus de mi amada y de Regis partieron de Mithril Hall montados sobre un unicornio espectral, atravesaron las paredes de piedra y desaparecieron para siempre de mi vida —el momento más doloroso de mi existencia — sigue siendo para mí una herida abierta, sangrante y abrasadora.

Se acabó.

Dejaré que ese recuerdo se aleje con la corriente, sin mirar atrás mientras lo hace.

Pienso seguir avanzando por los caminos, con viejos y nuevos amigos. Mis cimitarras han estado quietas durante mucho tiempo, y mis botas y mi capa estén demasiado limpias. Guenhwyvar está excesivamente inquieta, al igual que el corazón de Drizzt Do'Urden.

Bruenor insiste en que partamos hacia Gauntlgrym, aunque lo veo poco probable. Pero, realmente, no importa, ya que está cerca de terminar su vida y yo me marcho en busca de nuevas tierras, limpias, libres de los vínculos del pasado. Un nuevo período de mi vida.

Esto es lo que significa ser un elfo.

Es lo que significa estar vivo, ya que, a pesar de que para las razas muy longevas es algo tan doloroso como necesario, incluso los humanos, que viven tan poco tiempo, dividen sus vidas en períodos, aunque raras veces reconocen la efímera verdad mientras avanzan por una u otra etapa de su existencia. Toda la gente que he conocido se engaña a sí misma pensando que la situación actual durará para siempre, año tras año, y se convence de que los aspectos importantes de su vida permanecerán iguales o mejorando del modo deseado.

—¡Así será mi vida dentro de un año!

—¡Así será mi vida dentro de cinco años!

—¡Así será mi vida dentro de diez años!

Todos alimentamos esperanzas y sueños, expectativas, y lo hacemos con convicción, ya que se necesita un objetivo para que el viaje sea más fácil. Sin embargo, cuando ese período de tiempo termina, ya hayan pasado cinco, diez o cincuenta años, es el viaje, y no el objetivo alcanzado, lo que define quienes somos. El viaje es la historia de nuestra vida, no el haber alcanzado o no el objetivo al final. Por ello, la conclusión más importante a la que he llegado hasta el momento es: esta es mi vida ahora.

Soy Drizzt Do'Urden, antaño perteneciente a Mithril Hall antaño amado por una esposa y amigo de un rey y de otros compañeros no menos maravillosos. Todo eso forma parte de la corriente de mi memoria, que fluye ahora hacia orillas más lejanas, ya que ha llegado el momento de retomar el rumbo y de recuperar mi corazón.

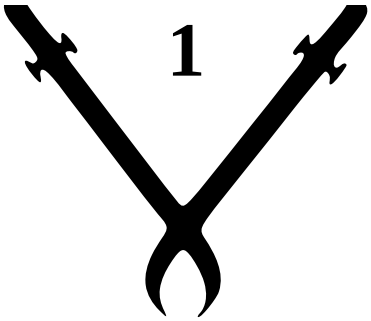
Sin embargo, me sorprende darme cuenta de que no puedo recuperar mi propósito, ya que el mundo ha ido más allá de lo que una vez consideré como verdad, y este reino ha encontrado un nuevo sentido de lo que es oscuro y pavoroso, que se ríe de aquel que se digne intentar arreglar las cosas.

Antaño habría traído conmigo la luz que pudiera atravesar esa oscuridad, pero ahora traigo mis cimitarras, que llevan demasiado tiempo sin ser usadas, y le doy la bienvenida a la oscuridad.

¡Se acabó! ¡Me he librado de la herida abierta de mi terrible pérdida!

Estoy mintiendo.

DRIZZT DO'URDEN



1

LOS MALDITOS

Año de los Conocimientos Desenterrados

(1451 CV)

El artefacto que había diseñado era bastante ingenioso. Consistía en una pieza cónica similar a un dedal, hecha de madera de cedro pulida y con la punta afilada como la de una lanza, que tenía una abertura para poder introducir el dedo. Se lo puso e hizo girar suavemente un nudo de la madera, tras lo cual se transformó de mundano a mágico; se redujo la punta afilada y se transformó en un hermoso anillo de zafiros.

La joya centelleante encajaba perfectamente con la majestuosa imagen de Dahlia Sin'felle. Su ágil silueta de elfa estaba coronada por una cabeza completamente afeitada, salvo por una única y fina trenza de mechones negros y rojos, que estaban entrelazados de modo que cayeran por el lado derecho de su bien proporcionada cabeza y se posaran en el hueco de su cuello, aparentemente delicado. Tenía los dedos largos, adornados con más anillos y llevaba las uñas bien cuidadas, pintadas de blanco y decoradas con minúsculos diamantes. Con una simple mirada de sus fríos ojos azules podía helarle el corazón a un hombre, o derretírselo. Dahlia parecía encarnar la idea que un artista pudiera tener de la aristocracia de Thay, la más grande de las damas, una joven que, al entrar en una habitación, podía hacer que todas las miradas se volvieran hacia ella con lujuria, asombro o celos incontrolables.

Llevaba siete diamantes en la oreja izquierda, uno por cada amante al que había asesinado, además de dos pequeños y brillantes pendientes en la derecha para los amantes que debía matar aún. Al igual que varios hombres de la época, y muy pocas mujeres, Dahlia se había tatuado el cuero cabelludo con tintura de añil. Llevaba decorada la parte derecha de su cabeza, casi sin pelo, y de su rostro con puntos azules y morados, que formaban un diseño delicado y cautivador que había sido encantado por el maestro artista para que adoptara distintas formas. Cuando giraba graciosamente la cabeza hacia la izquierda, se podía adivinar una gacela en plena carrera entre juncos azules. Cuando la giraba bruscamente hacia la derecha, enfadada, se podía ver un gran felino preparándose para atacar. Cuando su mirada brillaba de deseo, su objetivo, ya fuera hombre o mujer, podía quedar indefenso y atrapado entre

las formas vertiginosas del añil, prisionero y fascinado quizá para siempre.

Llevaba un vestido carmesí sin mangas, abierto en la espalda y con un escote pronunciado que hacía que sus senos suavemente curvados destacaran bajo la suntuosa y ceñida tela. El vestido casi tocaba el suelo, pero tenía una abertura en el lado derecho que llegaba hasta muy arriba, lo cual atraía las miradas lujuriosas tanto de hombres como de mujeres, desde las uñas de los pies, pintadas de rojo brillante, pasando por las delicadas tiras de sus sandalias y subiendo por la piel de porcelana de su pierna bien torneada, hasta llegar casi a la cadera. Desde ahí, las miradas no podían evitar desviarse hacia la base del escote en «V», para después subir hasta la punta de la extraña trenza negra y roja, enmarcada por el cuello ancho, alto y abierto del vestido que hacía que el cuello fino de Dahlia y su proporcionada cabeza parecieran un jarrón de cristal tintado con un ramo de flores frescas.

Dahlia Sin'felle conocía el poder de su cuerpo.

La expresión en el rostro de Korvin Dor'crae cuando entró en sus aposentos privados no hizo sino confirmarlo. Se acercó a ella ansioso, tomándola entre sus brazos. No era un hombre alto ni musculoso, pero la fuerza de su abrazo se veía incrementada por su aflicción, y la atrajo hacia sí con rudeza, cubriendo su mandíbula con una miríada de besos.

—No pasará mucho tiempo antes de que te sirvas tú mismo, pero ¿qué pasa conmigo? —preguntó ella con un deje de sarcasmo bajo la inocencia que su voz expresaba.

Dor'crae retrocedió lo suficiente como para mirarla a los ojos, esbozando una gran sonrisa que dejó a la vista sus colmillos de vampiro.

—Pensaba que os gustaban mis festines, mi Señora —dijo, y volvió a acercarse a ella, mordiéndola suavemente en el cuello.

—Calma, querido —susurró Dahlia, pero se movió de manera provocativa mientras hablaba, para asegurarse de que Dor'crae no hiciera semejante cosa.

Le acarició la oreja con dedos juguetones y le hizo remolinos en el largo y espeso pelo negro. Después de todo, llevaba toda la noche provocándolo, y como no quedaba mucho para el alba, él no tenía demasiado tiempo, y menos en aquella torre llena de ventanas. Intentó llevarla de nuevo a la cama, pero ella se mantuvo firme, para lo que puso todavía más empeño y la mordió con más fuerza.

—Tranquilo —susurró con una risita que lo animó aún más—. No me vas a convertir en uno de vosotros.

—Juega conmigo durante toda la eternidad —respondió Dor'crae, que se atrevió a morder más fuerte, con lo que sus colmillos finalmente atravesaron la hermosa piel de Dahlia.

Ella bajó la mano derecha hasta el costado, alcanzó con el pulgar el anillo mágico que llevaba en el dedo índice y golpeó suavemente la gema. Después, deslizó ambas

manos por el pecho de Dor’crae; le desató los cordones de cuero de la camisa y se la abrió mientras recorría suavemente su piel con los dedos. Él gimió, se apretó más contra ella y la mordió con mayor fuerza.

La mano derecha de Dahlia le palpó el pectoral derecho y se deslizó con delicadeza hacia el esternón, retrayendo el dedo índice como si fuera una víbora preparándose para atacar.

—Repliega tus colmillos —le advirtió, aunque todavía con voz profunda y provocativa.

Él gimió, y la víbora atacó.

Dor’crae aspiró, a pesar de que no necesitaba respirar, dejó el cuello de Dahlia y se apartó, haciendo muecas de dolor a cada centímetro que la punta afilada de madera penetraba en su carne y se acercaba a su corazón. Intentó retroceder, pero Dahlia avanzó expertamente al mismo ritmo, manteniendo la presión justa como para infligirle un dolor insoportable y abrumador sin llegar a matar a la criatura directamente.

—¿Por qué me obligas a atormentarte así, querido? —preguntó—. ¿Qué he hecho para merecer que me concedas semejante placer?

Giró la mano ligeramente mientras hablaba, y el vampiro pareció encogerse frente a ella, además de fallarle las piernas.

—¡Dahlia! —consiguió decir, suplicante.

—Han pasado diez días desde que te encargué la tarea —respondió. Dor’crae abrió mucho los ojos, aterrorizado.

—Un Anillo de Pavor —soltó de repente—. Szass Tam los expandió.

—¡Eso ya lo sé, por supuesto!

—¡A zonas nuevas!

Dahlia gruñó mientras giraba la pequeña púa, y Dor’crae se dejó caer sobre una rodilla.

—¡Los shadovar se han hecho fuertes en el Bosque de Neverwinter, al sur de la ciudad! —resopló el vampiro—. Han dado caza a los paladines de la fortaleza de Helm y patrullan el bosque sin que nadie se lo impida.

—¡Imagínate! —exclamó Dahlia con sarcasmo al recibir más datos conocidos por todo el mundo.

—Se oyen ruidos sordos… La Torre de Huéspedes… Protecciones mágicas y energía desatada…

La malvada Dahlia inclinó su proporcionada cabeza muy a su pesar, y relajó la presión del dedo ligeramente.

—Todavía no conozco toda la historia —dijo el vampiro, que ahora hablaba con mayor facilidad—. Está envuelta en un misterio más antiguo que el más viejo de los elfos, en la época lejana en la que la Torre de Huéspedes del Arcano fue construida

por vez primera en Luskan. Hay… —Dejó de hablar con un gruñido cuando el dedo cubierto de madera volvió a apretar.

—Ve al grano, vampiro. No tengo toda la eternidad. —Lo miró con expresión taimada—. Y si vuelves a ofrecérmela, haré que la tuya acabe de inmediato.

—Hay inestabilidad mágica en ese lugar, debido a la caída de la Torre de Huéspedes —soltó Dor'crae—. Es posible que podamos provocar una carnicería a una escala lo suficientemente…

La mujer volvió a silenciarlo con un giro de su dedo. Luskan, Neverwinter, la Costa de La Espada… la importancia de esa región no era ningún misterio para Dahlia. La sola mención removía recuerdos de su infancia, recuerdos que guardaba muy cerca de su corazón, como recordatorios permanentes de la maldad del mundo.

Se deshizo de las imágenes que la atormentaban; no era el momento, sobre todo teniendo en cuenta que tenía sujeto a muy poca distancia a un peligroso vampiro.

—¿Qué más? —preguntó.

El vampiro le lanzó una mirada de pánico, ya que era obvio que no tenía nada sustancioso que añadir y esperaba un repentino final de su existencia a manos de la despiadada elfa.

Sin embargo, Dahlia estaba más intrigada de lo que parecía. Retiró la mano tan repentinamente que Dor'crae se desplomó a cuatro patas y, cerrando los ojos, dio las gracias en silencio.

—No hay ni un sólo momento en que estés cerca de mí que no pueda matarte —dijo la mujer—. La próxima vez que lo olvides y trates de afligirme, te destruiré completa, feliz y placenteramente.

Dor'crae alzó la mirada hacia ella con cara de no dudar de su palabra ni por un instante.

—Ahora hazme el amor y, por tu propia seguridad, hazlo bien.

El viaje hasta el arroyo para ir a por agua había sido largo. Los renacuajos acababan de salir del huevo y la niña elfa de doce años se había pasado horas entretenida observando sus juegos. Su madre le había dicho que no se apresurara, ya que, de todos modos, aquel día su padre había salido a cazar y no necesitarían el agua hasta la hora de la cena.

Dahlia llegó a lo alto de la pendiente, vio el humo, oyó los gritos, y supo que los seres oscuros habían llegado.

Debería haber huido, haberse dado la vuelta, haber salido corriendo hacia el arroyo y atravesarlo. Debería haber abandonado su poblado, que ya estaba condenado, para salvarse con la esperanza de poder reunirse más adelante con su padre.

Pero se encontró corriendo hacia su casa y llamando a gritos a su madre.

Los bárbaros netherilianos estaban allí, esperando.

Dahlia expulsó aquellos recuerdos de su cabeza, canalizándolos, como siempre, a través de su necesidad de dominación. Apartó al vampiro bruscamente y rodó sobre él, para hacerse con el control. Dor'crae era un amante excepcional (esa era la razón por la que Dahlia lo había mantenido con vida tanto tiempo), y la distracción de la mujer le había dado ventaja. Pero había durado poco tiempo. Lo atacó enfadada, convirtiendo el sexo entre ambos en algo violento; lo golpeó, le clavó las uñas y le mostró la púa de madera en el momento justo para arrebatarle el placer y experimentar el suyo propio.

Después se apartó de él y le ordenó que se fuera, no sin antes advertirle que su paciencia estaba a punto de agotarse y que no volviera ni se atreviera a presentarse ante su vista hasta que no tuviera más información acerca de La Torre de Huéspedes y el potencial catastrófico que albergaba el oeste.

El vampiro se escabulló como un perro apaleado, dejando a Dahlia sola con sus recuerdos.

Los bárbaros asesinaron a los hombres, a las mujeres más viejas y a las más jóvenes, las que no estaban en edad de procrear. Además, se condujeron con excepcional crueldad con las dos pobres embarazadas que había en la aldea; les sacaron del vientre a los bebés y los dejaron en el suelo para que murieran.

Respecto de las demás, los netherilianos las fecundaron con su semilla repetidamente y con violencia. En su clemente fascinación por la mortalidad, buscaban los vientres de las elfas como si estuviesen compartiendo un elixir de la eterna juventud.

Llevaba un vestido muy parecido al que Dahlia había llevado ese mismo día, de cuello alto y abierto, bastante escotado, y nadie podía negar que Sylora Salm tenía un aspecto muy tentador con él puesto. Al igual que su rival, lucía el cráneo completamente rasurado, sin un sólo cabello en su hermosa cabeza. Era varios años mayor que Dahlia, y aunque era humana, su belleza había permanecido intacta.

Estaba al borde de un bosque muerto, en el lugar donde los árboles enfermos que quedaban, antaño gloriosos, permanecían en los bordes del Anillo de Pavor más reciente, un círculo creciente de devastación total. No quedaba nada vivo en el interior de aquella oscura perversión, donde las cenizas sólo podían ser cenizas, y el

polvo no era más que polvo. A pesar de que iba vestida como para asistir a un baile real, Sylora no parecía estar fuera de lugar allí, ya que la envolvía un aura de frialdad que se complementaba perfectamente con la muerte.

—El vampiro estuvo haciendo preguntas —le explicó su solitario compañero, Themerelis.

Era un joven corpulento que apenas sobrepasaba los veinte años. Su única vestimenta consistía en un falda corta, botas de media caña y un coselete de cuero abierto que dejaba a la vista su prodigiosa musculatura. El espadón que llevaba cruzado a la espalda exageraba aún más la anchura de sus hombros.

—¿Por qué estará esa bruja tan fascinada por la Torre de Huéspedes del Arcano? —se preguntó Sylora mientras se apartaba de Themerelis—. Ha pasado casi un siglo desde que cayó esa monstruosidad, y lo que queda de la Hermandad Arcana no ha dado muestras de tener intención de reconstruirla.

—Tampoco podrían —dijo Themerelis—. La esencia mágica de sus ligaduras estaba más allá de sus posibilidades incluso antes de la Plaga de los Conjuros. Lástima de toda la magia que se ha perdido.

Sylora lo miró con una expresión abiertamente burlona.

—¿Eso es algo que oíste en la biblioteca mientras espiabas a Dahlia? —Alzó la mano antes de que su consorte llegara a responder. Aquel hombre era demasiado estúpido como para entender el insulto—. ¿Por qué sino ibas a estar en una biblioteca? —preguntó, y puso los ojos en blanco, hastiada, al ver su mirada confusa.

—No os burléis de mí, Señora —la advirtió el guerrero.

Sylora se volvió bruscamente hacia él.

—¿Y eso por qué? —preguntó—. ¿Desenvainarás tu espadón y me partirás en dos?

Themerelis la fulminó con la mirada, pero eso sólo hizo que la hechicera thayana se echara a reír.

—Prefiero otras armas —dijo Sylora, provocándolo mientras levantaba la mano para acariciar el poderoso brazo de Themerelis.

El hombre fue a acercarse a ella, pero Sylora alzó la mano con la palma hacia afuera para detenerlo.

—Tendrás que ganártelo —dijo.

—Se marcharán hoy mismo —respondió Themerelis.

—Entonces, haz rápido tu trabajo. —Le dio un ligero empujón para apartarlo hacia atrás y le dijo adiós con la mano.

Themerelis soltó un bufido cargado de frustración y se dio la vuelta para alejarse. Caminando pesadamente para entre los árboles, colina arriba, en dirección a las puertas del castillo.

Sylora lo observó mientras se alejaba. Sabía que se estaba acercando con facilidad

a la desconfiada y peligrosa Dahlia, y quería odiarlo por ello, incluso llegar a matarlo, pero se dio cuenta de que no podía culpar al joven. Entorno la mirada con una expresión de puro odio. ¡Como ansiaba librarse de Dahlia Sin'felle!

—Esos pensamientos no te benefician, hermosa mía —dijo una voz conocida que provenía del interior del anillo de pavor. Incluso si no hubiera reconocido la voz, sólo una criatura se habría atrevido a penetrar en un anillo tan reciente.

—¿Por qué la toleras? —dijo Sylora.

Se volvió para quedar frente a frente con el palpitante muro de cenizas en suspensión que marcaba la circunferencia del punto de poder nigromántico.

De hecho, no podía ver a Szass Tam a través de aquel velo opaco, pero podía sentir su presencia como si fuera una ráfaga de viento invernal que transportara oleadas de punzante aguanieve.

—Es sólo una niña —respondió Szass Tam—. Todavía no ha aprendido las normas de etiqueta de la corte de Thay.

—Lleva aquí seis años —protestó la mujer.

Szass Tam se burló del enfado de la mujer con una risa socarrona.

—Controla la *Púa de Kozah*, y eso no es ninguna tontería.

—El bastón desmontable —dijo Sylora, asqueada—. Un arma. Una simple arma.

—No resulta tan simple para los que sienten su picadura.

—Si la despojamos de la belleza del puro lanzamiento de conjuros y el poder de la mente, es tan sólo un arma.

—Es más que eso —respondió Szass Tam con un susurro, pero Sylora no le hizo caso y siguió hablando.

—Artimañas de aventurero —dijo ella—. Todo luces deslumbrantes y golpes que un niño debería poder esquivar.

—Ya son siete las víctimas —le recordó el lich—, entre las que se inducen tres figuras de renombre y conocida reputación. Si no pudiera traerlas de vuelta con una forma mucho más deseable, me temo que lady Dahlia mermaría mis filas demasiado deprisa.

La forma tan despreocupada que tenía de hacer referencia al hecho de reanimar a los muertos hizo que Sylora sintiera escalofríos aun más fríos que ella misma.

—No creas que se debe a sus habilidades —lo advirtió Sylora—. A todos los engatusó para dejarlos en una situación de vulnerabilidad. Su juventud y hermosura los engañaron, pero ahora ya lo sé. Todos lo sabemos.

—¿Incluso a lady Cahdamine? —dijo Szass Tam, arrancándole una mueca de dolor a Sylora.

Cahdamine y ella habían sido coetáneas, aunque realmente nunca habían sido amigas, y habían compartido muchas aventuras, incluida la de echar a los campesinos del lugar donde estaba el mismo Anillo de Pavor frente al que se encontraba en ese

momento (o, al menos, expulsar las almas de los campesinos, ya que sus cadáveres putrefactos habían servido para alimentar al anillo). Durante aquella placentera época, hacía tres años, Cahdamine hablaba a menudo de lady Dahlia y de cómo había acogido a la joven elfa como su protegida para instruirla adecuadamente tanto en las artes carnales como en las marciales.

¿Acaso Cahdamine había subestimado a Dahlia? ¿La había cegado la arrogancia frente al peligro que la despiadada elfa representaba?

Sylora sabía que Cahdamine se había convertido en el diamante central de la oreja izquierda de Dahlia, el cuarto de siete, ya que había descubierto el simbolismo que encerraban. Además, Dahlia llevaba dos pendientes sin brillante en la oreja derecha. Dor'crae era uno de sus amantes, por supuesto, y… Sylora se quedó mirando en dirección al lejano castillo y al camino que Themerelis había tornado.

—Durante algunos meses, puede que incluso años, no tendrás que aguantar su presencia aquí —comentó Szass Tam como si le hubiera leído la mente—, ya que va a partir hacia Luskan y la Costa de la Espada.

—¡Ojalá los piratas la descuarticen!

—Dahlia me sirve bien —la advirtió la voz sin cuerpo de Szass Tam.

—Dices eso para evitar que la destruya.

—Tú también me sirves bien —respondió el lich—, y eso es lo que le he dicho también a Dahlia.

Sylora, indignada, se dio la vuelta y partió. ¿Cómo se atrevía a elevar a aquella huérfana caprichosa a su mismo nivel con semejante insinuación?

Ella sabía que aquella era una noche importante, y que tenía que representar bien su papel. Mirarse al espejo no era cuestión de vanidad para Dahlia, sino de técnica. Su arte debía llegar a la perfección, puesto que, en caso contrario, representaría su sentencia de muerte.

Las botas de cuero negro le llegaban más arriba de las rodillas, hasta tocar su falda, también de cuero negro, a juego, en la parte exterior de su muslo izquierdo. Sin embargo, el resto de la falda no tocaba las botas, ya que tenía un corte en diagonal que subía muy por encima de la mitad de su bien torneado muslo derecho. Llevaba un cordón rojo a modo de cinturón con dos bolsitas colgando a la altura de las caderas, ambas negras con costuras rojas. Vestía una blusa blanca, de mangas anchas, de la mejor seda; estas estaban ceñidas por unas bocamangas de diamantes que le permitían libertad de movimiento. Un coselete de cuero le proporcionaba cierta protección, pero su verdadera armadura consistía en un anillo mágico, una capa encantada y unos pequeños brazales también mágicos que llevaba escondidos bajo las bocamangas de la blusa.

Como hacía con el resto de sus trajes, Dahlia llevaba la parte superior del escotado coselete desabrochado, y el cuello almidonado subido, para que enmarcara su delicada cabeza. Sin embargo, no le haría bien recorrer los caminos a pleno sol con la cabeza afeitada y descubierta, por lo que llevaba puesto un sombrero de cuero negro y ala ancha, sujeto con alfileres por la derecha, con lo que dejaba ver la trenza roja y negra, entrelazada con una cinta de seda roja con una pluma del mismo color atada al extremo.

Cuando doblaba la pierna derecha y la giraba con cuidado, ensayando una pose seductora, ¿qué hombre podía resistírsele?

Pero lo que vio en el espejo no le hacía verdadera justicia a su belleza.

La atraparon fácilmente y la tiraron al suelo, pero no se le echaron encima uno tras otro como habían hecho con las demás. Dahlia se encontró con la mirada de un fornido bárbaro, el shadovar de gran tamaño y fuerza que había liderado el asalto. Mientras la mayoría de los asaltantes eran humanos de piel oscura, era evidente que el líder era un converso, un demonio cornudo, un tiflin.

Decretó que la joven y delicada prisionera, que apenas era una mujer, era suya.

La desnudaron y la sujetaron para el sacrificio. Fue entonces cuando, por primera vez, Dahlia se dio cuenta realmente de lo estúpida que había sido al volver corriendo a la aldea; en ese momento, comprendió lo que ella, y no el resto de su gente, tenía que perder.

Oyó como su madre gritaba su nombre, y con el rabillo del ojo vio a la mujer correr hacia ella, pero la derribaron y se le sentaron encima. Entonces, el enorme tiflin se puso sobre Dahlia, lanzándole una mirada lasciva.

—Relájate y pónmelo fácil, muchacha, y dejaré vivir a tu madre —le prometió.

La tenía a su merced. Consiguió girar la cabeza para mirar a su madre mientras él se tendía sobre ella y logró reprimir los gritos mientras desgarraba su interior, aunque sintió como si la estuviera partiendo por la mitad. El acto en sí terminó deprisa, pero su humillación acababa de empezar.

Dos bárbaros la cogieron por los tobillos y la levantaron por los aires, cabeza abajo.

—Conservarás la semilla de Herzgo Alegni —se burlaron mientras la manoseaban y le daban cachetes.

Después de un rato la bajaron, dejándola con la cabeza dolorosamente torcida sobre el suelo. Consiguió girarla lo suficiente como para lograr ver a su madre, aunque distorsionada y al revés. También vio cómo Herzgo Alegni se cruzaba en su campo de visión.

El tiflin volvió la vista hacia Dahlia y sonrió. ¿Podría alguna vez olvidar esa sonrisa?

Después, con un ademán despreocupado, le pisó la nuca a su madre y se oyó cómo los finos huesos de la elfa se rompían por el impacto.

Dahlia respiró profundamente y cerró los ojos, tratando con todas sus fuerzas de mantener el equilibrio. Se desvaneció muy brevemente, puesto que ya no era aquella niña de hacía diez años. Esa joven elfa había muerto, asesinada por Dahlia interiormente y reemplazada por la exquisita y letal criatura que veía en el espejo.

Se pasó la mano por el firme vientre y recordó, como de pasada, que había estado embarazada… de él, de aquel bárbaro sarcástico.

Respiró hondo una vez más, se ajustó el sombrero y se apartó rápidamente del espejo para coger la *Púa de Kozah*. El fino bastón de metal medía casi dos metros y medio, y a pesar de que parecía suavemente pulido incluso a corta distancia, tenía un tacto sólido y firme. Las cuatro uniones eran prácticamente invisibles, pero Dahlia las conocía como la palma de su mano.

Con un movimiento rápido lo dividió por la mitad, de manera que se dobló mediante un balanceo, para formar un cómodo bastón de viaje de metro veinte. Notó la ligera descarga de energía que la invadía mientras lo balanceaba, y los músculos de su antebrazo se removieron inquietos bajo los suaves pliegues de la manga.

Paseó la vista por el dormitorio. Dor’crae se había llevado el equipaje más pesado al carromato, pero se quedó allí unos segundos, para asegurarse de que no se dejaba nada.

Cuando se marchó ni siquiera miró atrás, aunque estaba segura de que pasarían varios años, quizá muchos, antes de que volviera a posar la mirada sobre aquel lugar, que había sido su hogar durante más de media década.

Las raíces tenían un sabor amargo y no pudo evitar sentir arcadas mientras se las metía en la boca una tras otra. Pero los ancianos le aseguraron que los netherilianos iban a volver. Sabían dónde estaba y que llevaba en su vientre al hijo de su líder.

Una anciana elfa había tratado de convencerla de que se suicidara para acabar con todo aquello, pero aquella muchacha que había vuelto corriendo a su aldea ya estaba muerta.

Poco después notó pinchazos en el abdomen y al rato las terribles contracciones y los horribles dolores de un parto para el que su cuerpo era demasiado joven.

Aun así, Dahlia no emitió ni un sonido; tan sólo se oía su pesada respiración mientras contraía todos los músculos y empujaba con todas sus fuerzas para sacar a aquel niño bestial de su interior. Finalmente, cubierta de sudor y agotada, sintió una tremenda sensación de alivio al oír el primer llanto del bebé, el hijo de Herzgo

Alegni. La matrona se lo puso en el pecho y la invadió una sensación de rechazo, mezclada con un inusitado sentimiento de calidez, que le desgarró las entrañas al igual que lo había hecho el shadovar, y su hijo al nacer.

No sabía qué pensar, y se sintió algo reconfortada al oír cómo las mujeres discutían acerca de su éxito, ya que se había anticipado varias semanas al regreso del padre y de sus esbirros.

Dahlia reposó la cabeza y cerró los ojos. No podía permitir que volvieran, ni que decidieran el rumbo que iba a tomar su vida.

—¿Aún no te has ido? —Sylora Salm sorprendió a Dahlia tan pronto como esta salió de la habitación—. Pensaba que ya estarías a mitad de camino de la Costa de la Espada.

—¿Vienes para reclamar algún objeto de valor que me haya dejado aquí, Sylora? —respondió Dahlia. Se detuvo para adoptar una pose pensativa antes de añadir—: Llévate el espejo; espero que te haga buen servicio.

Sylora se rio de ella.

—Estoy segura de que prefiere mi reflejo.

—Quizá tengas razón, aunque dudo de que haya muchos que estén de acuerdo. Aun así, humana, no importa, ya que dentro de nada estarás avejentada, tendrás el pelo canoso y un aspecto demacrado, mientras que yo seguiré joven y lozana.

Sylora la fulminó con la mirada, y Dahlia agarró con algo más de fuerza la *Púa de Kozah*, aún sabiendo que la hechicera no provocaría la ira de Szass Tam.

—Campesina —respondió Sylora—. Hay maneras de evitar eso.

—¡Ah, sí!, el método de Szass Tam —masculló Dahlia, y con un movimiento repentino, acercó la cara a la de Sylora para que sintiera el calor de su aliento—. Cuando Themerelis y tú os entrelazáis y aspiras fuertemente su olor, ¿no notas como si yo estuviera junto a ti en la habitación? —susurró.

Sylora emitió un grito ahogado y se echó hacia atrás, haciendo ademán de abofetearla, pero la joven elfa fue más rápida y ya se había anticipado a su reacción.

—Además, estarás pálida y no respirarás —dijo mientras cerraba la mano libre en forma de copa y la llevaba a la entrepierna de Sylora—, fría y seca, mientras yo permanezco cálida y…

Sylora dejó escapar un lamento, y Dahlia se volvió mientras reía, dando saltitos a lo largo del pasillo.

La hechicera rugió de pura rabia, pero Dahlia se dio la vuelta rápidamente, con repentina seriedad.

—Espero que tu ataque sea rápido y definitivo, bruja. —La advirtió mientras la apuntaba con la *Púa de Kozah*—, ya que sólo conseguirás lanzar un hechizo antes de

que te envíe a un reino tan oscuro que ni siquiera Szass Tam pueda sacarte de allí.

A Sylora, dominada por una furia casi incontrolable, le temblaban las manos. Por supuesto, no dijo una sola palabra, pero Dahlia no necesitaba oírla para saber lo que estaría pensando: «¡Esta niña! ¡Esta impertinente muchacha elfa!». Sus pequeños pechos se elevaban y descendían al ritmo de su agitada respiración mientras trataba de recobrar la compostura, cosa que fue consiguiendo poco a poco, hasta que dejó caer las manos a los lados.

Dahlia se mofó de ella.

—Eso pensaba —dijo, para después volver a recorrer el pasillo dando saltitos.

Cuando ya se acercaba a la salida de la fortaleza, se abrieron ante ella dos pasillos. A la izquierda estaba el patio de armas, donde Dor'crae la esperaba con las carretas, y a la derecha estaban el jardín y su otro amante.

Había escogido bien el lugar; lo supo tan pronto como llegó al borde del precipicio que se cernía sobre el campamento de los bárbaros shadovar de Herzgo Alegni. No podrían llegar hasta ella sin caminar al menos un kilómetro hacia el sur, y no podían alcanzar el punto más alto del despeñadero, a treinta metros de altura, con arma o hechizo alguno.

—¡Herzgo Alegni! —gritó.

Alzó al bebé frente a ella, sosteniéndolo en el aire. Su voz rebotó en las piedras y resonó por todo el barranco hasta llegar al campamento.

—¡Herzgo Alegni! —volvió a gritar—. ¡Este es tu hijo! —Y siguió gritando hasta que empezó a ver movimiento en el campamento.

Dahlia se fijó en un par de shadovar que corrían en dirección sur, pero no se preocupó de ellos. Volvió a gritar una y otra vez. Unos cuantos se empezaron a reunir allá abajo mientras la miraban, y ella pudo imaginar su sorpresa al ver que aquella muchacha estúpida había acudido a su encuentro.

—¡Herzgo Alegni, este es tu hijo! —gritó, levantándolo aún más. Podían oírla a pesar de encontrarse a unos treinta metros más abajo.

Inspeccionó a la multitud en busca de la silueta del tiflin mientras volvía a gritar, llamando al padre de su hijo. Quería que la oyera y la viera.

Al salir al jardín, no fue capaz de interpretar con exactitud la expresión en el rostro de mandíbula cuadrada de Themerelis. Era una noche oscura, con pocas estrellas visibles bajo las espesas nubes que habían cubierto el cielo aquella tarde. Había varias antorchas encendidas, azotadas por el fuerte viento, que iluminaban la zona de manera muy irregular.

—No sabía si vendrías —dijo el hombre—. Temía que…

—¿Que me marchara sin despedirme como es debido?

El hombre iba a responder, pero no encontró las palabras y acabó por encogerse de hombros.

—¿Harías el amor conmigo una última vez? —preguntó Dahlia.

—Podría irme contigo a Luskan, si tú quisieras.

—Pero ya que no puedes…

Fue hacia ella con los brazos abiertos, mendigando un abrazo, pero Dahlia dio un paso atrás y hacia un lado para guardar las distancias.

—Por favor, amor mío —dijo—, regálame un instante para el recuerdo hasta que volvamos a vernos.

—¿Una última púa que clavarle a Sylora Salm en el costado? —preguntó Dahlia.

La tremenda confusión que provocó en Themerelis apenas duró un instante, hasta que comprendió del todo la idea y la curiosidad se transformó en una mirada de incredulidad.

Dahlia se rio de él.

—¡Oh!, pienso apuñalarla esta noche —prometió—. Tú, sin embargo, no vas a apuñalarme.

Con un amplio movimiento, llevó su brazo derecho al frente, para después, con un golpe de muñeca, extender el bastón completamente.

Themerelis dio un traspié hacia atrás, con expresión atónita.

—Ven, querido —se burló Dahlia.

Desplazó el bastón, hasta que quedó en posición horizontal frente a su pecho. Hizo un sutil movimiento que su oponente no alcanzó a percibir y dividió el bastón en tres trozos: uno central, de un metro veinte de longitud, que sostuvo en sus manos, y dos laterales, de sesenta centímetros, que colgaban de dos cortas cadenas. Dalia, nuevamente con delicados movimientos, hizo girar las secciones laterales, primero hacia adelante, y después una al frente y la otra hacia atrás. Entonces, dio vueltas a la parte central en el aire, haciendo bajar los extremos de forma alterna y con giros cada vez más altos.

—No hay por qué…

—¡Oh, claro que sí! —le aseguró la mujer.

—Pero nuestro amor…

—Nuestra *lujuria* —lo corrigió—. Ya estoy aburrida, y estaré lejos unos cuantos años. Vamos, cobarde. Presumes de ser un gran guerrero… Seguro que la minúscula Dahlia no te da miedo. —Hizo girar el bastón desmontable en un frenesí ascendente; la sección central daba vueltas delante de ella, a la vez que mantenía ambos extremos girando.

Themerelis puso los brazos en jarras y la miró con dureza.

Dahlia agarró el centro del largo bastón con una mano y rompió la rotación. Cuando los extremos se balancearon hasta alcanzar su posición original, contra la sección central, generaron una serie de rayos que Dahlia dirigió hacia su oponente con excepcional pericia.

Themerelis salió despedido hacia atrás al recibir el impacto de los rayos punzantes. Realmente no le causaron heridas, pero la risa de Dahlia sí pareció haberlo herido profundamente. Desenvainó su espadón y lo alzó con ambas manos, respirando con intensidad y separando bien los pies, justo en el momento en que Dahlia cargó contra él.

Dio un salto mientras golpeaba con la sección central de la *Púa de Kozah* adelante y atrás, y además extendió las secciones laterales para hacerlas girar nuevamente. De repente, echó el pie izquierdo hacia atrás, retrajo la mano izquierda mientras extendía la derecha, y se volvió para que la sección lateral, en pleno giro, golpeara a Themerelis en la cabeza.

El joven, excelente guerrero y experimentado en la batalla, bloqueó el ataque con la espada; a continuación, movió el arma hacia el lado contrario, justo a tiempo para rechazar el ataque de la otra sección lateral, mientras Dahlia cambiaba de posición y lanzaba una estocada.

Pero ella volvió a girar el borde principal de atrás hacia adelante, haciéndolo ascender, y pasó a sujetar la sección central por el lado contrario, en tanto el arma daba vueltas por debajo. Lanzó un golpe frontal con el extremo más adelantado de la barra central, que alcanzó a Themerelis en el pecho.

Él volvió a tambalearse hacia atrás.

—Patético —lo provocó, retrocediendo un paso para permitirle adoptar nuevamente su posición de combate.

El guerrero atacó con repentina fiereza. Lanzó tajos con el espadón, describiendo amplios arcos que producían potentes zumbidos.

Pero sólo le dio al aire.

Dahlia saltó a un lado, completó una voltereta y aterrizó nuevamente de pie, dándole la espalda a Themerelis. Cuando el guerrero fue tras ella, lanzándole una estocada, ella se volvió rápidamente y golpeó la espada con la parte izquierda del bastón, para después hacer girar la hoja con la sección central cerrada en ángulo y golpear de nuevo con la sección derecha, que seguía girando, con lo que las tres secciones lanzaron descargas eléctricas que penetraron en la espada y después en Themerelis.

El hombre se desplomó, apretando la mandíbula mientras trataba de dominar los espasmos.

Dahlia comenzó a girar otra vez el bastón a una velocidad vertiginosa, moviendo las secciones laterales a tal velocidad que era imposible seguirlas. Fingió ir a la carga,

pero en su lugar se echó hacia atrás, extendiendo los brazos para que la sección central quedara frente a ella en posición horizontal. Avanzó doblando los brazos de manera que el bastón le golpeara el pecho, lo cual hizo que se partiera en dos.

Themerelis apenas era capaz de seguir los movimientos cuando Dahlia hizo bailar salvajemente las dos armas más pequeñas, cada una formada por una pareja de palos de metal, de unos sesenta centímetros de largo, unidos por unos treinta centímetros de cadena. Hizo girar ambos mayales lateralmente, a ambos costados de su cuerpo, haciendo pasar uno u otro, e incluso ambos o ninguno, por debajo y alrededor de su hombro…, o uno por la espalda, para acabar agrandándolo con la mano opuesta mientras el otro se movía hacia el frente y, de modo similar, lo pasaba a la otra mano.

Sin detenerse ni un sólo momento, ni aminorar la velocidad, comenzó a chasquear los palos giratorios unos con otros. A cada golpe surgía el potente crepitar del rayo.

Por encima de sus cabezas, las nubes eran cada vez más espesas y empezaron a retumbar, como si el mismo cielo respondiera a la llamada de la *Púa de Kozah*.

Finalmente, con la misma furia de antes, Dahlia trató de alcanzar a Themerelis describiendo un amplio arco, pero falló estrepitosamente.

El fallo había sido a propósito.

Themerelis, después del golpe, atacó de repente, lanzándole una cuchillada.

Dahlia no paró de girar, sino que siguió adelante, dando un paso hacia atrás al mismo tiempo para esquivar la mortífera espada. Volvió a la carga parando el ataque por partida doble, golpeando el espadón con ambas armas, una detrás de otra.

Sin embargo, ninguna de las dos le lanzó a la espada una descarga eléctrica, cosa de la que Themerelis no se dio cuenta. De todos modos, el eficiente doble bloqueo hizo que bajara el ritmo al tener que retirar la espada, pero cuando Dahlia detuvo el impulso y cambió el sentido giratorio de la mano izquierda, volvió a arremeter contra ella.

Hizo dos paradas simultáneas, golpeando con las barras metálicas, una a cada lado de la espada, aunque la derecha estaba un poco más abajo que la izquierda. Después liberó la carga que se había acumulado en la *Púa de Kozah*.

La poderosa descarga eléctrica debilitó a Themerelis incluso mientras la mujer realizaba los giros, de modo que se le escapó la espada de las manos y cayó al suelo, tras dar una vuelta completa.

Fue a cogerla, pero Dahlia y su arma giratoria se lo impidieron, propinándole una rápida sucesión de golpes. Lo golpeó en un brazo, después en el otro, una y otra vez, y eso cuando conseguía bloquear los ataques. Cuando no era así, el bastón le daba en el pecho o en la cintura, incluso una de las veces le alcanzó en la cara, dejándole los labios hinchados.

Dahlia aprendió rápidamente a anticiparse a sus bloqueos y lo golpeaba desde todos los ángulos, una y otra vez, infligiéndole cortes y haciéndole verdugones. Le

dio un golpe tan fuerte en el brazo izquierdo que ambos oyeron el chasquido del hueso antes de que él siquiera se hubiese dado cuenta de que lo había golpeado.

El guerrero, aturdido, desequilibrado y casi al límite de sus fuerzas, intentó desesperadamente golpear a Dahlia con los puños.

Ella se dejó caer y se volvió mientras hacía oscilar su brazo derecho hacia arriba; le rodeó por debajo el hombro cuyo brazo tenía extendido. Siguió girando, juntando la parte trasera de la cadera con la de él y haciéndolo doblarse sobre ella para después tirar de repente del bastón hecho un lazo, con lo que lanzó a Themerelis por encima de su hombro.

Cayó a plomo, de espaldas, sin respiración y completamente aturdido.

Dahlia no bajó el ritmo, sino que siguió girando hasta que finalmente se detuvo frente al hombre caído; dio una palmada y volvió a unir la sección central de la *Púa de Kozah*. Agitó el bastón a un lado y a otro, y después cambió, alineando de nuevo con pericia las secciones laterales y ordenándole al arma que se recompusiera. En el mismo momento en que volvió a sostener el extraño bastón de dos metros y medio, apoyó uno de los extremos sobre el suelo y se impulsó hacia arriba, utilizándolo como si fuera una pértiga. Giró el arma mientras ascendía, gritando en dirección a las nubes:

—*¡Yee Kozah!*

Aterrizó justo al lado de Themerelis y le clavó la punta delantera del bastón desmontable en el pecho, como si fuera una lanza.

Del lugar del impacto salieron varios rayos, y el arma atravesó al hombre; le perforó la columna vertebral hasta llegar al suelo.

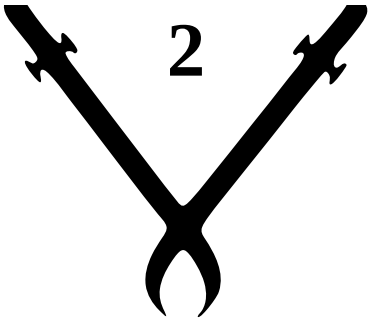
Dahlia le gritó al antiguo y largamente olvidado dios del rayo nuevamente, mientras se erguía victoriosa. Sujetó con una mano el arma en su punto medio, y mantuvo el otro brazo estirado hacia el lado contrario; elevó la cabeza hacia el cielo.

Un enorme rayo, seguido de un tremendo trueno, golpeó la punta superior del bastón, que lo canalizó. Parte de su fuerza abrasadora penetró en Dahlia, bañándola en una serie de líneas reptantes de energía blanquiazul, pero la mayor parte sacudió a Themerelis con resultados fatales. Estiró brazos y piernas más allá de los límites concebibles, mientras se oían los estallidos de sus articulaciones. Los ojos estaban a punto de salírsele de las orbitas y tenía todo el pelo de punta, moviéndose sin control. Una gran explosión, que partía del arma que lo había atravesado, le dejó un enorme agujero al guerrero.

Dahlia siguió sosteniéndolo, disfrutando del poder que fluía a través de su esbelta silueta. Bajó la vista hacia los bárbaros que estaban allí reunidos.

Por fin divisó a Herzgo Alegni entre ellos, avanzando entre sus filas.

—¡Herzgo Alegni, este es tu hijo! —exclamó.
Acto seguido, arrojó al bebé por el precipicio.



2

EL ÚLTIMO VIAJE DE UN VIEJO ENANO

—Era tan sólo un muchacho… Fue hace muchos años, —protestó la mujer.

Le masajeó los hombros a su anciano padre, quien, no había duda, se sentía incómodo con la evidente contradicción que existía entre su historia y la realidad que ahora se presentaba ante ellos. Drizzt Do'Urden alzó las manos en un gesto conciliador, para demostrarle al anciano que no dudaba de sus palabras.

—Estaba aquí —dijo el hombre, Lathan Obridock—. Era el bosque más maravilloso que jamás se haya visto, o del que puedan haber hablado. Estaba lleno de primavera, calidez, canciones y campanillas. Todos lo vimos, Espragan y yo, y Addadearber y… ¿cómo se llamaba la capitana?

—Ashelia —respondió Drizzt.

—¡Eso! —dijo el anciano—. Ashelia Larson, que era la que mejor conocía el lago. Era la mejor capitana, aunque no se le daba bien pescar, ¿sabéis? Entonces, atravesamos el lago…

El hombre señaló hacia las oscuras aguas del lago Dinneshere, trazando una línea distante hacia lo poco que quedaba del embarcadero, y las ruinas de una casucha que había a poca distancia orilla arriba.

—Estábamos llevando a aquel explorador… Roundie. Sí, eso es, Roundie. Supongo que le pagó a Ashelia para cruzar el lago. Deberíais hablar con él.

—Ya lo hice —respondió Drizzt, tratando de no parecer exasperado.

Esto mismo era lo que le habían dicho una docena de veces a lo largo del día, y el día anterior el doble de ocasiones. Hacía un año que Drizzt, ante la insistencia de Jarlaxle, se había encontrado con el explorador, conocido normalmente como Roundabout, o Roundie, al sur del Valle del Viento Helado.

La descripción que el explorador había hecho del bosque era exactamente la misma que la de Lathan: un lugar mágico, habitado por una hermosa bruja de cabellos color caoba y un guardabosques halfling que vivía en una cueva acondicionada como casa en la falda de la colina, junto a un pequeño estanque. Según Roundabout, sin embargo, sólo el mago Addadearber había visto al halfling, y sólo él mismo y un hombre llamado Spragan habían visto a la mujer, de la que se habían llevado impresiones totalmente opuestas. Al explorador le había parecido una diosa que danzaba sobre una escalinata de estrellas, pero Spragan, según lo dicho por

Roundabout, algo que Lathan acababa de confirmar, jamás había llegado a recuperarse del horror de aquel encuentro.

Drizzt suspiró mientras paseaba la mirada por los escasos árboles y el suelo pedregoso de aquel resguardado rincón al final de un pequeño entrante de agua, que estaba bien oculto tras una serie de salientes rocosos. En lo alto de la colina había varios pinos típicos del Valle del Viento Helado, muy alejados entre sí y ninguno de gran tamaño.

—Quizá fuera al norte de aquí —aventuró Drizzt—. Hay muchos valles resguardados a lo largo del terreno alto que rodea la orilla noroeste del lago Dinneshere.

El anciano meneó la cabeza con cada palabra. Señaló en dirección a la cabaña.

—Justo detrás del refugio —insistió—. No hay ninguna otra construcción por aquí cerca. Ese es el lugar, estoy seguro. El bosque estaba aquí.

—Pero no hay ningún bosque —dijo Drizzt—, ni ninguna señal de que lo haya habido, aparte de esos pocos árboles.

—Ya se lo he dicho —dijo Lathan.

—Volvieron tras el encuentro —dijo su hija, Tulula—. Lo buscaron, por supuesto, al igual que muchos otros. Roundie había estado aquí muchas veces antes de aquel día, y regresó muchas más veces después, pero jamás volvió a ver el mismo bosque, ni a la bruja o al halfling.

Drizzt apoyó la mano en la cadera con expresión dubitativa mientras seguía inspeccionando el lugar, buscando algo, cualquier cosa, que pudiera llevarle a Bruenor, quien, junto con Pwent, estaba de visita con algunos enanos del clan que vivían en los túneles bajo la solitaria montaña conocida como la cumbre de Kelvin, el complejo que había alojado al clan Battlehammer en las décadas anteriores a que Bruenor reclamara Mithril Hall.

Mithril Hall. Habían pasado cuatro décadas desde que habían abandonado aquel maravilloso reino enano, desde que Bruenor había abdicado del trono de un modo bastante extremo e irreversible. Cuántas aventuras habían compartido con el gnomo Nanfoodle y Jessa, la orca. Drizzt no pudo evitar sonreír mientras pensaba en aquellos dos, que habían abandonado el grupo hacía ya más de veinte años.

Y una vez más se había encontrado visitando el Valle del Viento Helado, la tierra en la que Drizzt había tenido su primer hogar de verdad, la tierra de los compañeros de Mithril Hall; de Catti-brie, y Regis, y Wulfgar, de un rey enano expatriado y un díscolo elfo oscuro que estaban buscando, siempre buscando, un lugar que pudieran llamar legítimamente su hogar. ¡Menuda compañía habían sido! ¡Cuántas aventuras habían vivido!

Drizzt y Bruenor habían dejado muy atrás a aquellos tres amigos desaparecidos, por supuesto, y hacía mucho tiempo que habían renunciado a la esperanza de

encontrar a los espíritus perdidos de Catti-brie y Regis, o de reunirse con Wulfgar, ya que había pasado más tiempo del que duraba una vida humana, más de dos tercios de siglo, y ninguno de los tres era joven en aquellos días funestos, hacía tanto tiempo. En compañía de Pwent, Nanfoodle y Jessa habían explorado los accidentados riscos que había al este de Luskan y las faldas de las montañas de la Columna del Mundo en busca de Gauntlgrym, la esquiva vieja patria de los enanos Delzoun. Un millar de mapas los había conducido a un millar de rastros, a través de decenas de profundas Cuevas, concentrados sus pensamientos únicamente en Gauntlgrym. Y en aquellos momentos en que Bruenor y Drizzt recordaban en silencio a los hijos adoptivos de aquel y a su amigo halfling, era sólo para compartir aquellos recuerdos que tanto atesoraban.

Un encuentro inesperado con Jarlaxle en Luskan hacía unos años había reavivado una vez más las esperanzas y el dolor. Justo después de la pérdida de Catti-brie y Regis, tanto Drizzt como Bruenor le habían encargado al mundano Jarlaxle que los encontrara, fuera cual fuese el precio. Habían pasado más de setenta años, pero, al parecer, eso no había disuadido al inteligente elfo oscuro, o quizá había sido un golpe de suerte, pero Jarlaxle había dado con una leyenda que se estaba extendiendo por el noroeste de Faerun, la leyenda de un bosque mágico habitado por una hermosa bruja, que, por lo que decían, impresionantemente guardaba un gran parecido con la hija humana del rey Bruenor Battlehammer.

La búsqueda había conducido a Drizzt, Bruenor y Pwent hasta Roundabout el explorador, en el pequeño pueblo montañés de Auckney, y este los había enviado al lago Dinneshere, uno de los tres lagos a cuyo alrededor se situaban las colonias que daban nombre a Diez Ciudades.

Drizzt miró a Lathan, cuya historia confirmaba la que les había contado el viejo explorador en Auckney, pero ¿dónde estaba el bosque? El Valle del Viento Helado había cambiado poco en los últimos cien años. Diez Ciudades no habían crecido; de hecho, a Drizzt le daba la impresión de que había menos gente que cuando él había vivido allí.

—¿Estás siquiera escuchándome? —lo regañó Tulula, y su tono de voz le hizo pensar al despistado Drizzt que debía de haberle hecho la misma pregunta unas cuantas veces.

—Sólo estaba pensando —se disculpo—. ¿Así que ellos y más gente buscaron el bosque, pero jamás encontraron nada? ¿Ni siquiera algún rastro, alguna pista?

Tulula se encogió de hombros.

—Tan sólo rumores —dijo—. Además, cuando yo era una niña, llegó una embarcación con toda la tripulación presa de una gran agitación. ¿Te acuerdas de eso, padre?

—La embarcación de Barley Farhook —dijo Lathan, asintiendo—. Sí, y Spragan

quería hacerse inmediatamente a la mar. Lo hizo, después de tantos años soportando que la gente se riera de nuestra historia. De hecho, salimos con varias embarcaciones, pero cuando llegamos, no había nada y se volvieron a reír de nosotros.

—¿Dónde está ahora el resto de la tripulación? —preguntó Drizzt.

—¡Bah!, están todos muertos —respondió Lathan—. Addadearber desapareció en la Plaga de los Conjuros, y el barco de Ashelia se hundió en el lago con Spragan también a bordo. Todos se marcharon hace muchos años.

Drizzt inspeccionó con la mirada la casucha en minas y el valle que se extendía detrás, intentando averiguar si había algo más que pudiera hacer. No había esperado encontrar nada, por supuesto, ya que el mundo estaba lleno de disparatados relatos de lo más extraño, especialmente desde que la Plaga de los Conjuros había descendido sobre Faerun, hacía sesenta y seis años, y desde la muerte de Mystra y la gran confusión que había sacudido los cimientos mismos de la civilización.

Bien pensado, el mundo también estaba lleno de verdaderas sorpresas.

—¿Ya tienes bastante? —preguntó Tulula, volviendo la mirada hacia el lago—. Tenemos un largo camino hasta casa, y prometiste que estaríamos de vuelta en Caer-Dineval mañana.

Drizzt dudó un instante, inspeccionando sin esperanza el horizonte, para a continuación hacer un gesto de asentimiento.

—Ayuda a tu padre a subir al carromato —le dijo—. Pronto nos iremos.

El drow se dio una carrera corta hasta la casucha y curioseó unos instantes; después se internó en el bosquecillo de árboles ralos que apenas parecía un bosque. Las secas agujas de pino de temporadas anteriores crujieron a su paso. Buscó pistas, cualquier cosa: la insinuación de una puerta en la falda de una colina, un trozo de tierra que antaño pudiese haber sido un estanque, el débil sonido de la música flotando en el viento…

Giró la vista desde un lado del montículo y vio a Tulula en el carromato, junto a su padre. Le hizo señas con la mano a Drizzt para indicarle que estaban listos para partir.

Él dio unas cuantas vueltas más, esperando contra todo pronóstico que finalmente encontraría alguna cosa, cualquier cosa que le diera esperanzas de que aquel lugar —Roundie se había referido a él como Iruladoon— hubiera sido alguna vez el bosque que le habían descrito, que el guardabosques fuera Regis y la maravillosa bruja fuera Catti-brie. Pensó en la vuelta a la cumbre de Kelvin y se horrorizó al imaginar que tendría que decirle a Bruenor que su viaje al Valle del Viento Helado había sido en vano.

¿Adónde irían ahora? ¿Tendría el viejo Bruenor ganas de seguir viajando?

—¡Vámonos ya! —lo llamó Tulula desde el carromato.

El drow, con cierta reticencia, comenzó a bajar por la colina, todavía

inspeccionando el terreno y los árboles con su aguda visión, buscando alguna señal.

Drizzt tenía una vista muy aguda, pero no lo bastante como para percibirlo todo. Al pasar, rozó con algunos árboles y viejas ramas, y algo se desprendió y cayó a sus espaldas. No se dio cuenta y siguió caminando hacia el carromato. Los tres se pusieran en marcha hacia el largo camino que los llevaría alrededor del lago y de vuelta a Caer-Dineval.

A medida que el sol se ponía sobre el lago, la luz se reflejó en un objeto blanco, la espina de un pez. Era una talla que retrataba a una mujer que sostenía un arco mágico.

El mismo arco que Drizzt Do'Urden llevaba a la espalda.

Hacía un frío anormal para aquella época del año, y unas nubes tormentosas se habían ido acumulando en el noroeste a lo largo de la mañana en que Drizzt se marchó de Caer-Dineval, lo cual le recordó que la estación cambiaría en breve. Se quedó mirando el lejano pico de la cumbre de Kelvin y pensó que quizá debería pasar un día más en la ciudad mientras escampaba la tormenta.

Drizzt se rio de sí mismo, de su cobardía, pero no por algo que tuviera que ver con el clima. No quería decirle a Bruenor que no había encontrado ni una sola señal, ni una sola pista. Sabía que no debía demorarse, por supuesto. El otoño estaba terminando y, en cuestión de pocos días, las primeras nieves llegarían al Valle del Viento Helado, de modo que el único paso que atravesaba las montañas hacia el sur quedaría bloqueado.

A la altura del acantilado rocoso situado entre la acogedora taberna de la ciudad y el viejo castillo de la familia Dinev, el drow se llevó a los labios el colgante del unicornio y sopló por el cuerno. Divisó a *Andahar*, que parecía un diminuto destello blanco, frente a él, acercándose a toda velocidad.

Al principio, el corcel parecía apenas más grande que su puño cerrado, pero a cada paso que avanzaba por la fisura interdimensional, su tamaño se duplicaba, y en pocos instantes, la poderosa bestia equina trotó hasta detenerse frente a Drizzt. *Andahar* piafó y sacudió el poderoso cuello, agitando las blancas crines.

Drizzt oyó el parloteo excitado de los guardias a las puertas de la ciudad, pero ni siquiera se volvió para reconocer su presencia, al igual que tampoco le sorprendió su reacción. ¿Quién no se sentiría impresionado al ver por primera vez a *Andahar*, con los arreos y la armadura brillando a la luz del día, adornados con hileras de campanillas y joyas?

Drizzt se agarró a las crines del corcel y montó ágilmente de un salto. A continuación, sí que saludo a la gente boquiabierta que se había congregado a las puertas antes de hacer que el magnífico unicornio se volviera hacia el norte y partiera

a toda velocidad hacia la cumbre de Kelvin.

El drow se puso a pensar, y no era la primera vez, que *Andahar* había sido un regalo increíble. El consejo regente de Luna Plateada había encargado la montura para Drizzt, en agradecimiento por sus servicios prestados, tanto con la espada como con la diplomacia, en la Tercera Guerra Orca.

El viento le silbaba en los oídos mientras *Andahar* recorría kilómetro tras kilómetro al galope. El drow no tenía frío, gracias al calor generado por los potentes músculos del unicornio. Su cabello y su capa ondeaban al viento. Les pidió a las campanillas que cantaran al son de la carrera, y estas obedecieron su voluntad. Drizzt, confiando en *Andahar*, dejó que su mente vagara por agradables recuerdos de sus viejos amigos. Por supuesto, estaba decepcionado al no haber podido encontrar ni rastro de la misteriosa bruja del bosque, o el extraño guardabosques halfling, así como estaba decepcionado por el hecho de que se hubiera confirmado lo que él ya sabía que era verdad.

Todavía conservaba sus recuerdos, y en ocasiones como esa, cuando viajaba solo, acudía a su encuentro y no podía evitar sonreír mientras pensaba en su vida anterior.

Aquella vida anterior que sabía que debería olvidar.

Aquella vida anterior que sabía que podría olvidar.

El sol todavía brillaba alto en el cielo cuando dejó marchar a *Andahar* y penetró en los túneles de los enanos. Antaño, el complejo había sido el hogar del clan Battlehammer, y las pocas docenas de enanos que se habían quedado allí seguían considerándose a sí mismos como parte del mismo. Conocían a Drizzt, aunque sólo un par de ellos lo habían visto en persona. También conocían a Pwent y a la legendaria brigada Revientabuches, y se alegraban de acoger a los visitantes provenientes de Mithril Hall, incluido uno que se proclamaba primo lejano del fallecido rey Bruenor Battlehammer.

—¡A la salud del rey Connerad Buenaforja Battlehammer!

El líder de los Batdehammer de la cumbre de Kelvin, Stokely Silverstream, saludó a Drizzt cuando entró en la zona destinada a la forja principal. Stokely alzó una jarra para brindar y le hizo señas a un enano más joven para que le sirviera a Drizzt una bebida.

—Espero que le esté yendo bien —respondió Drizzt, que no estaba sorprendido de que, tras cuatro décadas, hubiera sucedido a su padre, Banak—. Es de buena casta.

—Luchaste con su padre.

—Muchas veces —respondió Drizzt, aceptando la jarra y tomando un gratificante trago.

—¿Y tu brindis? —preguntó Stokely.

—Sólo puede haber uno —respondió Drizzt, al mismo tiempo que alzaba bien alto su jarra, esperando a que todos los enanos de la sala se volvieran a mirarlo.

—¡Por el rey Bruenor Battlehammer! —dijeron a la vez Drizzt y Stokely, tras lo cual se oyó una gran ovación en toda la estancia. Todos tomaron un buen trago y después se dirigieron en tropel a rellenar las jarras.

—Yo era apenas un niño cuando mi padre nos trajo de vuelta al Valle del Viento Helado —le explicó Stokely—. Pero podría haberlo conocido, y bien, si no hubiera sido tan estúpido de quedarme tan cerca de mi hogar.

—Serviste a tu propio clan —respondió Drizzt—. Los momentos de descanso en el Valle del Viento Helado suelen ser cortos. ¿Acaso a tu padre le hubiera ido tan bien si tú y otros con ansias de conocer mundo os hubierais marchado a Mithril Hall?

—¡Bah, tienes razón! ¡Supongo que yo y mis muchachos tendremos que conformarnos con tus historias, elfo, y te haremos cumplir esa promesa! A ti y al viejo Pwent, y a Bonnego Battle-axe, de los Battle-axe de Adbar.

—Esta misma noche —le prometió Drizzt.

El drow dejó la jarra sobre la mesa y le dio unas palmaditas en el hombro a Stokely mientras pasaba junto a él en dirección a los túneles inferiores, donde sabía que estarían sus amigos.

—Bien hallado seas, Bonnego —le dijo a Bruenor al entrar en la pequeña habitación lateral, donde lo encontró, como siempre, extendiendo mapas sobre el suelo y tomando notas.

—¿Qué has averiguado, elfo? —preguntó, quizá demasiado esperanzado.

Drizzt hizo una mueca de dolor ante tal optimismo y dejó que la expresión de su rostro le hiciera ver que los rumores eran ciertos.

—Sólo unos cuantos pinos y algunos animalillos famélicos —dijo Bruenor, suspirando mientras meneaba la cabeza, ya que eso era lo que les había dicho casi todo el mundo en el Valle del Viento Helado acerca del supuesto bosque encantado.

—¡Ah, mi rey! —dijo Thibbledorf Pwent, entrando justo detrás de Drizzt, cojeando.

—¡Chsss, pedazo de zopenco! —lo regañó Bruenor.

—Quizá antaño hubo un bosque allí —dijo Drizzt—. Tal vez estaba encantado de algún modo, y había allí una hermosa bruja y un guardabosques halfling. La historia de Lathan es idéntica a la de Roundabout, y ambas me parecen verosímiles.

—Verosímiles pero equivocadas —dijo Bruenor—. Tal y como suponía.

—¡Ah, mi rey! —dijo Pwent.

—¡Que dejes de llamarme así!

—Sus palabras ya no son precisas —continuó Drizzt—, pero eso no significa que sus recuerdos estén equivocados. Tú mismo viste la mirada de ambos hombres cuando recordaban aquella época. Pocos podrían fingir esa expresión, y menos aun

podrían contar historias que coincidieran en tantos puntos, habiendo estado separados a mucha distancia durante décadas.

—¿Crees que la vieron?

—Creo que vieron algo muy interesante.

Bruenor gruño e hizo volcar una mesa.

—¡Debería haber venido aquí, elfo! Hace tantos años, cuando perdimos a mi chica por primera vez. Enviamos a esa rata de Jarlaxle a buscarla, pero debió ser tarea mía.

—Y ni siquiera Jarlaxle, con más recursos de los que podamos imaginar, encontró ni rastro —le recordó Drizzt—. No sabemos si ese bosque llamado Iruladoon es real o una fantasía, amigo mío, y de todos modos, jamás lo habríamos encontrado a tiempo. Hiciste lo que tu cargo requería, pasando por tres guerras que hubieran destruido toda la Marca Argéntea si el sabio rey Bruenor no hubiera estado allí para acabar con ellas. Todo el norte te debe gratitud. Hemos visto el mundo más allá de esa tierra a la que una vez llamamos hogar, y es un lugar muy, muy oscuro.

Bruenor meditó sus palabras unos instantes y asintió.

—¡Bah! —bufó, sin razón aparente—. Y yo quiero ver Gauntlgrym antes de que mis viejos huesos sucumban al paso de los años. —Señaló algunos mapas en el extremo más alejado de la habitación—. Creo que debe de ser uno de esos, elfo. Uno de esos.

—¿Cuándo pensáis salir de viaje? —preguntó Thibbledorf Pwent, y algo en su voz pilló a Drizzt totalmente desprevenido.

—Ha de ser pronto, muy pronto —respondió el drow, estudiando a Pwent mientras hablaba.

En ocasiones anteriores, el enano guerrero siempre se había mostrado ansioso, e incluso había demostrado una necesidad rayana en el fanatismo de acompañar a su rey Bruenor. Muchas veces, especialmente en sus poco frecuentes visitas a Luskan, Bruenor habría deseado no llevar a Pwent con él. El roñoso enano siempre era todo un espectáculo y llamaba bastante la atención, lo cual, en la Ciudad de las Velas, gobernada por piratas, no siempre resultaba una circunstancia deseable.

Pero había algo más en la mirada de Pwent, en su pose e incluso en el tono de voz que había empleado al hacer la pregunta.

—Entonces, nos iremos hoy mismo —dijo Bruenor, comenzando a enrollar un pergamino para volver a meterlo en su abultada mochila.

Drizzt asintió y fue a ayudarlo, pero volvió a observar al vacilante enano.

—¿Qué es lo que sabes? —le preguntó finalmente Bruenor a Pwent, dándose cuenta de que el enano no acudía a ayudarlo con el equipaje.

—¡Ah, mi rey! —respondió Pwent con voz triste.

—Ya te he dicho que no me llames… —Bruenor comenzó a regañarlo, pero

Drizzt le puso la mano sobre el hombro.

El drow miró a Pwent a los ojos largo rato; después, hizo un gesto de asentimiento, comprendiendo.

—No va a venir —explicó Drizzt.

—¿Eh, que estás diciendo? Bruenor miró a Drizzt con expresión confundida, pero el drow desvió la mirada hacia Pwent.

—¡Ah, mi rey! —volvió a decir el guerrero—. Me temo que no podré ir. Mis viejas rodillas… —Suspiró hondamente con cara triste, como un perro que no pudiera seguir el ritmo de la cacería.

Thibbledorf Pwent no era tan viejo como Bruenor Battlehammer, pero los años y miles de combates especialmente violentos le habían pasado factura. El viaje hasta el Valle del Viento Helado le había costado mucho esfuerzo, aunque, por supuesto, jamás se había quejado. Pwent nunca se quejaba, salvo cuando lo dejaban fuera de alguna pelea o aventura, o cuando lo mandaban a darse un baño.

Bruenor se volvió hacia Drizzt, anonadado, pero el drow simplemente asintió con la cabeza, ya que ambos sabían que Thibbledorf Pwent jamás habría dicho una cosa semejante, a menos que supiera en el fondo de su viejo corazón que no podría hacer el viaje, que había llegado el fin de sus días de aventurero.

—¡Bah, pero si no eres más que un niño! —dijo Bruenor, más para levantarle el animo a su amigo que para intentar que cambiase de opinión.

—¡Ah, mi rey!, perdóname —dijo Pwent.

Bruenor lo observó unos instantes; luego se dirigió hacia él y lo envolvió en un fuerte abrazo.

—Has sido el mejor escolta, el mejor amigo que un viejo enano jamás pudiera tener —dijo Bruenor—. Has estado conmigo en todas las situaciones, ¿cómo puedes pensar que debo perdonarte algo? ¡Yo soy el que debería pedirte perdón! Porque toda tu vida…

—¡No! —lo interrumpió Pwent—. ¡No! Para mí ha sido una alegría, mi rey. Una alegría. No es así como debería acabar. He estado esperando esa última gran batalla. Morir por mi rey…

—Para mi corazón será mejor que vivas por mí, zopenco —dijo Bruenor.

—¿Así que piensas pasar tus últimos días aquí, en el valle? —preguntó Drizzt—. ¿Con Stokely y su clan?

—Sí, si me aceptan.

—Serían estúpidos sino lo hicieran, y Stokely no lo es —le aseguró Bruenor. Miró a Drizzt—. Nos iremos mañana en vez de hoy.

El drow hizo un gesto de asentimiento.

—Hoy, esta noche, beberemos y hablaremos de los viejos tiempos —dijo Bruenor, volviéndose para mirar a Pwent—. ¡Esta noche brindaremos antes de cada

sorbo a la salud de Thibbledorf Pwent, el guerrero más grande que Mithril Hall haya conocido jamás!

Quizá fuera algo exagerado, ya que Mithril Hall había conocido a muchos héroes legendarios; el mismo rey Bruenor ocupaba un lugar privilegiado entre ellos, de hecho. Sin embargo, nadie que se hubiera enfrentado a la furia de Thibbledorf Pwent se habría atrevido a contradecir esa afirmación, al menos, los pocos que todavía seguían vivos después de haberlo hecho.

Pasaron todo el día y toda la noche juntos, los tres viejos amigos, bebiendo y recordando. Hablaron de cuando reclamaron Mithril Hall, de la llegada del drow, de sus aventuras en el camino, de los días oscuros de la biblioteca de Cadderly, de la llegada de Obould y las tres guerras que habían sufrido y a las que habían sobrevivido. Brindaron por Wulfgar, Catti-brie y Regis, viejos amigos que habían perdido, y por Nanfoodle y Jessa, nuevos amigos a los que también habían perdido. También brindaron por una vida plena y por las batallas bien libradas.

Pero, sobre todo, Bruenor alzó su jarra para brindar por Thibbledorf Pwent, quien, junto a Drizzt, era su amigo más viejo y querido. El viejo rey estaba casi avergonzado mientras pronunciaba palabras de gratitud y amistad, reprendiéndose en silencio por todas las ocasiones en las que se había avergonzado del comportamiento brusco y las escandalosas travesuras del Revientabuches.

Pero Bruenor se dio cuenta de que, al fin y al cabo, nada de eso importaba. Lo que importaba era el corazón de Thibbledorf Pwent, un corazón fiel y valeroso. Era un enano que no dudaría en saltar delante de un proyectil de balista que fuera dirigido a un amigo, cualquier amigo, no sólo a su rey. Bruenor comprendió, por fin, que era un enano que realmente comprendía lo que era ser enano, lo que era pertenecer al clan Battlehammer.

Abrazó nuevamente a su amigo a la mañana siguiente, con fuerza y durante largo rato, y cuando él y Drizzt se alejaron de la fortaleza de Stokely Silverstream, el rey Bruenor tenía los ojos húmedos. Pwent se quedó en la entrada, mirando como se iban y murmurando «mi rey», hasta que los perdió de vista.

—Es un gran enano, el rey Bruenor, ¿verdad? —dijo Stokely Silverstream, situándose junto a Pwent.

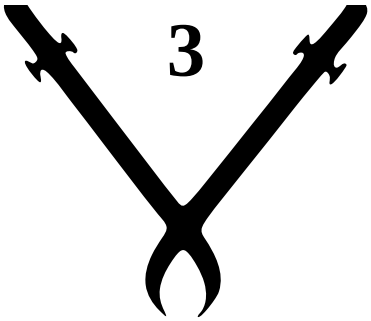
El guerrero lo miró con curiosidad y después puso cara de pánico, con los ojos muy abiertos, temiendo que acabará de traicionar el secreto de la identidad de Bruenor con sus estúpidas murmuraciones.

—Lo supe desde el primer momento, cuando llegasteis —le aseguró Stokely—. ¿Quién podía ser si no yendo contigo y con Drizzt?

—Bruenor murió hace muchos años —dijo Pwent.

—¡Sí, larga vida al rey Connerad! —respondió Stokely, que asintió mientras esbozaba una sonrisa—. No es necesario que nadie más lo sepa, pero no tengas

ninguna duda, mi nuevo amigo, de que me alegra el corazón saber que todavía sigue ahí fuera, librando la batalla de los Battlehammer. Mi único deseo es que volvamos a verlo, que venga a pasar sus últimos días al Valle del Viento Helado.
En ese momento, Stokely le posó una mano en el hombro a Pwent, que se estremecía por los sollozos.



3

ESCALA DE GRISES

Mientras pasaba por delante del espejo, Herzgo Alegni no pudo evitar soltar un suave gruñido. Antes tenía la piel de un hermoso tono rojo, un brillante tributo a su herencia demoníaca, pero la sombra grisácea de los shadovar le había quitado brillo. Notó, sin embargo, y con cierta satisfacción, que sus ojos habían escapado a ese cambio. Los iris, rojos, seguían conservando todo su esplendor infernal.

Aun así, Alegni había aceptado la compensación. El que el color de su piel se hubiera vuelto más apagado era un pequeño precio que pagar a cambio de una mayor longevidad y muchos otros beneficios que ofrecía su vida entre los shadovar. Y a pesar de que compartían cierta inclinación xenófoba con otras de las razas más intolerantes de Faerun, había encontrado su lugar entre las filas de su pueblo adoptivo. En menos de una década, Herzgo Alegni se había convertido en líder de un grupo de batalla, y apenas una década más tarde, lo habían cargado con la increíble responsabilidad de conducir una expedición netheriliana al Bosque de Neverwinter para buscar el enclave caído de Xinlenal.

Se entretuvo frente al espejo, admirando su nuevo capote de lluvia negro, hecho con una tela satinada y brillante, y con el cuello rígido del tono de rojo brillante más increíble que había visto, que iba a juego con la hoja de su gran espada y se complementaba estupendamente con el largo cabello de color purpura que caía alrededor de sus cuernos de carnero. El cuello alto desviaba gran parte del pelo, con lo cual no le caía por la espalda, sino en cascada a ambos lados del cuello y sobre el pecho musculoso. Por supuesto, llevaba el coselete de cuero medio desatado, para que destacaran los tensos músculos de su enorme torso.

El guerrero sabía que la imagen era importante y, en cualquier caso, él nunca había evitado los espejos. Era el líder, y la intimidación jugaba a su favor, especialmente cuando había planeado reunirse con Barrabus el Gris. De ese no se fiaba, y era consciente de que, por encima de otros que estaban a su cargo, trataba de matarlo algún día, y no sin razón.

Además, Barrabus era bastante hábil en el arte de asesinar.

Herzgo Alegni salió de su casa esa mañana lleno de resolución y poder, haciendo ruido sobre el suelo empedrado con los tacones de sus botas altas de cuero. Ni siquiera intento ocultar su evidente filiación netheriliana. Ya no había necesidad de

seguir haciéndolo en Neverwinter, puesto que su expedición había tenido tanto éxito que nadie se atrevería a ir en contra de las sombras.

El Dragón Afortunado era el edificio más reciente de Neverwinter, construido en lo alto de una colina que daba a la ciudad y al estruendoso oleaje de la Costa de la Espada. Mientras contemplaba la ciudad desde el porche de la posada, Alegni volvió a recordar la increíble expansión de Neverwinter en las últimas décadas, desde la caída de Luskan a manos de los capitanes piratas y la confusión reinante en Port Llast. ¿Cuántos vivían tras las murallas de Neverwinter y justo a las afueras del núcleo principal de la ciudad? ¿Unos treinta mil, más o menos?

A pesar de su número, estaba claro que eran una panda de gente desorganizada, con una milicia endeble y un Señor que se preocupaba más de sus banquetes que de proteger la ciudad. Hasta el momento, lord Hugo Babris había tenido asegurada su posición. Con la salvaje Luskan al norte, cuyos enemigos piratas estaban, en general, contentos con la expansión de la ciudad neutral, y la poderosa Aguas Profundas al sur, Neverwinter había gozado de mucha seguridad últimamente. Ningún barco que quisiera atacar esquivaría a la armada de Aguas Profundas sólo para encontrarse asaltado por los muchos piratas que navegaban libremente por la costa norte de la más grande de las ciudades.

Todo eso había dejado a Neverwinter muy mal preparada para la llegada de los netherilianos, aunque, pensándolo mejor, ¿acaso alguien podía estar realmente preparado para la caída de la oscuridad? Herzgo Alegni había aprovechado tal debilidad rápidamente. Además, ya que Neverwinter no era el objetivo de su misión, sino el bosque que había al sudeste, el tiflin le había dado la falsa impresión a Hugo Babris de que seguía al mando de su ciudad.

Alegni paseó la mirada por los muelles, el distrito que menos había cambiado en las últimas y tumultuosas décadas. La Jarra Hundida estaba allí, y sin duda Barrabus habría pasado la noche en esa misma posada. Alegni no pudo evitar sonreír al venirle a la mente los recuerdos de tiempos pasados en ese mismo lugar, antes de la Plaga de los Conjuros, cuando era un joven guerrero que había llegado en busca de un tesoro y de su legado, del mismo modo que muchos otros aventureros confiados. En aquella época, los tiflin tenían que merodear escondidos en las sombras para ocultar su orgulloso linaje y herencia. Qué suerte había tenido al encontrar algo más en esas mismas sombras; algo más grande y más oscuro.

El señor de la guerra apartó aquellos pensamientos nostálgicos de su mente y dirigió la vista hacia el río de Neverwinter y los tres vistosos puentes que lo cruzaban. Todos eran hermosos (los comerciantes de Neverwinter se enorgullecían enormemente de ese trabajo), pero había uno en particular que había sido construido con una serie de alas decorativas, extendidas a cada lado, que llamó la atención de Alegni. Verdaderamente, era el más impresionante de los tres puentes que conectaban

ambas mitades de la ciudad, la norte y la sur, ya que estaba hecho a semejanza de un draco alzando el vuelo, enorme y grácil. Durante muchas décadas, el puente se había mantenido fuerte y sólido, ya que la estructura subyacente estaba reforzada por una red metálica forjada por enanos y reforzada constantemente. Desde lejos era una visión hermosa, y ese sentimiento crecía al inspeccionarlo más de cerca. El puente había sido llevado hasta la perfección en todas sus facetas, salvo por su nombre: el puente del Draco Alado.

Aquellos estúpidos habían permitido que fuera su aspecto exterior, y no la maestría con la que había sido construido, el que le diera su nombre mundano a aquella magnífica estructura.

Alegni echó a andar por la calle adoquinada, decidido a llegar a aquel puente, que era donde había quedado con Barrabus. Después de todo, hacía meses que no veía a su asesino, y quería que la primera imagen que Barrabus el Gris viera de él le recordara por qué no se había atrevido a enfrentarse al gran Alegni.

Poco después llegó al puente y ascendió la cuesta poco empinada que recorría la «espina dorsal» del draco, regocijándose con el modo como la mayoría de los humanos de Neverwinter se apartaban de él, mientras todas las miradas se dirigían con aprensión hacia su magnífica espada de hoja carmesí, que colgaba de su cintura, sujeta mediante una presilla. Caminó hasta el centro del puente, que era el más alto, y se situó detrás de las uniones entre las alas; apoyó las manos sobre la barandilla de piedra que daba al oeste mientras observaba los otros dos puentes, el Delfín y el Dragón Durmiente, y se dio cuenta en silencio y tremendamente divertido de que el tráfico sobre el Draco Alado había disminuido.

Después de todo, no sólo se trataba de una de las múltiples sombras netherilianas que andaban merodeando por Neverwinter la que había decidido dejarse ver en el puente, sino que era el mismo Herzgo Alegni.

Sí, estaba bastante satisfecho ahí de pie, observando el río y la costa, percibiendo los desperfectos de los puentes menores, al menos hasta el momento en que oyó una voz tranquila a su espalda (de algún modo, estaba a su espalda y había logrado llegar hasta ahí sin ser visto).

—¿Deseabais verme?

Alegni se resistió al impulso de desenvainar el arma y volverse para enfrentarse a aquel hombre. En su lugar, siguió mirando al frente y contestó:

—Llegas tarde.

—Memnon está lejos, en dirección sur —respondió Barrabus el Gris—. ¿Acaso pretendíais que soplara sobre las velas para que el barco fuera más deprisa?

—¿Y si dijera que sí?

—Entonces, tendría que recordaros que semejante tarea es más propia de aquellos que se creen de la realeza.

La inteligente réplica hizo que Alegni se volviera para observar al hombrecillo, cuyo aspecto lo dejó tremendamente sorprendido. Iba vestido de negro, como siempre, combinando tela y cuero, con pocos adornos salvo por la hebilla de su cinturón, de metal y con forma de diamante, que al abrirse dejaba a la vista una conveniente y malintencionada daga; aparte, adoptaba una postura ligeramente inclinada, como si estuviera aburrido del mundo, lo cual, en conjunto con lo demás, le daba la apariencia del asesino al que Herzgo había llegado a conocer tan bien. Sin embargo, llevaba el pelo oscuro largo y desarreglado, y se había dejado crecer la barba, cosa increíble en él.

—¿Te falla la disciplina? —preguntó el tiflin—. ¿Después de tantos años?

—¿Qué es lo que queréis?

El Señor de la guerra hizo una pausa y se echó hacia atrás para llevar a cabo un minucioso escrutinio del asesino.

—¡Ah, Barrabus!, te estás descuidando, quizá con la esperanza de que te fallen tus habilidades y alguien te mate y te libere de este tormento.

—Si ese fuera el caso, primero os mataría.

Herzgo Alegni rio, aunque por puro instinto se llevó la mano a la espada.

—Pero no puedes, ¿a que no? —lo provocó—. Al igual que tampoco puedes permitir que tus increíbles habilidades decaigan del mismo… modo que tu aspecto. Sencillamente, no es propio de ti. No, la perfección es tu defensa. No engañas a nadie, Barrabus el Gris. Tu apariencia desaliñada no es más que una treta.

El hombrecillo se removió, inquieto, y esa fue la única confirmación —y ya se estaba explayando más que de costumbre— de que las palabras de Alegni habían dado en el blanco.

—Me habéis hecho venir desde Memnon, donde no estaba precisamente ocioso —dijo Barrabus—. ¿Qué es lo que queréis?

En el rostro de Alegni se dibujo una sonrisita inteligente cuando se volvió para observar una vez más como la corriente del río Neverwinter iba a parar al gran mar, al norte de los bulliciosos muelles.

—Esta estructura es magnífica, hermosa y funcional, ¿no crees? —preguntó sin volverse a mirar al asesino.

—Me permite cruzar el río.

—Más allá de su utilidad —replicó el tiflin.

Barrabus no se molestó en contestar.

—La belleza —le explicó Alegni—. ¡No sólo se trata de los contrafuertes o los pilares! ¡Qué va! Cada uno de ellos está cubierto de pequeños diseños que tienen como función completar la imagen en su totalidad. Sí, esa es la verdadera firma de los artesanos. Me encanta cuando la artesanía se transforma en arte, ¿no estás de acuerdo?

Cuando Barrabus no contestó, Alegni se volvió para mirarlo y se rio.

—Lo mismo pasa con mi espada —dijo el tiflin—. ¿No estás de acuerdo en que es una maravillosa obra de arte?

—Si el que la empuña fuera todo lo artista que dice ser, no necesitaría mis servicios.

Alegni dejó caer los hombros momentáneamente ante aquel implacable sarcasmo. Se volvió de nuevo hacia el hombrecillo con mirada amenazadora.

—Considérate afortunado de que mis superiores me impidan matarte.

—Mi buena suerte no tiene límites. Y ahora os vuelvo a preguntar: ¿por qué me habéis hecho venir?, ¿para admirar un puente?

—Sí —respondió Alegni—. Este puente. El puente del Draco Alado. Su nombre no le pega, así que quiero que lo cambien.

Barrabus lo miró con cara de póquer.

—El señor de esta hermosa ciudad es una criatura extraña —le explicó Alegni—. Vive rodeado de guardias, protegido tras sus murallas de piedra, y no comprende lo cerca que está del borde del precipicio.

—¿No quiere cambiar el nombre? —dijo Barrabus, sin demasiado interés.

—Es muy tradicional —respondió Alegni con un suspiro fingido—. No aprecia la sencilla idoneidad, y la belleza del puente Herzgo Alegni.

—¿El puente Herzgo Alegni?

—Maravilloso, ¿no crees?

—¿Me habéis hecho venir desde Memnon para convencer a un insignificante señor de que cambie el nombre de un puente?

—No puedo ir en su contra abiertamente, por supuesto —dijo Alegni—. Nuestros asuntos en el bosque están progresando, y no quisiera desviar recursos…

—Y si actuarais abiertamente contra él, os arriesgaríais a iniciar una guerra con los señores de Aguas Profundas. Vuestros superiores no estarían nada complacidos con eso.

—Verás, Barrabus, incluso la gente simple puede comprender la lógica elemental. Ahora, hazle una visita a nuestro querido lord Hugo Babris esta noche y explícale que le interesa cambiar el nombre al puente en mi honor.

—¿Y después podré abandonar esta porqueriza?

—¡Oh, de ningún modo, Barrabus! Tengo muchas más tareas para ti antes de liberarte para que vuelvas a tus jueguecitos en el desierto sur. Hemos encontrado algunos elfos en el bosque que necesitan ser persuadidos, y hemos desenterrado agujeros profundos. No enviaré a ningún verdadero shadovar allí hasta que esté seguro de la integridad de sus ocupantes. Te pasarías aquí años, esclavo, a menos que pueda persuadir a los príncipes de que, con todos los problemas que causas, no vale la pena conservarte, y así me libraré de ti de una vez por todas.

Barrabus el Gris miró al tiflin con cara de odio durante unos instantes, pese a adoptar una postura relajada, con los pulgares colgando del cinturón. Se volvió, meneando la cabeza con expresión asqueada, y comenzó a alejarse.

Tan pronto como el hombrecillo dio los primeros pasos, Herzgo Alegni echó mano a un bolsillo oculto en el borde del coselete de cuero abierto y sacó un peculiar instrumento de tres dientes. Echó la mano hacia atrás y dio unos golpecitos en el filo de su poderosa espada inteligente, y esta comenzó a emitir un zumbido de vibraciones residuales y resonancias mágicas. Esbozando una sonrisa cargada de malicia, agitó el instrumento junto a la empuñadura de la espada, como si estuviera despertando a la bestia que habitaba dentro de la hoja.

Barrabus el Gris se encogió, tambaleándose hacia un lado. Extendió las manos para a continuación cerrar con fuerza los puños. Apretó tanto la mandíbula que tuvo suerte de no morderse la lengua.

El zumbido, la canción de *Garra*, prosiguió y recorría su cuerpo como si fueran pequeñas ondulaciones de lava que hicieran hervir su sangre.

Cayó temblando sobre una rodilla, con una mueca de dolor.

Alegni, sosteniendo el tridente que zumbaba sin parar, dio unos pasos alrededor del hombre. Miró al peligroso asesino a los ojos unos instantes, para después agarrar los dientes del instrumento y hacer que el zumbido cesara, así como el conducto de llamada de la espada y el dolor.

—¡Ah, Barrabus!, ¿por qué me obligas a seguir recordándote cuál es tu lugar? —preguntó el tiflin con voz apenada, aunque poco sincera—. ¿No podrías sencillamente aceptar lo que te ha tocado en suerte y agradecerles a los netherilianos los dones que te han otorgado?

Barrabus dejó caer la cabeza, intentando recobrar el dominio de sus sentidos. Cuando Alegni le extendió la mano, Barrabus la cogió y le permitió que lo ayudara a levantarse.

—Ya está —dijo Alegni—. No soy tu enemigo, sino tu compañero, además de tu superior. Si te metieras eso en la cabeza, no tendría que estar recordándotelo constantemente.

Barrabus el Gris le lanzó una breve mirada al tiflin y después se alejó con paso decidido.

—¡Aféitate la barba y córtate el pelo! —exclamó Herzgo Alegni mientras se alejaba, y su tono implicaba tanto una orden como una amenaza—. Pareces un vagabundo, ¡y eso no condice con tu estatus de servidor del gran Herzgo Alegni!

—¡Elfo, he encontrado algo! —exclamó Bruenor, y su voz resonó contra las paredes irregulares del laberinto de cavernas, así que a Drizzt sólo le llegó: «elfo elfo elfo elfo

elfo elfo…»

El explorador drow bajó la antorcha y miró hacia el pasadizo principal, justo al otro lado de la cámara lateral en la que estaba trabajando. Salió al pasadizo justo cuando el enano volvió a llamarlo. Drizzt sonrió al darse cuenta, por su tono de voz, de que su amigo no corría peligro alguno. Sin embargo, al echar un vistazo a las catacumbas que tenía enfrente, se percató de que no tenía ni idea de por dónde debía empezar a buscar a Bruenor.

Volvió a sonreír, pensando en que quizá si había una manera de saberlo. Sacó la estatuilla de ónice de una de las bolsitas que le colgaban del cinturón y dijo:

—Guenhwyvar.

El tono no era insistente, ni de urgencia, y lo dijo en voz muy baja, pero sabía que lo había oído incluso antes de que la niebla grisácea empezara a girar a su alrededor y adoptara la forma de un gran felino. Comenzó a solidificarse y a adquirir una tonalidad más oscura, hasta que tuvo a Guenhwyvar justo a su lado, como había venido siendo desde hacía más de un siglo.

—Bruenor está en las cuevas, Guen —le explicó el drow—. Ve en su busca. La pantera negra lo miró, gruñó quedamente y se alejó caminando.

—Y siéntate sobre él cuando lo encuentres —le dijo Drizzt mientras la seguía—. Asegúrate de que no se vuelva a perder antes de que yo llegue.

El siguiente gruñido de Guenhwyvar fue algo más alto, y comenzó a andar más deprisa, al parecer ansiosa por darle caza a causa de las instrucciones más recientes.

Mientras avanzaba por el túnel principal, Guenhwyvar se detuvo de repente, retorciendo las orejas al oír el eco del siguiente grito de Bruenor. La pantera entró en un túnel secundario, olfateó y salió disparada hacia otro distinto. Tras una breve pausa, se alejó de un salto.

Drizzt trataba de seguirla, pero Guenhwyvar se movía con suma rapidez y seguridad, pasando rápidamente bajo salientes en los que el drow tenía que agacharse y recorriendo pasadizos laterales a grandes saltos de manera confiada. Drizzt, que iba más lento, tuvo que ir adivinando por dónde había decidido ir.

Se adentraron aún más en los estrechos túneles, que se entrecruzaban unos con otros, y cuando Drizzt oyó el siguiente grito de Bruenor, cargado de indignación, supo que Guenhwyvar había capturado a su presa.

—¡Maldito elfo! —refunfuñaba Bruenor.

Drizzt entró en una enorme sala de techo bajo, de forma casi cuadrada y que mostraba signos de haber sido excavada, al revés que el resto de los túneles y cuevas naturales que predominaban en el complejo.

En la esquina más alejada, junto a una antorcha casi extinguida que había sido arrojada al suelo, estaba Guenhwyvar, lamiéndose tranquilamente la pata, y bajo la pantera, Drizzt pudo distinguir un par de botas enanas.

—Después de cien años todavía sigues pensando que esto es divertido —dijo Bruenor desde el lado opuesto del felino, por lo que Drizzt adivinó que tendría la cabeza apretujada contra alguna esquina cercana.

—Desde que la tribu Cincuenta Lanzas nos envió a este lugar, no he sido capaz de seguirte el paso —respondió Drizzt.

—¿Crees que podrías ordenarle al gato que se fuera?

—Me gusta su compañía.

—Entonces, ¿crees que podrías quitarme a esta maldita cosa de encima?

Drizzt le hizo un gesto a Guenhwyvar, que se levantó de inmediato y se dirigió hacia donde él estaba, gruñendo a cada paso.

—Demonio de orejas puntiagudas —rezongó Bruenor, poniéndose de rodillas.

Recogió su casco, se lo puso y se incorporó de un salto, de modo que prácticamente el solitario cuerno del casco rozó con el techo. Se volvió con los brazos en jarras y fulminó al drow con la mirada, para después murmurar algunas maldiciones más mientras iba a recuperar la antorcha.

—Te adentraste más de lo que acordamos —señaló Drizzt, sentándose en el suelo con las piernas cruzadas, cosa que le pareció preferible tener que agacharse por la poca altura del techo—. Más profundamente de lo que habíamos…

—¡Bah!, aquí no hay nada —dijo el enano—. Al menos, nada grande.

—Estos túneles son muy viejos y llevan mucho tiempo sin usarse —dijo Drizzt, dándole la razón al mismo tiempo que lo regañaba—. Una vieja trampa o un suelo medio podrido podría haberte llevado en caída libre hasta la Mesoscuridad. Te lo he advertido muchas veces, amigo mío: no subestimes los peligros de la Antípoda Oscura.

—Estáis pensando que hay más túneles abajo, ¿verdad?

—Se me había ocurrido esa posibilidad, si —dijo Drizzt.

—¡Bien! —dijo Bruenor, alegrándose—. Mantén esa idea en tu mente, porque sé que es más que una posibilidad.

Mientras terminaba de hablar, se hizo a un lado y señaló, en el rincón en el que había estado trabajando, una grieta en la piedra con aspecto de haber sido labrada.

—Hay más niveles —concluyó Bruenor, y saltaba a la vista lo orgulloso que estaba.

El enano extendió el brazo y presionó con la mano sobre la piedra que había justo al lado de la grieta, tras lo cual se escuchó un fuerte chasquido. Mientras apartaba la mano, aquella parte de la pared sobresalió un poco, lo suficiente como para que Bruenor pudiera coger el borde y tirar hacia fuera.

Drizzt avanzó a gatas, alzando la antorcha para poder escudriñar el interior de la cámara secreta. No era muy grande, menos de la mitad que la sala en la que estaban, y la mayor parte del suelo estaba cubierta por un pequeño círculo de piedras

rectangulares —¿ladrillos?— que formaban el borde de un oscuro agujero.

—Ya sabes lo que estoy pensando —dijo Bruenor.

—No prueba nada; no parece más que un… ¿puente? —respondió Drizzt—. Algo hizo esa pared, esta habitación y ese pozo —dijo el enano.

—Que algo lo hizo es evidente, y hay muchas posibilidades.

—Es de factura enana —insistió Bruenor.

—Aun así, sigue habiendo muchas posibilidades.

—¡Bah! —resopló Bruenor mientras le hacia un gesto desdeñoso con la mano.

Guenhwyvar se levantó de un salto y dejó escapar un largo y profunda gruñido.

—¡Oh, cierra esas fauces tuyas! —respondió Bruenor—. ¡Y no te atrevas a amenazarme! Dile a tu gata que se calle…

—¡Silencio! —lo interrumpió Drizzt, agitando la mano que tenía libre y con la mirada fija en Guenhwyvar, que seguía gruñendo.

Bruenor miró al drow y después a la pantera.

—¿Que ocurre, elfo?

De repente, el suelo dio una brusca sacudida, las paredes temblaron y comenzó a caer polvo a su alrededor.

—¡Terremoto! —gritó Bruenor, pero su voz apenas se oía con el estruendo de las piedras entrechocando y desplomándose, o algo peor.

Una segunda sacudida del suelo hizo que salieran disparados por los aires, tras lo cual, Drizzt se golpeó fuertemente contra la jamba de la entrada y Bruenor cayó de espaldas.

—¡Vamos, elfo! —gritó Bruenor.

Drizzt estaba boca abajo sobre un montón de polvo y arena, y la antorcha se le había caído a un lado. Justo cuando estaba levantándose, y ya había apoyado las manos y las rodillas en el suelo, los bloques de piedra que tenía encima se rompieron, le cayeron sobre los hombros y lo aplastaron contra el suelo.

Barrabus el Gris revolvió en el interior de la bolsa, apartando los diversos instrumentos que Herzgo Alegni le había dado para «facilitarle» su oficio. El asesino debía admitir que el tiflin tenía varios amigos poderosos y que realmente había conseguido reunir muchos objetos útiles…, como, por ejemplo, la capa que llevaba en ese mismo momento. En cada uno de los hilos que la formaban estaba presente tanto el fino trabajo élfico como sus encantamientos, y su esencia mágica hacía que el ya sigiloso Barrabus pudiera permanecer oculto a la vista de los demás. Lo mismo ocurría con las botas élficas que llevaba y su habilidad para caminar sin hacer ruido, incluso a través del suelo cubierto de hojas secas.

Además, cómo no, la daga oculta en la hebilla de su cinturón era una muestra de

la mejor artesanía y del arte del encantamiento. Jamás había dejado de abrirse por orden de Barrabus. Su sistema de inyección de veneno, consistente en venas humanas de verdad, grabadas a lo largo de la hoja de doce centímetros, que bombeaban veneno tanto al filo como a la punta, la convertía en una de las armas más notables que había llevado jamás. Todo lo que tenía que hacer era llenar el «corazón» de la daga, ponerle el mango y, ejerciendo una presión sumamente suave, hacer que el veneno fluyera hasta su mortífera hoja.

Aun así, a su modo de ver, tener tantas mejoras era peligroso. El arte de asesinar seguía siendo una prueba de habilidad, sabiduría y disciplina. La consecuencia de apoyarse en demasiadas ayudas mágicas era que uno podía volverse descuidado, y un descuido podía significar el fracaso. Por eso, jamás había llevado puestas las zapatillas trepadoras de araña que Alegni le había ofrecido en una ocasión, ni el sombrero que le permitía disfrazarse prácticamente a voluntad. Por supuesto, también había rechazado el cinturón cambia-sexos con un bufido burlón.

Sacó un pequeño cofre del baúl. Los venenos que contenía los había comprado él mismo; Barrabus jamás permitiría que una tercera persona le proporcionara sus herramientas más importantes. Sólo acudía a un mercader de venenos, un alquimista de Memnon al que conocía desde hacía muchos años, y que extraía personalmente las distintas toxinas de víboras del desierto, arañas, lagartos y escorpiones.

Cogió un pequeño vial verde y lo sostuvo frente a la vela, esbozando una malvada sonrisa. Era un nuevo veneno, y no procedía del desierto. La toxina había sido extraída de un pez espinoso, con un camuflaje increíble, que habitaba más allá de los muelles de Memnon, en la bahía. Pobre del pescador que pisara semejante criatura. Cualquiera que caminara por las playas de las regiones costeras del sur había oído historias de los más exquisitos alaridos.

Barrabus sostuvo el mango del cuchillo en el aire, retiró el fondo retráctil que estaba a mitad del contrapeso, en la base del arma, y quedó al descubierto una aguja hueca con la que atravesó el tapón de goma del vial. A Barrabus le brillaban los ojos mientras observaba como el corazón transparente del arma se llenaba con el líquido ambarino.

Pensó en los gritos del pescador y casi se sintió culpable.

Casi.

Cuando estuvo todo listo, Barrabus recogió la capa. Pasó por delante de un pequeño espejo de camino a la puerta y recordó que Alegni le había ordenado afeitarse y cortarse el pelo.

Salió de la habitación como cualquier otro visitante de Neverwinter, un simple hombrecillo paseando, aparentemente desarmado, en un hermoso anochecer, con el sol poniéndose en el horizonte. Tan sólo llevaba una bolsa colgando del cinturón a la altura de la cadera derecha que parecía vacía, aunque en realidad no lo estaba.

Se detuvo en una taberna cercana, no sabía cómo se llamaba ni le importaba para tomarse un único vaso de fuerte ron BG, el mejunje de Baldur que se había convertido en el favorito de los marineros por toda la Costa de la Espada, ya que era bastante barato y tenía un sabor tan horrible que pocos se molestarían en robarlo.

Para Barrabus, que se lo tomó de un trago, el ron servía como medio de transición hacia el momento en que entraba en un estadio superior del ser y la conciencia, y todos esos años de entrenamiento y trabajo experto se cristalizaban en su mente. Unos instantes después cerró los ojos y sintió la inevitable turbiedad que le sobrevenía al beber una bebida tan potente, y volvió a concentrar toda su atención una y otra vez en deshacerse de esa sensación de atontamiento y llegar al punto en que se encontraba preparado.

—¿Quieres otro? —le preguntó el tabernero.

—¡Si se toma otro, se desploma! —dijo un bruto maloliente para hacer reír escandalosamente a sus tres compañeros, todos bastante más corpulentos que Barrabus.

El asesino miró al hombre, lleno de curiosidad. Era evidente que el muy estúpido no comprendía que Barrabus se estaba preguntando si podría matar a aquellos cuatro rufianes y aun así completar su misión como había planeado.

—¿En qué piensas? —quiso saber el hombre.

Barrabus ni pestañeó siquiera; a su rostro no asomó ninguna sonrisa y permaneció totalmente inexpresivo. Dejó el vaso sobre la barra y comenzó a alejarse.

—¡Eh!, ¡vamos!, tómate uno más —dijo uno de los amigos del bruto, caminando junto a Barrabus—. Veamos si te lo puedes beber de un trago y seguir en pie, ¿vale?

El asesino se detuvo un breve instante, pero ni siquiera miró al hombre.

Sintiéndose insultado, el borracho intentó darle un empujón a Barrabus. En el mismo instante en que tocó al asesino, este levantó rápidamente la mano y la situó por detrás de la del hombre y un poco por encima, para después agarrarle el pulgar y tirar hacia abajo con tanta fuerza que el rufián se ladeó, mientras Barrabus le retorcía el brazo a la espalda.

—¿Necesitas dos manos para meter el pescado en la barca? —le preguntó Barrabus con voz tranquila.

Cuando el hombre trato de liberarse en vez de contestar, le retorció el brazo un cuarto de vuelta más y cambio el ángulo de presión lo suficiente como para que su oponente no pudiera recobrar el equilibrio.

—Como supongo que sí, por el bien de tu familia te perdonaré esta única vez.

Tras decirle eso, lo dejó en libertad. Mientras el muy estúpido se tambaleaba, Barrabus fue hacia la puerta.

—¡No tengo familia! —grito el hombre, como si eso fuera algún tipo de respuesta insultante, y a continuación, oyó que cargaba.

Se volvió en el último momento, con las manos hacia arriba para detener los torpes intentos de agarrarlo que hacía aquel estúpido borracho, al mismo tiempo que levantaba la rodilla para detener bruscamente la embestida furiosa del hombre. Los numerosos clientes de la taberna que observaban el incidente no estaban seguros de lo que estaba pasando; sólo vieron al rufián detenerse de repente y quedarse agarrado al hombre más pequeño.

—Probablemente, después de esto tampoco la tendrás —le susurro Barrabus—. Así el mundo será un lugar mejor.

Lo apartó suavemente e incluso lo ayudó a incorporarse, a pesar de que tenía la mirada perdida y debía estar bastante desorientado mientras se agachaba y bajaba las manos temblorosas para intentar sujetarse los testículos machacados.

Barrabus no le prestó demasiada atención y simplemente salió de la taberna, oyó un fuerte golpe mientras salía, y supo que el muy idiota se había desmayado. A continuación, como ya había previsto, resonaron los gritos rabiosos de sus tres compañeros, que se estaban recuperando de la sorpresa que su audaz movimiento había suscitado.

Salieron atropelladamente a la calle, soltando todo tipo de juramentos, saltando de arriba abajo, mirando de un lado a otro y gritándole a la noche vacía. Después agitaron los puños, prometiendo venganza, aunque volvieron a entrar en la taberna.

Barrabus, que estaba sentado en el tejado con las piernas colgando, se limitó a observarlos mientras suspiraba ante tan tamaña y predecible estupidez.

Al poco tiempo estaba en la grandiosa vivienda de cuatro plantas del lord, escondido entre las sombras y los árboles que había en la parte trasera. Por lo visto, Hugo Babris era un hombre cauteloso, y Barrabus se sorprendió al ver tantos guardias patrullando por los jardines y recorriendo los balcones. Jamás había visto nada semejante; un líder tan débil que se había rodeado de abundante protección. El asesino sabía que aquello solía significar que el líder era más bien un pelele, un hombre de paja tras el que se escondían los verdaderos gobernantes. Sin embargo, ignoraba quiénes podían ser en una ciudad tan extraña y de crecimiento tan rápido como Neverwinter. Probablemente, piratas, o algún gremio de mercaderes que se estuviera enriqueciendo gracias a las políticas de lord Hugo Babris. Una cosa era cierta: alguien estaba pagando grandes sumas de dinero para proporcionarle semejante protección.

Miró a su alrededor, pensando que quizá debería pasar de largo. Comprendía por qué Herzgo Alegni se había apartado de su camino para mandarlo llamar, pero se le ocurrió que tal vez el tiflin lo había enviado para que fallara.

Teniendo eso presente, Barrabus se puso en marcha, pero no para irse. No le daría esa satisfacción a Alegni. El asesino trepó silenciosamente por el muro y escrutó el patio. Se fijó en una patrulla concreta, un par de guardias sujetando cada uno un perro

enorme y con pinta de tener muy malas pulgas.

—Estupendo —dijo en voz baja.

Bajó de nuevo y recorrió varias veces un perímetro en la parte exterior del complejo. Sólo veía una entrada posible. Había un árbol cuyas ramas penetraban en el complejo de Hugo Babris, pero llegar hasta el edificio desde una de las ramas requeriría un gran salto que lo llevaría justo al borde de un balcón ocupado por una de las patrullas.

Una vez más, se puso a pensar que quizá fuera el momento de ir a hablar con Herzgo Alegni.

Sin embargo, la sola idea de admitir alguna limitación ante el tiflin lo empujó a trepar por el muro hasta el árbol, y después a las ramas más altas. Se detuvo un instante para observar la actividad en el patio y en los balcones, y elegir el mejor momento. Parecía algo desesperado, incluso ridículo, pero era la única forma.

Corrió por la rama, saltó y alcanzó el borde del balcón del segundo piso justo cuando el centinela doblaba la esquina opuesta. Barrabus permaneció fuertemente agarrado debajo del balcón, hasta que pasó de largo, y a continuación saltó por encima de la barandilla y trepó por la pared hasta el siguiente balcón. Repitió la operación hasta que acabó sentado en el estrecho alféizar de una de las ventanas del último piso.

Metió la mano en la bolsa aparentemente vacía, aunque en realidad era un espacio extradimensional, y sacó un par de ventosas unidas a sendos palos y atadas por los extremos con una pequeña cuerda. Una vez que las hubo situado sobre el cristal de la ventana, abrió con un golpecito un contenedor de uno de sus anillos y sacó un cable que tenía un extremo atado al anillo, y en el otro, una punta de diamante.

Comenzó a dibujar un círculo en la ventana con la punta de diamante, cortando un poco más el cristal con cada pasada. Trabajaba a toda prisa; se escondía cuando los guardias cruzaban por debajo, y después seguía donde lo había dejado. Tuvo que hacerlo muchas veces para poder debilitar lo bastante el cristal y, mientras sujetaba las ventosas, dar tres golpecitos para liberar el círculo que había cortado. Lo empujó al interior de la habitación, lo bajó lentamente hasta el suelo y lo dejó apoyado contra la pared. A continuación, tras echar un vistazo para asegurarse de que no había nadie en la estancia, Barrabus se agarró a la parte superior del marco de la ventana y levantó las piernas con un movimiento lleno de agilidad y fuerza, y las deslizó al interior.

Se meció hacia atrás, prácticamente sacando los pies del agujero, y luego se impulsó hacia adelante con tal agilidad y velocidad que pudo atravesarlo entero sin apenas rozar lo que quedaba del cristal y casi sin hacer ruido.

Naturalmente, sabía que la diversión tan sólo acababa de empezar, pues Hugo Babris también tenía muchos guardias en el interior, pero ya se había comprometido.

Su objetivo se concretó por fin, y se sintió como si fuera un fantasma: etéreo, silencioso e invisible. Tenía que hacerlo todo perfecto, y esa era la razón por la que Herzgo Alegni sólo lo había llamado a él.

De Barrabus el Gris se decía que podía pasar desapercibido de pie en el centro de una habitación, pero, por supuesto, el truco consistía en que no se quedaba en el centro. Sabía hacia dónde mirarían los centinelas, por lo que sabía dónde no debía estar. Si el mejor lugar para esconderse estaba detrás de una puerta abierta o encima de ella, tras un tapiz o delante de él, en el lugar exacto donde ponerse para parecer una pieza más del mural, Barrabus sabía encontrarlo. ¿Cuántas veces un centinela había mirado más allá de donde él se encontraba a lo largo de una década?

Hugo Babris tenía guardias, tantos que Barrabus cambió de idea con respecto a cómo influir en él, pero no los suficientes como para que pudieran hacer otra cosa que no fuese retrasar su avance inexorable.

En poco tiempo estaba sentado sobre la espalda de un guardia inconsciente y tendido encima del escritorio de Hugo Babris. Barrabus se quedó mirando al lord, que estaba nervioso, atrapado e indefenso.

—Llévate el oro y vete, te…, te lo ruego —dijo Hugo Babris.

Era un hombrecillo calvo, grueso y de aspecto bastante corriente, lo cual no hizo más que reforzar el convencimiento de Barrabus de que no era más que un hombre de paja al servicio de individuos mucho más peligrosos.

—No quiero tu oro.

—Por favor…, tengo una hija.

—Me da igual.

—Necesita a su padre.

—Me da igual.

El lord se llevó una mano temblorosa a los labios, como si fuera a vomitar.

—Lo que quiero de ti es muy sencillo, es fácil de hacer y no tiene coste alguno… De hecho, tienes mucho que ganar —le explicó Barrabus—. Lo único que se requiere es cambiar el nombre de un puente.

—¡Te envía Herzgo Alegni! —exclamó Hugo Babris.

Se levantó repentinamente de la silla, aunque cambió de idea de inmediato. Volvió a desplomarse en el asiento y alzó las manos en un ademán protector, pues Barrabus había sacado un cuchillo de no se sabía dónde.

—¡No puedo! —gimió Hugo Babris—. Le dije que no podía. Los señores de Aguas Profundas…

—No tienes otra opción —dijo Barrabus.

—Pero los señores, y los capitanes piratas al n…

—No están aquí, mientras que Herzgo Alegni y sus sombras sí lo están… Yo estoy —dijo Barrabus—. Debes reconocer la ganancia y comprender la pérdida

potencial que representaría el no hacer nada.

Hugo Babris meneó la cabeza y comenzó a protestar nuevamente, pero Barrabus le paró los pies.

—No tienes elección. Puedo venir aquí siempre que quiera. Tus centinelas no me preocupan. ¿Tienes miedo a morir?

—¡No! —dijo con más determinación de la que el asesino le hubiera creído capaz.

Barrabus giró la daga sobre su mano, permitiéndole a Hugo ver las venas.

—¿Has oído hablar alguna vez del pez piedra? —preguntó—. Es un pez muy feo que posee un hermoso y perfecto sistema de defensa.

—Se bajó del escritorio dando un saltito. —Anunciarás el cambio de nombre del puente Herzgo Alegni mañana mismo.

—No puedo —gimió Hugo Babris.

—¡Oh!, claro que puedes —dijo Barrabus.

Le acercó el cuchillo a la velocidad del rayo, y el hombrecillo se encogió lastimosamente. Sin embargo, Barrabus no se lo clavó. La experiencia adquirida a lo largo de muchos años le había enseñado al asesino que el miedo al dolor era un estímulo mayor que el dolor propiamente dicho.

Se volvió y le dio un suave pinchazo al centinela inconsciente; muy suave, pero lo suficiente como para inyectarle el veneno del pez piedra.

Saludó con la cabeza a Hugo Babris y volvió a decir:

—Puedo llegar hasta ti siempre que quiera. Los centinelas no me preocupan.

Abandonó la habitación a grandes zancadas, desapareciendo en el pasillo, y cuando ya estaba a punto de salir por el agujero de la ventana, el veneno sacó de golpe al centinela de su estado de semiinconsciencia. Sus gritos agónicos le arrancaron un suspiro resignado a Barrabus.

El asesino contuvo una oleada de odio hacia sí mismo y se prometió mentalmente que algún día Herzgo Alegni sentiría la mordedura del pez piedra.

Guenhwyvar aprisionó entre sus potentes mandíbulas la capa y el coselete de cuero de Drizzt y tiró con fuerza. La piedra rechinó al arañarla con las garras.

—Tira —le ordenó Bruenor mientras retiraba otro bloque de piedra—. ¡Vamos, elfo!

El enano consiguió meter una mano bajo la piedra más pesada, que era demasiado grande como para apartarla a un lado. Afianzó las fuertes piernas, una a cada lado de Drizzt; metió ambas manos bajo el bloque de piedra y tiró con todas sus fuerzas para levantarlo.

—Tira —le imploró a Guenhwyvar—. ¡Antes de que vuelva a caer la piedra!

Tan pronto como la presión disminuyó, Guenhwyvar tiró de Drizzt hasta liberarlo, y el drow pudo ponerse de rodillas.

—¡Vamos! —le gritó Bruenor—. ¡Vete de una vez!

—¡Deja caer la piedra! —le gritó a su vez Drizzt.

—¡Se desplomaría todo el techo! —protestó el enano—. ¡Márchate!

Drizzt sabía que Bruenor lo decía en serio, que su mas viejo amigo daría gustoso la vida para salvarlo a él.

—¡Vamos, vamos! —le rogó el enano, resoplando por el esfuerzo.

Por desgracia para Bruenor, Drizzt sentía exactamente lo mismo por su amigo y, cuando el drow lo cogió por el pelo, el enano aulló, sorprendido.

—¿Qué…? —protestó.

El drow tiró con fuerza de Bruenor para apartarlo de los escombros y, dando un rodeo, lo arrastró pasadizo abajo en pos de Guenhwyvar, que ya se estaba retirando.

—¡Vamos, vamos! —gritó Drizzt, avanzando con dificultad mientras las piedras se desplomaban y el techo crujía, haciéndose pedazos.

Los tres echaron a correr por aquel túnel un paso por delante de la catástrofe, mientras tras ellos caían sin cesar piedras y polvo. Guenhwyvar los guio acertadamente, metiéndose en un pasadizo lateral que daba a una rampa. La pantera saltó directamente los cinco metros que la separaban del siguiente nivel. Bruenor derrapó hasta detenerse justo debajo del saliente; después se dio la vuelta y preparó las manos. Drizzt no se detuvo; llegó hasta donde estaba Bruenor, tiró de él hacia arriba, y siguió adelante. El drow alcanzó el suelo del siguiente nivel y se aferró con fuerza, incluso con el peso añadido de Bruenor, que se había cogido a sus piernas. Guenhwyvar volvió a agarrar a Drizzt por la ropa con los dientes y tiró con todas sus fuerzas.

Siguieron adelante, guiados por un siglo de conocimientos, coordinación y, sobre todo, amistad. Salieron disparados por la boca de la cueva justo cuando otra replica empezaba a sacudir la zona. Tras ellos salió de la cueva una gran nube de polvo y se oyó el rugido de la catástrofe retumbando en las profundidades.

Se dejaron caer a pocos pasos de la entrada de la cueva, en un trozo de terreno cubierto de hierba. Sentados y entre jadeos, volvieron la vista hacia la cueva que podría haberse convertido en su tumba.

—Vamos a tener que excavar mucho —se lamentó Bruenor.

Drizzt no pudo evitar reírse —¿qué más podía hacer o decir?—, y Bruenor lo miró con expresión desconcertada apenas un instante antes de unirse a él. El drow se tumbó de espaldas, mirando al cielo y todavía riéndose de la absurda idea de que un terremoto casi hubiera conseguido lo que miles de enemigos no habían logrado. «Qué final tan ridículo para Drizzt Do’Urden y el rey Bruenor Battlehammer», pensó.

Después de un rato, alzó la cabeza para mirar a Bruenor, que se había acercado a

la entrada de la cueva y se había quedado mirando hacia la oscuridad con los brazos en jarras.

—Es aquí, elfo —decidió el enano; estoy seguro, y tenemos mucho que excavar.

—Adelante, Bruenor Battlehammer —susurró Drizzt, una letanía que había venido repitiendo desde hacía más de cien años—. Y has de saber, para mayor regocijo tuyo, que cada monstruo que nos encontremos por el camino tendrá muy en cuenta tu presencia y permanecerá bien oculto.

Desde la esquina de un edificio que había avenida abajo, Barrabus el Gris observaba como un hombre ensangrentado salía a trompicones de la taberna, seguido muy de cerca por cuatro rufianes que le resultaban familiares. La pobre víctima cayó boca abajo sobre los adoquines y el grupo le pasó por encima, pateándolo y escupiéndole por turnos. Dos de ellos lo golpearon con sus garrotes improvisados a partir de las patas de una mesa. Otro incluso se agachó con un pequeño cuchillo en la mano y lo apuñaló repetidamente en el trasero y en las piernas. Sin embargo, el cuarto se apartó a un lado, maldiciendo mientras cojeaba y agitando uno de los garrotes con una mano mientras que se llevaba la otra a la entrepierna.

Barrabus no prestó demasiada atención a los detalles, ni tampoco oyó los lamentos del hombre. En su mente seguía oyendo los gritos del centinela en la casa de lord Hugo Babris mientras el veneno del pez piedra lo recuerda como si de fuego se tratase. Ya estaría en media de la segunda fase para aquel entonces; los músculos se le contraerían dolorosamente y tendría un nudo en el estomago que le haría vomitar hasta las tripas. A la mañana siguiente se sentiría terriblemente cansado y lo invadiría un dolor sordo. Ese estado le duraría varios días. Barrabus no sabía si realmente merecía pasar por aquella terrible experiencia. Su único crimen había sido llegar a la puerta de Hugo Babris instantes después de que Barrabus entrara en la habitación. Eso, y demasiada curiosidad…

El asesino adoptó una expresión desdeñosa y se deshizo de aquellos pensamientos tan poco gratos. Se volvió hacia los cuatro que venían en su dirección, a pesar de que no podían verlo entre las sombras del edificio.

El sentido común le decía a Barrabus que se retirase al callejón y se marchara de aquel lugar. Era más prudente no atraer miradas indeseadas en Neverwinter. Pero en ese momento tan nefasto se sentía sucio y con necesidad de purificarse.

—Nos volvemos a encontrar —dijo mientras los cuatro rufianes avanzaban, a pesar de que estaba parado en media de la calle.

Se volvieron a la vez para mirarlo, y se bajo la capucha de la capa élfica para que lo vieran mejor.

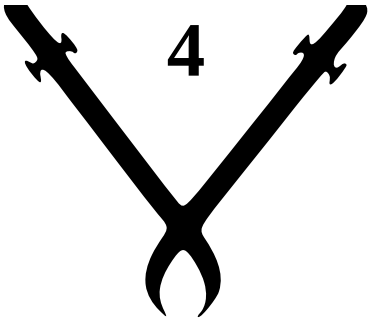
—¡Tú! —exclamó aquel al que había hecho daño unas horas antes.

Barrabus sonrió y se perdió de nuevo entre las sombras del callejón.

Los cuatro se apresuraron a seguirlo, tres enarbolando garrotes y uno empuñando un cuchillo, entre rugidos de rabia y promesas de venganza, aunque había uno que más bien avanzaba a trompicones. Tres de ellos entraron en el callejón a toda velocidad, sin siquiera darse cuenta de que Barrabus había desaparecido en un par de pasos y no intentaba en absoluto alejarse de ellos. ¡Cómo cambió el tono de sus obscenidades cuando apareció en media del grupo como un torbellino de codos, puños y patadas voladoras!

Unos instantes más tarde, Barrabus el Gris salió caminando del callejón y se incorporó a la calle débilmente iluminada de Neverwinter sin que a su espalda se oyera un solo gemido.

Se sentía mejor, más limpio. Aquellos cuatro se lo habían buscado.



El SECRETO DE LA TORRE DE HUÉSPEDES

—Elfos oscuros —dijo Dahlia, a quien aparentemente divertía la posibilidad—. Así que es cierto.

—Antes más que ahora —respondió Dor'crae—. Últimamente, se ven menos por la ciudad, ya que Luskan ha perdido su brillo como puerto comercial. Aun así, quedan algunos y hay otros que vienen de visita, para aconsejar a los Grandes Capitanes y ofrecer sus mercancías.

—Interesante —respondió Dahlia, aunque de hecho estuviera perdiendo interés en las disertaciones políticas de su amante acerca de la Ciudad de las Velas.

Dor'crae la había llevado a un lugar bastante insólito, una zona rodeada de viejas ruinas plagadas de raíces y de las imponentes siluetas de los árboles muertos, como si fuera un jardín abandonado y decrépito.

—¿Qué lugar es este? —preguntó.

—Illusk —respondió Dor'crae—. La parte más vieja de una antigua ciudad. Pero, para Luskan, Illusk es algo más que eso; es una barrera entre el pasado y el presente, entre los muertos y los vivos.

Dahlia respiró profundamente, inhalando el denso aroma del aire que la rodeaba.

—¿No lo notas? —dijo el vampiro—. Tú, que has vivido junto al Anillo de Pavor de Szass Tam debes percibir la transición.

Dahlia asintió. De hecho, notaba el frío húmedo, el olor a muerte, la sensación de vacío. Al fin y al cabo, todo lo que había conocido a lo largo de los últimos diez años era la muerte, de manera constante, personal y omnipresente.

—Es algo dulce —le susurró Dor'crae con voz profunda, mientras se acercaba a su cuello desnudo— poder caminar por ambos reinos.

Dahlia sintió que los parpados le pesaban, y durante unos breves instantes, apenas fue consciente de la proximidad del vampiro. Era como si pudiera notar el olor de la invitación al otro reino impregnándola.

Abrió los ojos de repente y fulminó al vampiro con la mirada.

—Si me muerdes, te destruiré por completo —susurró, imitando el tono provocativo de Dor'crae.

El vampiro se apartó, esbozando una amplia sonrisa y acordándose al mismo tiempo de hacer una reverencia.

Ella cambió de posición ligeramente, para que pudiera ver el broche que llevaba, un regalo de Szass Tam que le otorgaba poderes aumentados contra los no muertos. Un vampiro podía llegar a ser un oponente formidable para cualquier guerrero vivo, pero con ese broche y su increíble disciplina física, Dahlia era bastante capaz de cumplir con su amenaza.

—¿Por qué me has traído aquí? —preguntó.

—Contempla la puerta de las catacumbas —dijo Dor'crae.

Se dirigió hacia unas ruinas cercanas que consistían en un montón de piedras quebradas distribuidas en una especie de círculo, como si antiguamente hubieran formado el borde de un pozo.

Dahlia dudó y llevó la vista hasta la isla en la que antaño se levantaba la Torre de Huéspedes del Arcano, cuyos escombros resultaban aún visibles, y su rostro siguió expresando duda.

—Hay túneles —le explicó Dor'crae—, por debajo de las olas.

—¿Has estado ahí abajo?

El vampiro sonrió, haciendo un gesto de asentimiento.

—Es donde busco descanso en las horas de luz. Un lugar muy notable, con una anfitriona de lo más extraordinaria.

El último comentario dejó a Dahlia intrigada.

—¿Anfitriona?

—Sí, una criatura exquisita.

—No te burles de mí.

—Te gustará Valindra Shadowmantle —le prometió el vampiro.

Haciendo una floritura, Dor'crae se echó la capa sobre los hombros. Por un momento, pareció hacerse borroso, y Dahlia tuvo que apartar la vista mientras se transformaba en un enorme murciélago que, seguidamente, se metió en el pozo y desapareció. Dahlia, consciente de que Dor'crae sabía que no podría seguirlo fácilmente, suspiró y se deslizó al interior del agujero. Dobló la vara en una sección de un metro veinte, para convertirla en un bastón de caminar, y pronunció una orden silenciosa, dando unos golpecitos contra la piedra. El extremo doblado reaccionó a la orden emitiendo destellos de luz blanco azulado.

Dahlia descendió por el pozo con el bastón en una mano e impulsándose hacia abajo con la otra y ambos pies. Tras recorrer unos nueve metros, el estrecho pozo se ensanchó bajo sus pies, por lo que se agazapó todo lo que pudo y dejó caer el bastón para que iluminara el lugar. El suelo quedaba a apenas unos tres metros, así que ni siquiera se molestó en deslizarse hacia abajo para colgarse con las manos; simplemente, saltó.

Aterrizó de cuclillas y paseó la mirada a su alrededor para por fin encontrar a Dor'crae nuevamente en forma humana; la esperaba cerca de otro agujero.

Descendieron hasta un cruce entre varios pasillos y después entraron en una habitación lateral. Tras varios tramos de escalera, escaleras de mano y estrechas rampas, llegaron a un laberinto de túneles y pasadizos, viejas estructuras, muros, puertas y escaleras rotas. La parte más vieja de la ciudad que había terminado llamándose Luskan.

—Ese pasadizo —le indicó Dor'crae, señalando hacia el oeste— nos llevará a la isla.

Dahlia avanzó la primera, iluminando el camino con su bastón mientras estudiaba las paredes y el techo.

—A lo largo de todo el techo encontrarás el misterio de la Torre de Huéspedes —le explicó Dor'crae.

Dahlia desplegó completamente el bastón y permitió que la luz chisporroteante volviera de nuevo a la punta. A continuación lo alzó sobre su cabeza, hasta casi tocar el altísimo techo del túnel.

—¿Qué es? —preguntó, recorriendo con la punta del bastón lo que parecían ser venas en el techo.

—¿Raíces? —dijo Dor'crae, y no supo si era una pregunta o la respuesta.

Dahlia lo miró con curiosidad, pero recordó la forma de la destruida Torre de Huéspedes del Arcano, muy similar a la de un árbol.

De repente, un sonido sibilante que provenía del túnel hizo que se volviera, con el bastón preparado al ver que algún tipo de bestia no muerta se dirigía rápidamente hacia ella; una larga lengua le asomaba entre los dientes afilados y amarillentos.

Dahlia comenzó a girar el bastón, pero Dor'crae se puso delante de ella y alzó la mano en dirección al ghoul, mirándolo de hito en hito. La criatura aminoró el paso y se detuvo, devolviéndole la mirada al vampiro, que era un ser superior dentro del enigmático orden jerárquico de los no muertos. La apestosa criatura, con un aullido de protesta, volvió a merodear entre las sombras de las que había salido.

—Las catacumbas están llenas de esas voraces criaturas —le explicó Dor'crae: ghouls, lacedones, zombies a medio comer…

—Encantador. —Comentó Dahlia, lamentándose de que, allá donde fuera, los no muertos parecían seguirla.

—La mayoría son pequeños, pero hay al menos dos que son grandes —siguió diciendo el vampiro, que a continuación volvió a concentrar su atención en las extrañas raíces, retomando la conversación—. Son tubos huecos, uno sale de los cimientos de la torre en ruinas y acaba en mar abierto, y el otro va tierra adentro en dirección este-sudeste.

—¿A qué distancia?

El vampiro se encogió de hombros.

—Bastante más allá de las murallas de la ciudad.

—¿Qué tipo de magia es esta? —preguntó Dahlia, levantando la luz y escrutando de nuevo el tubo verdoso casi traslucido y las vetas rojizas.

—Antigua.

Dahlia le lanzó al vampiro una mirada que no expresaba precisamente agradecimiento.

—Si tuviera que adivinarlo, diría que es enana —dijo Dor'crae, dando más detalles.

—¿Enana? Es demasiado delicada.

—Pero el trabajo de mampostería que lo rodea es impecable a lo largo de todo el camino, hasta las piedras que forman parte de los cimientos de la Torre de Huéspedes muestran claramente la marca de los artesanos enanos.

—¿Afirmas que la Torre de Huéspedes del Arcano, una de las estructuras de mayor magnificencia y magia de todo Faerun, una sede del gremio de magos que es más antigua de lo que puede recordar el más anciano de los elfos, fue construida por enanos?

—Creo que es posible que los enanos trabajaran con los antiguos arquitectos de la Torre de Huéspedes —respondió Dor'crae—, que probablemente fueran elfos, y no enanos, dada la historia de la región y teniendo en cuenta que la torre, antes de su caída, tenía forma de árbol.

Dahlia no discutió, aunque sospechaba que se necesitaba algo más que unos cuantos humanos para juntar a elfos y enanos.

—¿Raíces? —preguntó Dahlia—. ¿Y crees que son import…?

Se calló en cuanto detectó movimiento por encima de ellos; entonces, levantó la cabeza, llena de curiosidad, al ver que algún tipo de líquido recorría ruidosamente el tubo que tenía encima.

—Es la marea —explicó Dor'crae—. Cuando sube, cierta cantidad de agua penetra en los tubos…, las raíces, las venas, o como quieras llamarlas. Aún así no es mucha, y vuelve a salir con la marea.

Dahlia no tenía ni idea de lo que podía significar toda aquella información. Ella y Dor'crae habían ido a Luskan para averiguar si la destrucción de la Torre de Huéspedes había tenido algo que ver con los terremotos que habían estado asolando el norte de la Costa de la Espada desde su caída. Según se decía, las protecciones mágicas habían estallado al caer la torre y, de algún modo, teniendo en cuenta cuando habían sucedido los terremotos, esas protecciones no solo afectaban a Luskan, sino también a las colinas boscosas conocidas como los Riscos.

Se volvió para seguir el recorrido de la extraña raíz en dirección sudeste.

—¿Qué más has averiguado? —preguntó la elfa guerrera.

—Ven, te llevaré con la lich Valindra, y con un ser mucho más viejo y poderoso… Bueno, era más poderoso antes de volverse loco durante la Plaga de los Conjuros.

Comenzó a caminar de nuevo, pero Dahlia no lo siguió inmediatamente, ya que estaba intentando recordar en silencio todo lo que sabía acerca de la historia de Luskan, algo que había estudiado con gran empeño antes de salir de Thay.

—¿Arklem Greeth? —preguntó.

Se refería al lich que antaño había gobernado la Torre de Huéspedes en nombre de la Hermandad Arcana, y que había resultado vencido durante su caída. Vencido sí, pero ella sabía que no era probable que lo hubieran destruido, ya que, después de todo, así era como actuaban los liches.

Dor'crae sonrió como muestra de aprobación.

—Un enemigo formidable —lo advirtió Dahlia—, aunque lleve el broche de Szass Tam para protegerme.

Dor'crae meneó la cabeza.

—Hace tiempo quizá, pero ahora ya no. Los drow se han ocupado de ese asunto por nosotros.

Poco tiempo después, tras haber recorrido una docena de cámaras y pasadizos, llegaron a una extraña sala.

—¿Qué lugar es este? —preguntó Dahlia.

La estancia parecía más un salón de una taberna elegante que una cámara subterránea en medio de un entramado de cavernas húmedas. De las paredes colgaban coloridos tapices, y la habitación estaba exquisitamente decorada con muebles bonitos y de buena factura, incluido un tocador de mármol con un espejo de gran tamaño, dorado a la hoja.

—Es mi hogar —dijo una mujer que estaba sentada frente a ese mismo tocador en una silla de aspecto delicado.

Cuando se volvió para sonreír a la pareja, Dahlia trató con todas sus fuerzas de no hacer ningún gesto. Seguramente, había sido muy hermosa; tenía el cabello negro y lustroso, y unas facciones delicadas, aunque era difícil saber de qué color habían sido sus ojos antes de adquirir el aspecto de dos puntos rojos que brillaban con el antinatural fuego interno propio de los liches. Su sonrisa era espantosa, ya que se le habían podrido las encías y los dientes resultaban demasiado grandes, además de que su piel pálida parecía a punto de romperse cuando sonreía.

—¿No te gusta? —preguntó con excesiva dulzura como si fuera una niñita jugando.

—¡Oh, nos encanta, Valindra! ¡De veras! —dijo Dor'crae con un entusiasmo exagerado antes de que Dahlia pudiera siquiera empezar a responder. La guerrera miró a su compañero vampiro y después a la lich.

—¿Vos sois Valindra Shadowmantle? —preguntó.

—Pues sí, lo soy —respondió Valindra.

—He oído relatos de vuestra grandeza —dijo Dahlia, y Dor'crae le apretó la

mano, dando muestras de su aprobación—. Pero, aún siendo favorecedores, esos relatos no hacen ninguna justicia a vuestra belleza. Al decirlo, Dahlia hizo una profunda reverencia, mientras Valindra reía disimuladamente.

—¿Dónde está vuestro esposo, bondadosa Señora? —preguntó Dor'crae.

Cuando Valindra se volvió como si buscara a alguien, Dor'crae señaló con la barbilla hacia arriba, en dirección a uno de los estantes de una vitrina, que contenía una peculiar gema con forma de calavera y del tamaño del puño de Valindra. Mientras todos pensaban en la filacteria, los ojos de la calavera brillaron con intensidad durante un instante antes de volver a su estado original.

—¿Greeth está ahí dentro? —le preguntó Dahlia a su compañero en voz baja.

—Lo que queda de él —respondió el vampiro.

Después llamó su atención sobre una segunda gema con forma de calavera, en el lado opuesto, que no mostraba signos de vida en el interior del cristal blanco ahumado.

—La filacteria de Valindra —le explicó Dor'crae.

Dahlia palpó el broche que llevaba en el pecho mientras observaba ambas gemas. Se atrevió a acercarse a la vitrina, y dándose cuenta de que Valindra seguía sonriendo tontamente, se atrevió a abrir la puerta. Miró a Dor'crae, y este alzó las manos, incapaz de responder.

—Es una gema muy hermosa —dijo Dahlia, dirigiéndose a Valindra.

—Es de mi esposo —respondió la lich.

—¿Me permitís sostenerla?

—¡Oh, hacedlo por favor! —dijo Valindra.

Dahlia no estaba segura de si semejante dulzura se debía a su aparente estupidez, o si era una sugerencia entusiasta que escondía razones más inicuas. Después de todo, era sabido que sostener la filacteria de un lich despojado de su cuerpo era la manera más fácil de que lo poseyeran a uno.

Aun así, Dahlia llevaba el broche de Szass Tam, que le otorgaba una amplia protección contra ese tipo de nigromancia, así que cogió la gema y la sostuvo en su mano.

Casi de inmediato notó la oleada de confusión, ira y terror que estaban contenidos dentro de la filacteria. Sabía que era Arklem Greeth, y lo habría sabido aunque Dor'crae no se lo hubiera dicho, ya que el lich le gritaba que lo liberase y que matara a alguien llamado Robillard.

Vislumbró atisbos de la gloria pasada de la Torre de Huéspedes del Arcano, ya que Arklem Greeth había sido su último Señor. La asaltaron tantas imágenes y tantos pensamientos discordantes que parpadeaban en su mente… Sintió como si la arrastraran a las invitadoras profundidades de la gema.

Comenzó a preguntarse dónde acababa Dahlia y dónde empezaba Arklem Greeth.

Tuvo un destello de conciencia que la hizo volver a dejar la gema en forma de calavera en el estante; se echó atrás rápidamente y trató de respirar mientras luchaba por mantener la compostura.

—Vuestro esposo tiene una gema magnífica, Valindra —dijo.

—¡Oh, desde luego!, pero no menos que la mía —contestó la lich con un tono de voz completamente distinto, profundo, amenazador y sobrio.

Dahlia se volvió para mirada.

—¿Por qué estáis aquí? —preguntó Valindra—. ¿Os envía Kimmuriel?

—¿Kimmuriel? —preguntó Dahlia, dirigiéndose más bien a Dor'crae.

—Es uno de los líderes de los elfos oscuros de Luskan —le explicó el vampiro.

—¿Dónde se encuentra? —preguntó Dahlia.

—Se marchó a casa —respondió inesperadamente Valindra, con voz triste—. Muy, muy lejos. Lo echo de menos. Él me ayuda.

La guerrera y el vampiro intercambiaron miradas de extrañeza.

—Me ayuda a recordar —continuó Valindra—. Ayuda a mi esposo.

—¿Fue él quien os dio las gemas? —preguntó Dahlia.

—No, ese fue Jarlaxle —respondió Valindra—, y el estúpido enano.

Dahlia miró a Dor'crae, que meneó la cabeza, y después se fijó de nuevo en Valindra.

—*¡Buajajá!* —soltó de repente Valindra. Una expresión de amargura asomó a su rostro y dio un suspiro a continuación—. Estúpido enano.

—¿Así que Jarlaxle es un enano?

—¡No! —dijo Valindra, a quien pareció divertirle la idea—. Es un apuesto e inteligente drow.

—¿Y está en Luskan?

—Algunas veces.

—¿Ahora?

—Yo…, yo… —La lich movió los ojos de un lado a otra, aparentemente desorientada.

Dahlia miró a Dor'crae, que seguía sin tener respuestas.

—¿Qué sabéis de la Torre de Huéspedes? —le preguntó a la lich.

—Viví allí durante mucho tiempo.

—Sí, y después fue destruida…

Valindra se apartó, cubriéndose los ojos con el brazo.

—¡Cayó! ¡Oh, cayó!

—¿Y su magia se rompió? —insistió Dahlia, acerándose a la mujer, que parecía deshecha.

Volvió a preguntar y, cuando Valindra la miró sin comprender, reformuló la pregunta de varias maneras distintas. Pero pronto quedó claro que la lich no tenía ni

idea de lo que le estaba hablando, así que Dahlia cambió sabiamente el tema de conversación a otro más trivial y después volvió sobre la belleza de Valindra, cosa que parecía calmar a la mujer no muerta.

Pasado un rato, preguntó:

—¿Podría volver a visitaros, Valindra?

—Me encanta tener compañía —respondió la lich—. Pero avisadme antes, así podré preparar… —Hizo una pausa para mirar a su alrededor, mientras su aflicción era cada vez mayor.

»Yo… ¿Dónde está mi comida? —preguntó Valindra, y miró a Dahlia con extrañeza. A continuación se cubrió la cara con las manos y se echó hacia atrás, dejando escapar un sonoro lamento.

Dahlia fue hacia ella, pero la lich adelantó una mano para evitar que la guerrera siguiera avanzando.

—¡Mi comida! —dijo, y se echó a reír.

—Os traeré algo de comida —prometió Dahlia, y Valindra rio con más fuerza.

—No necesito tal sustento —respondió—. Ha sido así durante muchos años, desde la caída de la Torre de Huéspedes. —Miró a Dahlia, esbozando una triste sonrisa—. Desde que morí. En ese momento pareció calmarse, y Dahlia retrocedió hasta situarse junto a Dor’crae.

—A veces se me olvida —dijo Valindra con voz nuevamente serena—. Estoy tan sola. —Dirigió una mirada anhelante a la filacteria en forma de calavera de su esposo.

—Entonces, ¿seríamos bienvenidos si volviéramos? —preguntó Dahlia.

Valindra hizo un gesto de asentimiento.

Dahlia le hizo una seña a Dor’crae para que la siguiera y salió de la habitación.

—Pero no traigáis comida —dijo Valindra mientras se iban.

—Todavía hay respuestas que obtener aquel abajo —dijo Dor’crae cuando se alejaron —. Si no es en casa de Valindra, tendrá que ser en las raíces de la Torre de Huéspedes.

—También se pueden encontrar respuestas ahí dentro.

—Dudo mucho de que sepa gran cosa acerca de los orígenes de la Torre de Huéspedes, o de sus protecciones mágicas.

—Pero Arklem Greeth podría saberlo —le aseguró Dahlia—. Podría hablar con el de nuevo.

—¿Has hablado con él? ¿Cuándo has cogido la gema? No es prudente…

—Serán conversaciones cortas —le prometió Dahlia con una amplia sonrisa—. Se acerca el amanecer. Voy a volver a la ciudad… Tengo una audiencia con Borlann

el Cuervo, uno de los Grandes Capitanes. Quizá él me cuente más cosas de esos drows, ese tal Kimmuriel, y Jarlaxle.

—¿Y qué pasa conmigo?

—Sigue la raíz de la Torre de Huéspedes que se dirige tierra adentro —le ordenó Dahlia—. Me gustaría saber a dónde conduce.

Dor'crae asintió.

—Yo volveré con Valindra mañana por la noche, y a partir de entonces, todas las noches. Reúnete con nosotras lo antes posible.

—¿Debería escoltarte hasta la superficie? —preguntó el vampiro.

Dahlia se lo quedó mirando.

—Ghouls, necrarios y otras bestias… —comenzó a explicarle Dor'crae.

Se calló al ver que Dahlia lo miraba como si hubiera perdido la cabeza, mientras cogía su bastón de batalla.

Antes del siguiente amanecer, Dahlia se descolgó desde la repisa del pozo que estaba más cerca de la superficie y escrutó la sala que había debajo. Se volvió lentamente, buscando a los no muertos; aunque no podía verlos, sabía que estaban ahí.

Ellos sí podían verla, colgada en lo alto y sujetando el bastón, que emitía un brillo azulado; pero no importaba. Aunque bajara completamente a oscuras y tan silenciosa como una sombra, lo sabrían. La olerían y el aroma de su dulce carne viva prácticamente los abrumaría.

Dahlia se dejó caer al suelo, abriendo rápidamente el bastón mientras caía. Aterrizó agazapada y brincó en círculo.

Eran demasiados.

Salieron en tropel por cada una de las salidas. Desde las sombras, ghouls hambrientos avanzaban encorvados, a cuatro patas, y sus largas garras arañaban el suelo de piedra. Parecían cadáveres humanos consumidos, con la piel grisácea estirada sobre el cráneo y los huesos. Pero había más que eso: sus garras y sus dientes, el odio que sentían por todas las cosas vivas y el hambre de todo tipo de carne, ya estuviera viva o muerta. Había al menos veinte, y Dahlia no tenía adónde correr para beneficiarse de una posición más defendible.

Pero ellos tampoco tenían adónde correr.

Saltó directamente hacia adelante y giró hacia abajo mientras sujetaba firmemente la parte superior del bastón, utilizándolo a modo de pértiga. Se enderezó y volvió a meterse en el pozo con las piernas por delante. Luego, abrió bien las piernas para afianzarse con los pies a ambos lados del agujero y se dobló hacia arriba, maniobrando sobre las manos con el bastón agarrado hasta lograr enderezarse en el interior del pozo. El enjambre de ghouls seguía abajo.

—Espero que lo disfrutéis —les susurró.

Se sacó un rubí del colgante que llevaba al cuello y lo dejó caer. Explotó en el momento en que tocó el suelo y lanzó llamaradas en todas las direcciones, incluso pozo arriba, hasta casi alcanzar a Dahlia.

Mientras mantenía las piernas bien afianzadas en su sitio, la guerrera se llevó las manos a los oídos para amortiguar el terrible ruido.

La bola de fuego, una única y devastadora oleada de llamas, apenas duró un instante, pero el ardor permaneció y se podían ver las llamas que se aferraban a la piel de los ghouls y los devoraban con avidez. Emitían chillidos y gritos agudos que parecían provenir del infernal Abismo. Corrían de un lado a otro como locos, agitando los brazos para intentar apagar las llamas y lanzando zarpazos para mantener a raya a sus enloquecidos congéneres, ya que algunos habían comenzado a embestir a los demás, mordiéndolos y arrancándoles la carne, haciendo cualquier cosa que pudiera eliminar aquel dolor.

En medio de toda aquella locura, Dahlia se dejó caer otra vez sobre el suelo, soltando dos extremos de unos sesenta centímetros a cada lado de la sección central del bastón. Incluso antes de aterrizar ya los estaba haciendo girar, y tras incorporarse, se volvió hacia la izquierda y le propinó un golpe en la cabeza al no muerto más cercano que le hizo un agujero en el cráneo.

Estaban demasiado angustiados, agitados y enloquecidos como para atacar coordinados, así que Dahlia se metió entre ellos. Cada vez que un brazo intentaba alcanzarla, acababa destrozado por uno de los extremos giratorios del bastón, y cada vez que la cara de un ghoul se acercaba demasiado a ella, acababa siendo golpeada por el extremo inferior de su sección central.

Salió corriendo hacia una zona despejada, metiéndose por un túnel, y cuando oyó que la perseguían, separó la parte central del bastón en dos secciones e hizo girar ambas armas coordinadamente, ganando impulso.

Se acercaban dos ghouls, o eso le parecía.

Dahlia dobló una esquina mientras mantenía los palos dando vueltas furiosamente, de atrás hacia adelante. A continuación, en uno de los giros, puso las muñecas hacia abajo, ajustando la distancia para que los palos ascendieran hacia sus axilas y así poder aprisionarlos. Siguió tirando de la parte delantera de los palos hacia arriba, en ángulo, haciendo fuerza para liberarlos. Dahlia gruñó y tensó todos los músculos, al parecer haciendo un gran esfuerzo por mantenerlos en su lugar al mismo tiempo que tiraba para liberarlos.

Saltó en el último momento para enfrentarse a los ghouls que la perseguían, levantando los codos en ese mismo instante. Los palos salieron despedidos hacia adelante con una fuerza tremenda, volando como si fueran lanzas para estrellarse contra las caras de los sorprendidos ghouls. El repugnante sonido de los extremos de

los palos rompiéndoles el cráneo —uno incluso le atravesó un ojo a una de las criaturas— era dulce música a los oídos de la elfa.

Aparentemente, todo se quedó parado en ese momento, y Dahlia y los ghouls permanecieron en esa macabra postura durante lo que pareció una eternidad. La elfa se puso en acción repentinamente, con furia, y les arrancó los extremos de las armas del cerebro podrido a los ghouls. Estas volvieron a su posición detrás de la cabeza de Dahlia, por lo que sólo tuvo que mover ligeramente las manos para aprovechar el impulso e invertir el sentido de los giros, pasándolos por encima de la cabeza con la mano derecha y por debajo y a la izquierda para machacarle el cráneo al ghoul que tenía a ese lado. Al mismo tiempo, alzó la mano izquierda y siguió el mismo camino que con la otra, sólo que de izquierda a derecha, haciendo que la cabeza del otro ghoul quedara destrozada tras salir disparada contra la pared y caer inerte al suelo.

Dahlia puso de nuevo los palos en movimiento con naturalidad mientras volvía la vista hacia el camino por el que había venido, a pesar de que, ni siquiera con su aguda vista de elfa, podía ver mucho.

Aun así, no la seguía nadie. Montó el bastón y lo plegó nuevamente hasta que tuvo su forma inicial, y dio unos golpecitos sobre la piedra para que se encendiera la parpadeante luz azul.

—¡Ah, Valindra Shadowmantle! —susurró mientras se ponía de nuevo en camino —. Espero que merezca la pena todo este lío.

Dor’crae era un vampiro y, como tal, resultaba evidente que no podía sudar. No obstante, sentía que una capa de humedad cubría todo su cuerpo, de modo que la ropa se le pegaba de la manera más incómoda. Normalmente, no hubiera necesitado luz para recorrer las cámaras subterráneas, pero su total incapacidad para ver despertó su curiosidad.

Sacó una vela y algo de yesca y pedernal, y cuando por fin prendió la llama, el vampiro echó un vistazo a su alrededor con mayor curiosidad si cabe. Estaba en una estancia de gran amplitud y techos altos, como había sospechado, pero aún no podía ver demasiado, sólo que había una densa cortina de niebla que impedía que la exigua luz de la vela penetrara.

—¿Qué lugar será este? —susurró para sí mismo.

Había entrado en una sala llena de vapor que olía a huevos podridos y que siseaba como si estuviera en un nido de víboras. Había viajado a muchos kilómetros de distancia de Luskan tras varios días siguiendo la raíz de la Torre de Huéspedes que se adentraba en la tierra. Estaba seguro de que los túneles eran de factura enana, aunque hacía mucho, mucho tiempo que no pasaba por allí ningún enano.

Mantuvo encendida la vela, a pesar de que era prácticamente inútil, y recorrió con

lentitud la estancia. Fue hacia uno de los puntos que emitía el sonido siseante y se encontró con que era una grieta en el suelo de roca a través de la cual salía más vapor, lo cual empeoraba aun más el olor.

No encontró ninguna otra salida practicable, pero vio con sorpresa que la raíz de la Torre de Huéspedes no continuaba a través de la cámara, sino que serpenteaba por una de las paredes para después atravesar el suelo y desaparecer. El vampiro sonrió, pensando que el viaje había llegado a su fin. Apagó la vela y se volvió tan incorpóreo como el vapor que lo rodeaba. Después atravesó una grieta en el suelo y descendió junto a la raíz.

Varios días más tarde, algo conmocionado pero profundamente intrigado, Dor'crae regresó a los aposentos de Valindra Shadowmantle. La reina del mundo subterráneo de Luskan tenía muchas velas encendidas, y parecía más animada de lo habitual, más lucida. Le dio amablemente la bienvenida a Dor'crae, e incluso expresó su pesar por no haberlo visto en los últimos diez días.

—Seguí la raíz de la Torre de Huéspedes —dijo—. ¿Recordáis la Torre de Huéspedes…?

—Por supuesto.

—¿Conocéis la gran sala donde desaparece bajo el suelo?

—No tiene respuestas para ti —dijo otra voz. Dahlia salió de detrás de uno de los muchos biombos decorativos que había en la habitación. Sonrió brevemente e hizo un gesto de asentimiento en dirección a la gema en forma de calavera que estaba en la estantería, aquella en la que residía el espíritu de Arklem Greeth.

—Pero él sí.

—¿Has estado…?

—Háblame de esa gran sala.

—Es un lugar increíble, tan grande como algunas de las ciudades de la Antipo…

—Gauntlgrym —lo interrumpió Dahlia, y Dor'crae la miró sin comprender.

»La antigua patria de los enanos Delzoun —le explicó Dahlia—. Lleva mucho tiempo perdida. Algunos incluso la consideran un mito.

—Pues es real —dijo Dor'crae.

—¿La has explorado?

—Me expulsaron antes de que pudiera llegar muy lejos.

Dahlia lo miró, enarcando una ceja.

—Fantasmas —dijo el vampiro—. Fantasmas de enanos, además de otras cosas más oscuras. Pensé que sería más prudente volver a tu lado para contarte lo que había descubierto. ¿Cómo dices que se llama? ¿Gauntlgrym? ¿Cómo lo sabes?

—Greeth me lo contó. La Torre de Huéspedes estaba vinculada a esa ciudad, que

es la más antigua de las ciudades enanas, y fue construida por enanos, elfos y humanos en una época muy lejana para beneficio de todos, aunque muy pocos enanos llegaron a vivir en la Torre de Huéspedes propiamente dicha.

—Pero ¿su poder beneficiaba a esa ciudad, Gauntlgrym?

Dahlia cruzó la habitación, encogiéndose de hombros.

—Es de suponer que sí. Arklem Greeth sabe poco más, o al menos yo no pude discernir mucho más, aunque pronto volveré a intentarlo. Es viejo, pero no tanto, por supuesto, aunque parece confiar en la obra de magia y mampostería de la Torre de Huéspedes del Arcano, y en que realmente estuvo vinculada a… —Su voz se extinguió al ver la expresión confusa de Dor'crae.

—Vuelves a llevar dos diamantes en la oreja derecha —dijo el vampiro—. Ocho en la izquierda; dos nuevamente en la derecha.

—No me irás a decir que estás celoso —respondió Dahlia.

—¿Acaso Borlann el Cuervo necesitaba algún tipo de estímulo?

Dahlia se limitó a sonreír.

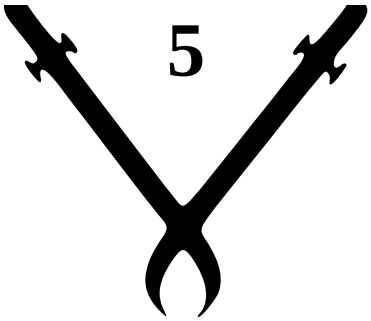
—¿Celoso? —respondió entonces el vampiro con una carcajada—. Más bien aliviado. Mejor que lleves otro más en la derecha en vez de pensar que la izquierda quedaría mejor con nueve.

Dahlia lo miró largamente, y en ese momento, el vampiro temió que quizá no había sido muy prudente revelarle que conocía el significado de sus joyas.

—Ahora sabemos dónde buscar —dijo Dahlia, tras un largo e incómodo silencio —. Seguiré trabajando con Arklem Greeth, recabando cualquier información que pueda ofrecerme, y tú debes reunir tanta información como puedas sobre Gauntlgrym, o sobre como esquivar sus defensas mágicas, como esos fantasmas de los que hablas.

—Es un camino peligroso —respondió el vampiro—. Si estuviera atrapado en esta forma física, tendría que haberme abierto paso luchando para entrar, y lo mismo para salir, contra unos enemigos formidables.

—Entonces, encontraremos aliados aún más formidables —le prometió Dahlia.



5

UN DROW Y SU ENANO

Si no hubiera sido por los dos manguales que llevaba cruzados a la espalda, con las cabezas de cristalacero balanceándose a cada paso, Athrogate bien podría haber pasado por diplomático y no por guerrero a los ojos de los viandantes. Llevaba el espeso cabello negro bien cuidado, y la larga barba recogida en tres prolijas trenzas adornadas con brillantes piedras de ónice. Llevaba otro ónice —uno mágico— engastado en un aro en la cabeza, y su ancho cinturón teñido de negro le otorgaba una gran fuerza. Las botas negras que calzaba tenían marcas de mil montañas y caminos. El resto de su ropa era de corte elegante y tenía un estilo impecable: pantalones de terciopelo gris oscuro, una camisa color burdeos y un coselete de cuero negro que le servía también como arnés para las poderosas armas que llevaba sujetas a la espalda.

Se lo veía a menudo por Luskan, y su misteriosa relación con los elfos oscuros era el secreto peor guardado de la Ciudad de las Velas. Aun así, Athrogate recorría las calles abiertamente y con frecuencia, aparentemente solo. Además, no había nada que le gustara más que una buena pelea, aunque últimamente le había costado encontrar tal entretenimiento, ya que su compañero no lo aprobaba.

Se dirigió hacia la esquina de un edificio que estaba frente a su taberna favorita, La Mordedura del Tiburón, un nombre adecuado para cualquiera que hubiese probado su provisión privada de Revientabuches. En la esquina de un callejón, Athrogate apoyó la espalda contra el muro y saco una enorme pipa curvada que comenzó a cargar.

Ya llevaba un rato fumando, formando con el humo anillos que flotaban lentamente por la calle, cuando una elfa impresionante salió de La Mordedura del Tiburón y se detuvo cerca de un grupo de borrachos, quienes, a su vez, empezaron a lanzarle comentarios sugerentes y obscenos.

—Entonces, ¿la ves? —dijo entre dientes el enano, todavía con la pipa en la boca.

—Es difícil no verla —contestó una voz entre las sombras que tenía detrás.

Con el sugerente corte de su falda, las botas altas y negras en esas piernas bien torneadas, el amplio escote de su blusa y la llamativa trenza negra y roja, sus palabras se quedaban cortas.

—Sí, y me apuesto lo que quieras a que uno de esos imbéciles irá a por sus joyas. Y, bueno, entonces sabrán en menos que canta un gallo que sus palos suenan como

tambores sobre un cráneo.

La voz entre las sombras dejó escapar un suspiro.

—Nunca envejece, ¿verdad? —preguntó Athrogate, bastante satisfecho de si mismo.

—Nunca fue joven, enano —respondió, y Athrogate soltó una de sus risotadas.

—Quizá algún día llegue a seguir el hilo de tus pensamientos. Ese día, me temo, tendré que suicidarme.

—¿Y qué hay que saber? —preguntó Athrogate—. Uno de ellos se propasará, y ella acabará con todos.

En ese instante, uno de los borrachos dio un paso hacia la elfa y extendió las manos para tocarle el trasero. Ella lo esquivó limpiamente y sonrió, agitando el dedo índice y advirtiéndole que se marchara.

Pero él insistió.

—Se acerca el momento —predijo Athrogate.

Daba la impresión de que el hombre había caído sobre ella, envolviéndola en un abrazo, al menos desde la posición estratégica que ocupaban el enano y su compañero; pero cuando el enano empezaba a congratularse de haber tenido razón, la voz entre las sombras señaló que el borracho estaba de puntillas. Este comenzó a girar lentamente, y la mujer hizo lo mismo hasta ponerse de espaldas a la calle. La elfa le había dado la vuelta al bastón y había lanzado un golpe ascendente; encajándole la punta bajo la barbilla, le había obligado a enderezarse hasta que había quedado de puntillas.

Aun así, seguía sonriendo dulcemente mientras le hablaba con un tono de voz tan bajo que sus compañeros no parecían orla; además, había colocado al rufián en el ángulo apropiado para que estos no pudieran ver el bastón. Lo dejó libre y se apartó unos pasos, tras lo cual el hombre se tambaleó y a punto estuvo de caer, por lo que volvió a avanzar para cogerlo de la barbilla mientras tosía para acompañar las carcajadas de sus amigos.

—¡Bah!, pensé que les iba a dar una tunda a todos —rezongó Athrogate.

—Es demasiado lista para eso —dijo la voz en la oscuridad—. Aunque, si ahora la persiguieran, estaría más que justificado que hiciera buen uso de esa arma suya.

Sin embargo, no hubo tal persecución, y la elfa subió calle arriba, hacia donde estaba Athrogate.

—Te ha visto —comentó la voz.

El enano hizo otro anillo de humo y cruzó el callejón, siguiendo su camino tras haber cumplido con su cometido.

La elfa fue hacia donde había estado el enano, y echando un rápido y disimulado vistazo a ambos lados, se deslizó al interior del callejón.

—Jarlaxle, supongo —dijo.

El drow estaba de pie frente a ella, con su enorme sombrero de ala ancha adornado con plumas, sus pantalones de color morado, su flamante camisa blanca abierta, que le dejaba el pecho de piel negra al descubierto, y su colección de anillos y otros accesorios brillantes.

—Me gusta tu sombrero, lady Dahlia —respondió Jarlaxle, haciendo una reverencia.

—Quizá no sea tan ostentoso como el tuyo —dijo Dahlia—, pero llama la atención de todos aquellos a los que quiero distraer.

—Osten… —tartamudeó Jarlaxle, como si se sintiera herido—. Tal vez yo use el mío para *distraer* la atención de aquellos a los que quiero hacer *daño*.

—Yo tengo otros métodos para hacer eso. —Dahlia fue rápida en su respuesta, lo cual hizo sonreír a Jarlaxle.

—Tienes un compañero algo peculiar —continuó Dahlia—. Un drow y un enano, codo con codo.

—No somos ni mucho menos corrientes —le aseguró Jarlaxle. Volvió a sonreír, al acordarse de otra pareja que conocía, drow y enano, que habían ido forjando una increíble amistad a lo largo de muchas décadas—. Pero sí, Athrogate es una extraña criatura, eso seguro. Quizá por eso lo encuentro tan interesante, e incluso entrañable.

—Sus palabras no condicen con su atuendo.

—Si es que las risotadas se pueden considerar palabras —respondió Jarlaxle—. Créeme cuando te digo que lo he conseguido civilizar mucho más de lo que esperaba. Ahora es mucho más refinado.

—Pero ¿lo has domesticado?

—Imposible —le aseguró Jarlaxle—. Podría luchar contra un titán él solo.

—Nos vendrá bien.

—Eso me ha contado Athrogate, y también que has encontrado un lugar repleto de tesoros enanos, su antigua patria.

—Pareces escéptico.

—¿Por qué ibas a acudir a mí? ¿Por qué una elfa querría aliarse con un drow?

—Porque necesito aliados en esta empresa. Es un camino peligroso, además de subterráneo. He estudiado los poderes existentes en Luskan y, al parecer, los elfos oscuros son más fiables que los Grandes Capitanes, o los piratas. Eso hace que sólo quedes… tú.

Jarlaxle seguía sin parecer muy convencido.

—Porque el lugar está plagado de fantasmas enanos —reconoció Dahlia.

—¡Ah! —dijo el drow—. Entonces, principalmente necesitas a un enano, uno que pueda hablar con sus ancestros y mantener a las hordas a distancia.

La elfa se encogió de hombros, sin negarlo.

—Te ofrezco el cincuenta por ciento del botín —dijo—, que espero sea

considerable.

—¿Qué cincuenta por ciento?

Esa vez fue Dahlia la que lo miró, confundida.

—¿Tú te quedas con el mithril y yo me llevó una montaña de monedas de cobre? —se explicó Jarlaxle—. Me quedaré con el cincuenta, pero de lo que yo prefiera.

—Uno a uno —replicó Dahlia, refiriéndose a alternarse en la selección del botín.

—Yo escojo primero.

—Yo segunda, y tercera.

—Segunda y cuarta.

—¡Segunda y tercera! —exigió Dahlia.

—Que tengas un buen viaje —respondió Jarlaxle, tocándose la punta del sombrero y comenzando a alejarse.

—Está bien; segunda y cuarta —cedió la elfa cuando no se había alejado ni tres pasos.

»Sí, te necesito —admitió cuando el elfo se dio la vuelta para mirada—. He tardado meses en descubrir ese lugar, y he pasado varias semanas más haciendo una criba con mi principal candidato a guía.

—¿Principal candidato? —dijo Jarlaxle.

—Principal candidato —repitió Dahlia, que observó la misma expresión dubitativa de antes en el rostro de Jarlaxle.

—¿No será Borlann el Cuervo? —preguntó Jarlaxle con un resoplido burlón—. ¿De veras crees que alguien con tanto atractivo como tú puede pasar inadvertido en esta ciudad?

—Borlann colaboró en la búsqueda, pero jamás fue el objetivo —respondió Dahlia—. Antes me llevaba a esos borrachos que hay calle abajo. —Le devolvió la sonrisa traviesa al drow—. No te tiene en gran estima, por cierto, ni a tus muchos camaradas de piel oscura. Se enorgullece enormemente de haberos expulsado de la Ciudad de las Velas.

—¿Y tú lo crees?

La elfa no contestó.

—¿Crees que he sido expulsado de la misma ciudad en la que estoy ahora? —se explicó Jarlaxle—. ¿O que mis… asociados temen la ira de Borlann el Cuervo o de cualquiera de los Grandes Capitanes? ¿O que todos ellos pueden unirse contra nosotros, cosa que, por cierto, jamás harían? No será necesaria una suma muy grande de dinero para sobornar a un par de ellos y que se volvieran contra los otros tres, o a tres contra los otros dos, o a los cuatro contra Borlann, si fuera eso lo que quisiéramos. ¿Acaso tú, que afirmas haber descubierto los secretos de Luskan, lo dudas?

Dahlia pensó en lo que le había dicho Jarlaxle durante un instante y respondió:

—Aun así, por la información que he podido reunir, sé que los drows escasean en la ciudad en los últimos tiempos.

—Porque ya la hemos usado. Hace tiempo que hemos despojado a Luskan de todos los tesoros que nos interesaban. Permanecemos entre las sombras, ya que la ciudad sigue siendo una valiosa fuente marginal de información. Algunos barcos todavía fondean aquí, provenientes de todos los puertos de la Costa de la Espada.

—Así que Borlann el Cuervo y los otros Grandes Capitanes son los que ostentan realmente el poder, después de todo.

—Si nos beneficia el hecho de que así lo crean, pues bien está.

Jarlaxle se dio cuenta de que esa respuesta había conseguido, por primera vez, hacer que Dahlia se inquietara, aunque lo disimuló muy bien. Tendría que jugar sus cartas con cuidado. Ella tenía otros motivos, y no quería espantarla haciéndole pensar que se iba a ver implicada en asuntos que no eran de su interés. No obstante, la elfa lo intrigaba, y el simple hecho de que hubiera engatusado a Athrogate para llevarla hasta él le hizo pensar que estaba muy bien preparada… para cualquier cosa que hiciera.

—Los intereses de mis asociados en Luskan son poco importantes en estos tiempos —le aclaró—. Tienen una red muy amplia y apenas representa esfuerzo alguno.

—¿Tienen?

—Tenemos, cuando me resulta útil respondió Jarlaxle.

—¿Y qué hay de mi propuesta?

El drow se quitó su gran sombrero e hizo una reverencia.

—Jarlaxle a tu servicio, querida dama —dijo.

—Jarlaxle y Athrogate —lo corrigió Dahlia—. Lo necesito más a él que a ti.

Jarlaxle se enderezó y se enfrentó a su mirada severa con una sonrisita maliciosa.

—Lo dudo.

—No lo hagas —dijo, y salió del callejón.

La sonrisa de Jarlaxle se hizo más grande al observar cuidadosamente sus seductores movimientos mientras ella se alejaba.

El poder podría residir en los montes del oeste —le dijo Sylora a Szass Tam—. Los temblores son cada vez mayores. Existe un gran peligro, y muchas posibilidades, de que se encuentre allí.

—¿Has hablado con nuestro agente?

Sylora sacó el espejo que llevaba a todas partes y lo levantó; cerró los ojos y usó su magia escrutadora una vez más. La lustrosa superficie se volvió opaca, como si en su interior hubiera niebla, y solo quedó libre un pequeño círculo en el centro del

cristal. Ya no mostraba el reflejo del anillo de pavor, sino una imagen clara de un único objeto, un cristal con forma de calavera.

—La gema con forma de calavera es mucho más que una filacteria —le explicó Sylora—. Me sirve como canal de comunicación con nuestro agente y, cuando llegue el momento, de mi viaje como guía.

—¿Deseas marcharte de inmediato?

—Hubiera sido mejor que fuera yo, en vez de Dahlia —respondió la hechicera thayana.

—¿Me estás cuestionando?

—Neverwinter está plagada de netherilianos.

—Un culto del advenedizo Asmodeus ha acudido, a petición mía, para… causarles problemas.

—Pero no para vencerlos. Hay un Anillo de Pavor que crear, forjándolo con los secretos que Dahlia pretende revelar, un poder que originara una catástrofe incontrolable y de exquisita belleza.

—Entonces, Dahlia tiene aun más mérito —le recordó Szass Tam—. Fue ella la que identificó las señales del peligro que se aproximaba y fue a aprovecharlas.

—La situación le viene grande —insistió Sylora.

Apenas podía ver a Szass Tam a través de la nube de cenizas en el interior del Anillo de Pavor —algo bueno, dado el espantoso aspecto que tenía el archimago lich —, pero le daba la impresión de que era indiferente a su excitación.

—Dahlia no esta sola —le aseguró Szass Tam—. Cree que lo está, y eso nos beneficia. Espero que no nos necesite en absoluto para cumplir con su misión. Pero tú la vigilarás y sabrás lo que está ocurriendo, para poder… ayudarla en caso necesario.

—¿Debo, entonces, partir hacia el Bosque de Neverwinter, como hablamos? —preguntó Sylora.

La hechicera thayana no quería seguir insistiendo. Sabía cuando Szass Tam había tenido suficiente y también que discutir con él era una manera segura de recibir una invitación a su oscuro reino… como esclavo.

—Todavía no —dijo—. El culto, los ashmadai, mantendrán ocupados a nuestros amigos netherilianos. El premio más importante saldrá del trabajo de Dahlia, así que me gustaría que averiguaras todo lo que pudieras, tanto con tu trabajo aquí, en nuestras bibliotecas, como contactando regularmente con tu agente. Es algo de importancia capital. Si tenemos éxito, obtendremos otro anillo de pavor, uno mejor, y surgirá en gran parte gracias a los sufrimientos de esas antiguas reliquias, los netherilianos.

—¿Es esa mi misión?

—Lo es.

—¿Y mis méritos? —insistía la hechicera.

—¿En tu rivalidad con Dahlia? —respondió Szass Tam con una risita maliciosa que termina bruscamente mientras seguía hablando en un tono mucho más severo—. Dahlia fue la que sospechó que había un vínculo entre la creciente catástrofe y la caída de la Torre de Huéspedes del Arcano, no tú. Su actuación ha sido increíble, aunque te duela admitirlo. Te sugiero que lo hagas igual de bien, en favor de nuestra gran causa y de tu propio bienestar. Te he otorgado esta posibilidad de redimirte y alcanzar la excelencia dada tu historia con Dahlia; si hay alguien en Faerun que sé que vigilará todos sus movimientos, eres tú.

»Pero me sirves a mí, Sylora —le recordó Szass Tam—. Sirves a mis propósitos, y no a los tuyos porque, te lo aseguro, si no es así, encontrarás rápidamente tu fin. Mi deseo es que Dahlia tenga éxito, y tú trabajarás con ese objetivo. Nuestros enemigos son los shadovar.

El tono de su voz no invitaba al debate.

—Sí, omnipotencia —respondía Sylora, bajando la cabeza en una breve reverencia.

El único consuelo de Sylora, entonces, era que Dahlia era demasiado joven e inexperta, aparte de entregada, como para tener éxito en la facilitación de la requerida catástrofe. La maga albergaba la muy fundada esperanza de tener que acudir al rescate de la victoria de Szass Tam en el oeste. Esperaba que entonces el archimago lich fuera capaz de ver las verdaderas limitaciones de aquella maldita elfa.

—¿Borboy?, ¿de veras? —preguntó Athrogate por décima vez, riendo, desde que Jarlaxle había visto a Dahlia entrar en la fortaleza del gran capitán Borlann.

La estrecha torre de piedra, conocida como el Nido del Cuervo, había sido construida recientemente en la isla de Closeguard, de Luskan, donde el río Mirar iba a desembocar en el mar Impenetrable.

Jarlaxle seguía regocijándose con el mote peyorativo que tantos en Luskan le habían puesto al gran capitán Borlann. Ostentaba el título de su padre, y tenía la mágica Capa del Cuervo, que había pertenecido a su abuelo Kensidan. Pero ahí se acababan las semejanzas, al menos así lo decían los viejos lobos de mar que rondaban por los callejones de Luskan.

—Es un enclenque flacucho —comentó Athrogate.

—Al igual que Kensidan —respondió Jarlaxle—, sólo que el abuelo poseía un carisma capaz de llenar una habitación.

—Sí, lo recuerdo. Era un viejo pájaro resistente. ¡Buajajá! Pájaro, ¿eh?

—Ya te había entendido.

—Entonces, ¿por qué no te ríes?

—Adivina.

El enano meneó la cabeza y murmuró algo sobre encontrar un compañero que tuviera más sentido del humor.

—¿Crees que se estará acostando con él? —preguntó Athrogate después de un rato.

—Dahlia utiliza todas las armas que tiene a su disposición, estoy seguro.

—Pero ¿con ese? ¿Borboy?

—Espero que no te estés poniendo celoso por una elfa —comentó Jarlaxle, enarcando las cejas.

—¡Bah! —resopló el enano—. No es nada de eso, zoquete.

Athrogate puso los brazos en jarras mientras hacía una pausa y miraba hacia una ventana iluminada por una vela, en lo alto de las paredes cubiertas de musgo del Nido del Cuervo. Después dejó escapar un pequeño suspiro.

—Aun así, tendría que estar muerto para no ver en ella la diversión y la lucha.

Jarlaxle esbozó una sonrisita irónica, pero lo dejó estar. Se quedó vigilando la torre igual que el enano. Pasó un largo rato sin que nada pareciera fuera de lugar, hasta que se oyó un grito proveniente de la ventana que parecía el chillido excitado de un cuervo gigante. El enano y el elfo avanzaron un paso, observando con mayor atención aquella ventana solitaria…, pero alguien apagó la vela rápidamente. Se veían hombres corriendo por todo el complejo, y se oyeron otros dos gritos al mismo tiempo que la ventana se iluminaba con una serie de destellos blanquiazules, como si fueran rayos.

A continuación se oyó otro chillido aun más alto, hubo un destello, todavía más brillante y un ruido atronador que hizo temblar la tierra bajo sus pies. La ventana estalló hacia fuera y comenzaron a caer cristales y… plumas negras.

Athrogate emitió un ruido extraño, como si tragara saliva, y luego una gran risotada. Al otro lado de la calle, un pájaro negro gigante saltó por la ventana, desplegó las alas y planeó por encima del complejo, después sobre las aguas y, finalmente, cayó al suelo en picado a los pies de Jarlaxle y Athrogate.

Antes de que ninguno de los dos pudiera decir una palabra, el disfraz de cuervo volvió a transformarse en una hermosa y lustrosa capa que dejó al descubierto a su nuevo propietario.

—Vámonos, deprisa —les dijo Dahlia, que pasó junto a ellos mientras se toqueteaba uno de los pendientes que llevaba en la oreja derecha—. Borlann era una molestia menor, pero los tentáculos asesinos de su Casa son largos.

—¿Deprisa… adónde? —preguntó Athrogate, pero Dahlia no aminoró el paso.

—Illusk —respondió Jarlaxle antes de que ella pudiera hacerlo, y echando la vista atrás, hacia el complejo, el drow se puso en marcha y se llevó al enano consigo—, y la ciudad subterránea.

Athrogate, algo aturdido, murmuró, masculló, soltó una risita y finalmente

comentó:

—¡Apuesto a que Borboy habría preferido que te hubieras marchado ayer!

Korvin Dor’crae caminaba de un lado a otro en la habitación decorada de Valindra Shadowmantle. Se detuvo y se quedó mirando fijamente un gran espejo, imaginándose el reflejo que antaño había visto en superficies semejantes, intentando utilizar los recuerdos de su vida pasada como distracción.

No funcionó.

Pronto volvió a pensar en Dahlia, esperando su regreso junto a Jarlaxle y el enano. Había ido a visitar a Borlann el Cuervo, su nuevo diamante, su nuevo amante. Dor’crae no estaba en absoluto celoso. No daba importancia a asuntos tan nimios como el sexo, aunque la promiscuidad de la elfa tenía consecuencias para él.

El vampiro se pasó la mano por los cabellos negros y pudo imaginar perfectamente el reflejo del movimiento en el espejo, aunque, por supuesto, este no mostró ninguna imagen. Borlann era el décimo amante de Dahlia —al menos, que él supiera—, y todos ellos estaban identificados: dos en su oreja derecha, Borlann y Dor’crae, y ocho en la izquierda. Entre los thayanos, Dahlia había recibido muchos apodos, la mayor parte relacionados con una cierta especie de araña conocida por aparearse y después comerse al macho, aunque no todos los diamantes de la oreja izquierda de Dahlia representaban machos.

Dahlia, sin embargo, no asesinaba a sus amantes. No, los retaba a un combate justo y después los destruía por completo. Cuando Dor’crae había comenzado su aventura amorosa con la elfa, ya era plenamente consciente de ello, y confió en poder derrotarla llegado el caso. De hecho, había albergado la idea no solo de derrotarla, sino de llegar a convertirla en una servil vampiresa.

Sin embargo, sus conocimientos habían aumentado desde entonces. Había luchado con Dahlia mentalmente mil veces, la había visto entrenarse con la *Púa de Kozah* y había sido testigo de dos de las peleas con sus antiguos amantes. Y, más que eso, había llegado a apreciar la astucia de la guerrera elfa.

No podía vencerla, y lo sabía. Cuando Dahlia tuviera bastante, cuando decidiera seguir adelante, ya fuera por conveniencia o para enviarle un mensaje a Szass Tam, o se cansara de él, le esperaría el olvido.

—Tu amiga ha vuelto —dijo Valindra, sacando a Dor’crae de sus cavilaciones.

Se volvió y se quedó mirando hacia la puerta, esperando que la lich se refiriese a Dahlia. Sin embargo, al no ver a nadie, volvió la vista hacia Valindra, que dirigió la mirada hacia la gema en forma de calavera que estaba vacía, su propia filacteria, que había llegado a tener un uso totalmente distinto para el vampiro.

Los ojos de la gema emitían un brillo rojo.

Dor’crae, presa de una gran agitación, volvió la vista hacia la puerta y, de haber podido respirar, habría contenido el aliento.

—Ya viene —le susurró al espíritu que ocupaba el interior de la gema—. Trae a nuestros aliados para el viaje hacia la fuente de poder.

Los ojos de la calavera brillaron más intensamente.

—Szass Tam está vigilando —respondió una voz femenina, que sonaba metálica y débil a través del conducto mágico—. No está dispuesto a permitir que se nos escape esta oportunidad.

—Lo comprendo —le aseguró Dor’crae.

—Él le echará la culpa a uno, y yo al otro —le aseguró la voz de Sylora.

—Entiendo —respondió diligentemente el vampiro, justo antes de que los ojos flamígeros se apagaran.

Dahlia entro en la habitación y, tan pronto como Dor’crae la vio, se fijó en la nueva disposición de sus pendientes: nueve a uno. Valindra también vio entrar a Dahlia, pero más que nada por la presencia del drow y el enano, que la seguían a poca distancia. La lich siseó débilmente cuando apareció Athrogate, pero consiguió mantener la compostura lo suficiente como para darle la bienvenida a Jarlaxle.

—Ha pasado mucho tiempo, Jarlaxle —dijo—. Me siento sola.

—Desde luego, mucho tiempo, querida dama, pero los negocios me han mantenido alejado de vuestra hermosa ciudad.

—Siempre son los negocios.

—A ver si te mueres ya, cosa putrefacta —masculló Athrogate, aquí en evidentemente no le inspiraba mucho afecto Valindra.

—¿Supone esto un problema? —le preguntó Dahlia a Jarlaxle—. Ya sabíais que Valindra nos acompañaría.

—Mi pequeño amigo no les tiene un particular aprecio a los no muertos —respondió Jarlaxle.

—Es antinatural —murmuró el enano.

Jarlaxle miró a Dor’crae y le preguntó a Dahlia:

—¿Es este tu socio?

—Korvin Dor’crae —respondió ella.

Jarlaxle estudió al vampiro durante un instante antes de sonreír, comprendiendo.

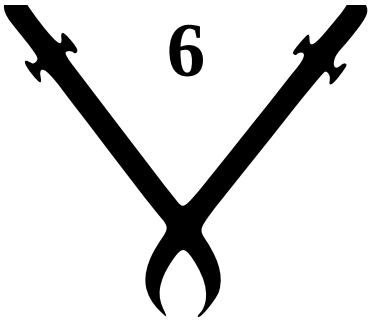
—Y este es mi socio, Athrogate —le dijo a Dor’crae—. Seguro que os llevaréis estupendamente.

—Sí, sí, encantado, y todo eso —añadió Athrogate, haciendo un escueto gesto con la cabeza. El enano volvió a mirar otra vez a Valindra con expresión sombría, lo cual reveló que, muy probablemente, no se había percatado de la verdadera naturaleza del vampiro.

—Partamos cuanto antes —dijo Dahlia.

La elfa se dirigió hacia Valindra para conducirla a la otra salida mientras hacía gestos a Jarlaxle y Athrogate para que fueran en cabeza.

Tan pronto como hubieron salido todos, Dor’crae comenzó a guiarlos, pero dando un rodeo para pasar junto a la gema en forma calavera. Se la metió silenciosamente en el bolsillo y los ojos brillaron cuando lo hizo, revelándole que su aliada invisible estaba todavía allí, en el bolsillo extradimensional de la filacteria. El vampiro hubiera jurado que la gema inanimada le sonreía mientras desaparecía entre los pliegues de su ropa.



6

OTRO DROW Y SU ENANO

Bruenor se quedó mirando fijamente al pozo, con la piedra que había cogido de la base en la mano.

Drizzt no sabía que esperar. ¿La tiraría con rabia?, o quizá insistiría en que no pasaba nada y que siguieran adelante de todos modos, adentrándose más en las profundidades del complejo subterráneo, que no era tan viejo como habían pensado al principio.

El enano dejó escapar un suspiro y arrojó la piedra al suelo, con las letras que formaban un alfabeto humano bien a la vista. El pozo llevaba la forma de su constructor humano y la marca de su clan de bárbaros. Bruenor había encontrado el pozo antes de que el terremoto los hiciera salir fuera, y les costó muchos días de excavaciones volver a llegar al mismo punto.

—Bueno, elfo —comentó el enano—, tenemos un centenar de mapas que seguir.

Se volvió para mirar a Drizzt y a Guenhwyvar con los brazos en jarras, pero en la expresión de su rostro no había rabia, y apenas algo de decepción.

—Estás demostrando una gran paciencia.

Bruenor se encogió de hombros y resopló.

—¿Recuerdas cuando estábamos buscando Mithril Hall? ¿Tantos meses en los caminos, atravesando Longsaddle, los Pantanos de los Trolls, Luna Plateada y tantos otros sitios?

—Por supuesto.

—Siempre esperando tiempos mejores, ¿verdad, elfo?

Esa vez le tocó a Drizzt sonreír, dándole la razón a su amigo con un movimiento de cabeza.

—Me dijiste un millón de veces que lo que contaba era el viaje, y no el final —dijo Bruenor—. Es posible que haya llegado a creerte. Vamos, pues —añadió el enano, y se echó a caminar entre ambos, lanzándole una mirada suspicaz a la siempre problemática pantera—. Mis piernas todavía tienen cuerda para muchos viajes.

Al salir de la cueva, el cielo estaba despejado y lucía un increíble color azul, y las onduladas lo más de los Riscos parecían aprisionar el horizonte. El verano estaba a punto de dejar paso al otoño, y los vientos, últimamente, habían venido más frescos, cosa que resultaba reconfortante. Calcularon que tenían todavía unos tres meses más

para explorar antes de verse obligados a retirarse a alguna ciudad para pasar el invierno; quizá Port Llast, aunque Drizzt había sugerido viajar a Longsaddle para visitar a los Harpell. El extraño clan de magos había quedado diezmado por la Plaga de los Conjuros, pero tras seis décadas finalmente estaban rehaciéndose, reconstruyendo la mansión de la colina y el pueblo que quedaba más abajo.

Sin embargo, esa era una decisión que no debían tomar aún, así que los tres volvieron a su pequeño campamento. Bruenor abrió la mochila y sacó un montón de portarrollos, pergaminos, pieles y tabletas, donde estaban representados los mapas de todas las cuevas conocidas en el norte de la Costa de la Espada. También sacó varias monedas antiguas acuñadas en la época de los Delzoun, la antiquísima cabeza de un martillo de herrero y varios artefactos sospechosos y evidentemente antiguos. Todos habían sido adquiridos en diferentes lugares del norte, de tribus de bárbaros o pequeños pueblos, y las monedas procedían de Luskan. No probaban nada, por supuesto. Se podía retroceder en la historia de Luskan como puerto comercial hasta la época en que la mayoría de los eruditos enanos situaban a Gauntlgrym y, si ese fuera el caso, era lógico encontrar varias monedas Delzoun en los numerosos cofres de la Ciudad de las Velas.

Sin embargo, para Bruenor aquellos objetos eran una confirmación, y al mismo tiempo, le quitaban un peso de encima, así que Drizzt no lo disuadió.

Después de todo, seguramente harían el viaje más interesante.

Bruenor rebuscó en los portarrollos, uno tras otro, leyendo las notas que había garabateado en los márgenes. Eligió dos y los dejó a un lado antes de volver a meter el resto en la mochila. Un montón similar de pergaminos todavía les proporcionó otro mapa prometedor, antes de que los otros volvieran también a la mochila.

—Estos son los que tenemos más cerca —explicó el enano.

Para sorpresa y diversión de Drizzt, Bruenor terminó de llenar su bolsa y después se la echó al hombro; recogió el resto de sus enseres y levantó el campamento.

—¿Qué? —preguntó el enano cuando Drizzt no mostró ninguna intención de moverse—. Tenemos todavía unas pocas horas más de luz, elfo. ¡No hay tiempo que perder!

Entre risas, Herzgo Alegni salió al sendero desde detrás del árbol, presentándose ante un par de sorprendidos tiflin. Uno tenía los cuernos parecidos a los suyos, redondeados hacia atrás y hacia abajo, mientras que la otra tan sólo tenía un par de protuberancias en la frente. Ambos llevaban coseletes de cuero abiertos para dejar visibles las marcas dentadas, que consistían en varias líneas superpuestas que combinaban los símbolos de su dios y algún otro patrón demoníaco. Alegni había llegado a conocer bien aquel símbolo en el tiempo que había pasado en el Bosque de

Neverwinter.

También llevaban cetros rojos, moldeados inteligentemente con varias caras que parecían de cristal, aunque de hecho fueran de metal sólido. Tenían casi un metro de longitud y podían hacer las veces de garrote, bastón corto o lanza, ya que tenían una punta muy afilada en uno de los extremos.

—Hermano… —dijo el macho, sobresaltado por la repentina aparición del corpulento tiflin.

—¡No…, es un shadovar! —lo corrigió rápidamente ella, saltando hacia atrás y adoptando una postura defensiva.

Apoyó todo el peso sobre la pierna derecha, con el brazo izquierdo extendido y la palma hacia Alegni, mientras sostenía el arma fuertemente contra el seno derecho, empuñándola como los shadovar empuñarían una lanza o una espada.

El macho reaccionó más o menos de la misma manera, separando las piernas y agachándose un poco mientras apoyaba el cetro en el hombro derecho, como si fuera a usarlo de garrote.

Herzgo Alegni les sonrió, sin desenvainar aún su magnífica espada, cuya hoja rojiza caía con naturalidad a lo largo del lateral de su pierna.

—Ashmadai, supongo —dijo, refiriéndose a los adoradores de Asmodeus, un grupo del que no había oído hablar hasta hacía poco, cuando habían comenzado a llegar al Bosque de Neverwinter.

—Tú también deberías serlo, hermano demoníaco —dijo la mujer. Sus ojos eran como orbes plateados que lo miraban con una excitación lujuriosa.

—Hermano demoníaco que ha abrazado las sombras —añadió el otro—, y el imperio sharrano de Netheril.

—¿Quién os envía? —preguntó Alegni—. ¿De quién es la mano que guía a este culto de fanáticos bastardos?

—¡Alguien que no es amigo de Netheril! —replicó ella, al mismo tiempo que avanzaba repentinamente y lanzaba una estocada con la lanza que iba dirigida al enorme pecho de Alegni.

Pero él fue más rápido y desenvainó la espada, alzándola y moviéndola de izquierda a derecha cuando la liberó de la presilla. Además, algo que ninguno de sus oponentes podía esperar era que dejaba un opaco rastro de cenizas allá por donde pasaba el filo.

La lanza de la tiflin atravesó ese velo, pero Alegni, oculto tras el muro de cenizas, ya la había esquivado hacia la derecha, dejándose llevar por el impulso de la espada.

Ella se echó hacia atrás y dijo justo desde el borde del camino:

—Aquí.

Pero inmediatamente antes de que el otro tiflin le saltara encima haciendo oscilar el garrote, y ambos giraran sus cabezas astadas para mirarlo, incluso tras haber

comenzado a mover los pies, el muro de ceniza explotó. Una figura esbelta lo atravesó; hizo una voltereta en el aire a la vez que pasaba entre los dos ashmadai, esquivando con facilidad sus intentos de coordinarse para atacar a la nueva amenaza. Aterrizó a sus espaldas pero de frente, ya que había dado la vuelta mientras saltaba.

—¡Haz sonar el cuerno! —exclamó el tiflin, y se volvió para enfrentarse a su rival.

Sin embargo, entretanto, la tiflin se tambaleó hacia un lado, agarrándose la garganta con la mano que le quedaba libre para taparse el pinchazo que el recién llegado le había hecho con la daga. Abrió aun más los ojos plateados, quizá atónita ante tal precisión, o por el miedo que le causaba el haber recibido una herida mortal.

—¡Makarielle! —gritó su compañero, que se lanzó contra el hombre que empuñaba el cuchillo, trazando un amplio arco con el garrote.

El humano de piel pálida esquivó el primer corte y se agachó a tiempo de evitar el revés que vino a continuación. Al tercer intento, saltó hacia el arma y al aterrizar recibió el impacto en el costado. El garrote se quedó aprisionado bajo la axila y él hizo un giro abierto hacia un lado con tanta fuerza, confianza y equilibrio que le arrebató el arma a su oponente.

El tiflin desarmado emitió un siseo y se apresuró a seguirlo, ya que era muy capaz de continuar combatiendo a dentelladas y puñetazos.

Pero justo cuando se estaba moviendo hacia un lado, Barrabus el Gris lo golpeó con el hombro derecho, aprisionando el garrote con el brazo, moviéndolo hacia arriba y hacia adelante y haciendo girar el arma en el aire. La cogió por la mitad del mango con la mano derecha y después se detuvo y se echo atrás, haciendo un movimiento circular con la cadera. Ahuecó la mano izquierda para recibir el extremo superior del cetro para ganar potencia y estabilidad, y empujo hacia atrás.

Notó el pesado impacto sobre el pecho de su perseguidor y no siguió girando a la derecha, sino que se detuvo y volvió a situar el cetro frente a si, haciéndolo voltear en el aire con facilidad y cogiéndolo con ambas manos para abajo mientras giraba a la izquierda, para después avanzar hacia el tiflin, que ya retrocedía, blandiendo el garrote.

Hay que decir en favor del tiflin que consiguió alzar el brazo para bloquear el golpe, aunque se rompió el antebrazo en el proceso; pero antes incluso de que pudiera soltar un grito de dolor, Barrabus lo rodeó por el otro lado y cambió la posición de las manos como si le fuera a lanzar un golpe tremendo a la cabeza. Aunque el tiflin comenzó a reaccionar del modo adecuado, Barrabus destapó la finta, agachándose y dándole una patada en su lugar. Le golpeó la rodilla con contundencia, provocando que se le torciera la pierna hacia afuera, y nuevamente volvió a mover con rapidez las manos por el cetro hasta sujetarlo por la mitad con la mano derecha y con la izquierda por el extremo inferior. Barrabus lanzó una estocada hacia adelante y después arriba

desde su posición agachada, y el tiflin, que había perdido el equilibrio, no pudo defenderse cuando la punta lo golpeó fuertemente en los testículos.

—Bien hecho.

Alegni felicitó a Barrabus y se dirigió hacia donde se encontraba la tiflin, que estaba con una rodilla apoyada sobre el suelo mientras se sujetaba la garganta perforada con ambas manos. El arma estaba en el suelo, a sus pies.

—¿Vivirá? —preguntó.

—No hay veneno —confirmó el hombre—. No es una herida mortal.

—¡Buenas noticias! —dijo Alegni.

Pasando junto a la tiflin fue hacia el pertinaz macho, que aún estando algo aturdido, se levantó con una mueca de dolor pintada en el rostro.

—Bueno, no para ti —se corrigió el shadovar, que de repente le lanzó un espadazo brutal que casi lo partió en dos.

»Tan sólo necesito un prisionero —le explicó Alegni al ashmadai muerto. Dio un paso atrás y cogió por los cabellos, negros y espesos, a la tiflin arrodillada, tirando de ella con tal fuerza que la levantó en el aire.

—¿Crees que serás tú la afortunada? —preguntó, acercando su rostro al de ella y mirándola a los ojos, anegados en lágrimas, con frialdad—. Coge sus armas y todo lo que merezca la pena llevarse —le ordenó a su servidor mientras se alejaba, levantando a la mujer y llevándosela a rastras.

Barrabus el Gris lo observó mientras se iba, aunque, principalmente, estaba mirando el rostro angustiado de la mujer. No le importaba luchar, por supuesto, y apenas sentía remordimientos de conciencia por matar a los extraños fanáticos de un dios demoníaco. Cualquiera de ellos hubiera estado encantado de destriparlo en alguno de sus sacrificios rituales, después de todo, cosa que los soldados de Herzgo Alegni habían descubierto cuando habían perdido a tres de los suyos en el bosque; cuando los encontraron, estaban atados de pies y manos, y destripados sobre un bloque de piedra.

A pesar de eso, Barrabus no pudo evitar hacer una mueca de dolor al ver a la mujer, ya que sabía que pronto se enfrentaría a la crueldad descontrolada de Herzgo Alegni.

«Indómito».

Esa era la palabra que más le venía a la mente a Drizzt cuando pensaba en Bruenor Battlehammer, junto con la frase que solía repetir: «Sigue adelante».

El drow estaba de pie, a la sombra de un gran roble, con la espalda apoyada en el tronco mientras espiaba a su amigo sin que este se diera cuenta. Bruenor estaba sentado en un pequeño claro debajo del trozo de terreno más alto que había junto al

árbol, con un montón de mapas desplegados y distribuidos sobre una manta.

Bruenor había obligado a Drizzt a seguir avanzando durante años, y el elfo oscuro lo sabía. Cuando habían perdido la esperanza de resucitar a Catti-brie y a Regis, cuando incluso los mejores recuerdos de esos dos y de Wulfgar —que tenía que estar muerto, porque de seguir vivo tendría ciento doce años— se habían desvanecido, sólo la insistencia de Bruenor, convencido de que valía la pena seguir recorriendo el camino hacia adelante, y que había algo grandioso esperando a ser descubierto, de algún modo había calmado la ira que hervía lentamente en el interior del drow.

La ira y muchas otras cosas, ninguna de las cuales era buena.

Observó al enano durante largo rato mientras este iba de un mapa a otro, haciendo pequeñas anotaciones al margen o en el librito que siempre llevaba consigo, un diario de su viaje en busca de Gauntlgrym. Ese libro simbolizaba la aceptación por parte de Bruenor de que podría no llegar a ver la antigua patria de los Delzoun jamás, y así lo había admitido ante Drizzt. Pero si fallaba, pretendía dejar un archivo para que el siguiente enano que retomara la búsqueda estuviera bien encaminado incluso antes de dar el primer paso.

El haber admitido Bruenor que todo aquello podría haber sido para nada y que, aún existiendo esa posibilidad, era algo aceptable, a Drizzt le sonaba como una declaración de intenciones, de continuidad y… de decencia.

Hasta que no alzó el puño cerrado, Drizzt no se dio cuenta de que le había arrancado al árbol un trozo de corteza. Abrió los dedos negros para ver la astilla y se quedó mirándola un buen rato antes de arrojarla al suelo; entonces, llevó las manos hasta las empuñaduras de las cimitarras en un puro acto reflejo. Después le dio la espalda a Bruenor para inspeccionar las colinas y los bosques, buscando humo o alguna otra señal de que hubiese gente cerca, por ejemplo goblins, orcos o gnolls.

Le pareció irónico que, a medida que el mundo se había ido tornando más oscuro, sus batallas habían sido más escasas y más espaciadas en el tiempo. Lo encontraba irónico e inaceptable.

—Esta noche, Guen —susurró, aunque la pantera estaba en su hogar del plano astral y no sacó la figurita de ónice para llamarla a su lado—. Esta noche saldremos de caza.

Sin pensarlo dos veces, desenvainó a *Centella y Muerte de Hielo*, las cimitarras que había llevado con él durante tantas décadas, y comenzó a realizar una serie de movimientos de práctica, simulando paradas, contraataques e inteligentes réplicas. Aceleró el paso y cambió sus movimientos defensivos y las rutinas reactivas por ataques más agresivos y radicales.

Se había pasado casi toda la vida haciendo esos ejercicios que había aprendido mientras su padre, Zaknafein, lo entrenaba en la ciudad de Menzoberranzan, en la Antípoda Oscura, y después en la academia drow de Melee Maghtere. Lo habían

acompañado durante todo el viaje de su vida. Los movimientos formaban parte de él, representaban la medida de su disciplina, la mejora de sus habilidades y la reafirmación de su propósito.

Estaba tan compenetrado con aquellas prácticas que ni siquiera había notado los sutiles cambios internos que había experimentado cuando realizaba las rutinas. Los ejercicios eran, sobre todo, para la memoria muscular y el equilibrio, por supuesto, y en las rutinas los bloqueos, las vueltas, las cuchilladas y los giros rápidos estaban diseñados para contrarrestar los ataques de un oponente imaginario.

Sin embargo, en los últimos años esos oponentes imaginarios se le representaban de forma más vívida. Ni siquiera recordaba cuando había empezado con aquellas rutinas y durante su vida anterior a la Plaga de los Conjuros tan sólo había visualizado armas. Se volvía y alzaba a *Centella* verticalmente para bloquear una espada imaginaria, o hacía descender rápidamente a *Muerte de Hielo* en diagonal hacia el lado contrario para desviar la arremetida de una lanza.

Pero desde aquellos tiempos tan oscuros, y especialmente desde que él, Bruenor, Jessa, Pwent y Nanfoodle se habían lanzado a recorrer los caminos, sus oponentes imaginarios se habían convertido en mucho más que simples armas. Drizzt veía la cara de un orco, la sonrisa de un ogro o la mirada de un humano, drow, elfo, enano o halfling… ¡no importaba! Mientras hubiera un bandido frente a él, o un monstruo, listo para gritar de dolor, *Centella* se le hundía en el pecho en busca de su corazón, o se ahogaba con su propia sangre cuando *Muerte de Hielo* le hacía un tajo en la garganta…

El drow se enfrentó con furia a sus demonios. Inició una carrera hacia adelante y dio un salto con voltereta para aterrizar de tal manera que se pudo propulsar todavía más lejos con una furia inusitada. Sus piernas corrían más deprisa gracias a las tobilleras mágicas, y extendió las cimitarras al frente para ensartar a alguien. Después otra carrera corta, otro salto mortal, tras el cual aterrizó desequilibrado hacia la derecha, para a continuación echarse justo hacia ese lado con un giro demoledor, como un torbellino de hojas cortantes.

De nuevo, avanzó hacia adelante, primero hacia arriba, después a la izquierda como un remolino furioso que se detuvo de repente, haciendo un repentino y brutal ataque de presa por detrás que acabó con una puñalada por la espalda.

Drizzt pudo sentir el peso añadido de su espada al atravesar a un orco que lo perseguía. Pudo también imaginarse la sensación cálida de la sangre que se derramaba sobre su mano.

Estaba tan enfrascado en la fantasía del momento que de hecho se volvió con la intención de limpiar la sangre del filo de *Muerte de Hielo* en el jubón del adversario caído.

Se quedó mirando la cimitarra, que de tan limpia brillaba, y se fijó en el sudor que

bañaba su antebrazo. Después se volvió para mirar hacia el roble, a cientos de pasos de distancia.

En algún lugar de su interior, Drizzt Do'Urden sabía que utilizaba sus entrenamientos diarios —y las batallas, cuando podía encontrarlas—, para negar su pérdida y su dolor. Se escondía en la lucha y era únicamente en los momentos más brutales de las batallas, ya fueran reales o imaginarias, que olvidaba su dolor. Pero hacía bien en mantenerlo en su interior, escondido de sus pensamientos conscientes, para enterrarlo bajo la otra verdad, que era, después de todo, que necesitaba practicar.

Además, hacía bien en fingir que todas las peleas en las que había participado en las últimas décadas habían sido inevitables.

—Dos tiflin ashmadai en cuestión de pocos segundos.

Herzgo Alegni felicitó a Barrabus aquella noche a las afueras de Neverwinter, en el lindero del bosque y con la ciudad a la vista.

—Se vieron sorprendidos, y su objetivo erais vos —respondió Barrabus—. No tenían ni idea de que yo estaba allí.

—¿No podrías sencillamente aceptar el cumplido? —lo regañó Herzgo con una risita.

«¿De ti?», pensó Barrabus, pero no lo dijo, ya que probablemente le hubiera salido con un tono sarcástico y desdeñoso.

—¡Oh!, no te sorprendas tanto —volvió a regañarlo Alegni—. Si no valorase tus habilidades, ¿crees que te mantendría con vida?

Barrabus ni se molestó en contestar; sencillamente sonrió mientras dirigía la mirada hacia la cadera de Alegni y su espada de hoja carmesí.

—Está claro que piensas que lo haría sólo para atormentarte —discurrió el tiflin —. Pues no, mi pequeño amigo. Aunque no negaré que me produce gran placer ver tu frustración, en sí mismo no vale nada. El puente Herzgo Alegni en Neverwinter es prueba de ello, al igual que tu trabajo aquí, en el bosque… Un servidor completo y competente. Además, tal competencia es difícil de encontrar en estos tiempos oscuros, y más difícil aún de controlar cuando se encuentra.

—Sonrió al decirlo y echó mano a la empuñadura de la espada para después añadir: —Aunque, afortunadamente, estoy seguro de que ese no es tu caso.

—Me complace enormemente ser de tanta utilidad —dijo Barrabus con implacable sarcasmo.

—En serio; haces las veces de diplomático con Hugo Babris, de guerrero contra los ashmadai, de asesino contra los agentes enemigos y de espía cuando es necesario.

Barrabus se plantó con los brazos en jarras y esperó, consciente de que estaba a punto de recibir un nuevo encargo.

—La llegada de esos fanáticos ashmadai no es una coincidencia; de eso estoy seguro —dijo Alegni, siguiendo con el tema—. Me han llegado noticias de que hay agentes de Thay en el norte, probablemente en Luskan.

Barrabus hizo una mueca de dolor ante la sola mención de la Ciudad de las Velas, ya que ni siquiera tenía ganas de acercarse.

—Quiero saber quienes son, por qué han venido y qué otros problemas van a intentar causarnos para entorpecer nuestro trabajo aquí —terminó Alegni.

—Luskan… —dijo el asesino, como si repetir el nombre fuera a recordarle a Alegni que enviar a Barrabus el Gris a esa ciudad no era tan buena idea.

—Eres un maestro del sigilo, ¿no es cierto?

—Y Luskan esta plagado de aquellos que se burlan del supuesto sigilo de los humanos, incluso de los shadovar, ¿no es cierto?

—Se han visto muy pocos drows por la ciudad últimamente.

—¿Pocos? —repitió Barrabus, como si ese hecho no tuviera la más mínima importancia.

—Estoy dispuesto a arriesgarme.

—Qué valiente sois.

—A que sí. Estoy dispuesto a asumir la perdida de uno de mis…, de ti —comentó el tiflin—. Sería una pena, pero apenas tengo opciones, ya que tú eres uno de los pocos en mi bando que todavía pueden pasar por humanos. Confío en que tendrás cuidado de no llamar la atención, y en que haya pocos elfos oscuros en la Ciudad de las Velas, para que no te causen problemas.

—¿Me habéis conseguido un transporte?

—No por mar. Tendrás que acompañar a una caravana hasta Port Llast. Comienza allí a investigar. Después, cuando hayas averiguado lo que necesites, tendrás que llegar a Luskan por tus propios medios.

—Eso me llevará más tiempo.

—El camino también es digno de estudiarse.

—Ese mismo camino se cerrará a mis espaldas, probablemente para no abrirse hasta la próxima primavera.

Herzgo Alegni se rio al oír aquello.

—Conozco demasiado a Barrabus el Gris como para saber que un poco de nieve no le impedirá viajar. Pasarás poco tiempo en Port Llast, estoy seguro. Hay pocas personas allí que puedan ser de nuestro interés, así que estarás en Luskan antes del equinoccio de otoño. Cumple rápidamente con tu misión y vuelve conmigo antes de que la nieve bloquee los pasos.

—Llevó sin ir a Luskan… cuarenta años —protestó Barrabus—. No tengo ningún contacto allí, ninguna red de comunicación.

—La mayor parte de la ciudad sigue intacta desde la caída de la Torre de

Huéspedes. Hay cinco Grandes Capitanes gobernando desde sus diversos…

—Y a ellos los gobiernan los elfos oscuros mercenarios —terminó Barrabus—. Y si me decís que ahora hay menos en la ciudad que antes, podéis apostar a que esa información la han hecho circular ellos mismos para que gente como vos y los Señores de Aguas Profundas puedan asentir y dirigir la mirada hacia otro sitio.

—Bueno, entonces averiguarás la verdad para mí.

—Si los informes que habéis recibido no son ciertos, no es muy probable que vaya a volver. No subestiméis la memoria de un elfo oscuro.

—Pero querido Barrabus, no creo haberte visto asustado jamás antes de ahora.

Barrabus se enderezó al oír aquello y fulminó al tiflin con la mirada.

—Antes del invierno —le dijo Herzgo Alegni. Miró en dirección a Neverwinter e hizo un gesto con la barbilla—. La caravana saldrá por la mañana.

Barrabus el Gris, con la cabeza llena de cientos de pensamientos discordantes, y ninguno que condujera a una conclusión agradable, se dirigió hacia la ciudad. Se había mantenido firme en su decisión de no ir a Luskan en todos esos años, ya que, al fin y al cabo, uno no hacía enfadar dos veces a un personaje como Jarlaxle Baenre sin que hubiera consecuencias, después de todo.

Recordó aquella pelea en Memnon. Habían pasado décadas desde que los agentes de Bregan D’Aerthe habían hecho desfilar a su amante frente a él, provocándolo y advirtiéndole de las consecuencias si rechazaba su oferta de volver a unirse a ellos. Vio de nuevo a los tres drows muertos, pero apartó esa imagen de su mente para concentrarse en las pocas semanas que había pasado con su amante después de aquello.

Habían sido los mejores días de su vida, pero, por desgracia, ella había huido o había desaparecido. ¿La capturaron otra vez los elfos oscuros? ¿Acaso la mataron como castigo por su violencia?

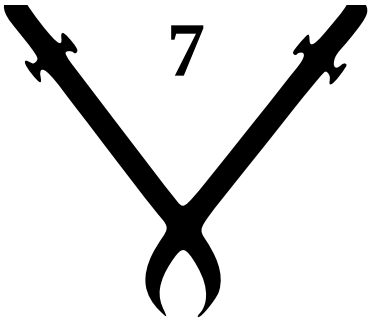
¿O había sido esa espada infernal? Estuvo a punto de volver la vista hacia Herzgo Alegni al invadirlo aquel pensamiento inquietante. Muy poco tiempo después de su pérdida, los shadovar habían aparecido en su vida y le habían quitado la libertad.

Se lo habían quitado todo.

Su último pensamiento hizo aflorar a su rostro una sonrisa de desprecio hacia sí mismo.

—¿Me lo quitaron todo? —susurró, pensando en voz alta—. ¿Acaso tenía algo que me pudieran quitar?

Cuando llegó a las puertas de Neverwinter, todos esos pensamientos habían volado. Tenía que mirar hacia adelante y concentrarse plenamente en su objetivo. Si quedaba algún drow en Luskan, el más mínimo error podría costarle la vida.



7

GAUNTLGRYM

Jarlaxle se mantenía siempre en la retaguardia del grupo. Los túneles que había por debajo de Luskan eran largos pasadizos naturales que se extendían hacia el sudeste y los Riscos. Korvin Dor’crae guiaba al grupo y hacía las veces de explorador, a menudo adelantándose a los demás. Después iba Athrogate, que estaba ansioso por ver el lugar que Dahlia había descrito y siempre dispuesto a ir en cabeza de cualquier patrulla para ser el primero en entrar en combate. Dahlia y Valindra ocupaban la tercera posición.

La elfa caminaba con una tranquilidad y una paciencia que Jarlaxle hubiera esperado en una guerrera mucho mayor y más experimentada, y Valindra iba deslizándose como en un sueño, apenas con la presencia de ánimo o el aplomo que uno esperaría de una criatura tan poderosa como una lich.

No era que Jarlaxle tuviera quejas, ya que Valindra Shadowmantle no había sido, precisamente, una maga mediocre en vida y, de hecho, había estado a cargo de toda un ala de la poderosa Torre de Huéspedes del Arcano. Si alguna vez recuperaba su agudeza mental y su confianza, sería más formidable en la no muerte, aunque, bien pensado, teniendo en cuenta los acontecimientos de sus últimos días de vida, quizá no estuviera tan bien dispuesta hacia el entrometido drow.

Avanzaron con facilidad durante varios días, y aunque oían a los ghouls y a otras criaturas no muertas inferiores removerse y arrastrarse a su alrededor, jamás se encontraron con ninguna. Athrogate lo encontraba desconcertante. Después de todo, los ghouls no tenían miedo de nada y su hambre de carne viva era insaciable, además de lo desarrollada que estaba su habilidad para olerla y rastrearla. ¿Por qué no se acercaban? Pero pronto llegaría a reconocer la verdadera naturaleza de uno de sus compañeros.

—Hemos tenido suerte —le dijo Athrogate al día siguiente durante un descanso —. Hay montones de túneles secundarios y están llenos de ghouls y cosas por el estilo.

—No ha sido suerte —respondió Jarlaxle.

Señaló con la cabeza hacia adelante, haciendo que Athrogate se fijara en Dahlia y Dor’crae, quienes estaban discutiendo acerca de su próximo movimiento. El túnel se bifurcaba, y Dor’crae la informaba de que cada uno de esos túneles volvían a

bifurcarse a poca distancia. Tanto uno como otro señalaban constantemente hacia el techo y las paredes del túnel, donde los refulgentes zarcillos adquirían matices verdosos a la luz de las antorchas.

—¿Qué quieres decir? —preguntó Athrogate—. ¿Es un túnel mágico?

—Ven conmigo —le ordenó Jarlaxle, y se levantó, yendo hacia Dahlia justo cuando Dor'crae se ponía en marcha hacia el desvío de la izquierda.

—Lo solucionaremos rápidamente —les prometió Dahlia mientras se aproximaban.

Jarlaxle le hizo una seña a Athrogate para que siguiera caminando por el mismo camino por el que se había ido Dor'crae.

—No lo dudo, querida dama —dijo, sacando una varita y apuntando túnel abajo.

La expresión de Dahlia fue de sorpresa y temor, pero Jarlaxle pronunció la palabra que la activaba antes de que ella pudiera reaccionar, y el túnel se iluminó con luz mágica.

—¿Qué diablos…? —exclamó un sorprendido Athrogate, ya que la luz le hacía daño a los ojos.

Cuando su ceguera temporal se disipó, sin embargo, el enano vislumbró a Dor'crae, o al menos lo que debería haber sido Dor'crae. En su lugar vio cómo un enorme murciélago se alejaba túnel abajo, huyendo de la luz.

—¿Por qué has hecho eso? —lo regañó Dahlia.

—Para marcar el regreso de Dor'crae —respondió Jarlaxle, yendo hacia la luz conjurada—, y para ver mejor esas extrañas venas que recorren las paredes del túnel. Al principio creía que serían vetas de alguna gema, quizá alguna variante de la piedra de sangre. —Siguió caminando mientras Dahlia se esforzaba por alcanzarlo—. Pero ahora las veo con otros ojos —dijo Jarlaxle mientras entraba en el círculo de luz y observaba más de cerca una de las venas—. Casi parecen tubos huecos llenos de una especie de líquido. —Sacó otra varita (parecía tener una provisión inagotable de varitas), y la apuntó hacia el zarcillo.

Dahlia asió la varita.

—¡Ten mucho cuidado! —lo advirtió duramente—. No rompas el zarcillo.

—¿El qué? —preguntó Athrogate.

Jarlaxle apartó la varita y utilizó su esencia mágica, que detectó la presencia de magia. Parecía bastante impresionado cuando se volvió hacia Dahlia y dijo:

—Una magia muy poderosa.

—Es residual —respondió ella.

—Bueno, es evidente que sabes más que yo sobre esto —dijo Jarlaxle.

Dahlia iba a responder, pero entonces se dio cuenta de su artimaña y puso los brazos en jarras, fulminando al drow con la mirada.

—Tú conoces bien las catacumbas de Luskan —dijo.

—No tan bien.

—Lo bastante como para saber que esto no son vetas de piedras preciosas.

—¿Qué está parloteando? —quiso saber Athrogate.

—Son las raíces de la Torre de Huéspedes caída —explicó Jarlaxle—, que extraen la fuerza del mar y de la tierra, o eso pensábamos, aunque nunca imaginamos que se extendieran a tanta distancia de la ciudad.

Dahlia esbozó una sonrisa irónica.

—Y siguen por el desvío de la izquierda, pero no por el de la derecha —continuó Jarlaxle.

Dahlia se encogió de hombros.

—Las estamos siguiendo —dijo el drow con algo de suspicacia.

—¡Ah!, pero entonces, ¿de qué va esto? —le preguntó Athrogate a la elfa—. ¿Qué hay de la ciudad enana a la que me pediste que fuera? ¿Y qué hay de los tesoros, elfa? ¡Será mejor que me digas la verdad!

—Los zarcillos conducen al lugar que describí —dijo Dahlia—. Siguiéndolos fue como Dor'crae encontró las minas y la gran forja, además de edificios que te dejarán sin aliento, enano. Quizá en tiempos muy antiguos, los enanos hacían algo más que armas, tal vez forjaron un pacto con los grandes magos de la Torre de Huéspedes. Incluso las armas forjadas por los enanos necesitaban encantamientos creados por un mago, ¿me equivoco? Y las armaduras bendecidas por la magia de los grandes magos pueden soportar golpes mucho mayores.

—¿Estás diciendo que mis ancestros usaban estas…, estas raíces para que los magos pudieran enviarles algo de magia?

—Es posible —dijo Dahlia—. Es una de las explicaciones razonables.

—¿Y qué hay de las demás? —preguntó Jarlaxle con un tono de clara sospecha.

Dahlia no dijo nada.

—Pronto lo sabremos, pues —dijo Athrogate—, ¿verdad?

Dahlia respondió con una sonrisa cautivadora y un gesto de asentimiento.

—Dor'crae está convencido de que por ahí hay un atajo. Quizá encontrarás tus tesoros mucho antes de lo esperado, buen enano.

Volvió a sonreír y se dirigió hacia el lado contrario, donde estaba Valindra, con los ojos cerrados mientras entonaba una especie de canción. De vez en cuando, la lich paraba de cantar y se regañaba a sí misma.

—No, no es así. ¡Oh, la he olvidado! No es así. No es así, ¿sabes? No, no es así. —Y todo sin siquiera abrir los ojos antes de volver a entonar—: Ara…, Arabeth…

—¿Has visto a Dor'crae? —le preguntó Jarlaxle al enano en cuanto estuvieron solos.

—Era él, ¿eh? Tiene una buena capa.

—No era su capa.

Athrogate lo miró.

—¿Qué quieres decir?

—No es un objeto mágico; forma parte de su naturaleza —le explicó Jarlaxle.

Athrogate lo meditó unos instantes antes de abrir más los ojos y darse una palmada en las caderas.

—No estarás diciendo…

—Ya lo he hecho.

—¿Elfo…?

—No tengas miedo, amigo mío. Algunos de mis mejores amigos eran vampiros —le dio unas palmaditas en el hombro al enano y volvió con Dahlia y Valindra.

—¿Eran? —se preguntó Athrogate, tratando de desentrañar esa información. Se dio cuenta entonces de que estaba sólo, y había un vampiro rondando por ahí. Echó un vistazo por encima del hombro y se apresuró a reunirse con Jarlaxle.

—Conoce el camino —le explicaba Jarlaxle a Athrogate un par de días más tarde—. Y es valioso para mantener a raya a los no muertos.

—¡Bah!, pero ya no hay más, y a los que había los habría hecho besar las bolas de mis manguales —respondió el enano, rezongando. Jarlaxle se encogió antes de responder.

—Se mueve con rapidez y sigilo, y repito, conoce el camino.

—Sí, sí, lo sé —murmuró Athrogate, y le hizo un gesto al drow para que se alejara.

Valindra, en la vanguardia del grupo, empezó a cantar de nuevo, todavía dudando en cada frase, regañándose a si misma por no recordarlo antes de volver a lanzarse a cantar.

—Ara… Arabeth… Ararar… ¡Arabeth!

—Entiendo por qué trajo al hombre murciélago —dijo Athrogate—, pero ¿por qué a esa idiota?

—Esa idiota no está falta de poder…, de mucho poder.

—Apenas puedo esperar a que nos borre de la faz de la tierra con una bola de fuego.

—Mucho poder —repitió Jarlaxle—. Y Dahlia puede controlarlo.

—¿Qué? ¿Cómo lo sabes?

Jarlaxle se limitó a alzar la mano mientras observaba a las dos mujeres. Durante años, Kimmuriel Oblodra, el lugarteniente de Jarlaxle y Actual líder de Bregan D’Aerthe, había utilizado sus habilidades psiónicas para explorar la mente de Valindra. Sólo Kimmuriel había sido capaz de evitar que Valindra se volviera completamente loca en aquellos primeros días después de que Arklem Greeth la

hubiera transformado en un no muerto. En aquellas sesiones, Kimmuriel le había asegurado a Jarlaxle que, bajo la apariencia del estado de demencia que sufría, seguía estando el ser poderoso, siniestro y contundente que una vez fue Valindra Shadowmantle, señora de la torre septentrional de la Torre de Huéspedes del Arcano…; no sólo una maga, sino una supermaga. Esa misma Valindra había empezado a emerger de nuevo poco después.

Y Dahlia era demasiado cuidadosa como para no saberlo. Jamás habría llevado a una criatura tan impredecible y poderosa con ellos si no estuviera segura de que podía controlarla.

Jarlaxle pensó en las consecuencias que podría tener el que Dahlia le hiciera recobrar la plena conciencia a Valindra. Había sido formidable en vida, por lo que todos contaban. El drow no podía ni empezar a imaginarse los problemas que podría causar como lich.

—Si el vampiro conoce el camino, y la lich tiene tanto poder, entonces, ¿qué demonios estamos haciendo aquí, elfo? —preguntó Athrogate.

Jarlaxle observó con atención a su amigo, que verdaderamente presentaba un aspecto formidable con su pesada cota de malla, el yelmo de hierro y aquellos devastadores manguales que llevaba cruzados a la espalda. Recordó su conversación original con Dahlia, cuando le explicó por qué los necesitaba. ¿Quizá había permitido que su propio orgullo lo cegara en ese momento, haciendo que la creyera sin más?

Pero se recordó a sí mismo que no era así. Dahlia lo necesitaba, al igual que necesitaba sus contactos para poder vender el dinero y los artefactos que encontraran.

Volvió a mirar a Athrogate. Dahlia había sido muy específica en su explicación de por qué necesitaba al enano, por supuesto, y quizá contar con los servicios de Athrogate significaba también contar con Jarlaxle, ya que eran inseparables.

Entonces, ¿sería Jarlaxle un simple añadido?

El drow no llegó a contestar la pregunta del enano.

Unos instantes más tarde alcanzaron a Dahlia y a los demás, que estaban al borde de un profundo foso, mirando hacia abajo.

—Hemos llegado —anunció Dahlia cuando se reunieron con ella en el borde.

—No parece una gran ciudad —murmuró Athrogate.

—El foso tiene una profundidad de unos ciento setenta metros —explicó Dahlia —, después traza una curva descendente con una ligera inclinación a la izquierda, pero es practicable. Hace varios giros en distintas direcciones durante unos cientos de metros y termina en… Bueno, ya lo veréis.

Se volvió hacia Valindra, y Jarlaxle se percató de que se metía la mano por debajo del borde de la blusa y tocaba con los dedos la piedra de ónice de un extraño broche.

—Valindra —susurró—. ¿Hay algo que puedas hacer para ayudar a nuestros amigos a descender por ese agujero?

—¡Arrojarlos dentro! —dijo, entusiasmada—. Con Ara… ¡Oh, sí, con ella!

—¡Valindra! —dijo Dahlia con brusquedad, y la lich meneó la cabeza farfullando, como si le acabarán de arrojar un jarro de agua fría—. A descender sin matarse —aclaró Dahlia.

Valindra, dejando escapar un suspiro exagerado y casi sin esfuerzo, agitó una mano y apareció un disco de brillo azulado que flotaba en el aire, por encima del agujero.

—Tú también —le explicó a la lich, cogiéndola por la mano y guiándola hasta el disco para que se subiera—. Creo que necesitaremos más para el drow y el enano.

Lanzando otro suspiro mientras agitaba la mano izquierda, y otro más seguido de un movimiento de la mano derecha, Valindra creó dos discos flotantes frente a Jarlaxle y Athrogate.

Dahlia le soltó la mano a Valindra y la animó a ponerse en marcha. El disco de la lich flotó hacia las profundidades del foso. Después, Dahlia le hizo un gesto a Dor'crae para que levantara la capa a su espalda. La capa se agitó sobre su cabeza y, mientras descendía, oscureciendo su silueta, se transformó en un murciélago gigante y fue en pos de Valindra.

La elfa señaló los dos discos restantes y después agarró los bordes de su propia capa mágica, la que le había robado a Borlann.

—¿Qué es lo que sabes? —preguntó Jarlaxle antes de que se fuera—. Acerca de Valindra, me refiero.

—Creo que, de alguna extraña manera, su locura la protegió de la Plaga de los Conjuros —respondió la elfa—. Es una combinación única de lo que fue y lo que es. O quizá es simplemente una maga que se ha vuelto loca, no muerta y para la que no hay esperanza. Pero, sea lo que sea, es útil.

—Así que para ti es tan sólo una herramienta… un objeto mágico —dijo Jarlaxle en tono acusatorio.

—Bueno, tal vez me puedas decir cuál es el uso que le habéis dado los drows durante todos estos años.

Jarlaxle sonrió ante una respuesta tan astuta y se tocó el ala del sombrero. Iba a subirse a su disco y le dijo a Athrogate que hiciera lo mismo, pero justo cuando el enano subió de un salto, Jarlaxle volvió a bajarse.

—Después de ti, bella dama.

—No me gusta esto —dijo el enano, agazapado sobre el disco mientras se sujetaba a los bordes con las manos, como si esperase que fuera a desaparecer y a dejarlo agitándose en el aire en busca de algo a que agarrarse.

—Pronto te gustará, te lo prometo —dijo Dahlia, que se envolvió con la capa mágica, y transformándose en cuervo pocos segundos después, se lanzó al foso.

Luego lo hizo Athrogate, con Jarlaxle en la retaguardia. Antes de volver a subirse

en el disco conjurado de Valindra, el drow situó la mano cerca de la insignia que llevaba de la Casa Baenre de Menzoberranzan. Por si acaso, tenía su propia magia para levitar.

Sin embargo, pronto descubrió que no debía temer ninguna diablura por parte de la lich. Los discos flotaban de manera estable y fácil, y se movían de acuerdo con las órdenes mentales de sus ocupantes. A unos ciento setenta metros, el túnel pasaba a tener una ligera inclinación, como Dahlia había dicho, pero no se bajaron de los discos. Era mucho más fácil avanzar flotando sobre el suelo irregular y con desniveles que caminando.

El pasadizo se hizo más estrecho y más bajo, lo que los obligaba a agacharse o a inclinarse de vez en cuando y, en un momento dado, tuvieron que tumbarse sobre los discos para poder pasar bajo un saliente. Aún así, se abrieron paso a izquierda y derecha, e incluso hacia abajo.

Por culpa del último obstáculo, Athrogate adelantó un poco a Jarlaxle en el tramo final del maltrecho túnel, y justo cuando el drow se daba cuenta de que el estrecho pasadizo se ensanchaba un poco más adelante, oyó como Athrogate murmuraba con una voz entre reverente y sobrecogida:

—Por Dumathoin.

La referencia a Dumathoin, quien según la tradición enana era el Guardián de los Secretos bajo la Montaña, de algún modo preparó al drow para lo que había al otro lado, aunque eso no evitó que le resultara difícil respirar cuando llegó al saliente donde estaban el resto de sus compañeros.

Se encontraban en una terraza natural que daba a una enorme sala que tenía más o menos un tercio del tamaño de Menzoberranzan. Ya fuera producto de algún liquen o de magia residual, el caso es que había suficiente luz como para adivinar los contornos de la caverna en general. Frente a ellos había un estanque cuyas aguas serenas y oscuras sólo se veían interrumpidas por una serie de estalagmitas, algunas rodeadas por tramos de escaleras y balcones que antaño debían de servir como puestos de guardia o lugares de intercambio. También había estalactitas colgando del techo en el extremo de la caverna en que se encontraban, y Jarlaxle percibió construcciones parecidas en algunas de ellas. Se dio cuenta de que los enanos que habían trabajado en la caverna habían adoptado el estilo drow, utilizando las formaciones naturales como viviendas. Jarlaxle jamás había oído algo semejante, pero no dudaba de que así fuera. El trabajo en las estalagmitas y las estalactitas no había sido realizado por los drows, ya que no era tan delicado y le faltaba curvatura, además de carecer del característico brillo del fuego feérico.

—Hay balistas ahí arriba —dijo Dor’crae, que había vuelto a adoptar su forma humana, señalando las estalactitas—. Deben de ser puestos de guardia para vigilar la entrada.

—No…, no puede ser —susurró Athrogate, desplomándose sobre el disco como si lo hubiera abandonado toda su fuerza.

Pero Jarlaxle percibió, más que nada, esperanza en el tono de voz del enano, como si reconociera algo que jamás se hubiera atrevido a soñar, así que no se preocupó por él en ese momento y en su lugar siguió estudiando la caverna.

En el extremo más alejado del estanque, a unos trescientos cincuenta metros o más de su posición, había media docena de grupos de pequeñas estructuras, cada uno al final de una vía que conducía a una mina, y muchas de ellas con un antiguo vagón estropeado y oxidado. Las vías se unían a poca distancia de la terraza y se dirigían hacia la parte de atrás de la amplia caverna, saliéndose de su campo visual, a pesar de que podía ver en la oscuridad.

—Vamos —los llamó Dahlia con una especie de graznido.

Se deslizó por encima de la barandilla natural de la terraza y bajó volando sobre las aguas con sus alas de plumas negras. Dor’crae se transformó de nuevo en murciélago y la siguió rápidamente, al igual que Valindra con su disco.

—¿Vienes con nosotros? —le preguntó Jarlaxle a Athrogate cuando vio que el enano no hacía ningún movimiento.

Athrogate lo miró como si acabara de despertar de un sueño muy profundo y agitado.

—No puede ser —susurró, hablando con gran dificultad.

—Bueno, veamos qué es, amigo mío —respondió Jarlaxle para después comenzar a alejarse.

Apenas había descendido a ras del agua cuando Athrogate pasó junto a él, aparentemente más despejado y manejando su disco a máxima velocidad.

Tras cruzar el estanque, Dahlia, que volvía a ser una elfa, estaba ayudando a Valindra a descender del disco, mientras que Athrogate se limitó a bajar de un salto, a pesar de que este flotaba todavía a casi dos metros del suelo. Sin embargo, la caída no disuadió al enano, ya que, de hecho, no pareció ni siquiera notarla mientras volvía a ponerse de pie con un bote y avanzaba a trompicones siguiendo la vía central del ferrocarril.

—En este lugar se libraron muchas batallas —comentó Dor’crae, deshaciéndose de su forma de murciélago y agachándose para recoger un hueso blanqueado—. Esto debió de pertenecer a un goblin, o a un orco pequeño.

Jarlaxle echó un vistazo a su alrededor para confirmar las observaciones del vampiro. El terreno era blando y tenía muchas marcas, aparte de numerosos fragmentos de hueso que se veían claramente. Sin embargo, era más interesante lo que había más adelante, la imagen que hizo que Athrogate se postrara, y aunque estaba de espaldas al drow, este pudo imaginar perfectamente las lágrimas que le inundaban el barbudo rostro.

¿Y quién se lo echaría en cara? El mismo Jarlaxle, que sólo conocía parte de las leyendas acerca de los enanos Delzoun, podía adivinar fácilmente que habían dado con Gauntlgrym, la legendaria patria de esos enanos, la leyenda más sagrada de su historia y el lugar que el mismo Bruenor Battlehammer llevaba buscando más de medio siglo.

Estaban delante de una gran muralla que sellaba el final de la caverna. Su construcción era muy similar a la que uno esperaría en un castillo de la superficie, con torres a cada lado de las enormes puertas de mithril, y una serie de almenas alineadas en lo alto de la muralla que abarcaba toda la caverna; parecía como si ambos extremos hubieran sido construidos en el interior de la roca. Lo más extraño, aparte de las gigantescas puertas plateadas, era lo ajustado que estaba todo. Cuando Jarlaxle alzó la vista hacia la muralla, casi esperaba ver el cielo azul sobre ella, pero en su lugar había un espacio muy pequeño hasta el techo natural de la caverna. Un humano de estatura considerable hubiera encontrado difícil enderezarse en ese lugar, e incluso Jarlaxle tendría que agacharse en varios puntos.

—No puede ser —decía Athrogate mientras Jarlaxle lo alcanzaba y confirmaba que el enano estaba realmente llorando.

—Pues no sé que otro lugar podría ser, amigo mío —respondió Jarlaxle, dándole unas palmaditas en el hombro.

—Entonces, ¿lo sabéis? —preguntó Dahlia, situándose tras ellos, seguida por Dor’crae y Valindra.

—Contemplad Gauntlgrym —explicó Jarlaxle—, antigua patria de los enanos Delzoun, un lugar de cuya existencia fuera de las leyendas se dudaba…

—¡Jamás lo dudó ningún enano! —rugió Athrogate.

—Muchos que no pertenecen a la raza enana —concluyó Jarlaxle, dedicándole a su amigo una sonrisa—. Ha sido un misterio incluso entre los elfos, cuyos recuerdos llegan muy atrás, y entre los drows, que conocen la Antípoda Oscura mejor que nadie. Y no dudéis que hemos estado buscándola durante siglos. Si una décima parte de lo que se dice acerca de los tesoros de Gauntlgrym es verdad, entonces tras esa muralla y esas puertas se esconden riquezas inimaginables.

Hizo una pausa y reflexionó acerca de lo que estaba viendo en ese momento, el lugar donde estaban y la profundidad en una región que no era en absoluto remota según los estándares de la Antípoda Oscura.

—Una magia muy poderosa debe de haber ocultado este lugar durante todos estos años —dijo—. Una caverna como esta no podría haber pasado desapercibida en la Noroscuridad durante tantos siglos.

—¿Cómo sabes que es Gauntlgrym? —preguntó Dor’crae—. Los enanos han construido y han abandonado muchos reinos.

Antes de que Jarlaxle pudiera responder, Athrogate se puso a recitar unos versos:

De plata las salas, de mithril las puertas.
Murallas de piedra que sellan la caverna.
Las mejores vistas que jamás se vieran
en la herrería, la mina y la taberna.

Duro trabajo en la noche sin día.
¡Levantad la jarra para brindar!
Bebed para mantener la cabeza fría
en la forja en que a un dragón se podría asar.

¡Venid, Delzoun, todos a la par!
En traer a vuestros parientes daos prisa.
Decidles que aquí los espera su hogar,
que en Gauntlgrym todo serán risas.

—Es una vieja canción —explicó Athrogate—, que conocen todos los niños enanos.

—Ya veo, la muralla de piedra y las puertas de mithril, pero si esa es la única prueba…

—Es la única que necesito —respondió Athrogate—. En ningún otro lugar se construyeron unas puertas como esas. Ningún enano lo haría; es cuestión de respeto. Nadie intentaría imitar lo que no puede ser copiado. Sería un insulto ¡Os lo aseguró!

—Sabremos más cuando estemos dentro —dijo Jarlaxle.

—Ya he estado dentro —explicó Dor’crae—, y no puedo confirmar que haya salas de plata ni he descubierto grandes tesoros, pero comprendo el verso acerca de la forja.

—¿Has visto la forja?

—Se puede sentir su calor varios pisos más arriba.

—¿Todavía esta encendida? ¿Cómo es posible? —preguntó Jarlaxle.

El vampiro no supo responder.

—¿Estáis diciendo que hay alguien viviendo ahí dentro? —preguntó Athrogate.

Dor’crae miró a Dahlia, nervioso, y dijo:

—No encontré nada… vivo en ese lugar —aclaró—, pero el complejo no está desierto. Y sí, varios niveles más abajo de donde estamos hay una gran forja que está aún encendida. Desprende un calor como jamás había sentido, un calor que podría derretir una espada de mala calidad y reducirla a un charquito.

—¿Un calor con el que se podría asar a un dragón? —preguntó Jarlaxle con una sonrisa irónica.

—Hay túneles por los que sólo se puede avanzar a gatas que salen del parapeto —

explicó el vampiro—, pero están todos bloqueados.

—Has dicho que estuviste dentro.

—Tengo mis métodos, enano —respondió Dor'crae—. Pero, seguramente, tengamos que cavar nosotros mismos algún túnel para poder entrar.

—¡Bah! —bufó Athrogate. Se volvió y caminó hasta las puertas—. ¡Por el brazo de Moradin y el cuerno de Clangeddin, por los trucos de Dumathoin y los hijos legítimos de los Delzoun, abrid os digo. Abrid las puertas! ¡Mi nombre es Athrogate, sangre Delzoun corre por mis venas y me han dicho que mi hogar me espera!

Las puertas se iluminaron con runas e imágenes de antiguos emblemas enanos que aparecieron entre brillos plateados, y como si un gigante de las montañas hubiera suspirado en sueños, se abrieron con un crujido.

—Por las barbas de los dioses —murmuró Athrogate. Se volvió para mirar a los demás, atónito.

—¿Una rima que todos los niños enanos conocen? —preguntó Jarlaxle, sonriente.

—¡Os dije que era Gauntlgrym! —chasqueó los dedos y se dirigió hacia la entrada.

Dor'crae fue rápidamente tras él y lo agarró por el hombro.

—¡Lo más probable es que haya trampas! —le advirtió—. Seguro que está fuertemente custodiada por antiguas protecciones mágicas y mecanismos con resorte que sin duda todavía funcionan.

—¡Bah! —resopló Athrogate, apartándolo—. ¡No hay trampas ni protecciones mágicas Delzoun preparadas para atacar a un enano Delzoun, zopenco!

Sin dudar ni un segundo, Athrogate se introdujo en el complejo y los demás lo siguieron rápidamente, más aún cuando Jarlaxle les advirtió que quizá fuera conveniente mantenerse muy cerca del enano.

A mitad de camino de la entrada, Dahlia encendió la luz azul chispeante de su bastón. Jarlaxle, a quien no le gustaba ser superado, sacó una daga de un brazal mágico con un golpe de muñeca, para después alargarla con otro golpe de muñeca hasta tener una magnífica espada. Susurró algo a la altura de la empuñadura y la espada comenzó a emitir un brillo blanquecino que iluminó la zona tanto como un farol.

Fue entonces cuando vieron las siluetas más adelante, moviéndose para evitar la luz.

—¿Mis hermanos? —preguntó Athrogate, claramente desconcertado.

Fantasmas —le susurró Dor'crae—. El lugar esta plagado de ellos.

Pronto llegaron a una gran sala circular, cruzada por varias vías férreas que procedían de cada una de las otras tres salidas. A lo largo de toda la pared curva se veían fachadas de edificios, muchos con letreros descriptivos colgando: un mercader de armaduras, un armero, un cuartel, una taberna —cómo no—, otra taberna —por

supuesto—, etcétera, etcétera.

—Es como las catacumbas de Mirabar —comentó Jarlaxle, aunque aquello era mucho más grande.

Mientras avanzaban hacia el centro de la sala, Athrogate cogió a Jarlaxle por el brazo y tiró de él hacia abajo, para que la espada iluminara el suelo. Era un mosaico, un gran mural, por lo que tuvieron que recorrerlo con la luz durante un trecho antes de darse cuenta de que representaba a los tres dioses enanos de la antigüedad: Moradin, Clangeddin y Dumathoin.

En el mismo centro se erguía un estrado circular con un único trono sobre él, y el hecho de que emitiera destellos mientras se acercaban revelaba que no era un asiento cualquiera. Tenía gemas engastadas y era grande, con amplios apoyabrazos y un respaldo alto y ancho hecho de mithril, plata y oro. Era el trono de un gran rey. Ni siquiera el estrado era un bloque normal de piedra, sino que era un diseño compuesto de esos mismos metales preciosos y estaba engastado con líneas de joyas centelleantes.

Jarlaxle agitó la espada luminosa cerca de él, revelando el rico tejido de color purpura, que seguía estando intacto.

—Una magia muy poderosa —comentó.

—Deshazla, para que podamos sacar las gemas —insistió Dor’crae.

Eso provocó una mirada de odio de Athrogate.

—Si le sacas una sola piedra a ese trono, te juro que lleno el hueco con tu negro corazón, vampiro —le advirtió el enano.

—Entonces, ¿hemos venido aquí para hacer turismo y nada más? —replicó Dor’crae—. ¿Para dejar escapar gritos ahogados y maravillarnos con su belleza?

—Estoy seguro de que encontrarás muchos tesoros por ahí, más de los que podamos llevarnos —respondió Athrogate—, pero hay cosas que no vas a profanar.

—Ya basta —dijo Dahlia—. Dejemos de hacer suposiciones y de pelearnos. Apenas hemos entrado. Hay mucho más que debemos descubrir acerca de este lugar.

Athrogate hizo ademán de hacer justo eso. Dio un paso vacilante hacia el trono y se volvió para sentarse en él. Se detuvo un instante, sin llegar a sentarse y sin que sus manos tocaran los apoyabrazos esculpidos y enjoyados del enorme asiento.

—Cuidado con eso —lo previno Jarlaxle.

El drow sacó una varita, apuntó con ella hacia el trono, y pronunció la palabra de mando. Casi se le salen los ojos de las órbitas cuando notó la fuerza de la magia contenida en aquel trono, una magia muy antigua y poderosa, la más poderosa que Jarlaxle hubiera vista jamás.

—Athrogate, no —dijo con voz ronca, sin aliento.

—¡Es un asiento enano! —discutió Athrogate, y antes de que Jarlaxle pudiera detenerlo, se sentó.

El enano abrió los ojos desmesuradamente y la boca emitió un grito silencioso mientras miraba a su alrededor.

—No es un rey —dijo sin aliento, pero ni siquiera sabía que lo estaba diciendo.

Athrogate salió despedido del trono, aterrizó a unos cinco metros y se deslizó después por el suelo de mosaico. Se quedó allí tendido largo rato, temblando y cubriéndose la cara con las manos, hasta que por fin Jarlaxle lo ayudó a ponerse de rodillas.

—¿Qué has visto? —preguntó Dahlia, yendo hacia el trono.

—¡No eres enana! —gritó Athrogate.

—Tú sí, pero te rechazó igualmente —respondió Dahlia.

—¡Te dejará seca!

—Dahlia, no lo hagas —le advirtió Jarlaxle.

La elfa se detuvo frente al trono y extendió una mano hasta casi tocar el asiento. Pero no se atrevió a hacerlo.

—Dijiste «no es un rey» justo antes de salir despedido —dijo Jarlaxle.

Athrogate sólo pudo mirarlo, desconcertado, y agitar su peluda cabeza. Después dirigió la vista hacia el trono y asintió, profundamente respetuoso.

Jarlaxle lo ayudó a levantarse y lo dejó a su aire. El enano acudió inmediatamente junto al trono para admirarlo. Sin embargo, no lo tocó, ni tampoco tenía la menor intención de volver a sentarse en el jamás.

—Descansemos aquí —sugirió Jarlaxle, que se detuvo e inclino la cabeza, como si oyera un sonido muy lejano—. Sospecho que necesitaremos estar bien descansados para atravesar estas salas. Dor’crae, tu ya has estado aquí —añadió—, ¿qué tipo de… estancias nos podemos encontrar?

El vampiro se encogió de hombros y meneó la cabeza.

—Sólo vi fantasmas enanos, cientos de ellos —respondió—. Estuve aquí muy poco tiempo, siguiendo los zarcillos de la Torre de Huéspedes, un camino muy estrecho en un complejo tan grande, y no se puede recorrer en línea recta. Pero sólo vi a los fantasmas, y no dudo de que nos atacarían en masa si no fuéramos armados para defendernos de ellos. Pero lo estamos. —Miró a Athrogate y después a Dahlia para apoyar su tesis—. Permiten el paso a aquellos que tienen sangre Delzoun, tal y como vimos con las puertas.

—Porque confían en que no te permitiré saquear este lugar —respondió Athrogate—. Y ya te digo que han depositado su confianza correctamente. Si arañas un sólo altar, le sacas una sola gema de los ojos a la imagen del rey, los fantasmas serán el menor de tus problemas.

—No son fantasmas lo que oigo —le aseguró Jarlaxle a Dor’crae—. Oigo los pasos de algo… corpóreo.

—Quizá sean ghouls —respondió el vampiro—. ¡O enanos vivos!

—Por las barbas de los dioses —murmuró Athrogate, tratando de imaginar lo que le diría a un enano de Gauntlgrym.

—Habrían estado en las murallas para recibirnos, y no exactamente con amabilidad —dedujo Jarlaxle.

—¿Entonces? —preguntó Athrogate, que parecía molesto con el drow por haberle arrebatado su momento de fantasía.

—La lista es muy larga, amigo mío —respondió Jarlaxle—. Hay muchas opciones y, según mi dilatada experiencia, es muy raro encontrar una cueva desierta en la Antípoda Oscura.

—Pronto lo sabremos —intervino Dahlia—. Descansad y continuemos nuestro camino.

La elfa miró a Dor'crae y asintió, y el vampiro se alejó hacia el otro extremo de la sala circular, hasta que desapareció de su vista.

—Explorará nuestra ruta —explicó Dahlia—, con el fin de encontrar túneles que nos aproximen a la forja de Gauntlgrym.

Eligieron la zona que rodeaba el estrado central y extendieron los sacos, aunque no pudieron descansar demasiado, especialmente Athrogate, que estaba tremendamente nervioso y abrumado. ¿Qué enano de Faerun no había soñado con ese momento, con el descubrimiento de Gauntlgrym?

Dor'crae regresó varias horas después, seguro de haber encontrado los túneles que los acercarían a la forja. Además, confirmó las sospechas de Jarlaxle, ya que, a pesar de no haber visto ningún monstruo —enanos, ghouls, goblins o lo que fuera—, sí que había oído que algo se movía en la oscuridad.

No obstante, aquel informe tan agorero no consiguió disminuir la excitación del grupo, ya que confiaban en poder apañárselas con cualquier cosa que los atacara.

Athrogate iba en cabeza, con Dor'crae justo a su espalda dándole indicaciones. Salieron de la sala circular por detrás de la puerta por la que habían entrado, recorrieron amplios pasillos que todavía tenían muchas tiendas y dieron con un templo de Clangeddin en el que Athrogate tuvo que detenerse a rezar una oración.

Constantemente veían con el rabillo del ojo los movimientos etéreos de los fantasmas que iban flotando y que los observaban quizás con curiosidad, aunque nunca se acercaban.

Llegaron a una gran escalinata que descendía trazando un área suave, y solo después de bajar unos doce escalones, al alcanzar la zona que había debajo de la gruesa piedra que soportaba el peso del primer nivel, se empezaron a dar cuenta de lo enormes que eran la escalinata y el complejo. Bajo sus pies se abría la gigantesca caverna, apuntalada con contrafuertes de más de treinta metros de alto que subían desde el lejano suelo como enormes y estoicos centinelas. Había dos filas de pilares gigantes que soportaban una sección inferior de la vasta sala dividida en varias partes,

cada una decorada con miles de relieves y símbolos grabados.

Tras descender otros doscientos pasos, acercándose ya al suelo, vieron que la escalinata continuaba hacia niveles inferiores. Dor'crae les indicó que debían seguir bajando.

—¡No puedes pedirme que atraviese este lugar sin echar un vistazo! —protestó Athrogate, alzando la voz más de lo que era conveniente.

El eco resonó a su alrededor una y otra vez.

—Podemos volver en otra ocasión, buen enano —dijo Dahlia.

—¡Bah! —bufo Athrogate.

—Athrogate…, mira allí —dijo Jarlaxle, señalando con una varita hacia la pared más cercana.

Cuando los otros miraron en la dirección que había indicado, Jarlaxle activó la varita, y su magia iluminó la zona en cuestión. Incluso Valindra dejó escapar un gritito de sorpresa y asombro al ver aquello.

La pared había sido tallada y coloreada con distintos tipos de metal, joyas y pintura, hasta formar un retrato gigante del dios Moradin, de diez veces el tamaño de un enano mortal. El Forjador de Almas tenía el hombro protegido tras un escudo enjoyado, mientras que en la otra mano sostenía un gran martillo de guerra a la espalda. La expresión de su rostro barbudo parecía una mezcla entre sed de sangre, sed de batalla y disposición para enfrentarse y derrotar a cualquier enemigo.

Jarlaxle bajó la vista hacia Athrogate, que estaba de rodillas, cubriéndose la cara con las palmas de las manos mientras trataba de controlar la respiración entrecortada.

Después de un rato siguieron adelante; bajaron nivel tras nivel, recorrieron pasadizos anchos y también estrechos, y atravesaron grandes salas y modestas estancias. Durante un largo trecho, la única alteración presente en la gruesa capa de polvo que se había ido asentando en aquel lugar fueron sus propias pisadas, y así fue hasta que llegaron a una resistente puerta de piedra que había sido bloqueada con una barra de hierro por aquel lado.

—Aquí es donde acaba la ciudad propiamente dicha —explicó Dor'crae, haciéndole un gesto a Athrogate para que quitara las barras que bloqueaban la puerta —. Las zonas que hay más allá están menos trabajadas y dan a las minas. Hay un único camino que lleva a la forja.

—¡Ah!, pero me gustaría cerrarla detrás de nosotros —dijo Athrogate cuando quitaron la última barra—. No me gustaría ser el que dejara Gauntlgrym abierta para cualquiera que recorra las profundidades.

—Cuando nos marchemos, volveremos a cerrar la puerta —le aseguró Dahlia.

Notaron el cambio de atmosfera en el momento mismo en que cruzaron la puerta. Aunque antes los había acompañado un silencio fantasmal, únicamente roto por el sonido de sus pisadas (e incluso entonces lo habían amortiguado la gruesa capa de

polvo y el aire viciado), al otro lado de la puerta de piedra había ruidos: crujidos, gemidos, piedras rozando unas con otras. Antes se habían movido con las temperaturas agradables que reinaban en la Supraoscuridad, pero allí, la temperatura había subido bastante, además del nivel de humedad. Las escaleras de piedra estaban húmedas, resbaladizas y tenían un color más oscuro que el resto de la ciudad, cubierta por un gris polvoriento y apagado.

Siguieron adelante, a pesar de que la inestabilidad del terreno los obligaba a ir despacio y a bajar la escalera con cuidado. Dahlia y Valindra hablaban de la repentina humedad —casi parecía que estuvieran caminando bajo una neblinosa lluvia de primavera—, y la elfa preguntó cómo era eso posible, pero nadie le ofreció una explicación.

Cuando llegaron al siguiente rellano, tras haber bajado unos doscientos escalones o más, el pasillo se dividía en tres. Uno de los desvíos estaba cubierto de roca labrada, mientras que los otros dos eran cuevas naturales o minas excavadas toscamente. Dor’crae dudó ante lo que parecía la elección más obvia: el pasadizo de roca labrada.

—Estamos cerca —les aseguró a sus compañeros.

—Escuchad —dijo Jarlaxle, inclinando la cabeza.

—No oigo nada —respondió Athrogate.

—Yo sí —dijo Dahlia—. Fraguas. La forja, a bastante distancia.

—Llévanos hasta allí —le pidió el enano a Dor’crae—. La forja de Gauntlgrym…

A pesar de sus dudas con respecto a que dirección seguir, el vampiro los condujo por el túnel de roca labrada, que los llevó a salas más amplias y túneles aún más largos. Pero, lo que era más importante, los condujo hasta una puerta cerrada tras un velo impenetrable de vapor.

—¡Por los Nueve Infiernos! —exclamó Athrogate.

Jarlaxle levantó su espada brillante e incluso intentó cambiar el color de la luz, pero no sirvió de nada. Se dirigió hacia un lateral de la sala, encontró otra puerta y la abrió, pero todas las cámaras parecían estar igualmente llenas de una neblina impenetrable. Y aún peor, descubrieron que el vapor estaba empezando a llenar los pasadizos por los que habían pasado.

—Este no es el camino —decidió Dor’crae, y los condujo de vuelta por donde habían venido, cerrando las puertas a su paso. Después de un buen rato, por fin llegaron a la intersección, y Dor’crae señaló uno de los túneles, cuyo aspecto era más natural y que parecía ir en la dirección correcta.

—Pensaba que lo habías explorado antes —refunfuñó Athrogate:

—No podría haber llegado a la forja y haber vuelto en tan poco tiempo si hubiera ido caminando —replicó el vampiro.

—¡Vaya!, qué respuesta tan inteligente —dijo el enano—. Cada vez me gustas

menos, y pronto empezaré a necesitarte cada vez menos, ya me entiendes.

Jarlaxle se dio cuenta de que Dahlia lo miraba como si le estuviera pidiendo que interviniese, pero el drow encontraba bastante entretenido todo aquel asunto, y tampoco lamentaría demasiado la destrucción de un vampiro, así que se limitó a sonreírle.

El túnel se desviaba, pero no parecía ir en dirección descendente. Pasaron por muchos pasadizos secundarios y el lugar pronto se convirtió en un laberinto.

—Quizá deberíamos volver a acampar y dejar que Dor'crae lo solucione —dijo Dahlia, pero el enano siguió caminando.

Iba a repetir la sugerencia cuando Athrogate los llamó, y al alcanzarlo, se lo encontraron de pie frente a otra increíble puerta de mithril, esa vez de tamaño enano y aparentemente sin picaporte.

Athrogate repitió la rima Delzoun que había abierto las puertas principales del complejo y volvió a funcionar; la antigua puerta se abrió sin hacer un solo ruido.

Fue entonces cuando oyeron las fraguas de Gauntlgrym, los fuegos furiosos y gruñones, aunque Jarlaxle no tenía ni idea de como podían seguir encendidas. Más allá de la puerta había una estrecha escalera que descendía. No estaba tan oscuro como antes, sino que se veía el fulgor anaranjado de algún fuego lejano.

Athrogate ni siquiera pestañeó; se lanzó escaleras abajo con tal rapidez que los demás, salvo Dor'crae, tuvieron que correr para alcanzarlo.

—Enseguida estoy con vosotros —dijo Dor'crae cuando Dahlia se volvió a mirarlo—. Hay otro pasadizo que me gustaría inspeccionar.

Ella asintió y salió corriendo para unirse al grupo, mientras el vampiro iba en la dirección opuesta.

Dor'crae se dio la vuelta, pero no se alejó. En su lugar, sacó la gema en forma de calavera y la dejó en un rincón protegido junto a la puerta, donde nadie esperase encontrarla. Se quedó mirándola con cara de pena, preguntándose, y no por primera vez, si había sido prudente aliarse con gente tan peligrosa. Pero Dor'crae volvió la vista hacia la escalera y pensó en Dahlia y el diamante solitario que llevaba en la oreja derecha, el que representaba a su último amante.

¿Acaso le había dejado elección?

Bajó la vista hacia la gema.

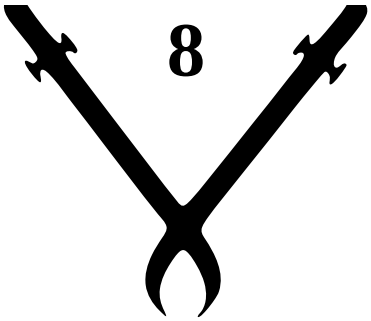
—Escaleras abajo, Sylora —susurró.

Se detuvo sólo un instante más antes de alejarse para alcanzar al resto del grupo.

Apenas el vampiro se hubo alejado un poco, los ojos de la gema comenzaron a emitir

nuevamente un brillo carmesí y el artefacto cobró vida con el alma de Sylora. Poco después, hizo más que eso: empezó a emitir una niebla mágica que adoptó la forma de la gran dama de Thay.

Una vez que ella hubo pasado, abrir una puerta para sus servidores no fue demasiado difícil.



8

PODER PRIMORDIAL

Athrogate siguió caminando a ese ritmo sólo un rato, pero pronto llegó a un punto donde se detuvo abruptamente, mirando con actitud vacilante. Las paredes a ambos lados de los escalones, de repente, se detenían, y la estrecha escalera de caracol seguía girando peligrosamente hacia abajo, sin siquiera una barandilla, en una amplia sala abierta por la que se entrecruzaban varios puentes y vías de ferrocarril. Era muy profunda y las paredes estaban ensombrecidas por la oscuridad. Muy, muy abajo, los ríos de lava que cruzaban el suelo emitían un fulgor anaranjado. El calor hacía que se formara calima en el aire.

Además, se oían los fuertes sonidos que hacían las cadenas, las piedras al rozar unas con otras y el rugir de los enormes fuegos.

—Al menos la escalera no está húmeda —se dijo el enano.

Se limpió el abundante sudor que le cubría el rostro y comenzó a descender más despacio, sabiendo que cualquier paso en falso conduciría a una larga, larga caída.

El descenso pareció durar eternamente, escalón tras escalón, tras escalón…, cientos de ellos. Athrogate y los demás, que lo seguían a poca distancia, se sintieron bastante vulnerables mientras bajaban por aquella escalera tan desprotegida. A continuación, tras haber bajado cientos de metros por debajo de la sección que tenía paredes, se dieron cuenta de que no estaban solos.

Había criaturas humanoides recorriendo apresuradamente los pasadizos paralelos inferiores, y sin duda eran conscientes de la presencia de los intrusos. Les llevó un buen rato darse cuenta de que las criaturas se movían de forma coordinada, como si estuvieran organizando una defensa contra ellos. Muchas de las otras pasarelas estaban lo bastante cerca como para que un arquero o un lancero los alcanzara, y también había sobre ellos, lo que los dejaba muy desprotegidos.

—Sigue adelante —le imploró Jarlaxle al enano. Era raro ver a Jarlaxle Baenre preocupado, pero así estaban las cosas.

La red se cerraba sobre ellos poco a poco, y todos lo sabían, excepto Valindra, por supuesto, que eligió ese preciso momento para empezar a cantar otra vez.

Las criaturas desconocidas respondieron a la canción con sus propias llamadas, que parecían trinos de pájaros pero más guturales, como si alguien hubiera mezclado un arrendajo azul con un feroz mastín.

—Son corbis terribles —murmuró Jarlaxle.

—¿Cómo? —preguntó Athrogate.

—Hombres pájaro —explicó el drow—. Son raros en la Antípoda Oscura, pero no desconocidos. Están a medio civilizar y no temen a… nada. Además, son increíblemente territoriales.

—Al menos, no son orcos —dijo Athrogate.

—¡Ojalá lo fueran! —respondió Jarlaxle—. Vamos, buen enano.

Athrogate ni siquiera había bajado al siguiente escalón cuando justo por encima de ellos se oyó un golpe seco. La canción de Valindra adquirió una tonalidad inesperada cuando una piedra le rebotó en el hombro, aunque no pareció notarlo.

Athrogate volvió a detenerse. Justo por debajo de su posición había varias pasarelas de piedra arracimadas cerca de la escalera central, y no estaban vacías. Los corbis terribles, del tamaño de un hombre, con el cuerpo negro y cabeza de pájaro, corrían por las estrechas pasarelas rápidamente y con facilidad, y era obvio que no tenían miedo de tropezar y caerse. Algunos alzaban la vista hacia los intrusos y graznaban, abriendo los brazos y dejando a la vista unas membranas que iban desde el antebrazo hasta las costillas, como si los apéndices estuvieran a medio camino entre los brazos humanos y las alas de un pájaro.

—Así que nos va a tocar pelear —dijo Jarlaxle. Con dos golpes de muñeca hizo salir de sus brazales sendas dagas—. Dor’crae, encuentra puntos débiles entre sus filas y tíralos de las cornisas.

—Un momento —dijo Dahlia, antes de que nadie pudiera actuar—. ¿No son simples animales?

—No —le explicó el drow—, pero casi: son tribales y de costumbres bárbaras.

—¿Son supersticiosos?

—Supongo que sí.

—Esperad aquí —les dijo la elfa, dejándose caer al vado con una sonrisa y echándose la capa por encima de la cabeza mientras descendía.

Se transformó en un enorme cuervo y emitió una serie de gritos agudos y resonantes para anunciar su vuelo. Describió un vuelo rasante cerca de los corbis terribles que estaban abajo, y cuando vio que no le lanzaban piedras, se atrevió a aterrizar en la pasarela, en el centro de un grupo.

Los hombres pájaro cayeron de rodillas y apartaron la mirada.
Dahlia volvió a graznar más alto, intentando parecer enfadada, y todos se dieron cuenta de que lo había conseguido cuando las criaturas se dispersaron.

—Vamos —le rogó Jarlaxle a Athrogate.

Y el enano comenzó a bajar con toda la rapidez que pudo por aquella vertiginosa escalera abierta. Dahlia volaba a su alrededor, cayendo en picado sobre los corbis terribles que se atrevían a acercarse demasiado. Atravesaron una zona en que se

cruzaban varias pasarelas y llegaron a un rellano inferior, donde Dor'crae le indicó al enano que doblase a la izquierda por una pasarela de piedra abierta.

Finalmente, salieron de la enorme sala abierta y se introdujeron en otro complejo de viejas tiendas y salas. Sin embargo, apenas habían entrado, y Dahlia todavía seguía fuera volando, cuando se encontraron de frente con un grupo de feroces hombres pájaro.

Un par de ellos se lanzaron a por Athrogate, que entonó un canto de guerra seguido de una risotada e hizo girar sus manguales; los golpeó y salieron despedidos hacia los lados. Cargó de un modo temerario, embistiendo con el hombro mientras atravesaba otra entrada, con lo cual apartó hacia los lados todavía a más corbis.

—¡Fuera, fuera! ¡Malditos monstruos! —gritó el enano mientras hacía oscilar rápidamente sus potentes armas, que rompían huesos y empujaban a las criaturas hacia los extremos—. ¡Este no es vuestro sitio!

Jarlaxle iba corriendo detrás de Athrogate por el lado izquierdo. Como una riada de dagas iba abriendo camino y haciendo retroceder a un grupo de hombres pájaro. Dejó de lanzar dagas cuando se acercó, transformando el último par de ellas en espadas con un doble golpe de muñeca y saltando sobre los corbis, aguijoneados y agachados, con una floritura impactante. Lanzó cuchilladas, giró, hizo un barrido con una de las espadas, dio unos pasos rápidos y lanzó una fuerte estocada de refilón y hacia atrás con la otra espada.

Pero seguían entrando más criaturas en la habitación, provenientes de multitud de puertas sumidas en tinieblas.

—¡Ara…, Arabeth! —exclamó Valindra—. ¡Oh!, obsérvame, Arabeth; hazlo. Soy fuerte, ¿sabes?

Acto seguido, dio un fuerte pisotón y de su pie surgieron llamaradas que recorrieron el suelo en todas direcciones, bajo los pies del drow y del enano, para acabar formando frente a ellos un círculo de llamas hirvientes. Jarlaxle y Athrogate retrocedieron, sorprendidos, y los corbis terribles chillaron y se alejaron; sus gritos desaparecieron bajo el volumen aumentado mágicamente de la canción de la lich.

—¡Ara…, Arabeth! ¿Has visto? ¿Tienes miedo? ¡Ara…, Arabeth!

Dahlia, que todavía conservaba la forma de un gigantesco cuervo, aterrizó frente al grupo de hombres pájaro quemados y graznó para expresar su desagrado.

Los corbis se alejaron corriendo, y la expedición pudo seguir adelante.

El segundo grupo que bajó por la escalera de caracol no tuvo la misma protección que había tenido Dahlia contra los agitados y feroces hombres pájaro.

Comenzaron a lloverles piedras a las docenas de ashmadai y a la hechicera thayana del vestido rojo mientras descendían cuidadosamente en pos de Dahlia.

Los guerreros fanáticos respondieron a los ataques con ballestas en vez de con piedras, y mientras la mayoría disparaba a sombras distantes, hubo bastantes corbis que gritaron de dolor al ser atravesados por proyectiles con púas. Sylora se abstuvo de usar su magia hasta que la situación se tornó más peligrosa, en el punto en el que las numerosas pasarelas convergían bajo la escalera.

Lanzó una bola de fuego en mitad del cruce para expulsar de allí a los hombres pájaro, y cuando llegó al mismo nivel que las pasarelas, dirigió varios rayos hacia cada una de ellas. Chasqueó los dedos y los guerreros ashmadai saltaron desde lo alto de la escalera, aterrizaron en las pasarelas, usaron sus últimos proyectiles y fueron ansiosos al encuentro de los hombres pájaro, para entablar combate cuerpo a cuerpo y enarbolar los cetros rojos.

Cuando se unieron a la batalla, comenzaron a caer miembros de ambos bandos. Sylora y su grupo principal siguieron bajando hasta llegar por fin a los túneles. Unos cuantos cadáveres de hombres pájaro y los restos del fuego les indicaron el camino y, siempre que se les planteaba una elección, Sylora alzaba la calavera en la palma abierta y dejaba que le señalara el camino hacia Dor’crae.

Incluso podía sentir a que distancia estaba el vampiro, ya que la gema mágica había conectado bien con él.

Se llevó un dedo a los labios para recordarles a los ansiosos ashmadai que debían guardar silencio, y siguieron adelante.

Atravesaron varias puertas rotas y, tras pasar por un arco bajo, los cinco aventureros se encontraron con los cadáveres de diversas criaturas; los de los corbis terribles eran los más recientes. Luego, al echar un vistazo por el amplio pasillo lleno de columnas que tenían delante, vieron a los fantasmas de Gauntlgrym observándolos.

En el otro extremo de la sala, cruzando otro arco y un rastrillo con barrotes, percibieron el brillo de las fraguas, y a pesar de los fantasmas, o quizá en parte por su causa, Athrogate sintió el impulso de avanzar. Los demás permanecieron tras él, muy pegados, observando con cautela a los espíritus que repetían cada uno de sus pasos.

Pero la protección de un enano Delzoun resultó ser eficaz una vez más. No encontraron ninguna manivela cerca del pesado portón, así que Athrogate lo intentó una tercera vez con su poema.

No ocurrió nada.

Antes de que Jarlaxle o Dahlia pudieran hacer cualquier sugerencia, el enano gruñó y se apoyó contra el rastrillo, cogiendo una de las barras horizontales con ambas manos. Podía ver claramente el objetivo final de su expedición allí delante: una fila de hornos y fraguas, la gran forja de Gauntlgrym. Y el calor que le azotaba el rostro mientras miraba a través del rastrillo le insufló algo de vida al corazón de aquel

viejo enano.

Athrogate gruñó y tiró con fuerza del rastrillo. Al principio no ocurrió nada, pero entonces el enano debió de romper algún mecanismo de cierre, porque el portón se elevó unos centímetros.

—Debe haber una palanca —sugirió Jarlaxle, pero Athrogate no lo escuchaba, no estando la forja de Gauntlgrym tan cerca.

Una especie de niebla paso junto a él, y Dor'crae se materializó al otro lado del rastrillo.

—Aquí no hay fantasmas —informó el vampiro—. ¿Busco alguna manera de abrir el portón?

El hecho de ver al vampiro en el interior de la forja de Gauntlgrym sólo hizo que el enano lo intentara con más ahínco. Gruño y gimió, y tiró hacia arriba con todas sus fuerzas, ya que su fajín mágico les confería la fuerza de un gigante a sus musculosos miembros. El rastrillo volvió a subir. Lo agarró más abajo, por el siguiente barrote, y volvió a tirar; consiguió levantarlo hasta la altura de su cintura. Dio un tirón brusco y giró las manos, agachándose debajo del rastrillo y haciendo fuerza, entre jadeos, con cada centímetro que subía, hasta que logró enderezarse de nuevo.

Jarlaxle pasó por debajo, Dahlia lo hizo después y persuadió a la distraída Valindra para que fuera detrás de ella.

—Intentaré echarte una mano —dijo Jarlaxle, poniéndose delante de Athrogate y agarrando los barrotes—, pero no tengo tanta fuerza como tú.

Justo cuando terminó de hablar, oyeron un chasquido procedente de la piedra que rodeaba el pesado rastrillo, y tanto el drow como el enano retrocedieron lo justo como para darse cuenta de que había encajado.

—Hay una habitación a uno de los lados —explicó Dahlia, señalando con la barbilla hacia una puerta que Dor'crae estaba atravesando.

Athrogate entró apresuradamente en la forja y dio un traspié al acercarse a la fragua central, que era la más grande. Tenía una enorme y gruesa bandeja frente a la rejilla, y al mirar en su interior, Athrogate se sintió como si estuviera mirando a través del frontal del yelmo de algún grandioso dios del fuego.

No sabía lo cerca que estaba eso de la verdad.

—¿Habías visto alguna vez tanto poder, elfo? —le preguntó a Jarlaxle cuando este se situó junto a él.

—¿Cómo puede seguir funcionando después de tantos siglos? —preguntó Jarlaxle. Dejándose llevar por el impulso, el drow sacó un cuchillo de lanzar y lo arrojó a través de la rejilla.

No pareció dar contra nada, sino que se convirtió en líquido y desapareció entre

llamas.

—«En la forja en que a un dragón se podría asar» —murmuró Athrogate.

—Increíble —coincidió el drow.

Finalmente, consiguieron apartarse de la cegadora imagen para estudiar el yunque ornamentado que había al otro lado de la bandeja y darse cuenta de que había una puerta de mithril en una pared lateral de la forja principal.

—Hay más cosas que ver ahí detrás —dijo Dor'crae—… pero no pude abrir la puerta la otra vez. Tuve que deslizarme al interior a través de una portezuela utilizando otros medios.

Athrogate ya estaba junto a la puerta. Comenzó de nuevo con su rima, pero de pronto hizo una pausa y sencillamente empujó la portezuela, que se abrió con facilidad hacia el interior para mostrar un pequeño pasadizo que conducía a otra puerta resplandeciente.

El vampiro fue blanco de varias miradas dubitativas, pero simplemente se encogió de hombros.

Dahlia se dirigió la primera hacia la nueva puerta, pero se encontró con que no se abría por fuerte que la empujara. Pero cuando Athrogate llegó, simplemente con tocarla se abrió con tanta facilidad como la anterior.

—Al parecer, estos viejos enanos poseían una magia muy poderosa, si sus puertas reconocen a los de su sangre —comentó Jarlaxle.

—Y pueden distinguir a un rey de un campesino —añadió Athrogate, recordando el trono del nivel superior.

Athrogate los guio a través de una tercera puerta y de una cuarta, y cuando esta última se abrió, el grupo oyó el ruido que hacía el agua al caer, como una catarata. El aire se llenó de humedad y se volvió más denso. El túnel giraba durante unos cuantos metros antes de acabar abruptamente en un saliente que rodeaba una habitación ovalada llena de vapor, en cuyo centro había un foso de bastante anchura y profundidad. Y fue allí donde el enigma de Gauntlgrym dejó sin aliento a todos, ya fueran enanos, drows, elfos, vampiros o liches.

Al bajar la vista desde aquel gran saliente apenas se podían ver las paredes del foso. Había un remolino de agua que se movía continuamente a gran velocidad, como una gran ola movida por un huracán, o una catarata sesgada de forma perpetua. El agua giraba hasta el fondo y daba paso a un burbujeante lago de lava. Al entrar en contacto con el calor, el agua emitía fuertes sonidos gorgoteantes, y el vapor que se formaba ascendía rápidamente por las chimeneas que había en la parte superior.

Y, de algún modo, aquel brillo anaranjado parecía ser más que roca fundida, más que magma inanimado. Casi parecía un gran ojo que los observaba… con odio.

—Nos encontramos debajo de las salas que estaban llenas de vapor —dijo Athrogate—. Debe haber una chimenea que conduce hasta allí.

—Ahí —dijo Dor’crae, señalando hacia una estrecha pasarela metálica que, afortunadamente, tenía barandillas.

La pasarela cruzaba el foso y terminaba en un saliente que había en medio; una ancha arcada ornamentada que daba paso a una pequeña sala apenas visible.

—Hay más.

Sylora y los ashmadai podían sentir el odio de los fantasmas enanos que los rodeaban, pero la hechicera de Thay sostuvo en alto la gema en forma de calavera, que brillaba gracias al poder que contenía, y era lo bastante fuerte como para mantener a raya a los antiguos defensores de Gauntlgrym.

Pasaron junto a la estúpida y ansiosa mujer ashmadai que había entrado en la habitación antes de consultarlo con Sylora. Los mismos fantasmas que estaban frente a ellos la habían desmembrado rápidamente de una manera terrible. Pero así eran las cosas. Eran ashmadai, y la mujer había muerto al servicio de su dios. Todos murmuraron una oración a Asmodeus por su hermana perdida mientras pasaban por encima de las distintas partes de su cuerpo.

—No puedo tocarla —explicó Dor’crae.

El vampiro estaba de pie frente a una gran palanca fijada al suelo de lo que no pasaba de ser un gran hueco al otro lado de la arcada que daba al foso de lava rodeado por agua.

—Cuando lo intenté, me lanzó por los aires. La protege una magia poderosa.

—Sólo un enano podría hacerlo, zoquete. Es igual que con las puertas.

—No se te ocurra tocarla —dijo Jarlaxle.

El drow se había apartado unos pasos para estudiar las viejas runas inscritas en la parte curvada de la arcada. Activó uno de los poderes de su parche encantado, que le permitía comprender casi cualquier lenguaje conocido, incluso lenguajes mágicos, pero aquella escritura estaba más allá de los poderes del artefacto.

—No sabemos lo que podría desencadenar.

Siguió estudiando las runas y se dio cuenta de que eran muy antiguas; algunas estaban escritas en una remota lengua élfica que tenía puntos en común con la lengua drow, y algunas en enano antiguo. No pudo descifrarlas por completo, pero le pareció que aludían a algún tipo de memorial, un tributo, quizá un relato conmemorativo de alguna cosa importante que aquella sala representaba.

A medida que pasaba el tiempo, Athrogate se iba acercando inevitablemente a la palanca, disfrutando de la expectación. Estaba justo delante de ella cuando Jarlaxle le apoyó una mano en el hombro para detenerlo. El enano, tras mirar al drow, siguió la

dirección de la mirada de este por las paredes y el techo de la habitación, que estaban cubiertas profusamente por los zarcillos de la Torre de Huéspedes.

—¿Qué es? —preguntó Athrogate.

—Creo que es la palanca que suministra energía a todo Gauntlgrym —respondió Dor'crae—. Luces mágicas y vagones que se mueven solos… ¡Magia para darle vida a la ciudad una vez más!

Athrogate avanzó, ansioso, pero Jarlaxle lo sujetó de nuevo. El drow se volvió hacia Dahlia inquisitivamente.

—Dor'crae… conoce el lugar mejor que yo —se justificó la mujer.

Jarlaxle soltó a Athrogate, que se inclinó hacia la palanca, y el drow se quedó mirando a Dahlia sin hacer ademán de detenerlo.

—¿Qué ocurre? —preguntó Jarlaxle, ya que le había notado algo extraño en la voz, algún tipo de incertidumbre, o de duda, que el drow no había detectado con anterioridad.

—Yo… estoy de acuerdo con Dor'crae en que seguramente haga volver a la vida a Gauntlgrym —comentó Dahlia, dirigiéndose a Athrogate.

—O también podría desatar los poderes de la caída Torre de Huéspedes sobre nosotros —dedujo el drow. Sabía que ella mentía, y que estaba luchando consigo misma por ese motivo.

—Entonces, ¿deberíamos dejarlo y buscar la cámara del tesoro? —preguntó Dahlia, agitando la mano como si la idea le resultara absurda, aunque el gesto le salió demasiado displicente.

—Es una buena idea —dijo Jarlaxle—. Siempre estoy a favor de las chucherías.

Sin embargo, Dor'crae le susurró a Athrogate a espaldas del drow:

—Tira de la palanca, enano.

Jarlaxle sabía que era algo más que una petición; que el vampiro estaba tratando de emplear su influencia de no muerto con el enano. Eso, por supuesto, puso sobre aviso al drow. Avanzó hacia Athrogate, pero tuvo que detenerse bruscamente cuando Valindra se materializó justo frente a él con una mirada hambrienta, agitando los dedos en el espacio que quedaba entre ellos.

—¿Qué es lo que sabes? —le preguntó a Dahlia.

—Me gustas, Jarlaxle —respondió ella—. Es posible que te permita vivir.

—¡Athrogate, no! —gritó Jarlaxle, pero Dor'crae siguió susurrándole hasta que el fornido enano asió la palanca.

En su mente volvía a ser una niña, apenas una adolescente, que estaba de pie al borde de un precipicio con su bebé en brazos.

El hijo de Herzgo Alegni.

Lo arrojó al vacío y lo mató.

Dahlia llevaba con orgullo nueve diamantes en la oreja izquierda, uno por cada amante al que había derrotado en un combate a muerte. Siempre contaba nueve muertes.

Pero ¿qué pasaba con el bebé?

¿Por qué no llevaba diez pendientes en la oreja izquierda?

Porque no estaba orgullosa de aquella muerte. Porque, de todas las cosas que había hecho en su desastrosa vida, aquella era para Dahlia la peor, la más malvada. Era el hijo de Alegni, pero no merecía ese destino. Alegni el bárbaro shadovar, el violador, el asesino, tenía merecido su destino, había merecido presenciar la larga caída, pero el bebé no…, jamás.

Sabía lo que provocaría la palanca. Había reclutado al drow por el enano. Sólo un enano Delzoun podía desactivar esa palanca, que era de lo que iba todo aquello, al fin y al cabo; desactivar la palanca e iniciar el cataclismo, liberar el poder que alimentaba a Gauntlgrym y crear un anillo de pavor.

El círculo de destrucción no se alimentaría del alma de Herzgo Alegni, ni de ningún otro malvado amante que mereciera su destino. Se alimentaría de inocentes, de niños, como aquel al que había arrojado desde el precipicio.

—¡Athrogate, detente! —se oyó decir a sí misma, aunque apenas podía creer que aquellas palabras hubiesen salido de su boca.

Todas las miradas se volvieron hacia ella: la del confuso enano, la del suspicaz drow, la del sorprendido vampiro y la de la lich, que lo encontraba todo tremendamente divertido.

—No la toques —dijo Dahlia, recuperando la seguridad en sí misma.

Athrogate se volvió hacia ella y puso los brazos en jarras.

—¿Qué es lo que sabes? —le preguntó Jarlaxle.

La imagen que Athrogate tenía delante desapareció para ser reemplazada por visiones de fantasmas Delzoun. Se reunieron frente a él y le rogaron que tirase de la palanca.

«¡*Libéranos*!», le rogaban mentalmente.

«¡*Vuelve a instilarnos vida, a nosotros y a Gauntlgrym*!», le imploró uno de ellos.

«¡*La elfa tiene miedo*! —dijo otro—. ¡*Nos teme, y teme el regreso del más grandioso reino enano*!».

Athrogate miró a Dahlia con odio y se volvió hacia la palanca.

—¿Dahlia? —preguntó Jarlaxle.

La elfa se quedó transida mientras miraba al drow a los ojos. —Libera… a la

bestia— susurró.

Jarlaxle volvió la vista hacia Athrogate y lo mismo hizo Dahlia. Ambos miraron, alarmados, mientras el enano agarraba la palanca con las dos manos.

—¡Athrogate, no! —gritaron al unísono, pero el enano oía otras voces en ese momento, unas voces que él creía que pertenecían a los fantasmas de sus ancestros.

—No puede oíros —les aseguró Sylora desde la entrada.

Se volvieron a la vez para mirarla, y el contingente de fieros guerreros ashmadai, que estaba justo al otro lado de la arcada, se apelotonó en ese lado de la sala del foso.

Tras ellos se oyó un chirrido mientras el enano tiraba de la pesada palanca.

—Díselo, Dahlia —dijo Sylora, cogiéndola por la barbilla y obligándola a girar la cabeza hacia Jarlaxle.

El suelo tembló bajo sus pies. De más allá de la antecámara llegó el ruido de una gran corriente de agua, como si una enorme cascada se precipitara sobre las piedras, y después un siseo que sonaba como un millón de serpientes gigantes.

Dahlia, dirigiendo la vista más allá de donde estaba Sylora, presenció como ascendía una enorme nube de vapor y, en su interior, pudo ver formas vivas de textura acuosa. Pensó que seguramente eran elementales.

—¿Qué hemos hecho? —preguntó Jarlaxle.

Sylora se rio de él.

—Vamos, Dor'crae —le dijo al vampiro—. Déjalos a su suerte.

—¡Me has traicionado! —le gritó Dahlia al vampiro. Vio una fugaz expresión de arrepentimiento cruzar su rostro; después cogió su bastón y se abalanzó sobre él, decidida a destruirlo primero.

Pero Dor'crae se transformó en murciélago en un abrir y cerrar de ojos. Pasó revoloteando junto a ella y Jarlaxle, y se dirigió a la antecámara, donde Sylora había abierto otro portal mágico a través del cual se iban marchando la mayoría de sus apreciados fanáticos ashmadai.

Valindra dejó escapar una risa histérica y después se teletransportó junto a Sylora.

—Sí, tú también, querida —le dijo Sylora, y le enseñó la gema en forma de calavera, su filacteria, instándola a entrar en el portal—. Díselo —le dijo a Dahlia justo antes de atravesar ella también el portal que la llevada hasta el Bosque de Neverwinter, donde podría presenciar la carnicería y la gloria de su triunfo—. Háblale a tu marioneta drow del fin del mundo. —Soltó una carcajada y desapareció, cerrando el portal y dejando atrás a una docena de ashmadai.

—Mantenedlos ocupados, para que no puedan irse —les ordenó la voz sin cuerpo de Sylora a sus guerreros.

—¿Elfo? —preguntó Athrogate desde el lugar que ocupaba junto al a palanca—. ¡Los fantasmas me dijeron que lo hiciera!

—Fue Sylora Salm la que te dijo que tiraras de la palanca —le explicó Dahlia con

una voz que expresaba al mismo tiempo ira y arrepentimiento.

—Cuéntamelo —insistió Jarlaxle.

El suelo volvió a temblar bajo sus pies. Se oyeron más siseos procedentes del foso y ascendió otra nube de vapor. Después, les llegó un rugido gutural que sonó como si alguien hubiera molestado al mismo Faerun en medio de su sueño.

—No hay tiempo para eso —respondió Dahlia, que cogió el bastón y lo abrió del todo.

Los ashmadai se lanzaron a la carga.

Jarlaxle los hizo retroceder con una súbita ráfaga de dagas voladoras que aparecieron de la nada; después, Athrogate los obligó a retroceder aún más. Se metió entre la elfa y el drow enarbolando ambos manguales y lleno de una ira incontrolable.

—¡Profanado! —se lamentó—. ¡Perdido!

Guerreros tiflin y humanos lo atacaron desde todos los frentes, lanzando golpes y estocadas con los cetros carmesíes. Sin embargo, Athrogate ni siquiera intentó parar los golpes, ya que lo único que le preocupaba era pelear a la ofensiva. Uno de sus manguales le destrozó la cabeza al humano que tenía a la izquierda, y otro aplastó al semielfo de su derecha. Finalmente, le dio un testarazo al tiflin del centro con la cabeza cubierta por el yelmo.

Después, siguió con su embestida, sin dejarse amilanar. El tiflin, aturdido, se desplomó frente a él, cosa que aprovechó para pasarle por encima y llegar hasta el siguiente mientras hacía girar los manguales de forma frenética.

Salvando el hombro derecho del enano pasó una ráfaga de dagas que despejó el flanco. Posteriormente, ocurrió lo mismo por el lado izquierdo.

Entonces, llegó Dahlia corriendo, apoyó el extremo inferior del bastón en el suelo y lo usó para impulsarse, pasando junto a Athrogate. Cuando aterrizó, ya había desmontado el bastón en los dos mayales gemelos. Giraban de un lado a otro, de arriba abajo, golpeando cetros y brazos sin distinción, y rompiendo cráneos cuando alguien se le acercaba demasiado.

Athrogate, que no quería ser superado, le seguía el ritmo, a pesar de que la furia de Dahlia no era menor que la de él.

La tierra dio otra sacudida y se abrieron grietas en el suelo. La pared se partió en un lateral de la antesala y del techo empezaron a desprenderse piedras y polvo.

Cuando estuvieron cerca del borde del foso, los ashmadai rompieron filas y huyeron por la pasarela, perseguidos por Athrogate y Dahlia, ya que aquel era el único camino que había.

Jarlaxle llegó el último y se obstinó en detenerse y esperar a que la nube de vapor caliente se disipara lo bastante como para poder ver la lava. Para poder verle la cara al primordial de fuego.

Entonces, comprendió cuál era la fuente de poder de la afamada forja de Gauntlgrym. Comprendió también que la magia de la Torre de Huéspedes consistía en suministrar grandes elementales de agua provenientes del océano para que le sirvieran de amos a aquella bestia endiosada. Era evidente que esa magia se había ido disipando desde la caída de la Torre de Huéspedes; de ahí, los terremotos que habían asolado la región durante años.

Y Athrogate había cerrado del todo el suministro de magia.

Los elementales estaban huyendo y la bestia quedaría libre.

El drow volvió la vista hacia la palanca, aunque el vapor no le permitía verla. Quizá pudieran volver a accionarla y a atar a la bestia de nuevo.

Llamó a gritos a Athrogate, pero su voz no se oía por culpa del viento y el sonido siseante del vapor. Después, las llamas se mezclaron con el vapor y ascendieron, rodeando la pasarela y al drow, así que no le quedó más remedio que huir, ajustándose bien el *piwafwi* y la capucha para cubrirse los ojos y el resto de la piel.

Alcanzó a Dahlia y Athrogate en la sala de la forja, enfrentándose a la media docena de ashmadai que quedaban, ya que a estos no les había quedado más remedio que tratar de mantener su posición contra el rastrillo, nuevamente cerrado. Al otro lado de aquella puerta se agolpaban los furiosos fantasmas de Gauntlgrym.

—¡Si os rendís, os sacaremos de aquí! —les gritó Jarlaxle, sosteniendo una espada mientras se situaba en el flanco de Athrogate.

—Son ashmadai —le explicó Dahlia—, fanáticos de Asmodeus. No temen a la muerte; van a su encuentro.

—Entonces, habrá que complacerlos —gruñó Athrogate, y acto seguido, se lanzó a la carga.

A Jarlaxle lo impresionó mucho que Athrogate no hiciera ninguna rima en aquel momento, cuando la cercanía de la batalla estaba tan clara. Pero, de hecho, el enano temblaba de pura rabia en ese instante, mientras canalizaba todo su poder hacia aquellos demoledores manguales.

Los ashmadai aullaron y recibieron jubilosos el ataque del enano. Dahlia lo flanqueó por la izquierda, haciendo girar sus armas gemelas al mismo ritmo que los manguales de Athrogate, y Jarlaxle se lanzó al ataque desde la derecha. Quedaron uno contra dos por un lado, y por el otro, dos contra dos, y comenzó la batalla.

Con la mano libre, Jarlaxle sacó una fila de dagas voladoras. Al principio las lanzó bajas, mientras se acercaba a su primer oponente, un tiflin que llevaba un extraño símbolo tatuado en su piel oscura. Pero después las lanzó más altas, obligando al fanático a levantar el brazo para desviar los proyectiles. Fue en ese

momento cuando el tiflin perdió de vista al elfo durante un breve instante.

Un breve instante que en su caso fue demasiado largo.

Jarlaxle avanzó, deslizándose sobre una rodilla y usando al tiflin como escudo contra su propio compañero. Lo apuñaló en la parte posterior de la pierna, lo cual dejó al ashmadai tambaleándose e incapaz de mantenerse en pie por mucho tiempo, ya que le había dañado el tendón.

Después, llegó el otro, que le lanzó una estocada a la cabeza con su cetro.

Pero Jarlaxle sacó una segunda espada e hizo un barrido hacia arriba para acabar con un giro de muñeca que le permitió rechazar el ataque a la perfección. Fue entonces cuando acometió con la primera espada y pilló indefenso al ashmadai.

Athrogate se metió por medio, nuevamente haciendo caso omiso de la cuchillada que le lanzaba uno de los fanáticos, y el pesado golpe de otro. Recibía golpes a cambio de darlos, y sus armas eran infinitamente mejores. Un ashmadai humano le asestó una profunda puñalada en la parte delantera del hombro mientras giraba el brazo, pero eso no detuvo el golpe, ya que el enano no sentía el dolor en ese momento terrible, al darse cuenta de que había destruido la patria más sagrada y antigua de los enanos.

Sintió desgarrarse sus músculos, pero no le importó, y completó el movimiento giratorio. El mangual se estrelló contra el hombro más adelantado del humano, que también estaba más bajo, con tal fuerza que lo tiró de cara contra el suelo.

Athrogate pisó violentamente el cuello del ashmadai mientras se volvía para enfrentarse al segundo, y recibió un golpe que hizo crujir la mano con la que sostenía el otro mangual. Ese era el precio de fallar un bloqueo. Normalmente, un golpe así le hubiera arrancado el arma de la mano, pero no cuando Gauntlgrym se estaba haciendo pedazos a su alrededor.

Siguió adelante a un ritmo frenético; mientras ambas armas oscilaban, el fanático iba retrocediendo hacia el rastrillo.

El ashmadai se quedó sin espacio detrás, así que movió el cetro con furia para desviar y bloquear sus ataques. Sin embargo, uno de los golpes atravesó sus defensas y lo alcanzó en el costado con ruido de huesos rotos y haciendo que se encogiera de dolor. Un segundo golpe proveniente del otro lado lo enderezo de nuevo, solo para volver a encajar uno nuevo un poco más arriba.

Después, lo aporreó y le machacó todos los huesos, desgarrándole la piel y haciendo que salpicara sangre y sesos, alternativamente, a un lado y a otro.

Cayó de rodillas, y Athrogate siguió con su desenfreno, hasta que lo único que mantenía en pie al fanático muerto eran los golpes del enano.

Dahlia se condujo de un modo mucho más cauto. Manejaba sus armas a la defensiva, eligiendo cuidadosamente cada estocada y cada barrido, y todavía seguía luchando contra dos enemigos, una mujer humana y un semiorco, mucho después de que Athrogate comenzara a acosar a su último oponente y lo hiciera retroceder.

Jugaba a aprovechar los errores de sus enemigos, que, aunque eran buenos, no lo eran tanto como ella.

El ashmadai que tenía a su izquierda —el semiorco— intentó flanquearla, y la mujer, de un modo bastante predecible, la atacó a su vez de manera directa, lanzándole un golpe a la altura de la cadera mientras Dahlia giraba.

Pero la elfa se volvió hacia el lado contrario, y se veía que el barrido iba dirigido a interceptar el cetro con el arma izquierda y desviar el ataque.

El semiorco se preparó para hacer frente a su treta, pero Dahlia lo cogió por sorpresa cuando en su lugar llevó el arma derecha primero hacia arriba y después hacia abajo, casi arrancándole el cetro de las manos; de hecho, si esa hubiera sido la intención de Dahlia, se lo habría arrancado. En su lugar, se separó con un giro sutil, permitiéndose apoyar el peso sobre la rodilla que tenía más adelantada, la derecha, cambiando a continuación el sentido del giro del arma y haciendo un barrido por abajo dirigido a las piernas de la humana, que la derribó al suelo.

Después hizo un giro completo para golpear con la segunda arma, a pesar de que no tenía ángulo para hacerle demasiado daño con el mayal giratorio.

Pero ya no tenía un mayal en la mano izquierda, sino una lanza de un metro veinte que le clavó a la mujer en la cara con una ligera torsión, justo cuando abrió la boca para gritar. El impacto provocó una explosión eléctrica que pareció pegarle una sacudida a Dahlia y la puso de nuevo en pie; después, volvió a separar el bastón en dos mayales gemelos para ir a por el oponente que quedaba.

El semiorco se vio obligado a retroceder, a pesar de que a aquella horrenda bestia no le faltaba habilidad y había conseguido aguantar mientras Dahlia tomaba impulso.

Un destello plateado brilló sobre el hombro de Dahlia, y esta se apartó rápidamente, mirando al mismo tiempo por encima del hombro. Sin embargo, se volvió nuevamente hacia su enemigo al darse cuenta de que el destello procedía de una de las infinitas dagas de Jarlaxle, que se había clavado profundamente en el ojo izquierdo del semiorco.

La elfa se volvió de nuevo cuando su último oponente se desplomó y vio a Jarlaxle corriendo hacia el rastrillo. Sorprendentemente, Athrogate había vuelto a levantarlo hasta la altura de los hombros.

Jarlaxle pasó por debajo, y Dahlia no tardó en hacer lo mismo, temiendo que aquellos dos lo dejaran caer y la abandonaran allí para morir. ¿Quién podía reprochárselo?

El drow se apresuró a sujetar con el hombro un extremo del rastrillo, y Dahlia

hizo lo mismo con el otro; así, Athrogate consiguió pasar, no sin cierta dificultad.

El suelo retumbó y las paredes temblaron. Los fantasmas de Gauntlgrym estaban todos de rodillas, alzando la mirada y rezándole a Moradin.

Los tres siguieron corriendo.

Cuando consiguieron llegar a la escalera de caracol, el complejo temblaba violentamente. Mientras subían hacia la caverna abierta, vieron como los corbis terribles caían al vacío, agitando manos y pies. Los puentes de piedra que habían sobrevivido a los milenios se partieron en dos y se sumieron en el olvido.

—¿Qué es lo que he hecho? —gimió Athrogate—. ¡Soy una criatura maldita!

—¡Sal volando! —le gritó Jarlaxle a Dahlia—. Conviértete en cuervo y márchate, estúpida.

Dahlia tiró de la capa, pero no para activar su magia. Se la quitó y se la arrojó a la cara.

—¡Márchate! —le gritó a Jarlaxle.

El drow apenas podía creerlo, pero no se puso la capa para huir. En su lugar le metió prisa a Athrogate y tiró de Dahlia para que no se quedara atrás.

Cuando llegaron a lo alto de la escalera, estaban agotados, pero no podían pararse a descansar. La violencia de los temblores disminuyó a medida que iban subiendo, pero los arcos se rompían y se desplomaban, y las jambas se iban inclinando, sellando puertas quizá para siempre.

Pero aún así siguieron corriendo, hasta que volvieron a la sala circular con el trono enjoyado, y siguieron corriendo a través del túnel, saliendo por las puertas y apresurándose a llegar a la orilla del lago subterráneo.

Jarlaxle le devolvió la capa a Dahlia.

—Vete por tu lado —le dijo; nosotros iremos por el nuestro.

—¿Cómo cruzaréis? —preguntó.

Jarlaxle la miró como si estuviera loca.

—Soy Jarlaxle —dijo—. Ya encontraré la manera.

Dahlia se puso la capa y se convirtió en un enorme pájaro. Se alejó volando sobre las aguas en dirección a los túneles.

Apenas dos días después salió a las sucias calles de Luskan, sorprendida al ver que la ciudad seguía en pie, y que la vida continuaba su curso normalmente. Miró hacia el sudeste, hacia el punto del cielo que estaba sobre Gauntlgrym.

No vio nada.

Quizá había sobrestimado el poder del primordial atrapado. Quizá simplemente habían cerrado la forja, en vez de desatar un cataclismo.

—No le cuentes nada a nadie sobre nuestra aventura —le dijo Jarlaxle a Athrogate cuando también llegaron a Luskan, un poco más tarde ese mismo día, después de cabalgar sobre sus monturas invocadas (el jabalí demoníaco y el corcel de pesadilla) todo el camino desde Gauntlgrym. Habían cruzado el lago subterráneo a lomos de un pájaro gigante que no podía volar, una creación de Jarlaxle a partir de la pluma de su sombrero; afortunadamente, no era muy profundo.

—Deberías haberme dejado morir allí —respondió Athrogate, que se sentía intensamente mortificado.

—Encontraremos un modo de arreglarlo —le prometió Jarlaxle—, si es que es necesario —añadió, ya que a él también lo sorprendía que la vida en Luskan se desarrollara con normalidad.

Poco después, sin embargo, a la mañana siguiente, se dio cuenta de que sí haría falta arreglarlo, ya que Athrogate vio una columna de humo a lo lejos, en dirección sudoeste, que se elevaba lentamente hacia el cielo.

—Elfo —dijo con voz lúgubre.

—Lo veo.

—¿Qué es?

—La catástrofe —contestó Jarlaxle.

—Dijiste que lo arreglaríamos —le recordó Athrogate.

—Por lo menos se lo haremos pagar a los que lo hicieron.

—¡Fui yo! —dijo Athrogate, pero Jarlaxle meneó la cabeza con sensatez.

Y es que el elfo, que había visto mucho mundo, había reconocido el atuendo distintivo de aquella mujer que había llegado hasta la antesala para burlarse de Dahlia y marcharse con Valindra y Dor’crae. Era de Thay; sin duda, una discípula de Szass Tam.

Mientras pensaba en todo aquello, Jarlaxle volvió a mirar la columna de humo negro que, aunque estaba a una distancia considerable, todavía resultaba visible en el cielo matutino. No sabía gran cosa acerca del archimago lich de Thay, pero por lo poco que sabía pensó que quizá saldrían mejor parados si se enfrentaban al primordial.

Desde su habitación en una posada del centro de la ciudad, Dahlia también estaba planeando su venganza cuando vio la columna de humo.

Sin embargo, su investigación había sido buena y sabía que el humo no era el final. Tampoco albergaba esperanzas de que se pudiera evitar la catástrofe.

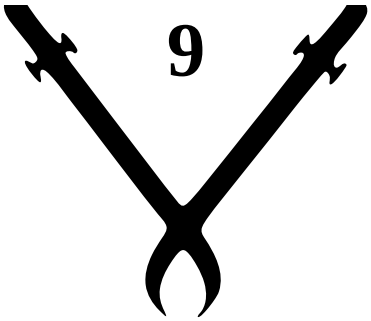
El primordial se sacudiría de encima los últimos elementales, que eran formidables criaturas de agua que habían sido puestas allí por los antiguos magos de la Torre de Huéspedes para aprovechar el poder de aquel ser ardiente y casi divino en

beneficio de la forja enana.

Dahlia sabía que se habría liberado con el tiempo, ya que la caída de la Torre de Huéspedes había provocado el principio del desgaste de aquella magia.

Pero no debería haber sido tan pronto, sin tiempo para avisar a los magos y escribas de la Costa de la Espada.

El desastre llegaría rápida y completamente, y no habría nada que ella ni nadie pudieran hacer para evitarlo o retrasarlo.



9

EL DÍA EN QUE EL MUNDO VOLÓ EN PEDAZOS

Sabía que la estaban siguiendo. Llevaba un buen rato pensando que debía de ser su imaginación, su miedo real de haber hecho enemigos muy poderosos allá abajo en Gauntlgrym, enemigos que no permitirían que escapara tan fácilmente a su ira.

Pero ¿cómo la habían encontrado? ¿No deberían haber conjeturado que había muerto en la antigua ciudad enana?

Era de suponer que Sylora daba por hecho que los ashmadai que había dejado atrás habían muerto. Pero entonces, Dahlia se llevó la mano al pecho y tocó el broche que todavía llevaba, el que le confería algo de poder sobre los no muertos y la ataba a Szass Tam. Horrorizada, se lo arrancó de la blusa y lo arrojó a la primera alcantarilla que encontró.

Después siguió una ruta en zigzag por la ciudad, metiéndose por todos los callejones que encontraba; en un momento dado se subió a un tejado, y después salió corriendo todo lo deprisa que pudo. Aún así, cuando empezó a acusar el cansancio y aminoró el paso, notó que la habían seguido.

Dahlia dobló la esquina en el siguiente callejón, decidida a volver por el otro lado para poder echarles un vistazo a sus perseguidores. En el fondo había una valla de madera, pero era fácil de escalar. Cuando le faltaba poco para llegar, aceleró el paso para saltar, pero se detuvo bruscamente al ver que dos hombres fornidos, dos tiflin, salieron de detrás de un montón de cajas para cerrarle el paso.

—Hermana Dahlia —dijo uno de ellos—, ¿por qué corres?

La elfa miró hacia atrás, sin que la sorprendiera ver a tres más de aquellos corpulentos semidemonios acercándose a ella por el callejón. Todos llevaban la vestimenta típica de los habitantes de Luskan, pero ella conocía su verdadera identidad, cosa que vio confirmada cuando la llamaron «hermana».

Sylora había sido rápida en empezar a perseguirla.

Dahlia se irguió, cambiando su expresión preocupada por una divertida. Así era ella. Cuando no se le presentaba ocasión de huir, todavía le quedaba el placer de la batalla.

Abrió su bastón de golpe y lo sostuvo horizontalmente, dejando caer los dos extremos de sesenta centímetros.

—¿Alguno me va a desafiar directamente, o debo mataros a todos a la vez? —preguntó, comenzando a hacer girar lentamente los extremos. Ningún ashmadai fue hacia ella, ni adoptó una postura defensiva, ni sacó un arma, y eso puso nerviosa a la elfa.

¿Qué era lo que sabían?

—¿Piensas seguir adelante? —preguntó una voz de mujer frente a ella, mientras estaba mirando por encima de su hombro a los tres ashmadai que tenía detrás.

Se volvió para ver a Sylora de pie entre los dos tiflin, con un aspecto magnífico, como siempre, con un vestido rojo escotado y el cuello alto y rígido que enmarcaba su cabeza sin pelo.

—¿Convertirías tu fracaso en traición? Pensaba que tenías más cabeza.

Dahlia se tomó su tiempo para asimilar aquellas palabras, sin saber muy bien como responder.

—Cuando llegó su momento de gloria, Dahlia fracasó —se explicó Sylora—. ¿De veras crees que a nosotros, que servimos fielmente a Szass Tam, nos sorprendió que nuestra descarada hermana pequeña no fuera capaz de ejecutar el inicio del anillo de pavor? ¿Crees que nosotros…, que yo hubiera esperado algo mejor de ti? Por eso intervine, para asegurarme de que Szass Tam no quedara decepcionado. Después de todo, hiciste un excelente trabajo localizando al primordial, aunque después…

—Después, trataste de matarme —la interrumpió Dahlia.

Sylora se encogió de hombros.

—No podía confiar en que vinieras con nosotros contando con tan poderosos aliados, ese enano y su patrón drow. No me dejaste elección, e incluso intentaste detener lo que debía de hacerse.

—Y ahora has venido a matarme —dijo Dahlia, más como una afirmación que como una pregunta, y sus hermosos ojos azules emitieron un destello de excitación —. ¿Te esconderás detrás de tus fanáticos servidores nuevamente, o te unirás a la batalla esta vez?

—Si por mí fuera, ya estarías muerta —respondió Sylora, y le arrojó algo a los pies.

La guerrera elfa se agachó, preparándose por si era una bola de fuego o algún artefacto similar que fuera a estallar, pero al ver que no ocurría nada le echó un buen vistazo al objeto que le había arrojado Sylora y reconoció el broche que acababa de tirar.

—Nuestro Señor todavía ve potencial en ti —le explicó Sylora—. Me ha pedido que te acoja bajo mi protección, como mi sirviente.

—¡Jamás!

Sylora levantó un dedo.

—Tienes la oportunidad de salir viva de esta, Dahlia, y volver a servir en las filas

del Señor lich. Quizá incluso puedas redimirte ante sus ojos, e incluso ante los míos. Es eso, o la muerte. ¿Perderías la vida tan fácilmente?

Dahlia meditó la oferta durante unos instantes. Sabía que Sylora le haría la vida imposible, por supuesto, pero al menos así tendría una oportunidad.

—Vamos —la instó Sylora—. Piénsatelo. Hay en marcha una acalorada batalla en el sur, y nada menos que contra los netherilianos. Te gustaría matar algunos shadovar, ¿verdad que sí?

Dahlia sintió que su resistencia la abandonaba tan completamente que se preguntó si Sylora le habría lanzado algún encantamiento. Sin embargo, la preocupación le duró poco, ya que conocía el motivo de la desaparición de su determinación. ¿Acaso había algo en el mundo que Dahlia odiase más que a los netherilianos?

Miró a Sylora con desconfianza.

—Querida, si te quisiera muerta, ya lo estarías —respondió Sylora a aquella expresión suspicaz—. Podría haber llenado este callejón de magia mortífera, o de asesinos ashmadai. —Le tendió la mano—. Nuestro camino nos conduce al sur, a luchar contra los netherilianos. Estarás entre mis lugartenientes, y mientras luches bien, no te molestaré demasiado.

—¿Debo confiar en Sylora Salm?

—No mucho. Pero sirvo a Szass Tam, y él tiene sus esperanzas depositadas en ti. Cuando la bestia llegue, reclamaré el mérito de la catástrofe, como debe ser. Tu papel será considerado secundario, el de una agente recabando información y fracasando en el momento crítico. Pero aún eres joven, y te redimirás con cada bestia netheriliana que sacrifiques.

Dahlia detuvo el bastón y volvió a unir los extremos. Se inclinó para coger el broche, y lo sostuvo durante unos segundos antes de volvérselo a poner.

Al otro lado de la valla de madera, Barrabus el Gris escuchaba cada palabra. No obstante la evidente gravedad de lo que se estaba hablando, lo preocuparon especialmente las referencias a un drow y un enano que de algún modo estaban vinculados a la guerrera elfa, Dahlia. No había averiguado demasiado durante su breve estancia en Luskan, a pesar de que había viajado a las catacumbas y había hablado con la filacteria que contenía el espíritu de Arklem Greeth.

Todavía no era capaz de juntar todas las piezas, pero creía que tenía suficiente como para satisfacer al desgraciado de Alegni.

Partió poco después, cabalgando a toda velocidad hacia el sur sobre un corcel de pesadilla que no se cansaba y observando, a cada zancada, la columna de fuego que se elevaba en el cielo despejado de finales de verano en dirección sudeste.

Al mismo tiempo que Barrabus, pero a muchos kilómetros de distancia Drizzt Do'Urden también viajaba sobre una montura mágica y observaba esa misma columna de humo. Había dejado a Bruenor en su último alojamiento, un pueblecito en el que habían intercambiado trabajo por comida y refugio, la primera tarde que había visto la columna de humo.

Las grandes zancadas de *Andahar* lo llevaban con rapidez, ya que el unicornio atravesaba con la misma facilidad bosques y colinas. Drizzt dejó que las campanillas de la armadura del unicornio cantaran durante el camino, alegrándose de tener una distracción.

Había sido un verano difícil y frustrante para el drow y su amigo enano. Habían ido de decepción en decepción, llegando siempre a un punto muerto, y eso había empezado a hacer mella en Bruenor. Drizzt se daba cuenta de que el antiguo rey echaba de menos a su tosco amigo Pwent, aunque, por supuesto, Bruenor jamás lo admitiría.

También Drizzt se sentía inquieto, pero hacía bien en ocultárselo al enano. ¿Cuántos años podría pasarse explorando agujeros en busca de alguna señal que los condujera a un antiguo reino enano? Sentía el mismo afecto por Bruenor que por el resto de los amigos que había tenido, pero habían estado solos los dos durante mucho tiempo. Su separación hacía dos días había sido de mutuo acuerdo.

El drow presionó a *Andahar* para que fuera más deprisa y, cuando por fin encontró una ruta comercial, no se quedó en los márgenes, como exigía la prudencia en aquellos tiempos de pillaje en los salvajes Riscos. No se atrevió a pensar en ello abiertamente, ni a admitirlo ante sí mismo, pero Drizzt Do'Urden hubiera dado casi cualquier cosa en ese momento por un enfrentamiento con unos cuantos bandidos, o incluso un grupo de tamaño considerable. Hacía mucho que sus cimitarras permanecían envainadas, y *Taulmaril*, el *Buscacorazones*, llevaba demasiado tiempo quieto a su espalda.

Cabalgó en dirección al humo, esperando que señalara algún tipo de problema, alguna batalla que estuviera por empezar o que ya hubiera empezado.

Mientras quedaran enemigos con los que mereciera la pena luchar…

Siguió hacia el sur por otro camino, sin ir en línea recta hacia la columna de humo. Conocía bastante bien el terreno, y se dio cuenta de que el humo procedía del monte Hotenow, una de las pocas elevaciones de los Riscos lo bastante alta como para que se la pudiera llamar montaña. Tenía dos picos, uno más bajo, que apuntaba al norte, y otro más alto, que apuntaba al sur-sudeste, ambos de piedra desnuda por culpa de algún incendio ocurrido hacía mucho tiempo, que había arrasado todos los árboles permitiendo que la erosión se llevase la mayor parte de la tierra fértil.

Drizzt sabía que la mejor ruta para aproximarse a la montaña de dos picos era por el sudeste, donde podría echarle un buen vistazo a la zona antes de internarse en ella.

Después de rodearla, viró, desviándose aún más y dirigiéndose hacia el sudeste, donde había otra colina bastante alta desde la que podría contemplar una perspectiva más ventajosa. Parecía como si el humo saliera de lo alto del pico más bajo, el que daba al norte.

Drizzt despidió a *Andahar* a los pies de la escarpada colina boscosa. La escaló con el arco en la mano, yendo de árbol en árbol para estar preparado antes de tener que seguir subiendo. Por fin, llegó a la cima y pensó en trepar a un árbol, pero le pareció mejor opción subirse a un peñasco que estaba en la cara oeste de la colina, ya que daba directamente a la montaña de dos picos.

Salió a cielo abierto y se puso una mano sobre los ojos para ver mejor el lejano pico humeante. No vio ningún ejército por la zona ni dragones sobrevolando el cielo azul.

¿Quizá una hoguera de un campamento bárbaro? ¿La forja de un gigante?

Ninguna de esas opciones parecía tener sentido. Para mantener encendido un fuego de tal magnitud durante tanto tiempo —la columna de humo era visible desde hacía varios días— haría falta un bosque entero. Por supuesto, Bruenor había afirmado que debía de ser una forja enana, un fuego enano, un antiguo reino enano…, pero siempre hacía esa afirmación ante cualquier señal.

Drizzt continuó escrutando el horizonte durante largo rato, siguiendo la línea lo más cerca posible de la montaña. También se fijó en que, de vez en cuando, una brisa despejaba aquel velo opaco y se veía una especie de brillo rojo que surcaba las rocas.

Y entonces, el mundo estalló.

Herzgo Alegni y Barrabus el Gris, ambos de pie sobre el puente Herzgo Alegni de Neverwinter, también se fijaron en la columna de humo, que destacaba, enormemente, sobre el azul del cielo desde el punto en que se encontraban.

—¿Un incendio forestal? —aventuró Barrabus—. No conseguí acercarme demasiado al lugar, y la gente de Port Llast no sabe mucho más acerca del asunto que el resto de los habitantes de Neverwinter.

—¿No creíste prudente ir e investigar? —lo regañó Alegni.

—Pensé que mi información acerca de los thayanos y la catástrofe que estaban planeando era más urgente.

—¿Y no se te ha ocurrido pensar que ambos sucesos podrían estar conectados? ¿Hay quizá algún dragón rojo al nordeste de aquí que esté esperando a que esa tal Sylora lo llame?

Mientras hablaba, el comandante netheriliano caminó hacia el punto del puente que más cerca quedaba del lejano espectáculo y se agarró a la barandilla, escrutando el horizonte en dirección norte.

—Si fuera hasta allí y no pudiera volver con vos a tiempo, estaríais incluso menos preparado —replicó Barrabus.

Alegni no se volvió para mirarlo.

—Eso te lo garantizo —dijo el tiflin, tras una corta pausa—. Ve ahora hasta allí y averigua lo que puedas. —Miró por encima de su hombro y vio a Barrabus con expresión ceñuda—. No está tan lejos.

—Es un terreno difícil y está apartado del camino.

—Hablas como si… —comenzó a decir Alegni, pero se calló cuando Barrabus puso cara de sorpresa.

Herzgo Alegni se dio la vuelta rápidamente hacia la columna de humo, hacia la montaña baja…, la montaña baja que había saltado por los aires, al parecer, mientras se transformaba de roca sólida a algo maleable, como una nube de cenizas increíblemente densa.

Los ashmadai que estaban en el Bosque de Neverwinter cayeron de rodillas para rezar, de pura alegría, desbordados por la visión de lo que sabían que sería el principio de un gran anillo de pavor.

—¡Oh, los dioses están con nosotros! —exclamó Sylora cuando la montaña salió volando por los aires, y se fijó en el ángulo de la explosión—. Si hubiera apuntado yo…

La caída de la montaña parecía apuntar perfectamente a la ciudad de Neverwinter, y de hecho, lo estaba. El monte Hotenow no había entrado en erupción, sino que el furioso primordial buscaba carnaza con tanta voracidad como Szass Tam.

Sylora le pasó un brazo por los hombros a Dahlia y la sacudió con familiaridad.

—¡Debemos ponernos a cubierto, deprisa! —les ordenó a sus servidores, que ya estaban preparados—. ¡La bestia, nuestra bestia, ha rugido!

Los ashmadai iban de un lado a otro alrededor de Dahlia, recogiendo sus pertenencias y corriendo hacia la cueva que habían elegido como refugio. Dor’crae y Valindra ya estaban allí, protegiéndose de la ardiente luz del sol.

Dahlia no se movió, se sentía incapaz, paralizada por el miedo ante el espectáculo del primordial liberado y del volcán en erupción.

¿Qué era lo que había hecho?

Drizzt observó que el pico más bajo de la montaña, al parecer, se había desprendido sin más y había salido despedido por los aires. Se acordó de un cálido día de verano, hacía mucho tiempo, en una playa a las afueras de Aguas Profundas. Él y Catti-brie habían estado sirviendo con Deudermont a bordo del Duende del Mar y habían

atracado en el puerto para aprovisionarse y descansar. La pareja había dado un paseo por la orilla para pasar una tarde tranquila.

En un momento tan terrorífico como ese, pensó en aquel día tan tranquilo porque había jugado a un juego que consistía en enterrar las piernas de Catti-brie bajo la arena húmeda de la playa.

Mientras observaba cómo la montaña se quebraba, se acordó de Catti-brie levantando las piernas cubiertas de arena. Las piedras a lo lejos parecían deshacerse como esa misma arena, pero dejaban al descubierto líneas de furiosa lava roja en vez de la suave piel del tobillo de la mujer.

La montaña permaneció silenciosa durante un largo instante, para después expandirse y estirarse, retorciéndose y mezclándose con la espesa nube, para formar una extraña silueta, como si fuera el cuello y la cabeza de un pájaro.

Sólo entonces, Drizzt se dio cuenta de que el silencio se debía a que la onda expansiva, el devastador muro de sonido, aún no lo había alcanzado. Vio árboles a lo lejos que empezaban a caer en su dirección, alejándose de la montaña.

Después, la tierra bajo sus pies dio una sacudida y retumbó, y el ruido de un centenar de dragones rugiendo lo hizo caer a un lado y cubrirse las orejas. Vislumbró una vez más el volcán mientras la roca de la montaña se desplomaba formando una muralla de piedra y ceniza más alta que cualquier árbol, que se expandía rápidamente hacia el océano, enterrando y quemándolo todo a su paso.

—¡Por los dioses! —susurró Herzgo Alegni.

La montaña salió despedida hacia arriba, se desplomó y comenzó a rodar a una velocidad tremenda, devorándolo todo a su paso.

Y la ciudad de Neverwinter estaba justo en su camino.

—El fin del mundo —susurró Barrabus el Gris, y esas palabras dichas por aquel hombre, tan fuera de lugar, tan hiperbólicas y a la vez tan… inapropiadas, revelaron mucho para ambos.

—Me voy —anunció Alegni momentos después. Miró a Barrabus y se encogió de hombros—. Adiós.

Y Herzgo Alegni se introdujo en el cerco de sombras y dejó a Barrabus sólo en el puente.

Sólo, pero no durante mucho tiempo, ya que la gente de Neverwinter vio lo que se les venía encima y salió a la calle, corriendo y gritando, llorando y llamando a sus seres queridos.

Barrabus vio que la gente se metía en los edificios corriendo, pero con sólo una mirada a la avalancha de piedra fundida que se les venía encima tuvo claro que los edificios de adobe de Neverwinter no proporcionarían refugio alguno.

¿Hacia dónde debía correr? ¿Cómo iba a poder escapar?

El asesino bajó la vista hacia el agua, como era natural, y pensó durante un instante en saltar al río y nadar hasta el mar. Pero cuando volvió a mirar hacia el otro lado, vio que tenía la montaña casi encima y que en el río estaba condenado.

Comenzaron a caer enormes piedras fundidas a su alrededor, que salpicaban en el agua y destrozaban edificios.

¿Qué ser podría sobrevivir a eso?

Barrabus el Gris se inclinó contra el lateral del puente, pero no saltó ni se dejó caer. Se descolgó hasta la parte inferior y se metió dentro de la estructura metálica que lo sostenía.

Los gritos de los ciudadanos de Neverwinter aumentaron de volumen y tono, hasta que el rugido de cien dragones los ahogó a todos. Después, llegaron las explosiones y los crujidos de más edificios al ser destruidos, las salpicaduras de agua y los sonidos siseantes que emitían las piedras calientes al entrar en contacto con el río.

Barrabus se protegió lo mejor que pudo, sin siquiera atreverse a mirar mientras la lava pasaba por debajo de él hasta casi tocarlo. Notó el intenso calor, como si estuviese sentado con la cara a pocos centímetros de los fuegos de una fragua de herrero. El puente tembló, y pensó que seguramente se derrumbaría y lo arrojaría a una muerte segura.

Siguieron los truenos y el fuego, y caían bolas candentes; era la destrucción total de una ciudad.

Pero entonces se hizo el silencio; fue tan de repente como la primera oleada de ruido.

Era un silencio absoluto.

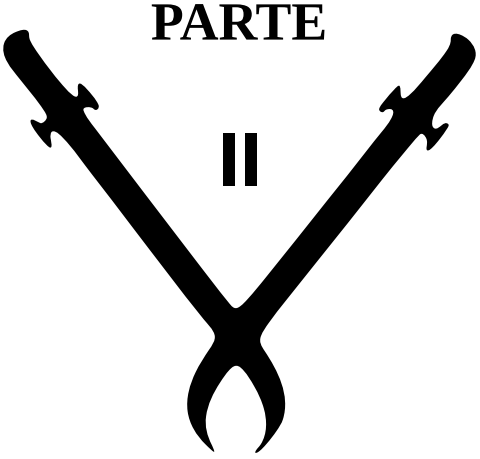
No se oía ni un grito, ni un gemido, ni un lamento. Sólo algo de viento, nada más.

Después de un buen rato, algo más de una hora, Barrabus el Gris se atrevió a salir a gatas de debajo del puente Herzgo Alegni. Tuvo que cubrirse el rostro con la capa para protegerse de las cenizas candentes que inundaban el aire.

Todo era gris y estaba inerte.

Neverwinter había muerto.

PARTE



II

LOS SÚBDITOS DEL REY

Las luchas son cada vez más frecuentes, y eso me complace.

El mundo que me rodea se ha vuelto más oscuro, más peligroso..., y eso me complace.

Acabo de pasar por una etapa de mi vida de lo más aventurera y, sin embargo, extrañamente de lo más pacífica, en la que Bruenor y yo hemos trepado por cientos de túneles y nos hemos internado tanto en las profundidades de la Antípoda Oscura como en mi último regreso a Menzoberranzan. Encontramos batallas que librar, por supuesto, la mayor parte con las alimañas gigantes que pueblan lugares como ese, también algunas escaramuzas con goblins y orcos, tres trolls por aquí, un clan de ogros por allá. Sin embargo, jamás hubo una batalla continuada en la que poner a prueba de verdad mis cimitarras y, de hecho, el día más peligroso que he vivido desde que partimos de Mithril Hall hace tantos años, fue cuando un terremoto amenazó con enterrarnos vivos en los túneles.

Pero me doy cuenta de que ese ya no es el caso, y me complace. Desde aquel día del cataclismo, hace una década, cuando el volcán rugió y dibujó una línea de devastación que iba desde la montaña hasta el mar, enterrando a Neverwinter a su paso, el ambiente de la región ha cambiado. Es casi como si ese suceso hubiera supuesto una llamada al conflicto, un toque de rebato para seres siniestros.

En cierto modo fue lo que hizo. La pérdida de Neverwinter, en esencia, separó al norte de las regiones más civilizadas de la Costa de la Espada, donde Aguas Profundas se ha convertido en la vanguardia contra las tierras salvajes. Los comerciantes ya no viajan a través de la región, excepto por mar, y el atractivo de los antiguos tesoros de Neverwinter ha traído aventureros a montones, a menudo sucios y sin principios, a la ciudad devastada.

Algunos están intentando reconstruirla, desesperados por restablecer el ajetreado puerto y restaurar el orden que antaño se impuso en estas tierras inhóspitas. Sin embargo, han de luchar tanto como construyen. Llevan un martillo de carpintero en una mano, y un martillo de guerra en la otra.

Abundan los enemigos: shadovar, esos extraños ashmadai que han jurado lealtad a un dios demoníaco, bandidos oportunistas, goblinoides, gigantes y monstruos, tanto vivos como no muertos. Y de los agujeros más profundos han salido otras cosas más

oscuras.

En los años que han pasado desde el cataclismo, el norte de la Costa de la Espada se ha vuelto mucho más oscuro.

Y eso me complace.

Cuando estoy en medio de una batalla, me siento libre. Cuando mis cimitarras le abren tajos a algún descendiente del mal es cuando me siento como si mi vida tuviera un objetivo. Muchas veces me he preguntado si esta ira que me corroe es simplemente un reflejo de una herencia que jamás me he podido quitar de encima. ¿La concentración en la batalla, la intensidad de la lucha, la satisfacción de la victoria... son solamente la confirmación de que soy, después de todo, un drow?

Y, si esa es la verdad entonces, ¿qué era lo que realmente sabía acerca de mi patria, de mi gente, y qué fue lo que pegué sobre la caricatura que había creado de una sociedad basada, sobre todo, en la pasión y la lujuria, y a la que aún no había empezado a comprender, o a experimentar?

Me pregunto —y temo saberlo— si habría algún tipo de profunda sabiduría inherente a las madres matronas de Menzoberranzan, algún tipo de entendimiento del regocijo y la necesidad de ser drow, que perpetuaba el estado de conflicto en la ciudad drow.

Parece un pensamiento ridículo, y sin embargo, sólo a través de la batalla he podido soportar el dolor. Sólo en ella he podido encontrar nuevamente una sensación de éxito, de avance, de mejorar la comunidad.

Esta verdad me sorprende, me llena de ira y, paradójicamente, aunque me ofrece esperanza para seguir adelante, me sugiere que quizá no debería dejarme llevar, que esta existencia es, después de todo, inútil, un espejismo, una ilusión.

Al igual que la búsqueda de Bruenor.

Dudo de que encuentre Gauntlgrym. Dudo de que exista y dudo de que él crea que la encontrará, o que alguna vez lo haya creído. Y aún así, cada día revisa su colección de mapas y pistas, y no deja ni un agujero inexplorado. Es su propósito. La búsqueda le da sentido a la vida de Bruenor Battlehammer. De hecho, parece ser la naturaleza de un enano, y de los enanos en general que siempre están hablando de las cosas pasadas y reclamando la gloria que una vez fue.

¿Cuál es, entonces, la naturaleza de los drows?

Incluso desde antes de perder a mi amada Catti-brie y a mi querido amigo halfling, supe que no era una criatura que pudiera vivir en la calma o en una tregua. Sabía que mi naturaleza era la del guerrero. También sabía que era más feliz cuando la aventura y la batalla me reclamaban, exigiéndome el uso de esas habilidades que había pasado toda mi vida perfeccionando.

Ahora lo saboreo más. ¿Será a causa de mi dolor y de mi pérdida, o simplemente es un reflejo más fiel de mi herencia?

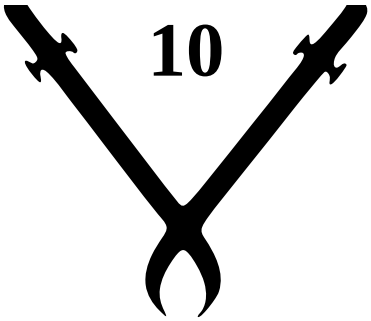
Y si es ese el caso, ¿se ampliaron los motivos para entablar batalla?, ¿el código que guía mis cimitarras se hará mas laxo para admitir más momentos de felicidad? Me pregunto, y temo saber, ¿hasta qué punto interfiere en mi conciencia mi deseo de batalla, ese que guardo en el corazón? ¿Es ahora más fácil justificar el uso de mis espadas?

Ese es mi verdadero miedo, que esta furia que me invade se desate en toda su locura, de una manera explosiva, aleatoria y asesina.

¿Mi miedo?

¿O mi esperanza?

DRIZZT DO'URDEN



10

LUCHANDO CONTRA LA OSCURIDAD

Año del Llanto de los Elfos

(1462 CV)

—¡Aquí llegan ya! ¡Oh, sed valientes, muchachos, y no rompáis los grupos! —gritó el jefe de la caravana a los hombres y mujeres que permanecían agazapados tanto dentro de los carromatos como a su alrededor.

A un lado del camino, los matorrales se agitaron con la tromba de enemigos que se aproximaba.

—Son escarbadores —dijo un hombre, utilizando el mote que les había puesto a los ágiles y rápidos humanoides no muertos que habían infestado la región.

—Caminantes del polvo —lo corrigió otro.

Ese nombre parecía igualmente apropiado, ya que aquellos maleantes, monstruos no muertos, iban dejando rastros de polvo gris, como si cada paso que dieran fuera el primero para salir de las cenizas de una hoguera consumida, y de hecho, según los rumores, los monstruos eran los cadáveres animados de los que habían perecido enterrados bajo las cenizas volcánicas hacía una década.

—¡Guardia! —gritó el jefe después de unos incómodos instantes sin que pudieran ver con claridad al enemigo—, ve a explorar la línea de los árboles.

El guardia mercenario, un viejo enano fornido con la barba pelirroja entrecana, un escudo con el emblema de una jarra espumosa, un hacha con muchas muescas y que llevaba un casco con un solo cuerno, miró al jefe con desconfianza.

El hombre tragó saliva ante aquella mirada fulminante, pero en su favor hay que decir que, de algún modo, reunió valor para volver a acercarse a los árboles.

—Te lo dije cuando me contrataste —le advirtió el enano—. Dime contra que he de luchar, pero no me digas como debo hacerlo.

—¡No podemos simplemente quedarnos aquí mientras trazan sus planes!

—¿Planes? —repitió el enano con una risotada—. Están muertos, zoquete. No trazan planes.

—Entonces, ¿dónde están? —preguntó otro hombre, que parecía al borde de la desesperación.

—Quizá no estén ahí. Quizá fuera sólo el viento —dijo una mujer desde uno de

los últimos carromatos.

—¿Estáis todos listos para luchar? —preguntó el enano—. ¿Tenéis las armas a mano? —Miró al jefe, que se enderezó, inspeccionó los cinco carromatos e hizo un gesto de asentimiento.

Bruenor se irguió, se puso los pulgares en la boca y silbó.

Todos menos el enano se agacharon instintivamente cuando un rayo cruzó el aire hasta el lateral de la caravana, proveniente de algún lugar a sus espaldas y pasando como una centella en dirección a los árboles. Se oyó un chillido que les heló la sangre, y las ramas se movieron.

Un segundo rayo se introdujo entre los árboles.

Las ramas comenzaron a moverse nuevamente.

—Aquí llegan —dijo el enano, lo bastante alto como para que todos lo oyeran—. ¡Luchad bien y morid mejor!

Al otro lado del camino, los escarbadores, los caminantes del polvo, los zombies de la ceniza, o como quiera que se llamaran aquellos pequeños humanoides marchitos y grises, llegaron de repente en tromba, saltando de las ramas o saliendo de la línea de árboles a la carrera, algunos en línea recta y otros balanceándose de atrás hacia adelante, como si fueran a tropezarse a cada paso, y otros a cuatro patas. Y por el otro lado, detrás de los conductores y de los demás integrantes de la caravana, se oyó el dulce sonido de unas campanillas y el ruido de unos cascos.

Otra flecha plateada salió disparada de un arco mágico, cegando y sembrando la destrucción al explotar dentro de la cabeza del monstruo más cercano, al que redujo a una nube de cenizas.

Los caballos de la caravana relincharon cuando el poderoso *Andahar* se aproximó, y uno de los grupos retrocedió cuando el magnífico unicornio saltó limpiamente por encima de un carromato, aterrizando al otro lado, mientras Drizzt ya estaba preparando otra flecha.

Otros dos zombies cayeron fulminados por su flecha, ya que la misma atravesó primero a uno y después al otro, y con un ágil movimiento se echó el arco al hombro, sacó las cimitarras y saltó desde la montura al galope.

Andahar siguió adelante. Bajó la testuz para cargar contra el grupo de monstruos más cercano; atravesó a uno con su cuerno en espiral y arrojó a otro a un lado.

Drizzt rodó por el suelo de manera controlada, y cuando se puso de pie, cargo con tanta ligereza como si llevara corriendo todo el rato. Pasó entre dos zombies y les lanzó con éxito un tajo a cada uno. Se detuvo abruptamente ante un tercero y elevó las cimitarras con una maniobra circular por encima de su cabeza, de atrás hacia adelante, deslizándolas una sobre otra. Estiró el brazo izquierdo, con el filo en posición horizontal a la altura de sus ojos para bloquear los salvajes golpes de un zombie que había cargado contra él. La criatura no mostró signos de sentir dolor

cuando sus antebrazos se toparon con una sólida defensa y se cortó con la afilada *Centella*.

En el mismo movimiento que usó para el bloqueo con Centella, echó el hombro derecho hacia atrás, y mientras llevaba su arma principal hacia un lado, abriéndole más cortes en los brazos al zombie, avanzó un paso y lanzó una dura estocada con *Muerte de Hielo* que se hundió en el pecho del monstruo. La cimitarra lo atravesó con tal fuerza que Drizzt notó la nube de ceniza que dejaba el zombie tras de sí.

El agujero apenas pareció afectarlo, pero eso no sorprendió demasiado al experimentado explorador elfo. Mientras hacía retroceder a *Muerte de Hielo*, lanzó otro tajo en dirección descendente con *Centella*, que se trabó con los brazos del zombie para hacer que perdiera el equilibrio y quedara a merced de *Muerte de Hielo*, que descendía. La cimitarra pasó por debajo y dio un rodeo por detrás hasta el otro lado, para acabar cortándole la cabeza al monstruo.

Todo —el bloqueo, la estocada, los dos tajos— pasó tan deprisa que Drizzt apenas aminoró la marcha de su avance, así que simplemente siguió corriendo por encima del zombie mientras este se desplomaba. Se las arregló para mirar hacia atrás y vio a su poderoso corcel asestando una doble coz que redujo a un zombie a una nube de cenizas. La mayoría de los otros monstruos persiguieron a *Andahar*, y sólo unos pocos se dirigieron hacia la caravana.

Las criaturas atacaban a Drizzt desde ambos flancos, moviéndose con una agilidad y una velocidad asombrosas para un no muerto, pero aún así no eran lo bastante veloces para Drizzt Do’Urden, que se movía tan rápidamente gracias a sus tobilleras mágicas, que parecía una mancha borrosa, además de que su equilibrio era perfecto y su estrategia siempre iba tres pasos por delante.

Viró hacia la izquierda, arremetiendo brutalmente contra un grupo de zombies. Eran tantos que los integrantes de la caravana y Bruenor dejaron escapar a la vez un grito ahogado, mientras desaparecía en un mar de cenizas. Pero sus cuchilladas eran tan rápidas y certeras al eliminar obstáculos, y tan veloces sus estocadas hacia un lado, de frente, e incluso del revés, para eliminar a los que lo perseguían que no necesitó aminorar la marcha, y el grito ahogado se convirtió en vítores cuando reapareció por el otro lado, aparentemente en una zona despejada, pero perseguido todavía por una horda de zombies.

Y Drizzt sabía que detrás de los zombies vendría Bruenor, lanzando tajos a diestro y siniestro a los distraídos no muertos mientras estos lo perseguían a él.

Pero el drow tuvo que detenerse abruptamente, sorprendido, cuando de uno de los arbustos laterales salió otro enemigo a la carga, otro zombie. El recién llegado no era uno de los humanos, elfos o enanos que se habían marchitado bajo la lava incandescente del volcán, sino una bestia gigantesca y formidable, que en vida podría haber supuesto un reto para Drizzt y, en la no muerte, sin sentir dolor ni miedo, y casi

inmune a las heridas menores, era todavía más formidable. Era casi el doble de alto que el drow y tenía cuatro veces su peso. De su cabeza salían unas pinzas gigantes, y sus brazos largos y fibrosos terminaban en garras que podrían hender la piedra tan fácilmente como si fuera tierra blanda. Drizzt había luchado contra moles sombrías anteriormente, al igual que muchos de sus congéneres, que habían crecido en la Antípoda Oscura, pero esa mole no sólo presentaba el mismo color ceniciento de aquellas criaturas que habían muerto en la lava, sino que además lo rodeaba una capa más oscura, una especie de esencia sombría que parecía salida del mismo plano de las sombras.

Drizzt consiguió evitar su mirada mágica justo a tiempo, ya que se sabía que debilitaba incluso a los mejores guerreros. No esperó a mirar de nuevo para moverse, adivinando, no sin razón, que cualquier retraso le podría costar muy caro. Salió disparado directamente hacia el monstruo, escapando por poco de sus poderosas garras. La mole sombría intentó pisarlo mientras derrapaba, pero Drizzt se hizo un ovillo y consiguió esquivarla a tiempo, e incluso logró lanzarle una cuchillada al pie con el que iba a pisarlo, por si acaso. Se levantó y corrió para colocarse justo detrás, haciendo que siguiera girando, mientras le propinaba unos cuantos tajos.

Pero derribar al monstruo iba a ser como cortar un roble de grueso tronco que además se defendía con uñas y dientes.

—¡Sigue moviéndolo, elfo! —oyó que Bruenor le gritaba desde el otro lado del camino, aún junto a la caravana.

—Desde luego —murmuró el elfo, que no tenía la más mínima intención de ponerse frente a aquella bestia.

Le lanzó un último tajo antes de retirarse rápidamente, para sacar la estatuilla de ónice tan pronto como se hubo alejado lo suficiente de la mole sombría.

—Ven a mí, Guenhwyvar —la llamó suavemente Drizzt.

De hecho, habría preferido no tener que invocar a la pantera, ya que había luchado junto a ella noche anterior y necesitaba descansar en su hogar del plano astral.

Vio cómo aparecía la niebla gris y corrió, apartándose de ella y arrastrando a la mole sombría a perseguirlo.

—¡Sigue moviéndolo, elfo! —oyó gritar a Bruenor desde un lado.

Drizzt miró en esa dirección y se percató de que el enano salía corriendo por uno de los lados del carromato en dirección a un pedrusco rodeado de algunos abedules. Drizzt, con un gesto de comprensión, se volvió súbitamente, sorprendiendo a la bestia lo suficiente como para entrar otra vez en el círculo de sus poderosas garras sin que lo alcanzara. Le lanzó varias estocadas y se apartó con un pesado tajo, o al menos fingió apartarse. Se volvió nuevamente, manteniéndose fuera del alcance de la criatura. Dio otra pasada, lanzándole más estocadas y tajos. Acababa de empezar a correr otra vez

cuando oyó el gruñido y el impacto de Guenhwyvar, que salto sobre la espalda de la mole sombría. Drizzt se echó rápidamente a un lado cuando el monstruo se tambaleó bajo el peso de los casi trescientos kilos de pantera musculosa.

—¡Los pequeños, Guen! —gritó Drizzt, preocupado al ver que todavía había muchos zombies rodeando a *Andahar* y varios más se dirigían a atacar a los integrantes de la caravana.

La pantera se apartó de un salto, levantando una nube de cenizas, mientras Drizzt corría nuevamente a atacar a la mole sombría. La criatura se volvió tontamente para seguir a la pantera, lo cual le permitió al drow lanzarle varios potentes golpes.

Después, Drizzt comenzó a correr otra vez y la bestia se lanzo a perseguirlo. Miró en dirección a la caravana, asintiendo satisfecho al ver que Guenhwyvar ya estaba acorralando a los zombies y desgarrándolos.

El drow siguió corriendo por delante de la mole sombría, que estaba peligrosamente cerca. Quería que la criatura se concentrara sólo en el mientras se movía en círculos, para llevarla justo frente al pedrusco donde Bruenor había desaparecido. Se alejó unas pocas zancadas de la piedra y después se volvió para enfrentarse al monstruo cara a cara.

Una garra descendió sobre él con tanta fuerza que Drizzt ni siquiera intentó bloquear el ataque. En vez de eso, se desplazó hacia un lado y el brazo se estrelló contra el suelo, donde hizo tres surcos con las garras sin importar si se trataba de tierra o piedra.

Drizzt lanzó una estocada y se retiró, giró hacia un lado y después hacia otro, atacando cada vez que encontraba un hueco, pero luchando siempre a la defensiva, para intentar mantener a la bestia ocupada y distraída.

Con el rabillo del ojo volvió a ver a Bruenor, que se subió corriendo a lo alto del pedrusco y dio un gran salto enarbolando el hacha de guerra por encima de la cabeza, con ambas manos. El cuerpo del enano pareció doblarse hasta casi partirse en dos, como las fauces de un lobo gigante, hacienda que sus músculos le dieran el impulso que necesitaba para clavarle el hacha a la bestia.

La mole sombría dejó escapar un extraño gruñido, como si se sintiera sorprendida, o extrañada, en vez de notar dolor. La criatura dio un paso hacia Drizzt, con una expresión que parecía pensativa, como si justo en ese momento comprendiera que le había llegado su fin.

Drizzt se la quedó mirando durante varios segundos, tantos que tuvo que arrojarse a un lado para evitar que lo aplastara al caer.

A pesar de los muchos no muertos que quedaban todavía, Drizzt no pudo evitar sonreír al ver a Bruenor montado sobre la mole sombría mientras esta terminaba de caer. Con la mano del escudo asiendo todavía el hacha y la mano libre extendida detrás de la cabeza, parecía como si estuviera domando a un caballo salvaje.

—Elfo, me estoy acordando de un cierto yeti de la tundra —dijo el enano, liberando el hacha—. ¡Parece que siempre necesitas que te salven!

—¿Así que vas a intentar cocinar los sesos de este como hiciste con el yeti? —preguntó Drizzt, alejándose con un giro y yendo hacia el siguiente monstruo.

—¡Bah! —bufó el enano—. ¡Si eso no sabe a polvo, soy un gnomo barbudo!

Tras tantos años y tantas batallas, tras todas las pérdidas y los extraños caminos que habían recorrido, Bruenor no podría haber dicho nada que lo animara más que aquello a entablar el siguiente combate, y el siguiente después de ese.

Con la ayuda de *Andahar* y Guenhwyvar, y en menor medida de los integrantes de la caravana, el ataque fue rechazado en poco tiempo. Solo había unos pocos heridos leves entre los mercaderes y los guardias, mientras que los carromatos y los caballos no habían sufrido daño alguno. Se pusieron en marcha poco después, con Drizzt cabalgando junto al flanco.

Al amanecer, el camino se había desviado por completo hacia el oeste, y salieron del bosque a la llanura abierta. Tenían el mar a la izquierda y, con tanto terreno abierto a la derecha, la mayor parte del grupo se echo a dormir un rato.

Drizzt despidió a su montura mágica y se subió al asiento del último carromato, junto a Bruenor. El jefe les informó de que llegarían a Neverwinter al atardecer y, a pesar de lo cansados que estaban algunos, no quisieron detener la caravana.

—Un buen viaje, bien pagado —le comentó Drizzt a Bruenor, hablando no sólo para mantenerse despierto, sino también porque le apetecía conversar.

—No es que les importe mucho —respondió un adormilado Bruenor.

Drizzt enarcó una ceja y miró al enano.

—¡Bah, pero sólo lo has hecho por la lucha! —lo acusó Bruenor.

—Necesitamos el dinero —respondió Drizzt.

—Lo harías gratis. Cualquier cosa por poner tus espadas en movimiento.

—Nuestros fondos no son inagotables, amigo mío. Pagaste bastante oro por ese último mapa que compraste.

—¡Te digo que fue una inversión! ¡Piensa en los tesoros que encontraremos en Gauntlgrym! —insistió el enano.

—¿Y ese mapa nos conducirá hasta allí?

—No lo sé con certeza —admitió—, pero uno de ellos lo ha d…

—¿Ese mapa, garabateado por un marinero calishita, un pirata nada menos, nos conducirá a nuestro destino, algo que miles de enanos no han encontrado en miles de años de búsqueda?

—¡Oh, cierra el pico!

Drizzt le sonrió.

—Te escondes tras tus espadas —dijo Bruenor, poniéndose serio.

Drizzt no contestó, tan sólo miró hacia adelante, observando el camino y los carromatos.

—Siempre lo has hecho, lo sé —continuó el enano—. Lo vi en el Valle del Viento Helado cuando nos encontramos por vez primera. Recuerdo como meneaba la cabeza mi chico y te decía que estabas loco por llevarlo a la guarida de aquel gigante, Biggrin. Pero —esto es distinto, elfo. Creo que si te dieran a elegir entre dos caminos, uno seguro y otro lleno de monstruos, escogerías el segundo.

—Yo no elegí este camino; lo hiciste tú —respondió Drizzt.

—No, tú nos apuntaste como guardias, listos para luchar.

—Necesitamos el dinero, ¡oh, Gran Reptador de Cuevas!

—¡Bah! —refunfuñó Bruenor, meneando la cabeza.

Era verdad que andaban algo cortos de dinero, pero bajo ningún concepto estaban arruinados, ya que se habían llevado con ellos una suma bastante considerable cuando se marcharon de Mithril Hall, tantos años atrás, y en realidad, no tenían muchos gastos, aparte de los mapas y abalorios que compraba Bruenor.

El enano dejó el tema y se fue a dormir, sumergiéndose en agradables sueños acerca del pasado, en la cumbre de Kelvin, allá por el Valle del Viento Helado, y aquel saliente al que llamaban la atalaya de Bruenor. Soñó que corría con los compañeros de Mithril Hall, él y el elfo, su chico, su chica y el halfling, al que a menudo encontraba pescando a orillas del Maer Dualdon.

Bruenor decidió que había sido una buena vida. Buena y larga, llena de buenos amigos e increíbles aventuras.

Poco después divisaron Neverwinter y nadie protestó ni una sola vez cuando el jefe detuvo la carreta que iba en cabeza sobre una elevación del terreno que daba a la ciudad, para poder observarla mejor. Antaño había sido una ciudad en pleno desarrollo, un gran puerto, pero después llegó la erupción del monte Hotenow y se había convertido en un conjunto de ruinas desoladas llenas de piedras ennegrecidas y oscuras cenizas.

Pero las heridas de la tierra se estaban cerrando, volvían a crecer plantas sobre el fértil suelo volcánico y, aunque la mayor parte de las ruinas de Neverwinter todavía eran visibles, también se habían construido nuevas estructuras. Eran pocas todavía, y ninguna se acercaba ni remotamente al esplendor de la antigua ciudad. El pequeño asentamiento tenía un aspecto realmente discordante. La estructura más impresionante que se podía ver era el viejo puente del Draco Alado, que brevemente había tenido otro nombre que nadie recordaba. Había escapado a la destrucción sin sufrir demasiado, ya que sólo se había dañado de forma considerable uno de los contrafuertes, y había pasado a ser la pieza central, la promesa de lo que algún día podría volver a ser Neverwinter.

Bruenor y Drizzt estaban tan embelesados con la visión a lo lejos de la ciudad que ninguno de los dos se percató de que se acercaba el jefe de la caravana.

—Le devolverán toda su gloria —dijo el hombre, sacándolos de sus pensamientos —. Sin duda la gente de la Costa de la Espada es muy resistente. Ellos…, nosotros *conseguiremos* hacer de Neverwinter lo que antaño fue, e incluso más.

»¿Qué decís, muchachos y muchachas? —dijo, dándose la vuelta para que todos pudieran oírlo—. ¿Creéis que podremos convencer a los líderes de que le dediquen el nombre de algún puente o nuevo edificio a Drizzt Do'Urden o a Bonnego Battle-axe?

—De los Battle-axe de Adbar, no lo olvidéis —gritó Bruenor, y todos comenzaron a lanzar vítores.

—Esta caravana permanecerá en Neverwinter al menos hasta la primavera —los informó el jefe a ambos—. Me gustaría que nos acompañarais en el viaje a Aguas Profundas.

—Si seguimos por aquí… —empezó a decir Drizzt.

—Pero no estaremos —lo interrumpió Bruenor—. Tenemos caminos que recorrer por nuestra cuenta.

—Lo comprendo —dijo el jefe—. La oferta sigue en pie…, pagando el doble.

—Es posible —dijo Drizzt, sonriéndole a su amigo—. Mi amigo tiene cierta afición a los mapas…, y eso vacía nuestros bolsillos.

Bruenor lo fulminó con la mirada, disgustado con Drizzt por haber revelado tanta información.

—¿Mapas? —preguntó el jefe—. Vamos a rehacer el mapa de Neverwinter dentro de poco, eso seguro, con tantos buenos artesanos y guerreros valientes que han venido a reconstruirla y defenderla. Lucharemos contra la oscuridad, sin duda, y de un modo que hará que el resto de Faerun mire a Neverwinter con esperanza.

De nuevo comenzaron los vítores.

—La ciudad siempre esta reclutando nuevos guardias y exploradores —dijo el jefe, haciéndoles una segunda oferta.

Drizzt sonrió, pero fue lo bastante prudente como para dejar responder a Bruenor, que dijo:

—Tenemos nuestro propio camino que recorrer.

—Como queráis —respondió el jefe, haciendo una reverencia—. Pero todos los caminos de por aquí parecen llenos de peligros últimamente. —Meneó la cabeza y miró hacia donde habían librado la última batalla—. ¿Qué eran aquellas cosas?

—¿Qué aspecto tenían? —respondió Drizzt.

—Parecían niños enterrados bajo las cenizas del volcán.

—No eran niños —le explicó Bruenor—. Estamos luchando contra los antiguos habitantes de Neverwinter, quemados y consumidos por las brasas calientes, y sería prudente que no construyerais cerca de puntos donde haya habido mucha gente;

espero que se entienda lo que quiero decir.

—¿Y vuelven a levantarse de sus tumbas naturales? —preguntó el jefe con expresión desolada—. ¿Acaso la catástrofe traía candente en su interior una magia tan poderosa?

Drizzt y Bruenor simplemente se encogieron de hombros, ya que nadie tenía todavía las respuestas sobre los acontecimientos recientes con el gran número de monstruos no muertos que caminaban por doquier. —Son sólo zombies— dijo Bruenor al ver el rostro desanimado del jefe.

—Son más rápidos, más ágiles y feroces —añadió el drow.

—Han sido avistados por todo el Bosque de Neverwinter —dijo el conductor del siguiente carromato.

Drizzt asintió.

—Hubo tantos muertos durante el cataclismo… —se lamentó; un banquete para los nigromantes y las aves carroñeras.

—Pensad en mi oferta —dijo el jefe antes de irse—. En mis dos ofertas.

Cuando la caravana se puso otra vez en marcha, Drizzt miró a Bruenor.

—Nuestro propio camino, elfo —insistió el enano.

Drizzt se limitó a sonreír y a dejarlo ahí.

Llegaron a Neverwinter poco después y recibieron una cálida bienvenida por parte de todos los habitantes del campamento; ni siquiera la piel oscura de Drizzt y su herencia drow bastaron para acabar con el entusiasmo que despertaban los recién llegados. En poco tiempo descargaron todos los carromatos, ya que artesanos y mercaderes de todo tipo se apresuraron a reclamar sus pedidos para después volver inmediatamente al trabajo. El ruido de martillos y sierras llenaba el aire, mientras hombres y mujeres se afanaban por doquier, llenos de determinación y buen humor.

A Drizzt y Bruenor aquello les recordó al Valle del Viento Helado en sus primeras épocas, tan lleno de esperanza y de determinación. Bruenor sabía que su búsqueda actual carecía de aquello a ojos del drow. No dudaba de que Drizzt recomendaría permanecer allí durante el invierno, para que pudieran explorar y luchar por aquellas buenas gentes que estaban librando una batalla contra la mismísima oscuridad para reconstruir una ciudad.

Pero Drizzt no dijo nada sobre el tema, y al día siguiente salieron temprano de la ciudad, teniendo buen cuidado de no mirar atrás.

Viajaron por el camino en dirección norte, con la idea de pararse en Port Llast y salir hacia los Riscos desde allí. Cuando se sentaron para almorzar, la conversación fue más bien un monólogo. Bruenor no hacía más que oírse parlotear acerca de su nueva adquisición y de donde empezarían a encontrarse con los puntos de referencia que aparecían mencionados en el mapa. Drizzt, que apenas lo escuchaba, parecía distraído, observando su botella de agua, que temblaba tanto que se movía por el

suelo como si hubiera algo vivo atrapado dentro.

—¿Un duendecillo del agua? —preguntó el enano tras un instante, pero justo cuando lo dijo, la tierra comenzó a temblar.

Ambos se echaron al suelo para mantenerse seguros mientras el temblor aumentaba de intensidad y la tierra se sacudía violentamente. Duró poco.

—Diría que no es muy inteligente volver a construir Neverwinter donde estaba antes —comentó Bruenor—. Los temblores están empezando otra vez.

De hecho, tras una década tranquila, los últimos meses habían traído varios terremotos de bastante intensidad, como si alguna fuerza malévola estuviera despertando de nuevo.

Bruenor miró hacia el este, donde antes estaba la montaña de dos picos; ahora sólo quedaba uno. Le pareció que era un poco más grande de lo que recordaba, como si fuera un guerrero enano sacando pecho. Meneó la cabeza. Tal vez fuera producto de su imaginación como consecuencia del reciente temblor. Drizzt había viajado a aquella montaña poco después de la destrucción de Neverwinter, para buscar pistas de lo que podía haber pasado, pero no había encontrado nada aparte del cráter, que ya se estaba enfriando. Sin embargo, la observación de Bruenor era innegable. Los temblores estaban empezando de nuevo, aunque la tierra hubiera estado tranquila en los últimos diez años.

El enano echó la vista atrás, hacia el camino por el que habían venido y la incipiente ciudad de Neverwinter. Pensó que quizá fuera mejor que la lejana Aguas Profundas siguiera siendo la vanguardia del norte.

Pero ese pensamiento duro poco, ya que recordó los rostros llenos de determinación de las gentes que había visto reconstruyendo la ciudad, y el enano fue incapaz de pensar que realmente estuvieran perdiendo el tiempo.

Aunque perseguir sus objetivos les costara la vida.

No había comunicación real entre ellos, ni jerarquías, ni un rey o un gobierno. Los fantasmas de Gauntlgrym habían permanecido atrapados por el cataclismo que destruyó su antigua patria en los milenios pasados, sucesos que se habían perdido en la historia de Faerun. Pero tenían un propósito: defender la ciudad de los intrusos. Y tenían remordimientos. Había sido un enano, un Delzoun y sus compañeros, a los que se les había permitido el paso, los que habían liberado al primordial. Aunque estaban confusos y entristecidos por toda la destrucción que había desencadenado aquella bestia, los fantasmas habían seguido con su silenciosa vigilancia.

Pero los temblores habían vuelto. La bestia despertaba de nuevo.

No hubo conversación alguna, ni directrices, pero incluso aquellos pálidos espíritus sabían que no podían detener la tormenta que se les venía encima, ni cumplir

con su cometido. Todo comenzó con una deserción, que no se debió a un pensamiento consciente, sino más bien a un deseo desesperado de huir. Entonces, todos los espíritus salieron de Gauntlgrym, flotando por los confines de la Antípoda Oscura en busca de ayuda.

Otros los siguieron, y muchos se marcharon para vagar sin rumba, buscando sangre Delzoun, aliados vivos que pudieran volver a encerrar a la bestia. Siguieron los zarcillos de la Torre de Huéspedes; algunos se dirigieron hacia Luskan. Otros encontraron caminos más oscuros y descendieron a las profundidades de la Antípoda Oscura por interminables pasadizos que pocos enanos se atreverían a recorrer.

Llevaban consigo la tristeza de lo que una vez habían sido, el dolor de lo que había sido estropeado recientemente y el miedo de lo que estaba por venir cuando el primordial despertara con el ímpetu de su furia descontrolada.

11

LA GUERRA DE LO OSCURO Y LO MÁS OSCURO

De la tierra agostada y muerta se elevaba una columna de humo en espiral. Al igual que si fuera un río de muerte, una línea de podredumbre y magia nigromántica salía del mismo centro del desastre, cruzando por medio de un campo para ir a meterse en la nube piroclástica, para buscar los espíritus que hubieran quedado atrapados en el interior de sus marchitas carcasas corpóreas y llamarlos para servicio.

Sylora Salm observó ese nuevo reclutamiento con el típico brillo en la mirada y la sonrisa de satisfacción. A pesar de que se acercaba a la cuarentena, los años no habían apagado la belleza de la hechicera. Quizá la habían cambiado un poco, ya que tenía la cintura algo más redonda, la piel menos suave y unas pequeñas arrugas alrededor de los ojos. Pero aquellos cambios físicos inevitables, más que actuar como contrapeso, habían aportado a la formidable mujer más esencia y fuerza interior, más confianza y un halo de poder creciente. Se veía en su mirada, y en su manera de sonreír.

Su Anillo de Pavor se estaba convirtiendo en una realidad por fin, a pesar de que el número de muertos en la poco poblada zona del Bosque de Neverwinter, incluso antes del cataclismo, había sido estimado como inadecuado por los embajadores de Szass Tam, la mayoría de los cuales eran rivales de Sylora. No obstante, Szass Tam había confiado en el criterio de la mujer, por lo que siguió teniendo fe en que haría honor a esa muestra de confianza y su Anillo de Pavor acabaría cristalizando, otorgándole al lord lich el control que tanto tiempo había deseado en la Costa de la Espada.

La nube piroclástica comenzó a agitarse debido a los temblores que afectaron a la negra piedra volcánica. Algunas cenizas sueltas y algo de polvo cayeron en las grietas cada vez más grandes. Apareció una pequeña mano gris, marchita y reseca, con los dedos retorcidos en una posición de dolor eterno. Poco a poco, pero con un frenesí cada vez mayor, la mano fue agarrando y apartando los trozos de roca. Un par de asistentes ashmadai fueron hacia allí para ayudar al nuevo hijo de Szass Tam a liberarse de lo que había sido su tumba durante décadas, pero Sylora los retuvo con un gesto de la mano.

Esbozó una amplia sonrisa, e incluso llegó a emitir una risita, mientras el zombie

apartaba suficientes escombros como para poder asomar el otro brazo. A continuación separó los brazos y sacó la cabeza de su matriz piroclástica. Escarbó a un ritmo cada vez más frenético; necesitaba desesperadamente liberarse y salir a cazar vivos, pero sólo a aquellos vivos, por supuesto, que no comulgasen con su omnipotencia Szass Tam.

Dahlia, de pie junto a Sylora, resultaba mucho menos imponente que hacía una década, aunque tenía exactamente el mismo aspecto gracias a su herencia élfica. Llevaba su atuendo de viaje: las botas negras altas, el sombrero negro con la cinta roja, la blusa blanca bajo el coselete de cuero negro, la falda negra con el corte en diagonal que le llegaba casi a la cadera, y los nueve diamantes en la oreja izquierda y otro en la derecha. Le habían ordenado no quitárselos ni cambiar el patrón como recordatorio para Korvin Dor'crae de que la intervención de Sylora lo había beneficiado. Y por supuesto, todavía tenía el control sobre la *Púa de Kozah*. Aún así, el hecho de que algo más formidable rodeara a Sylora, algo más sólido y una mayor confianza, hacía empequeñecer a Dahlia.

No sonrió mientras observaba el nacimiento de su nuevo servidor. Apenas sonreía ya.

—Anímate, jovencita —le dijo Sylora, más como provocación que como gesto de buena voluntad—. Mira lo que hemos conseguido.

La obediente Dahlia asintió y se preguntó, por enésima vez, cómo había pasado aquello, como había caído tan bajo. Era evidente que había descendido en las filas de la jerarquía de Szass Tam por culpa de aquellas punzadas de conciencia que había tenido hacía años, su fracaso a la hora de llevar a cabo la misión y comenzar con aquello que había prometido. Tampoco la había ayudado, por supuesto, que Sylora Salm hubiera sido la que había acudido a rescatar la misión. El hecho de que le hubieran permitido seguir con vida tras ser capturada en Luskan todavía la sorprendía, y no estaba segura de si aquel gesto de piedad se había debido a su trabajo para localizar al primordial, o sencillamente a que Sylora quería subyugarla y mantenerla así.

Dahlia deseó muchas veces que la hubieran matado aquel día.

Sin embargo, más que su predecible descenso en la jerarquía, había otra pérdida que inquietaba mucho más a Dahlia: la pérdida de su arrogancia, su lujuria y su actitud despreocupada, que le habían servido tantas veces de guía a lo largo de su vida.

—Le he hablado de ti a Szass Tam —comentó Sylora mientras le ordenaba al zombie que se pusiera en marcha y saliera a cazar shadovar al bosque. Le dedicó una sonrisa irónica—. Le ha complacido tu disposición para someterte a mi voluntad.

Dahlia intentó con todas sus fuerzas que no aflorase el odio a sus ojos azules, pero por la creciente sonrisa de Sylora se dio cuenta de que no lo había logrado del

todo. Era evidente que Sylora quería llegar justo a ese punto. Había disfrutado enormemente poniendo a Dahlia en su sitio día tras día, año tras año. Jamás le había infligido castigos físicos, como solía hacer con los ashmadai. No, abusaba de Dahlia emocionalmente, un juego mental del gato y el ratón, usando el doble sentido en cada comentario.

—Nuestra bestia esta despertando una vez más —prosiguió Sylora—. En esta ocasión, la destrucción y la muerte serón mayores, lo cual alimentará el Anillo de Pavor y nos asegurara el control que ejercemos aquí. Incluso sin eso, los agentes del Enclave de las Sombras están retrocediendo.

—Todavía están por aquí —se atrevió a decir Dahlia.

—Pero ya no están en la ciudad —dijo Sylora—. Antes de que yo despertara a la bestia, su control sobre la ciudad era indiscutible, ¿no es cierto?

El tono que utilizó al hacer aquella última pregunta le reveló a Dahlia que esperaba una respuesta.

—Sí, mi Señora —respondió la guerrera elfa obedientemente.

—Ahora sólo permanecen aquí porque buscan unas reliquias élficas en el Bosque de Neverwinter, pero lo que encuentran día tras día es a mis servidores, surgidos de las cenizas y ansiosos de matar.

Sylora hizo una pausa y se entretuvo en mirar a unos ashmadai que se encontraban al otro lado de aquel pequeño campo, de pie junto a tres zombies distintos, que no eran del color de la ceniza, sino más bien de un tono más oscuro. Dos de ellos presentaban heridas, como si se hubieran alimentado de los cadáveres, que había sido exactamente lo que había pasado.

—Ese es el genio de su omnipotencia, ¿no crees? Otros ejércitos merman con la muerte, pero este aumenta con cada enemigo caído.

Los ojos de Dahlia se fijaron en el tercero de los cadáveres, que había muerto por un único y potente golpe en un lado de la cabeza. Ella lo había hecho, venciendo al hombre en combate singular, y había sido una buena muerte contra un oponente digno. En el pasado, hubiera saboreado esa victoria, pero al mirar aquel cadáver le vino un regusto amargo a la boca.

—Mañana par la mañana irás a la ciudad de Neverwinter —le ordenó Sylora—. Deseo saber cuántos residen allí actualmente, y cuántos netherilianos asolan sus calles.

Herzgo Alegni, con los puños cerrados a los lados del cuerpo, posó la mirada sobre la ciudad de Neverwinter, concentrando toda su ira en aquella hermosa estructura alada que era el centro de la reconstrucción.

Durante unos días lo habían llamado el puente Herzgo Alegni. En los años que

siguieron, al igual que el resto de las casas en Neverwinter, no se le había dado ningún nombre; simplemente, era parte del desastre y no había nadie por allí que se fijara en él.

Pero su nombre volvía a ser puente del Draco Alado. Ninguno de los nuevos colonos había oído hablar de la proclama que lord Hugo Babris había hecho hacía diez años.

Hugo Babris había muerto, al igual que el resto de los que se encontraban en la ciudad o sus alrededores en aquel día terrible, excepto los nobles shadovar que, como Alegni, habían usado el paso de las sombras para volver a Shade, el Enclave de las Sombras.

Y otro más: el hombre que estaba de pie junto a Alegni en aquel momento, y que lo había informado del cambio de nombre del puente, quizá con un exceso de alegría en la voz.

—¿Estás seguro de eso? —preguntó Alegni.

—Fue una de las misiones que me encomendaste para preparar tu llegada —respondió Barrabus el Gris—. ¿Alguna vez te he fallado?

La respuesta sarcástica hizo que el tiflin se volviera para mirar con cara de odio a su servidor.

—No seremos bienvenidos allí —prosiguió Barrabus.

—Entonces, quizá no deberíamos pedirles permiso para entrar —dijo Alegni con una sonrisa burlona antes de devolver la mirada a la lejana ciudad y el puente que tanto había codiciado.

Barrabus ni siquiera esperó a que el tiflin se volviera para dirigirle un encogimiento de hombros, pero añadió:

—Estos no son enemigos a los que podamos vencer fácilmente; estos hombres y mujeres a los que nos enfrentaremos en Neverwinter tampoco son amigos de los nigromantes, que sacan no muertos de las minas. Estas gentes son guerreros experimentados y hechiceros que han defendido ese trozo de tierra con tesón contra una legión de zombies que ha aparecido entre ellos.

—Mis shadovar matan a esas criaturas con impunidad. Y la mayor parte de los monstruos fueron sacados de Neverwinter y partieron mucho antes de que los primeros colonos llegaran, de acuerdo con tu primer informe.

—Eso es cierto, pero te advierto para que los tomes en serio, o nos encontraremos luchando a muerte por este campamento que ellos insisten en llamar Neverwinter, y eso sin contar con los enemigos que nos esperan en los bosques.

Herzgo Alegni siguió con la vista fija en aquel claro de piedra ennegrecida que antaño había sido una ciudad floreciente, y se pasó la mano por el rostro cansado. El tiflin, que siempre era un forastero, incluso entre los netherilianos, se había enfrentado a un serio castigo después del cataclismo, e incluso algunos shadovar lo

culparon personalmente por no haber previsto la amenaza de Thay y no haber acabado con los servidores de Szass Tam antes de que pudieran infligir un daño semejante. Pocos netherilianos habían muerto en el cataclismo, ya que apenas pasaban tiempo en la ciudad de Neverwinter, ocupados como estaban en el bosque, buscando el antiguo tesoro que tanto ansiaban.

Durante la última década, la expedición había continuado, pero no habían enviado de vuelta a Herzgo Alegni para liderarla. Sin embargo, con los nuevos temblores de tierra y la ventaja que estaban ganando los secuaces de Szass Tam, que podía convertirse en algo permanente de llegar a completarse el anillo de pavor, Alegni había solicitado que se le concediera una oportunidad para redimirse, cosa que le habían concedido. Había vuelto hacía apenas un mes para reemplazar al comandante actual, con órdenes de continuar la búsqueda del enclave de Xinlenal y de eliminar la intrusión de Thay costara lo que costase.

Xinlenal —un enclave netheriliano, una ciudad construida sobre una montaña flotante— era el primero de los legendarios asentamientos netherilianos. Había intentado huir de la Caída, pero solo había conseguido llegar a la frontera élfica del imperio de Netheril. Allí se derrumbó, al igual que había ocurrido con el resto de los enclaves, salvo el de Shade, cuando Karsus le robó el poder a una diosa y la magia misma falló. Hasta ese momento sólo habían logrado redescubrir Sakkors, que había sido reflotado y, después de un tiempo, repoblado. Los otros grandes enclaves habían acabado desapareciendo bajo las demoledoras arenas del desierto antinatural de los *phaerimm*. Pero Xinlenal había caído en algún lugar del bosque que más tarde se conocería como Bosque de Neverwinter, o al menos eso era lo que creían los Doce Príncipes, y el imperio de Netheril creía lo que ellos creyeran.

Evidentemente, lo primero que hizo Alegni cuando recuperó el mando de la expedición para dar con Xinlenal fue llamar de vuelta a su principal explorador y asesino, algo que no había complacido en absoluto a Barrabus el Gris. El asesino había estado viviendo con relativo lujo en Calimport, poniendo sus habilidades al servicio de los agentes netherilianos que querían controlar el comercio callejero de la ciudad. Además, lo mejor de todo había sido que apenas había visto a Herzgo Alegni durante ese período de tiempo.

El tiflin sabía perfectamente que lo que más detestaba Barrabus era la servidumbre. Podía formar parte de una jerarquía, y jamás había manifestado el deseo de cargar con las responsabilidades de un puesto de mando; pero Alegni no ignoraba que el asesino había actuado de manera independiente, sirviendo a los pachás de Calimport o a otros intereses a cambio de recompensas acordadas. Aquello había cambiado con Alegni, sin embargo, y el dominio que el tiflin y los demás netherilianos ejercían sobre Barrabus era fruto únicamente de una compulsión mágica.

En su mente, Barrabus el Gris era un esclavo. Pocas veces lo azotaban o lo atormentaban con su magia debilitadora, lo que pedían de él jamás había sido excesivo y, en general, vivía una vida muy cómoda según los estándares de Memnon o Calimport, o donde fuera que quisiera vivir. Pero la coacción seguía presente, y Alegni sabía que eso lo corroía por dentro.

El tiflin se volvió para mirar a Barrabus y dijo:

—¿Estás sugiriendo que nos olvidemos de la ciudad por ahora?

—Son enemigos de nuestros enemigos —respondió Barrabus—, pero también son amigos de Aguas Profundas, y por lo tanto, no pueden ser amigos nuestros.

Alegni siguió asintiendo.

—Entonces, dejemos que ellos y los thayanos se maten unos a otros. No pases mucho tiempo en la ciudad…, sólo el suficiente como para informarme de los cambios significativos.

—¿Y el puente?

—Que lo llamen como quieran —decidió Alegni, aunque no pudo evitar hacer una mueca de dolor y traicionar sus verdaderos sentimientos mientras pronunciaba aquellas palabras.

Alegni debía tener cuidado; debía encontrar una manera de recuperar su estatus en el imperio con los limitados recursos de que disponía y mucho que perder.

—Poco tiempo en la ciudad —le repitió al tiflin—. ¿El suficiente como para volver al sur mientras tanto?

—Aquí estamos en medio de una guerra, ¿y tú piensas en irte? —respondió, enfadado, Alegni, justo la respuesta que sabía que Barrabus el Gris se estaba temiendo—. Vas a ir al Bosque de Neverwinter. No te asignaré aún a ninguna compañía, pero espero que seas productivo en la lucha contra mis enemigos. —Le tendió a Barrabus una bolsita que parecía estar llena de viales metálicos cuando la agito—. Evita a los infelices no muertos y dirige tus ataques contra esos necios que se hacen llamar ashmadai. Y cuando estén muertos, esparce esta agua consagrada sobre ellos para negarle su alimento al anillo de pavor, además de nuevos seguidores.

—¿Los llamas necios porque han jurado lealtad a un demonio? —dijo Barrabus, sonriendo con el objetivo evidente de hacerle saber a Alegni que se estaba refiriendo de un modo realmente rastrero a parte de la herencia del tiflin.

—Márchate, Barrabus —dijo Alegni—. Cada diez días me traerás noticias de la ciudad de Neverwinter en persona, y cuando vengas para informarme, también me ofrecerás como tributo marcas ashmadai. No me decepciones, o te pondré a servir con las tropas de choque en las filas de uno de mis comandantes de menor rango.

—¡Por allí! ¡Un hereje!

—¡Matadlo!

Los tres ashmadai se lanzaron a la carga blandiendo sus cetros.

—¡Se ha metido en el bosque! —gritó uno.

Efectivamente, se había internado en el bosque y había trepado a un árbol con tanta agilidad y rapidez que apenas había perdido velocidad al subir por el tronco. Barrabus el Gris estaba sentado en una rama observando, divertido, como se aproximaban. Podía entender perfectamente por qué Alegni odiaba tanto a aquellos adoradores, aunque no fueran enemigos mortales de los netherilianos. Parecían animales, o peor que animales, ya que dejaban a un lado la razón y la lógica para verse invadidos por un deseo salvaje de complacer a Asmodeus.

Aquellos idiotas adoraban a un dios demoníaco.

Barrabus meneó la cabeza ante tanta estupidez, bajando la vista para observar a las tres siluetas frenéticas que se internaban en el bosquecillo pisoteando los arbustos sin ningún cuidado. Se puso de pie sobre la rama, quitándose la capa, y rodeó el tronco para desaparecer en la maraña de hojas y ramas.

—¡Está en el árbol! —gritó una ashmadai instantes más tarde.

La mujer se había quedado señalando, e incluso se puso a dar saltitos de entusiasmo al ver que aparentemente habían acorralado a su presa.

—No, no lo está —respondió Barrabus desde detrás de los tres.

La mujer dejó de dar saltitos y todos se volvieron bruscamente.

—Pero quizá su capa si lo esté —dijo Barrabus.

Estaba de pie, con la mano izquierda apoyada sobre la empuñadura de una espada que llevaba colgando a la altura de la cadera, y el dedo pulgar de la mano derecha enganchado al cinto, a mitad de camino entre la hebilla mágica y otra arma, una elaborada y mágica daga de misericordia que le había dado como regalo una de las poderosas familias de la calle a su regreso a Calimport hacía casi una década.

—Supongo que deseabais hablar conmigo —dijo para provocarlos, y unos instantes después, cuando se recuperaron de su asombro, los tres ashmadai se lanzaron contra él entre aullidos.

Barrabus cruzó los brazos a la altura de la cadera, haciendo una breve pausa con la mano derecha para activar la hebilla mágica, y mientras seguía con el movimiento hacia el lado contrario para desenvainar la espada, lanzó rápidamente la daga.

La mujer, que estaba en el centro, detuvo la carga emitiendo un gorgoteo y se tambaleó hacia atrás con el cuchillo profundamente clavado en la garganta.

Los otros dos siguieron adelante. El que llegó por la izquierda soltó una estocada contra Barrabus, usando el arma como lanza, mientras que el otro balanceó su cetro carmesí como si fuera un garrote, sin que ninguno de ellos pareciera darse cuenta de que ya eran uno menos.

Barrabus sacó de la funda la daga de misericordia y la cruzó por debajo del brazo

derecho hacia la izquierda, y desenvainó la espada con tardanza, justo a tiempo para desviar el ataque de la lanza, que quedó atrapada entre la hoja y la empuñadura, que estaba astutamente puesta hacia arriba. Sin acabar siquiera de sacar la espada larga, Barrabus se agachó para esquivar el primer golpe del garrote y giró la muñeca izquierda, llevando la daga hacia abajo y después alrededor de la lanza. La espada volvió a la derecha para bloquear el segundo golpe del garrote, que venía por arriba, y el tercero, por debajo. Todo ese tiempo siguió girando la mano izquierda, obligando al ashmadai a ajustar la presión sobre la lanza para evitar que se la arrancaran de la mano.

Finalmente, el ashmadai separó la lanza, pero sólo pudo conseguirlo llevándola hacia un lado en un movimiento muy amplio, y en ese breve instante en que bajó la guardia, mientras seguía rechazando con pericia todos los golpes furiosos del otro oponente, Barrabus avanzó con rapidez y lo golpeó con fuerza en el hombro, al mismo tiempo que el ashmadai trataba de agacharse para esquivarlo. El fanático dejó escapar un quejido, pero recuperó el equilibrio rápidamente y cambió la orientación del arma, a pesar de haber retrocedido tambaleándose unos cuantos pasos.

El asesino no parecía hacerle mucho caso mientras usaba acompasadamente las dos armas contra un único enemigo. Luchaba completamente a la defensiva, dejando que la furia del ashmadai lo agotara y así cometiera el único fallo que le permitiría a Barrabus trabar el garrote con la daga de misericordia y abrir camino para la estacada definitiva.

El de la lanza reconoció la táctica y le dirigió un grito de aviso a su compañero mientras le arrojaba el arma a Barrabus. Desde una distancia de pocos metros, parecía un acierto seguro, y lo hubiera sido contra cualquier guerrero de Faerun.

Sólo que Barrabus no era cualquier guerrero.

Daba la impresión de que ni siquiera miraba de vez en cuando al ashmadai de la lanza, pero retrajo a la perfección el brazo izquierdo y calculó el movimiento de la mano a tiempo para que su daga interceptara y redireccionara el proyectil, que giró frente a él.

Al mismo tiempo, Barrabus, que de repente se dio la vuelta, descargó un golpe de espada hacia adelante y después hacia abajo, y se dispuso a lanzarla de frente.

Fue un lanzamiento extraño, por supuesto, y había pocas probabilidades de que le hiciera algún daño al ashmadai que blandía el cetro, pero lo cogió por sorpresa, y un momento de debilidad contra Barrabus el Gris significaba la muerte. El hombre levantó los brazos, sosteniendo en alto el garrote para desviar el proyectil; después aulló e invirtió el movimiento, tratando de rechazar violentamente el inminente ataque de su enemigo.

Pero la daga de misericordia del asesino bloqueo el descenso del garrote y lo hizo girar hacia la derecha mientras retrasaba el pie del mismo lado y hacía lo propio con

el brazo derecho y la espada para despejar el camino. Antes de que el ashmadai hubiera tenido tiempo siquiera de detener el descenso, la espada de Barrabus arremetió a la velocidad del rayo por encima de su arma bloqueada. El fanático intentó parar la estocada con la mano, pero hubiera dado igual de todos modos, por lo que sólo le quedó hacer una mueca de dolor cuando la espada se le clavó en el pecho.

Se dejó caer hacia atrás, tambaleándose mientras la prenda de cuero comenzaba a mancharse de sangre. Al principio, pareció aliviado, como si pensara que había evitado una herida grave.

Pero Barrabus supo, por la manera de salir la sangre a borbotones, que su estupenda espada lo había alcanzado en el corazón; así pues, se despreocupó completamente de él y se volvió para enfrentarse al ashmadai desarmado, que detuvo su avance de inmediato al vérselas con las dos mortíferas hojas.

—Ambos están muertos —le aseguró Barrabus—, aunque probablemente ninguno de los dos lo sepa todavía.

El ashmadai miró a su compañera, que aun seguía de pie, tratando de coger aire mientras intentaba agarrar la empuñadura del cuchillo y reunía valor para tirar de ella.

—Pronto notará el veneno —le explicó Barrabus—. Sería mejor para ella si simplemente se clavara el puñal más profundamente para que todo terminara deprisa.

El hombre que sangraba le gritó que lo matara, pero aunque el grito empezó con fuerza, de repente se calló y a su rostro asomó otra mueca de dolor. Cuando el ashmadai que quedaba lo miró, el guerrero cayó de rodillas, apretándose la herida mortal con la mano derecha y sosteniendo el cetro obstinadamente con la izquierda.

—¿Se dirigía a mí o a ti? —se burló Barrabus.

Soltó una risita, pensando en lo absurdo de la situación, mientras el tercer adorador, que quizá no fuera un seguidor tan devoto de su dios demoníaco como creía, se daba la vuelta para huir.

—¡Estoy justo detrás de ti! —gritó Barrabus, aunque no hizo ningún movimiento para seguirlo.

Se volvió hacia el hombre arrodillado, que estaba inclinado hacia adelante y había apoyado la mano en el suelo para evitar desplomarse.

Al asesino lo invadió un ligero sentimiento de culpa mientras pasaba junto al hombre en dirección a la mujer, que se apartó de él, tropezando contra un árbol. Todavía tenía el cuchillo clavado en la garganta.

—Si te tomara como prisionera, los netherilianos te torturarían de mil maneras indescriptibles antes de matarte —dijo mientras le sacaba el cuchillo y, al mismo tiempo, le clavaba la espada en el corazón.

Ella hizo una mueca de dolor y se puso tensa, luchando contra lo inevitable durante un instante antes de caer inerte. Entonces, Barrabus retiró la espada y dejó que se deslizara hasta el suelo. Retrocedió hasta el hombre y terminó su lucha con un

único golpe en la cabeza.

Barrabus, dejando escapar un hondo suspiro, volvió a envainar la daga de misericordia y sacó un par de viales de la bolsita que Alegni le había dado. Estaban hechos de una especie de metal traslúcido que no reconoció, pero que le permitía ver el líquido negro humeante que contenían. Le dio la vuelta al ashmadai con el pie, le quitó el tapón a uno de los viales y vertió el contenido sobre la frente del hombre.

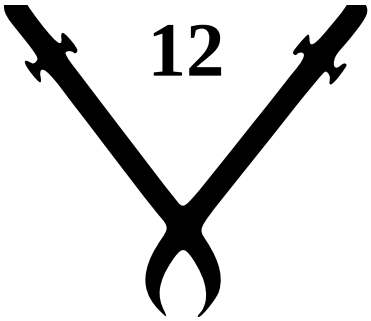
Dio un paso atrás y se volvió mientras la magia despojadora hacía su trabajo. Una capa gris oscura se extendió por todo el cuerpo del hombre, desde la frente, pasando por la cara y después más abajo, como si fuera un molde.

Barrabus se apartó bruscamente, enfadado, después metió la espada bajo el cuello de la prenda y se la arrancó. No disfrutó del trabajo de cortarle el trozo de piel que tenía la marca ashmadai, pero lo hizo de todos modos. Luego hizo lo mismo con la mujer; vertió el líquido del segundo vial sobre ella y cogió su marca.

Se dirigió de vuelta al campamento netheriliano más cercano, para librarse de los trofeos. A cada paso, Barrabus pensaba en lo descabellado de aquella forma macabra de intercambiar soldados. Si no hubiera despojado los cuerpos, los thayanos habrían alimentado con ellos el creciente anillo de pavor, para conferirle más fuerza y animar a los muertos, transformándolos en guerreros zombies que pudieran enviar una vez más contra los netherilianos. Al parecer, los ashmadai vivos debían de pensar que ese era el mejor regalo que podían ofrecer.

Sin embargo, ya que Barrabus había impregnado los cuerpos con aquella sustancia sombría, su destino sería el mismo, salvo por sus Señores. Los netherilianos recogerían los cadáveres y los enviarían a un laboratorio arcano en algún lugar de la conquistada Sembia, donde los imbuirían completamente de la misma sustancia que el Plano de las Sombras para levantarse como zombies de la sombra, criaturas de la noche que se volverían contra sus antiguos aliados.

—Ridículo —susurró Barrabus el Gris, hablando con los árboles.



12

GRITOS DESDE UN PASADO LEJANO

Melnik Buenaforja enganchó su pico en un trozo de roca que se le resistía y lo retorció, tirando con todas sus fuerzas.

—Vamos, pedazo de moco de goblin —gruñó, poniendo toda la carne en el asador.

Podía ver el brillante metal plateado que había detrás y quería llegar hasta esa veta.

—¡Bah!, pero el moco de goblin ya te habría roto el pico —dijo otro minero, Quentin Rompepiedras, que estaba trabajando al otro lado del túnel.

Melnik gruñó y siguió intentándolo.

—Oye, ¿me has traído el almuerzo? —preguntó Quentin, pero Melnik se dio cuenta de que estaba mirando túnel abajo, en vez de mirarlo a él, así que simplemente siguió con su trabajo. Por fin, la piedra se desprendió.

Melnik, sin embargo, no lo celebró. Lo tenía confuso el hecho de que su compañero estuviera hablando con quién sabía quién en la parte de abajo del túnel. Esa parte no estaba habitada, como la parte de arriba, que quedaba justo debajo de la cumbre de Kelvin, en el Valle del Viento Helado. Estaban trabajando al final de la mina, y no había más enanos en esa parte del túnel.

—Bueno, entonces, ¿qué dices…? —preguntó Quentin, o al menos empezó a hacerlo. De repente, se calló, no sin antes emitir un grito ahogado, y retrocedió, tambaleante.

Fue entonces cuando Melnik se apartó de la pared para mirar hacia donde el túnel hacía una curva, y también se quedó sin aliento.

Unos enanos se aproximaban a ellos, pero nunca habían visto enanos como aquellos.

—¡No están vivos! ¡Corre! —gritó Melnik, pero ni él ni su compañero fueron capaces de moverse.

«*Ayúdanos* —oyó dentro de su cabeza—. *Ayúdanos, descendiente de los Delzoun*».

—¿Has oído eso? —preguntó Quentin mientras empezaba a retroceder.

—¡He oído algo!

Quentin dio un grito, se volvió y salió corriendo.

Varios fantasmas se acercaron a Melnik, que sintió que se le ponían todos los pelos de punta. Pero se mantuvo en su sitio, e incluso se puso con los brazos en jarras, abriendo las piernas para ganar estabilidad.

—¿Y ahora qué queréis? —preguntó.

«*Rey de los Delzoun*… —oyó Melnik en su cabeza, junto con un revoltijo de palabras—: …*Bestia ha despertado…, ríos de lava… Gauntlgrym bajo asedio*…».

Se podrían haber ahorrado lo demás y haber dicho sólo una palabra, «Gauntlgrym», ya que Melnik, al igual que todos los enanos descendientes de los Delzoun, la conocía. El enano retrocedió tambaleante, tropezando con los pies y con las palabras. Los fantasmas lo siguieron, llenándole la cabeza de ruegos y peticiones de ayuda, aunque, por supuesto, no tenía ni idea de que hacer.

—¡Stokely Silverstream! —gritó Melnik, aunque estaba muy, muy lejos de la parte habitada del complejo.

Los fantasmas parecían más que dispuestos a seguirlo, sin embargo. De hecho, cuando se volvió y empezó a correr, continuó mirando hacia atrás de vez en cuando y comprobó que no los perdía, que podían seguirlo fácilmente.

Darse cuenta de que no podía escapar de ellos aunque quisiera lo puso de los nervios, pero los fantasmas habían pronunciado el nombre de la antigua patria, y Stokely Silverstream también debía oírlo.

—Tú sigue llenándola, o te doy un puñetazo tan fuerte en el ojo que te atravieso la cabeza —dijo Athrogate, y todos los que lo rodeaban, especialmente Genesay, la camarera, sabían que no hablaba en vano.

Genesay se dio prisa en rellenarle la jarra al enano.

—¡Eh!, no le hables así a Genesay —dijo un hombre que estaba sentado cerca de Athrogate.

—No pasa nada, Murley —dijo la camarera, vigilando a Athrogate mientras pronunciaba cada palabra, ya que parecía cada vez más enfadado.

El enano respiró profundamente, volviendo a vaciar su jarra, y miró a Genesay, señalándola mientras se volvía lentamente para mirar al hombre que tenía al lado.

—¿No estarías hablando conmigo, verdad? —preguntó.

—Trata a Genesay con mejores modales —insistió Murley mientras se levantaba y sacaba pecho.

—¿O qué?

—O te… —comenzó Murley, pero se interrumpió cuando un par de amigos lo flanquearon y lo cogieron por los brazos.

—Déjalo, Mur —dijo uno de ellos.

—Sí, no te enfrentes con este —dijo el otro; tiene amigos poderosos. Amigos de

piel oscura.

Eso hizo que Murley se desinflara un poco, y Athrogate se dio cuenta de que todo el mundo en la taberna los miraba.

—¿Qué tienen que ver mis amigos en todo esto? —preguntó el enano—. ¿Crees que necesitaría ayuda para acabar con vosotros tres?

—Buen enano, tu jarra está llena —dijo Genesay.

Athrogate se volvió para mirarla, sonriendo al ver que intentaba distraerlo y cambiar de tema.

—Si que lo está —dijo, y la cogió, haciendo oscilar el brazo y arrojándoles la bebida a Murley y sus amigos.

—Ahora vuelve a llenarla —le dijo a Genesay.

Murley rugió y se liberó del abrazo de uno de sus amigos, que cayó hacia atrás mientras la cerveza lo empapaba. Dio un paso hacia Athrogate, pero el enano se limitó a sonreír y le miró el cinturón, del que colgaba una espada curva. Le pareció un arma verdaderamente penosa comparada con los poderosos manguales gemelos que llevaba cruzados a la espalda.

—Podrías desenvainarla —lo provocó Athrogate; incluso puede ser que consigas darme antes de que te arranque la cabeza.

—¡Sí, no pelees con él, Murley! —gritó una mujer desde el otro extremo de la taberna—. Sus armas están llenas de magia; no eres rival para él.

—¡Oh!, Eres muy duro, enano —lo provocó Murley—. Te escondes detrás de los malditos elfos drows y detrás de la magia de tus armas. Me encantaría pillarte sin ninguna de las dos cosas y enseñarte modales.

—¡Murley! —lo regañó Genesay, que ya había presenciado la misma jugada con anterioridad y sabía que el pirata Murley caminaba por terreno fangoso.

—¡Buajajá! —rio Athrogate, pero sin que llegara a ser una de sus típicas risotadas. Fue un sonido triste y suave. Se volvió hacia su jarra, que todavía estaba vacía—. ¡Llénala! —le dijo a Genesay con brusquedad.

—¡Enano! —le gritó Murley.

—No te preocupes, tendrás tu oportunidad para cerrarme la boca —le prometió Athrogate.

En el momento en que Genesay le llenó la jarra, la cogió y se bebió su contenido de un trago; después, se bajó de un salto de la banqueta y se encaró con Murley y sus dos amigos.

—Creéis que me estoy escondiendo de vosotros, ¿verdad? —dijo. Athrogate echó mano de la hebilla de su arnés y la abrió, encogiéndose de hombros y dejando caer el coselete y los manguales al suelo tras de sí.

—Bueno, muchacho, pues se ha cumplido tu deseo.

Dio un paso al frente y se tambaleó, ya que había bebido más de doce jarras esa

noche. Murley se liberó de sus compañeros y se lanzo contra él; descargó un fuerte revés con la mano derecha en la cara del enano antes de que pudiera recuperar el equilibrio.

—¡Buajajá! —aulló Athrogate por toda respuesta.

Hizo caso omiso del gancho de izquierda y el corto de derecha que siguieron, bajo el hombro y cargó contra Murley.

El hombre dio un giro lateral y estuvo a punto de esquivarlo, pero Athrogate lo cogió por la muñeca. Sin embargo, el enano no pudo detener su impulso hacia adelante, y aunque el fuerte apretón de Athrogate le debía de estar machacando la muñeca, el hombre se puso sobre el enano, que estaba postrado.

Apoyado sobre el codo derecho y doblado hacia la izquierda, ya que le estaba agarrando con fuerza la muñeca a Murley con la mano de ese lado, Athrogate sólo se podía defender del brazo derecho del hombre con su dura cabeza. Recibió un golpe y tiro más fuerte de la muñeca de Murley; después recibió otro, y cuando el pirata tiró hacia atrás, dejó que llegara hasta donde dieran sus brazos extendidos.

Pero entonces, Athrogate dio un tirón brusco con una fuerza aterradora y, mientras Murley caía sobre él, el cuerpo del enano se incorporó de golpe, y Athrogate le asestó un cabezazo en la cara. Murley gimió cuando su nariz estalló por el impacto, pero se mantuvo lo bastante centrado como para arrojarse sobre el enano.

Y lo mismo hicieron sus amigos, que enterraron entre todos a Athrogate en el mismo sitio donde estaba.

Por todo el bar resonaron los vítores de los espectadores, animando a los tres piratas, ya que muchos habían sentido los golpes de los pesados puños de Athrogate durante años, y algunos incluso sus mordiscos.

Y de hecho, parecía que el enano, por fin, estuviese recibiendo lo suyo, con tres hombres fuertes sobre él, aprisionándolo y golpeándolo sin cesar.

Athrogate se enroscó y se debatió hasta que consiguió incorporarse, y la multitud enmudeció. De algún modo, aunque parecía imposible, el enano se puso de pie, llevándose a los tres camorristas con él. Entonces, comenzó a golpearlos aun más salvajemente, haciéndoles perder el equilibrio y sin darles ocasión de que apoyaran los pies en el suelo durante demasiado tiempo. Después se colocó como es debido y los arrolló a los tres.

—¡Buajajá! —rugió el enano.

Un grupo de patrones sentados alrededor de una mesa redonda comenzaron a gritar y se echaron a un lado mientras el enano y su carga les caían encima; la mesa se hizo astillas, las sillas salieron despedidas hacia los lados y las jarras volaron. Se oyó como el cristal se hacía añicos contra el suelo y el metal caía con gran estruendo, al mismo tiempo que el enano y sus tres pasajeros.

Athrogate se puso a dar puñetazos; a uno de los camorristas le dio tal gancho de

izquierda en las costillas que lo levantó por los aires. El hombre aterrizó varios pasos por detrás y se quedó mirando al enano sin poder creérselo, después cruzó los brazos sobre el pecho, se hizo un ovillo y se desmayó.

Athrogate no se quedó mirando. Se echó sobre el segundo hombre mientras este conseguía ponerse de rodillas y le dio dos cabezazos en la cara, que en ese momento miraba hacia arriba. Se hubiera desplomado en el acto, pero Athrogate lo tenía cogido firmemente por el chaleco y, tirando con una fuerza descomunal, lo levantó por los aires. El enano cerró con más fuerza el puño derecho, pero lo soltó con la izquierda para agarrarle los testículos y tirar de nuevo, hasta que se lo echó encima y lo sostuvo horizontalmente sobre la cabeza.

El tercer hombre se levantó con la ayuda de una silla y, sin perder un solo momento, se la estampo en la espalda al enano con fuerza suficiente como para hacerla astillas.

Athrogate se tambaleó hacia adelante, pero consiguió volverse mientras tanto, para ver como avanzaba el pirata enarbolando la pata de una silla a modo de arma. El enano arrojó a su indefenso pasajero sobre su amigo, pero este resultó ser ágil y se agachó. Ni siquiera hizo una mueca cuando su amigo cayó con gran estrépito sobre otra mesa llena de jarras y platos.

El hombre rugió y siguió adelante, lanzándole una serie de feroces puñetazos mientras lo atravesaba con la mirada. Athrogate levantó el brazo para bloquear los golpes. ¡Cómo dolía! Sin embargo, continuó, tratando de burlar sus defensas. Golpeó al hombre en la cintura con el hombro, forcejeando con el brazo que blandía el garrote e impidiendo a su adversario moverse con el otro.

Pero el hombre consiguió liberarse lo suficiente como para lanzarle un golpe directamente hacia abajo, dándole repetidamente con el extremo más ancho de la pata en lo alto de la cabeza.

Así que Athrogate renunció a bloquear los ataques y rodeo al hombre con el segundo brazo también. Se enderezó, levantando a su oponente del suelo, y apretó con todas sus fuerzas.

El hombre siguió golpeándolo y pronto la sangre comenzó a apelmazar el pelo negro del enano. Pero los golpes eran cada vez más débiles. El hombre había perdido el equilibrio, y Athrogate gruñía y apretaba cada vez más, dejándolo sin aliento y retorciéndole la columna vertebral.

Athrogate comenzó a vapulearlo de delante hacia atrás y su víctima gritó pidiendo ayuda. El enano lo mordió en la tripa, sacudiendo la cabeza como un perro de presa, y el pirata aulló de dolor.

El enano no vio venir el siguiente golpe, y ni siquiera supo que procedía de uno de sus manguales. Todo lo que supo fue que, de repente, notó un estallido de dolor y lo invadió una súbita debilidad mientras caía hacia un lado, llevándose a su víctima

con él. Entonces, varios más se le echaron encima, golpeándolo y pateándolo, dejándolo a oscuras mientras el resto de la gente que los rodeaba gritaba sin parar.

—¡Mátalo! —decían unos.

—¡Dejad que el pobre tipo se vaya! —gritaban otros.

Pero sin saber como volvió a levantarse. Le llevó unos instantes darse cuenta, por lo poco que podía ver a través de sus ojos inflamados, que había un tiflin agarrándolo por un brazo y un enano por el otro.

—¡Vete a dormirla! —le gritó al oído el enano—. ¡Y no vuelvas por aquí a menos que estés de mejor humor!

Athrogate quiso discutirlo, quiso pedir que le devolvieran sus armas, pero veía que la puerta se acercaba cada vez más deprisa (al menos, eso era lo que parecía), y le llevó unos segundos darse cuenta de que era él el que se acercaba a la puerta. Salió disparado y cayó en mitad de la calle.

Volvió a levantarse, con tenacidad, y se tambaleó mientras se daba la vuelta para mirar al grupo que se había reunido en el porche de la taberna, observándolo.

—¡Y que sepas que vas a pagar la puerta y las mesas, y todo lo que hayas roto o derramado, Athrogate! —le gritó el enano.

Athrogate se llevó la mano a la boca para limpiarse la sangre.

—Traedme mis manguales —dijo. Se miró el hombro ensangrentado y desgarrado por una de esas mismas armas—. Los dejé en el suelo con buenos modales.

—Cogedlos —le dijo el enano, que era uno de los propietarios de la taberna, al grupo que tenía detrás.

Un par de ellos se colaron al interior de la taberna, pero cuando volvieron, informaron que los manguales y el arnés habían desaparecido.

Athrogate, completamente abatido, aturdido, maltrecho y hecho polvo, vagó por las calles de Luskan. Aquella no era su primera pelea, por supuesto, ni siquiera la primera en la que participaba en los últimos diez días, ni tampoco era la primera vez que acababa tirado boca abajo en medio de la calle. Siempre lo reconfortaba saber que había dado más de lo que había recibido, pero sin los manguales de cristalacero que lo habían servido tan bien a lo largo de tantas décadas, no se sentía muy reconfortado. Además, sus heridas eran peores que las de otras veces.

Pensó en volver a su propia cama, pero ni siquiera estaba seguro de dónde se encontraba. Miró a su alrededor, confuso, incapaz de coordinar el cerebro con lo que veía o con sus pasos. Siguió avanzando a tumbos durante un tiempo, hasta desplomarse finalmente en un callejón, donde se dio contra una pared y se deslizó hasta el suelo.

—¡Oh!, les vamos a sacar unas cuantas monedas a estas bellezas —le dijo un pirata roñoso al otro, a solas en la bodega de su barco atracado en los muelles. Sostuvo el arnés en alto con uno de los manguales de Athrogate, mientras que tenía el otro en la mano—. Qué suerte que el enano fuera tan noble como para dejarlos caer.

—¡Eh! —dijo su amigo—. Estoy pensando que podríamos comprarnos nuestro propio barco. Me gustaría ser capitán.

—¿Qué? ¿Tú el capitán? ¡Fui yo el que cogió las cosas! Y yo fui el que golpeó al enano con uno de ellos en la pelea —protestó el otro—. ¡Bah!, primero vendámoslos y veamos cuanto nos dan, y después ya hablaremos. ¡A lo mejor podemos incluso compramos dos barcos!

El primero empezó a asentir mientras se reía de una proposición tan grandiosa.

—¡Qué buena suerte! —repitió.

—¿Realmente lo crees? —dijo una tercera voz desde el pie de la escalera.

Ambos hombres miraron en esa dirección. Fue entonces cuando palidecieron, ofreciendo un marcado contraste con la piel oscura del extraño.

—N…, nos las encontramos —tartamudeó el segundo.

—Claro, y aquí esta vuestra recompensa por haberlas encontrado —dijo el drow.

Arrojó una pieza de cobre al suelo, que cayó entre ambos.

«¡*Ayúdanos*!».

—¿Eh? —respondió Athrogate, sin estar seguro de lo que acababa de oír, en el caso de que hubiera oído algo.

Abrió uno de los ojos hinchados, al principio sólo un poco, y después algo más cuando vio al enano que tenía enfrente…, y más aún cuando se dio cuenta de que no era el propietario de la taberna que acababa de destrozar, sino uno de los fantasmas enanos con los que se había encontrado hacía una década en un Lugar que intentaba olvidar.

—¡Ahhh! Pero ¿qué es lo que quieres? —exclamó Athrogate, apoyando los talones y echándose hacia atrás con tanta fuerza que su espalda comenzó a ascender por la pared.

Había vivido más de cuatro siglos, y jamás nadie lo había acusado de tener miedo. Había luchado contra drows y dragones, gigantes y hordas de goblins. Había luchado junto con Drizzt y Bruenor contra el dracolich en Espíritu Elevado, y había luchado contra Drizzt antes de eso. Faerun jamás había conocido un ejemplo más cabal de guerrero intrépido que Athrogate, curtido en mil batallas y lanzador de escupitajos.

Pero tenía miedo. Palideció por completo y le castañeteaban los dientes mientras hablaba con un nudo en la garganta tan grande que podría haber sido uno de sus

manguales.

—¿Qué quieres de mí? —preguntó, sudando copiosamente—. No quería hacerlo, ¡te lo juro! No quería… Jamás hubiera destruido Gauntl… ¡Oh, por el trasero furioso de Moradin!

«*Ayúdanos*…», oyó en su cabeza.

«*La bestia ha despertado*…».

«*Sangre de Delzoun*…».

Empezó a rodearlo un enjambre de enanos fantasmales que extendían sus brazos hacia él, implorantes, y Athrogate intentó meterse en la pared de lo aterrorizado que estaba. Las voces de su cabeza no callaban, sino que aumentaban cada vez más el volumen y la insistencia, hasta que Athrogate levantó los brazos, gritó y salió dando tumbos del callejón, corriendo calle abajo para escapar de los fantasmas de Gauntlgrym y de sus terribles recuerdos de la gran forja y de lo que había hecho.

Recorrió la ciudad a trompicones, tambaleante, mientras todas las miradas se posaban en él, sin duda pensando que había perdido la cabeza. Y el enano pensó que quizá fuera cierto. Quizá el sentimiento de culpa de los últimos diez años lo había derrotado por fin, haciéndolo alucinar con fantasmas y metiéndole sus palabras en la mente. Finalmente, llegó a la posada y alquiló una habitación.

Era una buena posada, la mejor de Luskan, y tenía unas estupendas vistas del puerto, además de una salida independiente desde el balcón de la segunda planta. Athrogate bajó apresuradamente la escalera exterior de madera, tan deprisa que tropezó y se golpeó las rodillas. Al final, llegó al balcón y terminó de subir.

Allí estaba Jarlaxle, mirándolo con expresión entre divertida y decepcionada.

El drow sostenía en alto el arnés de armas de Athrogate, con los dos manguales en su sitio.

—Pensé que quizá querrías esto —dijo Jarlaxle, tendiéndoselo.

Athrogate fue a cogerlo, pero se detuvo, viendo una mancha de sangre en una de las tiras. Miró a Jarlaxle.

—No pensaron que la recompensa por encontrarlos fuera suficiente —se justificó el drow, encogiéndose de hombros despreocupadamente—. Tuve que convencerlos.

Mientras Athrogate cogía el arnés, Jarlaxle se quedó mirando al puerto, donde se había organizado un alboroto en uno de los barcos atracados, que al parecer tenía la línea de flotación muy baja. Mientras seguía mirando, Athrogate se dio cuenta de que el barco parecía estar hundiéndose, a pesar de los frenéticos esfuerzos de la tripulación.

Volvió a mirar a Jarlaxle, que se tocó la punta del exagerado sombrero de ala ancha, decorado con una pluma. Entonces, Athrogate se acordó de los agujeros portátiles del drow. ¿Qué haría uno de esos si lo arrojara a la bodega de un barco?

—No lo has hecho —murmuró el enano.

—Están convencidos —respondió Jarlaxle.

«*Ayúdanos*…». —La voz resonó otra vez en la cabeza de Athrogate, y la agradable distracción de las travesuras de su amigo se desvaneció al instante.

«*La bestia ha despertado*».

«¡*Sálvanos*!».

El enano empezó a jadear mientras miraba a todas partes.

—¿Qué ocurre? —preguntó Jarlaxle.

—Están aquí, te lo juro —respondió Athrogate.

El enano corrió hasta la barandilla, mirando hacia abajo. Abrió los ojos como platos y se volvió, prácticamente derribando a Jarlaxle mientras corría hacia la puerta de su habitación.

—¡Los fantasmas de Gauntlgrym! ¡La bestia ha despertado y me están echando la culpa!

Athrogate dio un portazo, y Jarlaxle no hizo ademán de seguirlo. Esperó y observó.

Y sintió… una sensación de frío, como una corta ráfaga de viento, glacial, que lo inundaba. El drow, que estaba confuso porque no podía ver a los fantasmas, a pesar de que si los había visto en Gauntlgrym, echó mano de una de sus múltiples bolsas mágicas y sacó algo que no había llevado a menudo desde la Plaga de los Conjuros: su parche mágico. Suspiró, vacilante, y después se lo llevó a la cara y lo ató, cerrando ambos ojos un instante antes de atreverse finalmente a abrirlos.

Muchos años atrás solía llevar el parche constantemente, ya que lo había protegido de escrutinios mágicos indeseados y le había mostrado cosas que no eran de esta dimensión y que habían resultado ser bastante útiles en algunas situaciones desesperadas. Pero en los setenta y siete años que habían pasado desde la Plaga de los Conjuros, la visión del otro mundo del parche había resultado confusa, por decir algo.

Se volvió hacia la puerta justo a tiempo de ver a un enano fantasmal atravesándola y, como era predecible, Athrogate comenzó a gritar nuevamente.

Jarlaxle fue hacia la puerta y la abrió de un golpe, echando un vistazo al interior para confirmar que los fantasmas no estaban haciéndole daño a su desesperado amigo.

No le estaban haciendo daño. Simplemente, le estaban rogando. Por alguna razón, los fantasmas de Gauntlgrym habían ascendido a la superficie.

El mercenario drow suspiró profundamente, tan vacilante y reticente como lleno de miedo. Había invertido bastante tiempo, y también mucho dinero, investigando el desastre que había provocado su viaje con la hechicera de Thay, decidido a vengarse por aquel horrible engaño. A Jarlaxle no le gustaba nada que lo tomaran por tonto, y aunque no era una persona muy compasiva, la carnicería que había tenido lugar en

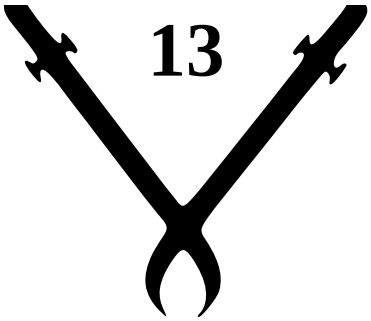
Neverwinter lo había ofendido enormemente.

Pero al final lo había dejado por imposible, aunque había reunido información bastante valiosa y sabía que lo que más ansiaba Athrogate en el mundo era rectificar el gran mal que había provocado al tirar de aquella palanca. Jarlaxle lo había dejado porque la mera idea de volver a aquel lugar oscuro y seguramente completamente destruido no le hacía ninguna gracia, y porque no estaba tampoco seguro de que pudiera encontrar de nuevo Gauntlgrym. El cataclismo había derrumbado el único túnel que conocía, y sus exploradores no habían encontrado la manera de sortearlo.

Sin embargo, los fantasmas habían llegado, afirmando, por lo que decía Athrogate, que la bestia había vuelto a despertar, y de hecho, el norte de la Costa de la Espada estaba siendo sacudido por temblores.

Quizá el primordial iría a por Luskan, una ciudad que todavía le proporcionaba algunos beneficios a Bregan D'Aerthe.

El mercenario suspiró una tercera vez. Había llegado la hora de volver a casa, y eso era algo que siempre hacía a su pesar.



13

CAMPEONES

Barrabus observaba con gran interés el desarrollo de la batalla. Era la primera vez que veía a la mujer elfa campeona de los ashmadai. Conocía a su contrincante, un guerrero relativamente competente que respondía al nombre de Arklin. Cualquiera que no hubiese visto antes combatir a Arklin difícilmente lo habría considerado competente. Era como si estuviera moviendo su espada debajo del agua, tan lentos eran sus movimientos en comparación con la danza vertiginosa del mayal de la elfa. Repetidamente golpeó a Arklin en los hombros y en los brazos, golpes todos dolorosos sin llegar a ser letales.

Estaba jugando con él.

Barrabus observaba con gran atención, tratando de medir el ritmo de los movimientos de la elfa. No le gustaba la forma en que su propio estilo de combatir —espada y daga de misericordia— era capaz de enfrentarse a las armas gemelas de la mujer, con su mayor alcance. Ya antes se había enfrentado con éxito a notables combatientes ambidiestros, pero las espadas, las cimitarras y las hachas no eran lo mismo que esos exóticos bastones danzantes. Los ángulos de ataque de armas más convencionales eran más previsibles, y una espada de metal tenía menos probabilidades que los bastones de escapar a un bloqueo bien ejecutado.

Hizo una mueca de dolor al ver que la elfa finalmente se preparaba para dar el golpe de gracia. Cuando Arklin se lanzó hacia adelante en una torpe arremetida, ella hizo un giro envolvente del arma que manejaba con la izquierda en torno a la espada, obligándola a separarse ampliamente hacia un lado mientras ella ocupaba el espacio abierto. El arma de la mano derecha giro por detrás de su cabeza y avanzo, pero para sorpresa de Barrabus y perdición de Arklin, la elfa, en pleno movimiento de su bastón, se las ingenió para reunir los elementos separados en una sola vara. Cuando esta estuvo a la altura de la cabeza de Arklin, la elfa plegó la mano pegándola bien al hombro y empujó el bastón, aplicando todo el peso de su cuerpo. El extremo del bastón de algo menos de un metro y medio de largo alcanzó a Arklin justo debajo del mentón, y la guerrera siguió avanzando, obligando finalmente al infortunado netheriliano a retroceder y caer al suelo. Se lanzó sobre él mientras con la mano izquierda le arrancaba la espada de la mano y la arrojaba lejos.

Una voltereta hacia adelante llenó de admiración a Barrabus, quien la vio

levantarse girando y lanzarse otra vez sobre el netheriliano caído. Ahora ya no tenía dos armas, ni tampoco un bastón y un mayal, sino un solo palo de más de dos metros de largo.

Arklin, que se había llevado las manos a la garganta y trataba inútilmente de rodar hacia un lado, presentaba un blanco fácil, y la elfa plantó el extremo del bastón justo encima de la nuez de Arklin, y tomando impulso salto por encima de él, clavando con su peso el arma en el shadovar, que no paraba de gritar y de retorcerse en el suelo.

Una descarga de relámpago crepitante nubló la vista de Barrabus al mismo tiempo que impactaba en la forma postrada de Arklin. Cuando la elfa se pasó por fin con suavidad al otro lado del guerrero caído, se alejó sin prestar ya la menor atención al cuerpo inerte.

Al atravesar el bosque con intención de interceptarla, Barrabus se dijo que jugaba con ventaja porque la había estado observando.

Los casi dos metros y media de la *Púa de Kozah* dificultaban el avance por el bosque, de modo que Dahlia la plegó transformándola en un grueso bastón de menos de metro y medio. La agilidad era fundamental.

Él andaba por ahí.

Los cadáveres de guerreros ashmadai así lo demostraban. Era indudable que sus adversarios netherilianos tenían muchos luchadores capaces, pero las muertes recientes, tan limpias, tan precisas, apuntaban al hombre misterioso que había salido de las sombras para sembrar la muerte entre los ashmadai. Los feroces fanáticos guerreros de Asmodeus, que proclamaban su deseo supremo de morir por la causa, incluso para resurgir como guerreros no muertos, hablaban del asesino netheriliano con evidente temor.

Y todo eso, por supuesto, solo había despertado en Dahlia el deseo de acudir a aquel lugar con la esperanza de encontrarse con esa sombra.

Se dejó llevar por su instinto. No trataba de detectar ningún movimiento, sonido y olor particulares, sino que dejaba que el entorno la guiara.

Andaba cerca; podía ser que la estuviera acechando.

Incluso antes de haberse convertido en algo que no era estrictamente humano, Barrabus podía pasar de sombra a ocultamiento y nuevamente a sombra con lo mejor de los renegados de Faerun. No le hacían falta botas elfas para que sus pisadas fueran indetectables por los oídos de un torpe humano, pero con sus ventajas añadidas, no había criatura capaz de oírlo llegar.

Se había movido a toda velocidad en cuanto consiguió situar a la campeona

thayana, esa elfa increíble con su arma característica. No aminoró la marcha hasta acercarse al lugar, y sólo una o dos veces la había perdido de vista en la carrera. Debía tener cuidado; debía mantener obstáculos —árboles, al menos— entre él y la mujer.

No quería entablar combate directamente, no con todo lo que se jugaba, y confiaba en que eso no sucediera. Barrabus no podía verla en ese momento desde donde estaba, con la espalda apoyada contra dos abedules, pero sabía que estaba allí, en el estrecho sendero que caracoleaba debajo de los robles.

Con la daga envenenada en la mano, Barrabus el Gris no vaciló. Dio volteretas rodeando los árboles y de un salto se plantó en el sitio…, y se paró en seco.

¡Ella se había ido!

Preocupado, empezó a buscar como un loco. Sólo un atisbo, apenas visible, de un punto sobre la tierra blanda le reveló la verdad, y justo a tiempo. Se echó a un lado en el momento en que la guerrera elfa se dejaba caer del árbol. La marca indicaba el punto donde ella había plantado su bastón y lo había usado para saltar hasta las ramas que estaban fuera de su alcance.

La guerrera aterrizó, pero Barrabus siguió rodando. Oyó el zumbido que producía el bastón cortando el aire detrás de él.

Se levantó a la vez que se daba la vuelta y lanzó su daga, un lanzamiento poco afortunado que no tenía la menor posibilidad de superar las defensas de una guerrera tan capaz como ella, pero que frenó el avance de la elfa lo suficiente como para que Barrabus pudiera desenvainar la espada y la daga de misericordia.

Ella sostenía su triple bastón horizontalmente, moviendo las manos apenas lo suficiente como para que los tramos de algo más de medio metro de los extremos giraran en sentido vertical a uno y otro lado de ella.

Barrabus no podía evitar sentirse atraído por la elfa: el corte de su blusa y su falda, la sonrisa pícara en el rostro delicado, la gruesa trenza de cabello rojo y negro que caía por el lado derecho de su cabeza y por delante del hombro guiando tentadoramente el ojo hasta el surco entre los pechos que dejaba ver la blusa. Él era un guerrero tan disciplinado como cualquiera, pero aún así tenía que luchar contra la distracción, no podía dejar de recordarse que hasta el corte de la ropa de la elfa cumplía una función estratégica.

Ella describió un lento círculo hacia la derecha, y Barrabus la siguió, manteniendo el mismo ángulo.

—Sabía que andabas por aquí —dijo ella.

—Sabía que tú andabas por aquí —replicó él.

—Teníamos que encontrarnos, por supuesto —dijo ella.

Él no respondió, casi ni la oyó. Sabía que estaba en desventaja teniendo en cuenta la naturaleza inusual de sus armas.

Dahlia siguió con el hilo de la conversación.

—Entre mi gente se dice que el Gris es un guerrero formidable.

Él no respondió, pero ella continuaba andando en círculo. Barrabus se había desconectado de todo lo que pudiera distraerlo…; de todo.

Dahlia avanzó, adelantando primero la mano derecha y luego la izquierda para luego colocar el triple bastón vertical delante, haciendo girar sus extremos violentamente. Soltó la mano izquierda y rodeó con ella la derecha antes de volver a coger el bastón, esa vez invirtiendo la mano derecha y replegando el brazo del mismo costado mientras adelantaba otra vez la izquierda, enviando la sección del extremo de ese lado en un barrido contra el adversario.

Él bloqueó el golpe con la daga de misericordia, tratando de enganchar el bastón, pero Dahlia era lo bastante lista como para reconocer su propio ataque fallido, y lo bastante rápida como para retraer el arma. Echó el brazo derecho hacia atrás y soltó el palo, pero lo cogió por el otro extremo con ambas manos muy juntas, desplazando los pies al mismo tiempo y girando las caderas de modo de que pudiera revertir rápidamente el impulso con una especie de latigazo. Una simple orden estratégica al bastón dividió también la sección central, de modo que al impulsarlo hacia adelante, constaba de cuatro partes iguales unidas por cuerdas.

Se desplegó por delante de ella. No era exactamente un látigo, tampoco un bastón, pero el extremo iba dirigido con exactitud a la cabeza de Barrabus.

Él retrocedió de inmediato, evitando por los pelos el sorprendente movimiento, y la sección del extremo golpeó contra un árbol, liberando una descarga relampagueante que arrancó un gran trozo de la corteza del tronco.

Barrabus casi no podía creer el poder que generaba el movimiento relampagueante de la extraña arma, eso por no hablar de la devastación mágica añadida que producía la descarga.

No había hecho el menor intento de contrarrestar las primeras rutinas de la elfa, prefiriendo dejar que las ejecutase para entender mejor los ángulos y la velocidad de sus ataques; pero de repente, al echarse atrás en un intento desesperado, y apenas conseguido, de evitar su golpe, se dio cuenta de lo descabellado de su conducta.

La elfa era demasiado rápida y demasiado precisa, y comprendió que captaría sus movimientos justo antes de que le destrozaran el cráneo. No había curva de aprendizaje posible.

Su huida hacia atrás acabó contra un árbol de escaso fuste del que se apartó con furia, avanzando en el momento en que ella asía el bastón en alto por las secciones centrales. Pensó que de algún modo la elfa las uniría, enfrentándose a su espada y su daga con el bastón triple que manipulaba con tamaña destreza.

Un segundo tardó en darse cuenta de que hacía exactamente lo contrario: dividió

el bastón en un par de mayales.

¡El pretendido ángulo de ataque de Barrabus, de frente y dentro del alcance de las secciones extremas del bastón triple, era totalmente equivocado!

Se lanzó al suelo con una voltereta en el momento en que los mayales descargaban sobre él su fuerza aplastante a izquierda y derecha, y acabó con una presentación sólida del pie derecho avanzado, lo cual alargaba el alcance de su espada.

La elfa lo esquivó con desesperación, interponiendo en el último momento un arma para golpear el lado de la espada mientras retrocedía colocándose a la izquierda de Barrabus.

Él siguió adelante: una segunda embestida, una tercera. Paró un golpe arrollador con su daga de parada y prosiguió con su juego: ataque y parada, espada y mayal.

Barrabus giraba las manos presa de una furia repentina, trazando círculos uno tras otro, mientras mantenía su apremiante ataque. En lugar de dejar un pie retrasado, como era la costumbre con sus armas, movía los pies de lado a lado, con los hombros cuadrados, retando a la elfa a encontrar una brecha y a atacar atravesando el torbellino de metal que mantenía frente a sí.

Y ella lo intentó, sin duda, obligándolo a cambiar constantemente la velocidad de sus rotaciones para bloquear el sinnúmero de ángulos que presentaban los mayales en su danza constante…, y para colmo, en más de uno de esos bloqueos el arma de la elfa lanzaba una descarga eléctrica, a veces muy poderosa, tanto que una ocasión casi le arrancó la espada de la mano.

Sin embargo, Barrabus no se paró, y aprovechó el afortunado incidente para dar la impresión de que no podía, interrumpiendo de forma tentadora su movimiento circular.

Eso la obligó a esquivarlo torpemente, y él aumentó su presión, lanzando mandobles y tajos furiosos que la mantenían en vilo ante la expectativa de que cualquiera de sus armas le alcanzara la carne antes de que perdiera el ímpetu y el agotamiento de aquella arremetida le diera cierta ventaja.

Justo cuando él pensaba que ya la tenía, ella se lanzó hacia atrás con una voltereta perfecta y rodeó el tronco de un grueso roble.

Barrabus fingió un movimiento hacia el otro lado para interceptarla pero, en realidad, la siguió directamente. Sonrió, pensando que por fin la thayana había malinterpretado su maniobra.

¡No le dio alcance persiguiéndola alrededor del árbol!

De haber vacilado, Dahlia se habría encontrado con la espada del Gris en su espalda, y aquello habría sido el final de un guerrero menos avezado.

En lugar de volverse y bloquearlo, Dahlia corrió a toda velocidad hacia adelante. Recompuso su bastón en dos rápidas zancadas y lo plantó en tierra para dar un salto, una voltereta que la colocó cabeza abajo y le permitió enganchar las piernas en una rama al mismo tiempo que recogía el arma justo por delante del enemigo que la perseguía.

Se colocó otra vez de pie y corrió por las ramas, saltando en perfecto equilibrio, pasando incluso a otro árbol. Trató de encontrar al Gris, pero no estaba, simplemente había desaparecido. Corrió hasta el extremo de una rama y saltó sobre unos arbustos, volviendo a convertir su arma en un triple bastón y lanzando golpes amplios a ambos lados por si ella estaba esperando al bajar.

Para sus adentros se maldecía por haber dejado una brecha en el combate. Otra vez estaba a merced de las condiciones que impusiera su adversario, y él sabía que ella lo estaba esperando. Dahlia no tenía ni idea de adónde podría haber ido.

Sabía que estaba en apuros. Había oído que ese asesino había sorprendido y había matado a muchos ashmadai que ni lo oyeron venir. Tenía que mantenerse en movimiento y estar alerta a cualquier escondite que pudiera haber en el camino.

¡Si pudiera localizarlo…! ¡Si pudiera volver a tenerlo frente a frente! Detectó un movimiento más adelante, un poco hacia un lado. Aun sabiendo lo improbable que era que fuese el Gris, fue hacia allí y le costó un esfuerzo disimular su alivio cuando se topó con una patrulla ashmadai.

—¡Dahlia! —dijeron al mismo tiempo dos de los nueve integrantes, y todo el contingente se puso en alerta.

—El Gris anda por aquí —les dijo—. Estad atentos.

—¡Quédate con nosotros! —dijo una tiflin en cuya voz se notaba el deseo de evitar al Gris.

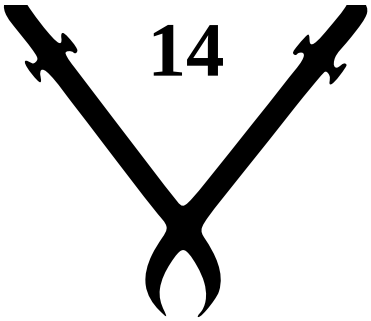
Dahlia asintió, echando una mirada en derredor. En el bosque todo era silencio.

Desde el refugio de un pino, Barrabus el Gris observaba el encuentro.

Su alivio no era menor que el de Dahlia al ver terminado el combate.

Pensó que tendría que tomarla por sorpresa.

O si no, evitar encontrarse con ella.



14

TIEMPO DE ACTUAR

Cada vez que volvía a Menzoberranzan después de años en la superficie, Jarlaxle se sorprendía, porque mientras el mundo de la superficie había cambiado de forma notable en las últimas siete décadas, la Ciudad de las Arañas parecía congelada en el tiempo, al menos para él. La Plaga de los Conjuros había causado allí una gran conmoción, más o menos como la Guerra de la Reina Araña y antes de eso la Era de los Trastornos, pero en cuanto los proyectiles relampagueantes y las bolas de fuego se aquietaron, cuando los gritos de los magos y de los sacerdotes que se habían vuelto locos por la destrucción del Tejido y la caída de los dioses hubo terminado, Menzoberranzan siguió igual.

La Casa Baenre, el lugar de nacimiento de Jarlaxle y de su familia de sangre, seguía reinando como primera Casa, y fue hacia allí que el mercenario drow dirigió sus pasos para reunirse con Gromph, archimago de Menzoberranzan, su hermano mayor.

Jarlaxle se disponía a llamar con los nudillos a la puerta de Gromph, pero antes de que pudiera hacerlo oyó una voz.

—Te esperaba. —Y la puerta se abrió por medios mágicos.

—Tus exploradores son eficientes —dijo Jarlaxle, entrando en la habitación.

Gromph estaba sentado en el otro extremo y hacia un lado, mirando por una lente mágica un pergamino desplegado sobre uno de sus escritorios.

—Nada de exploradores —dijo el archimago sin alzar la vista—. Hemos oído los temblores en el oeste. Sin duda, temes que tu rentable ciudad de Luskan sea esta vez blanco del primordial que se despierta.

—Se habla de un campo de cenizas fuera de la última línea de devastación.

Gromph le dedicó una mirada impaciente.

—Un campo así habría sido el resultado evidente de la erupción.

—No de la erupción —aclaró el mercenario—. Un campo de cenizas mágicas.

—¡Ah, sí!, el Anillo de Pavor de esa criatura llamada Sylora Salm, entonces —dijo Gromph. Meneó la cabeza y lanzó una risita maliciosa—. Una cosa espantosa.

—Hasta para un drow.

Ese comentario cogió a Gromph desprevenido. Ladeó la cabeza y tardó algún tiempo en responder con una sonrisa.

—A pesar de todo, es una buena forma de reunir un ejército —añadió Jarlaxle.

Gromph meneó una vez más la cabeza y volvió a su trabajo, un libro de conjuros abierto en el cual había estado transcribiendo un conjuro de reciente adquisición.

—El nuevo despertar de la bestia podría tener un alto precio para Bregan D'Aerthe —admitió Jarlaxle—. Y siendo así, yo pagaría bien para mantener al primordial en su agujero.

Gromph alzó la vista, y Jarlaxle tuvo la sensación de que su hermano mayor estaba mirando a través de él, una sensación que había tenido a menudo en su larga vida.

—Estás furioso —dijo el archimago—. Quieres vengarte de la thayana par haberte transformado en uno de sus servidores. Hablas de beneficios, Jarlaxle, pero tus deseos obedecen a tu orgullo.

—Vales más como mago que como filósofo, hermano.

—Hace años te dije como encerrar al primordial.

—Los cuencos, sí —replicó Jarlaxle—, y la palanca, pero no soy mago.

—Tampoco eres un enano Delzoun —le dijo Gromph con una risita—. Y sin embargo, hay pocos en el mundo más hábiles que tú con los artilugios mágicos. Estos cuencos no deberían constituir un reto importante para alguien como tú.

Jarlaxle se lo quedó mirando, dubitativo, y al mago le llevó algo de tiempo caer en la cuenta.

—¡Ah! —dijo Gromph, por fin—. Lo que pasa es que no te apetece volver en persona a Gauntlgrym.

Por toda respuesta, Jarlaxle insinuó un gesto de indiferencia.

—¿No tiene Bregan D'Aerthe unos cuantos soldados ociosos?

Jarlaxle mantuvo la vista fija en su hermano.

—Ya veo —añadió Gromph—. De modo que no quieres arriesgar tus propios activos en esta empresa. Como ya dije, es una cuestión de orgullo, no de gasto.

Lo único que pudo hacer Jarlaxle fue sonreír. Entre todos los drows, Gromph era el último al que a Jarlaxle se le ocurriría engañar. No era prudente hacerlo.

—Puede ser que las dos cosas —admitió.

—Bien, ahora que hemos dejado clara esa nimiedad, ¿qué es lo que quieres de mí? No creerás que voy a ir a Gauntlgrym para librar por ti esa batalla contra un primordial. —Un gesto sarcástico reforzó su comentario—. ¿Te crees que he conseguido sobrevivir todos estos siglos por ser lo bastante tonto como para permitir que cualquier cantidad de oro me tentase a luchar contra una criatura semejante?

—Has dado a entender que no es necesario enfrentarse directamente a la criatura.

—Necesitarías a un primordial de agua que lo hiciera por ti, o a un dios, si encuentras alguno que se preste.

Jarlaxle inclinó la cabeza, reconociendo que tenía razón.

—Sólo quiero poner al primordial otra vez en su agujero…, que se vuelva a dormir, si quieres, como estaba antes de que esa bruja thayana y su vampiro obligaran a Athrogate a liberarlo.

—¿Cómo estaba antes? Supongo que te habrás dado cuenta de que incluso antes de que tu apestoso compañerete tirara de la palanca y liberase a los elementales de agua, dejando libre al primordial, la magia se estaba debilitando. La caída de la Torre de Huéspedes del Arcano no puede volverse atrás con ninguna magia que conozcamos en la actualidad.

—Lo entiendo —contestó Jarlaxle—, pero aceptaría incluso esa prisión atenuada si con eso se demorara la liberación de la bestia el tiempo suficiente como para sacar de Luskan todo lo que pueda.

—¿De verdad? ¿O lo bastante como para fastidiar a la bruja thayana privándola de su anillo de pavor?

—Consideraremos que eso es un beneficio añadido.

Gromph se rio, no con una risita maliciosa, sino con una auténtica risotada, y eso era algo que pocas veces se oía en Menzoberranzan.

—Te dije como hacerlo —repitió el archimago—. Diez cuencos, ni uno menos, y sus esclavos reagrupados. Una vez hecho esto, enciérralos con la palanca.

—No sé donde colocarlos —admitió Jarlaxle.

—Pero ¿los tienes?

—Sí.

—No voy a ir contigo, ni tengo secuaces de los que pueda prescindir para que te acompañen en tu viaje. Los valoro más de lo que valoras tú el forraje de tu ejército mercenario. Por Lloth, haz que esa maldita criatura psiónica que tienes se encargue de esto. Atraviesa la piedra con la misma facilidad con que te mueves tú en el agua.

—Kimmuriel no está disponible —explicó Jarlaxle.

Gromph lo miró con curiosidad y no tardó en aparecer una ancha sonrisa en su cara de archimago.

—No se lo has dicho, ¿verdad? —preguntó—. A ninguno de ellos.

—Bregan D’Aerthe no suele venir mucho por Luskan —replicó Jarlaxle—. Con la llegada de la Plaga de Conjuros, hay tantos otros…

—¡A ninguno de ellos! —rugió Gromph, aparentemente muy complacido de sí mismo, y otra vez se rio por lo bajo.

Jarlaxle tuvo que suspirar y aceptar, porque el sabio y viejo mago había adivinado la verdad: Jarlaxle no había hablado con Kimmuriel ni con ninguno de sus lugartenientes de Bregan D’Aerthe; no le había dicho a nadie más que a Gromph lo que había sucedido en Gauntlgrym.

—¡Ah!, tu orgullo, Jarlaxle —le reprochó el archimago, y siguió riendo hasta que paró de repente y añadió— pero a pesar de todo yo no voy a Gauntlgrym, ni tengo

soldados que prestarte.

Jarlaxle no respondió, pero tampoco demostró intención alguna de marcharse, a pesar de que Gromph volvió a fijar la atención en el cristal y el pergamino, y reanudó su trabajo. Sólo después de algunos segundos volvió el archimago a alzar la vista.

—¿De que se trata?

Jarlaxle rebuscó en una bolsa y sacó la gema en forma de calavera.

—¿Otra vez has traído aquí a ese idiota? —preguntó Gromph, molesto al reconocer la filacteria de Arklem Greeth.

Gromph había entrevistado al chiflado lich largamente hacía ya varios meses, cuando Jarlaxle había acudido a él por primera vez para reunir información sobre el primordial liberado y la magia decreciente de la Torre de Huéspedes.

—El primordial se despierta —dijo Jarlaxle, dando la impresión de haber recuperado el control después de las mordaces observaciones de Gromph—. Yo no quiero eso. Vuelve a hablar con Greeth, te lo ruego…, y sí, también voy a pagarte. Me gustaría conocer el mejor camino para volver a encontrar Gauntlgrym, y saber como proceder una vez que llegue allí…

—Ya te he dicho cuál es el procedimiento.

—Necesito detalles, Gromph —insistió Jarlaxle—. Dónde colocar los cuencos, por ejemplo.

—Si es que esos lugares no fueron sellados para siempre con magma después de la primera rabieta del primordial —replicó Gromph—. Además, yo no sé donde colocarlos, ni lo sabrá Greeth. Sólo podemos confiar en que la propia Gauntlgrym te muestre el camino, siempre y cuando la vuelvas a encontrar.

Jarlaxle se encogió de hombros.

—Y cuando hayas terminado, tendría que expulsar a Arklem Greeth de su filacteria a un… lugar aparte, para poder tener otra vez control de la gema en forma de calavera.

—No.

—¿No?

—La magia de esa gema es lo único que contiene al lich.

—Seguramente habrá otras filacterias.

—Ninguna que pueda contenerlo a menos que estén debidamente encantadas, y yo no sé cómo puede conseguirse eso. Cuando me traigas un recipiente adecuado, Jarlaxle, y yo esté convencido de que pueda contenerlo, colocaré el espíritu de Arklem Greeth en su interior. Hasta entonces, seguirá en esa gema. No creo haberme granjeado su afecto en esos meses de interrogatorio, y no quiero tener a un poderoso lich persiguiéndome. Ya he jugado antes a ese juego, y no fue una experiencia agradable.

—Mis esfuerzos contra el primordial serán más difíciles sin la gema —explicó

Jarlaxle—. Por Gauntlgrym pululan no muertos, fantasmas de la ciudad.

—Entonces, tienes un problema —dijo Gromph.

Jarlaxle se quedó mirando al indómito mago unos instantes; después, le pasó la gema en forma de calavera para que pudiera iniciar una nueva ronda de interrogatorios.

—Dentro de diez días —dijo Gromph—. Y trae tu oro.

Jarlaxle era demasiado listo para pedirle que lo hiciera en menos tiempo, de modo que con una inclinación de cabeza se despidió.

Gromph sonrió al ver partir al mercenario. Colocó la gema a un lado de su escritorio y volvió a su tarea.

Sólo por un momento, sin embargo. Hasta que percibió en la gema algo que despertó su curiosidad. Se la quedó mirando unos instantes, y después se dirigió a su biblioteca en busca de un libro de conjuros que contenía los encantamientos adecuados.

Esa misma noche, Gromph hizo llamar otra vez a Jarlaxle.

—Hace poco tuviste un encuentro con un espíritu de Gauntlgrym —le dijo el archimago al sorprendido mercenario.

—En Luskan —confirmó Jarlaxle—. Varios andaban detrás de mi socio, Athrogate, rogándole que les ayudara a salvar lo que queda de su patria.

Gromph Baenre le mostró la gema.

—Tu filacteria capturó a uno de ellos.

Jarlaxle lo miró con los ojos muy abiertos.

—O quizá haya sido Greeth, que quería apoderarse de un espectro para no estar tan solo.

—Entonces, ¿Greeth está libre? —preguntó Jarlaxle, alarmado, pero la sonrisa de Gromph disipó esa perturbadora posibilidad incluso antes de responder.

—Todavía sigue ahí, pero también está el enano. La suerte te sonríe…, como de costumbre.

—¡*Ayúdanos*! ¡*Ayúdanos*! —recitó Gromph en un dialecto muy antiguo de la lengua enana—. *¡Sienta a un rey en el trono de Gauntlgrym y domina a la bestia, te lo rogamos!*

—¿Qué significa eso?

El archimago se encogió de hombros.

—Sólo puedo contarte lo que me dijo el espectro enano. Le hice muchas preguntas, y a todas ellas me respondió con una variación de la misma respuesta.

—¿Puede guiarme el enano en mi regreso a Gauntlgrym? —inquirió Jarlaxle.

—En este mismo momento, ese espíritu esta siendo consumido por Arklem

Greeth —explicó Gromph—. Se está alimentando de él tal como tú o yo nos comeríamos una chuleta de rothe. Arklem Greeth jamás lo dejará ir, y yo no tengo intención de meterme ahí y pelear con él por un enano.

—Tienes los cuencos mágicos —prosiguió Gromph—. Tienes las ampollas de agua cristalina. Ya has estado en Gauntlgrym.

—¿Funcionará? ¿Queda suficiente magia residual de la Torre de Huéspedes?

Gromph respondió con un encogimiento de hombros, y al parecer, muy divertido, por no saber la respuesta a esa pregunta en particular.

—¿Hasta qué punto se considera afortunado mi hermano?

Dahlia atravesaba el campo corriendo, a través de las hileras de árboles que delimitaban la sección más activa del Anillo de Pavor en expansión. Tenía cuidado de evitar la negra ceniza nigromántica, porque aunque su broche la protegería de sus poderes drenantes de la vida, siempre sentía como si su mera presencia en un Anillo de Pavor les diera a Szass Tam y a sus principales agentes, incluida la aborrecida Sylora, algún poder sobre ella.

O tal vez les permitiera ver en su interior, y tanto daba una cosa como otra, a Dahlia no le gustaba nada esa posibilidad.

Llegó hasta donde estaba Sylora, de pie en el borde del anillo, donde sus poderes absorbentes tocaban algo de la roca volcánica. Siguiendo la mirada de Sylora, observó una mano gris semitraslúcida que salía de la piedra y se abría y se cerraba como si el Anillo de Pavor le produjera al fantasma una gran aflicción.

—No es un zombie —comentó Dahlia—. ¿Es esto una señal de que el Anillo de Pavor se esta fortaleciendo? ¿Puede invocar espectros, furias y fantasmas?

—Este fue un fantasma antes de llegar aquí, y el Anillo de Pavor lo capturó y lo retuvo —explicó Sylora—. Hay otros: fantasmas que viajan en grupo, con una misión. —Miró directamente a Dahlia y añadió—: Fantasmas *enanos*.

—De Gauntlgrym —conjeturó Dahlia

—Sí; al parecer, algunos de ese complejo sobrevivieron al despertar del primordial. Cierra los ojos y abre la mente, y podrás oírlos.

Dahlia hizo lo que le pedía y casi de inmediato sintió que se formaba en su mente la palabra «¡*Ayúdanos*!».

—Quieren ser liberados del anillo —supuso, pero Sylora negó con la cabeza. Otra vez se concentró Dahlia en la llamada telepática de los espíritus enanos.

«*Ayúdanos* —oyó de nuevo—. *La bestia se despierta. ¡Ayúdanos!*».

Dahlia abrió los ojos, estupefacta, y se quedó mirando a Sylora como embobada.

—¿Vienen de Gauntlgrym con una advertencia de que el primordial se está despertando otra vez?

—Eso parece —replicó Sylora—. Y si vienen aquí, es probable que también hayan viajado a otras partes. Me preguntó quién acudirá a su llamada.

—Nadie —respondió Dahlia con presteza—. ¿Y es que alguien sería capaz siquiera de encontrar Gauntlgrym en caso de que lo intentara?

—Yo sé de uno, de dos tal vez, que podrían —respondió Sylora.

Dahlia se quedó dándole vueltas a eso unos instantes antes de asentir.

—Algunos fantasmas podrían haber encontrado el camino hacia la ciudad subterránea de Luskan. Los zarcillos de la Torre de Huéspedes conducen allí.

—¿Y qué vamos a hacer al respecto?

La manera en que Sylora pronunció la pregunta no le dejó ninguna duda a Dahlia sobre las intenciones de la mujer thayana.

—Cuando el primordial vuelva a despertarse, su devastación fortalecerá nuestra obra; producirá una carnicería suficiente como para completar el anillo de pavor, y eso, a su vez, asegurará nuestra victoria sobre los netherilianos. No evitaré que eso suceda, ni siquiera lo retrasaré.

—¿Queréis que yo vaya a Luskan para enfrentarme a Jarlaxle y Athrogate?

—¿Necesitas preguntarlo?

—No subestiméis a esos dos —le advirtió Dahlia—. Son en sí mismos formidables, y Jarlaxle no carece de amigos poderosos.

—Lleva a una docena de ashmadai…, una veintena si lo crees necesario —replicó Sylora—. Y a Dor’crae.

—La lich ayudaría.

—Valindra se queda conmigo. Ella casi ha recuperado sus facultades, pero todavía no ha recobrado su poder. No es prescindible.

—Eso último golpeó a Dahlia como un proyectil relampagueante. —¿Y yo sí?

Sylora se rio de ella y volvió a prestar atención al espectro enano de la roca de lava. Había aparecido su cara, con un rictus desesperado, y eso le resultaba placentero a la thayana.

—¿Y también lo es Dor’crae? —insistió Dahlia, sólo porque se dio cuenta de que el vampiro andaba cerca y sabía que había oído la última parte de la conversación.

—Dor’crae es lo bastante ágil como para escapar en caso necesario —respondió Sylora sin la menor vacilación.

Siempre parecía ir un paso por delante de Dahlia. La elfa sabía que era su propia debilidad, su propia incapacidad para recuperarse de la humillación de su fracaso en Gauntlgrym lo que la colocaba por detrás. Desde su regreso de aquel lugar, Dahlia siempre había andado sobre un sendero menos firme. Si antes había sido agresiva, ahora reaccionaba… en exceso. Y las criaturas como Sylora sabían aprovechar esa indecisión.

—Encuéntralos y averigua si van a volver a Gauntlgrym —ordenó Sylora.

—Ni siquiera estoy segura de que estén en Luskan. Hace ya diez años…

—¡Averígualo! —le soltó Sylora—. Si están allí, si van a volver a Gauntlgrym, impídeselo. Si no, averigua si alguien más tiene intención de acudir a la llamada de los espectros enanos. No debería ser necesario explicarte esto.

—No lo es —respondió Dahlia con tranquilidad, pero con firmeza—. Entiendo lo que hay que hacer.

—¿Has encontrado a ese campeón del enclave de las Sombras que asola el bosque de Neverwinter?

—Así es. Es humano, pero hay en él algo de la sombra.

—¿Y has luchado con él?

Dahlia asintió, y Sylora, impaciente, le hizo señas de que siguiera adelante.

—Escapó —mintió Dahlia—. Se le da mejor esconderse que luchar, aunque también maneja bien la espada. Sospecho que cuando mata lo hace, sobre todo, por sorpresa.

Sylora pareció un poco confundida en ese momento y miró por encima del hombro al Bosque de Neverwinter.

—No es probable que vuelva a encontrarme pronto con él —dijo Dahlia.

La elfa no quería que Sylora reconsiderara sus prioridades. Más bien se alegraba de tener la oportunidad de apartarse de aquella criatura al menos durante algún tiempo, y tampoco ansiaba un segundo encuentro con el Gris.

—La magia acabará con él, entonces —dijo Sylora, y Dahlia hizo bien en contener un suspiro de alivio.

—Tú, a Luskan, a toda prisa —prosiguió la hechicera thayana—. Encuentra a tus antiguos compañeros y asegúrate de que ni ellos ni nadie más apacigüe la furia de nuestra feroz mascota.

Dahlia asintió y se alejó.

—No me falles en esto —le dijo Sylora mientras se alejaba, con un tono que dejaba claro cuáles serían las consecuencias de un fracaso.

Guenhwyvar pegó las orejas al cráneo y emitió un gruñido grave. Se agachó, afirmando bien las garras traseras, como preparándose para dar un salto.

Drizzt hizo un gesto afirmativo al observar su actitud, una confirmación de que a él lo había invadido la misma sensación, como un escalofrío de otro mundo que le había erizado los pelos de la nuca y de los brazos. Presentía que algo andaba rondando, y que tal vez provenía del Páramo Sombrío o, al menos, del Enclave de las Sombras, pero eso era todo lo que se atrevía a conjeturar.

Se movió lentamente, sin querer provocar un ataque de algún ser o fuerza que no pudiera ver. Con las manos en las empuñaduras de sus cimitarras se colocó detrás de

Guenhwyvar, y confiado en que ella interceptaría cualquier ataque proveniente del frente o de los lados, el drow centró su atención en la otra dirección.

De pronto, se sintió más cómodo, ya que sus sentidos le decían que fuera lo que fuese lo que había pasado cerca, se había alejado. Empezó a relajarse.

El repentino grito de Bruenor puso fin al respiro.

Drizzt salió corriendo hasta la cueva poco profunda en la que habían establecido su campamento. Guenhwyvar le iba pisando los talones. Cuando llegó a la entrada, ya tenía las armas en la mano e iba dispuesto a irrumpir en la cueva y a combatir junto a su amigo.

Sin embargo, Bruenor no estaba luchando. Muy al contrario. Estaba con la espalda pegada a la pared del fondo, con las manos abiertas por delante, como en actitud de rendición. Respiraba con dificultad, casi entrecortadamente, y su expresión mediaba entre el miedo y…

«¿Y qué?», se preguntó Drizzt.

—¿Bruenor? —llamó en un susurro, porque aunque también sentía una presencia, del mismo modo que la había sentido antes afuera, un escalofrío y una presencia de otro mundo, no veía nada que pudiera aterrar al enano hasta tal punto.

Bruenor daba la impresión de no haber notado siquiera que él estaba allí.

—¿Bruenor? —volvió a llamar, en voz más alta.

—Quieren mi ayuda —explicó el enano—. ¡Y no sé qué ayuda quieren!

—¿Ellos?

—¿No los ves, elfo? —preguntó Bruenor.

Drizzt aguzó la mirada, tratando de ver mejor en la cueva mal iluminada.

—Fantasmas —susurró Bruenor—. Fantasmas enanos. Me piden ayuda.

—¿Ayuda para qué?

—Soy un gnomo barbudo si lo sé. —La voz de Bruenor se fue apagando al terminar la frase y en su cara se reflejó la confusión. Entonces, abrió tanto los ojos que Drizzt pensó que se le iban a salir de las órbitas.

—Elfo —musitó, como si su voz no pudiera superar un obstáculo que tenía en la garganta—. Elfo —repitió.

Drizzt se dio cuenta de que cada vez se pegaba más a la pared de piedra y que, de no haber existido esa pared, habría sido muy probable que se hubiera caído. Junto a Drizzt, Guenhwyvar gruñó y volvió a agazaparse, evidentemente agitada.

Bruenor dio una boqueada, como si le faltara la respiración. Drizzt empuñó sus espadas y se acercó con pasos cautelosos y medidos, dispuesto a atacar en cuanto fuera necesario. En ese momento, Bruenor decía algo entre dientes, pero no lo pudo oír hasta llegar muy cerca de él.

—Gauntlgrym —susurraba.

También Drizzt abrió mucho los ojos.

—¿Qué?

—Fantasmas —farfulló Bruenor—. Fantasmas de Gauntlgrym. Me piden ayuda. Hablan de una bestia que se despierta otra vez.

Drizzt miró a su alrededor. Sentía el escalofrío, cierto, pero no veía ni oía nada.

—Pregúntales dónde —le dijo a su amigo—. Tal vez puedan guiarnos.

Sin embargo, Bruenor empezó a negar con la cabeza e incluso se puso erguido de nuevo. Hasta que no vio ese movimiento no se dio cuenta Drizzt de que la sensación había pasado; los fantasmas se habían ido.

—Fantasmas de Gauntlgrym —dijo Bruenor con voz todavía temblorosa.

—¿Te lo dijeron ellos o es una suposición?

—Me lo dijeron, elfo. Es real.

Esas palabras le resultaron curiosas a Drizzt, en especial viniendo de Bruenor, que durante décadas lo había metido a él en una alegre búsqueda de Gauntlgrym; pero al pensarlo más detenidamente, entendió la sorpresa de Bruenor, porque incluso cuando uno cree firmemente en algo, la confirmación produce a menudo una conmoción.

Bruenor miró a lo lejos un momento, con la mirada perdida en la distancia, y luego parpadeó, como si acabará de tener una revelación.

—La bestia, elfo —dijo.

—¿Qué bestia?

—Se está despertando… otra vez.

El acento puesto en el final de la frase era intencionado, Drizzt lo sabía, pero todavía no veía con claridad adónde quería llegar Bruenor.

—Y cuando se despertó la última vez, Neverwinter desapareció —aclaró Bruenor.

—¿El volcán? —preguntó Drizzt, y Bruenor empezó a afirmar con la cabeza, como si empezara a tenerlo todo muy claro.

—Eso es. Esa es la bestia.

—¿Te lo dijeron?

—No —admitió Bruenor—, pero es esa.

—No puedes saberlo.

Sin embargo, Bruenor seguía insistiendo.

—Sientes que la tierra se mueve bajo tus pies —dijo—. Has visto crecer la montaña. Se está despertando. La bestia. La bestia de Gauntlgrym. —Miró a Drizzt a los ojos y asintió—. ¡Me están pidiendo ayuda, elfo, y la van a tener, o no soy más que un gnomo barbudo!

Asintió todavía con más determinación y, a continuación, se precipitó sobre la bolsa y empezó a rebuscar en sus mapas.

—Y ahora sabemos la zona general donde se encuentra. ¡Es real, elfo! ¡Gauntlgrym es real!

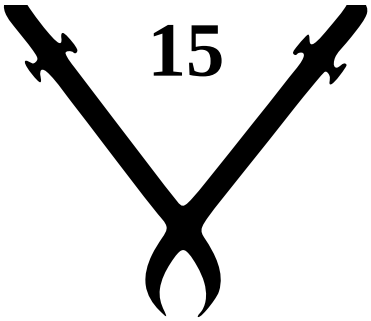
—¿O sea que vamos a ir allí? —preguntó Drizzt, y Bruenor lo miró como si la

respuesta fuera tan obvia que Drizzt debía haber perdido la razón para preguntarlo siquiera.

—Y vamos a parar un volcán —explicó Drizzt.

Bruenor se quedó boquiabierto y dejó de revolver los mapas.

Después de todo, ¿cómo se paraba un volcán?



15

TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A LUSKAN

Bruenor se puso a trabajar. Tenía preparada una pila de piedras pequeñas y lisas y, uno por uno, fue sacando los mapas de pergamino que llevaba en su bolsa, los desenrolló con cuidado y los fue colocando en la tierra cubierta de musgo, sujetando las esquinas con las piedras.

Trató de clasificarlos primero por regiones, buscando los que parecían situar a Gauntlgrym más cerca del volcán que había entrado en erupción. El enano se enderezó, se puso de rodillas, se rascó la cabeza varias veces y siguió pensando en aquellos fantasmas que habían acudido a el para pedirle ayuda.

Gauntlgrym. Era real. Todavía existía.

Cualquiera que hubiese mirado a Bruenor Battlehammer en ese momento lo habría visto rejuvenecer ciento cincuenta años. Ahora era un alegre enano joven, ansioso de aventuras. Los años no pesaban en sus fuertes hombros, y pocas veces sus ojos habían chispeado como en ese momento, llenos de esperanza.

Y de hecho, alguien lo estaba observando. Alguien de piel negra como el carbón. Alguien ágil y veloz, y letal. Y no era Drizzt.

Bruenor pensó que se había quedado ciego de repente. Todo se volvió negro. Dio un respingo y retrocedió, se volvió sobre una cadera y alzó un brazo en actitud defensiva mientras rebuscaba a su alrededor con la otra mano, tratando de encontrar su hacha.

Un pequeño estallido resonó junto a él y sintió una sacudida en el brazo. Luego, otra, y otra más, una serie de diminutas explosiones que lo desorientaban, le hacían daño.

—¡Elfo! —gritó, esperando que Drizzt estuviese cerca, y a pesar de la desazón, seguía buscando furiosamente el arma.

Por fin, la encontró, y sólo entonces y aunque no habían cesado las explosiones, reparó en un ruido, como si alguien removiera pergaminos.

—¡Elfo! —volvió a gritar, y dándose cuenta del error que había cometido al retroceder, el enano se acercó a gatas otra vez.

Pronto salió del extraño globo de oscuridad impenetrable, y tambaleándose fue a dar sobre el lugar cubierto de musgo donde había colocado los mapas.

Habían desaparecido.

El enano, horrorizado, miró hacia el bosque y vio los arbustos que se movían. Se puso de pie y salió corriendo, dispuesto a perseguir al ladrón, pero en cuanto le echó un vistazo, se le cayó el alma al suelo y sintió las piernas más pesadas. Era un elfo oscuro, uno al que no podía soñar con dar caza.

—¡Elfo! —gritó con todas sus fuerzas, y de todos modos, emprendió la persecución, tratando por lo menos de no perder de vista al drow que huía—. ¡Llama a tu maldito gato, elfo! —gritaba Bruenor—. ¡Llama a tu gato!

Continuó la persecución superando una cima, y luego por el otro lado, por un vallecito boscoso que atravesó corriendo hasta la cresta del otro extremo, aunque había perdido de vista al objeto de su persecución. Al otro lado, la maleza era rala, el campo visual claro, pero no se veía al ladrón por ninguna parte.

Bruenor se paró en seco y examinó los alrededores, girando su corpulento cuello, aunque cada vez estaba más convencido de haber perdido sus preciosos mapas. Respiró hondo y regresó corriendo por donde había venido, desviándose hacia la derecha, hacia el sudeste, con la loca esperanza de poder alcanzar aquella cima y volver a ver al ladrón.

No fue así.

Varias veces volvió Bruenor a llamar a gritos a Drizzt mientras corría otra vez a la cima occidental, después nuevamente hacia el norte y hacia el este, y finalmente de vuelta hacia el oeste.

Pasado un tiempo, Bruenor captó cierto movimiento a un lado de su campamento. Cogió su hacha, con la esperanza de que el ladrón hubiera vuelto, pero la forma oscura se veía con más claridad. Guenhwyvar llegó hasta donde él estaba con gesto dócil.

—¡Encuéntralo, gato! —le rogó Bruenor—. ¡Un maldito drow me ha robado mis mapas!

Guenhwyvar puso tiesas las orejas y volvió la cabeza a izquierda y derecha, abarcando un panorama más amplio.

—¡Ve! ¡Ve! —le gritó el enano, y con un rugido que resonó en todo el contorno, Guenhwyvar se alejó dando saltos, directamente hacia el oeste.

Instantes después, mientras Bruenor hacía gestos animando a la pantera, Drizzt apareció junto a el empuñando sus cimitarras.

—¡Un elfo se ha llevado mis mapas! —le gritó Bruenor—. ¡Un elfo drow!

—¿Hacia dónde ha escapado?

El enano miró a todas partes, pero tiró el hacha clavándola en el suelo e impotente, levantó sus manos vacías y temblorosas.

—¿Hacia dónde? —insistió Drizzt.

Bruenor agitó los brazos y la cabeza con desesperación.

—¿Dónde estabas cuando se ha presentado? —preguntó Drizzt, y por un

momento, el ofuscado enano pareció inseguro incluso de eso.

Por fin se recompuso lo suficiente como para llevar a Drizzt al lugar cubierto de musgo. El encantamiento de oscuridad ya había desaparecido, dejando ver la pila de piedras, unas cuantas de ellas dispersas sobre el musgo, pero no había mapas par ninguna parte, ni siquiera estaba la bolsa en la que Bruenor solía transportarlos.

—Me ha rodeado de un maldito globo de oscuridad —se quejó Bruenor, estampando el pie en el suelo con rabia—. Me ha cegado y me ha golpeado con… — Drizzt se inclinó hacia él, animándolo a hablar, pero todo lo que pudo decir Bruenor fue—: Abejas.

—¿Abejas?

—Parecían abejas —trató de explicar el enano—. Me picaban, me… Algo… — Meneó la peluda cabeza y le mostró el brazo. Lo cierto era que entre su pesado brazalete y la manga corta, en la piel desnuda se veían muchas pequeñas ampollas—. Me ha mantenido apartado mientras él caía sobre los mapas y se los llevaba.

—¿Estás seguro de que era un drow?

—Lo he visto cuando he salido de la oscuridad —le aseguró Bruenor.

—¿Dónde?

Bruenor lo condujo al lugar y señaló la cima que llevaba hasta el valle. Drizzt se dejó caer de rodillas, examinando los arbustos y la tierra. Como rastreador experto que era, no tardó en encontrar el rastro. Le pareció sorprendentemente fácil teniendo en cuenta que Bruenor había descrito al ladrón como un elfo oscuro. Siguió ese rastro hasta el interior del pequeño valle, donde se hacía mucho más confuso, ya que cualquier pisada o arbustos curvados que pudiera haber habido habían sido modificados por el tumultuoso tráfico que había soportado el lugar: un enano corriendo de un lado para otro.

Por fin, pudo Drizzt volver a encontrar el rastro, y descubrió que llevaba directamente al noroeste. Bruenor y el subieron hasta la cima y miraron a lo lejos.

—El camino lleva hacia allí —observó Drizzt.

—¿Camino?

—El camino a Port Llast.

Bruenor se volvió hacia el oeste más directamente.

—El gato se ha ido en esa dirección. Tal vez lo haya encontrado.

Y allá fueron. Drizzt seguía el rastro con facilidad; otra vez con demasiada facilidad.

Apenas habían avanzado un centenar de metros cuando oyeron un gruñido más adelante.

—¡Ese gato es condenadamente bueno! —dijo Bruenor, y corrió en la esperanza de encontrar a Guenhwyvar encima del ladrón. Encontraron finalmente a Guenhwyvar en un pequeño prado, con el pelaje erizado, mostrando los dientes y

gruñendo furiosa.

—¿Y bien? —gritó el enano—. ¿En qué Nueve Infiernos…?

Drizzt apoyó una mano en el hombro del enano para calmarlo.

—El terreno —dijo en voz baja, dejando a Bruenor atrás y acercándose a la pantera.

—¿Eh?

Bruenor no tardó mucho en entender.

Guenhwyvar estaba sobre la hierba, pero el suelo debajo de la hierba no era oscuro como la tierra, sino blanco. Los músculos del felino se flexionaron y se inclinó hacia un lado, tratando de levantar la garra, pero vaya, estaba totalmente pegada al suelo.

—Como papel atrapamoscas —señaló Drizzt, llegando hasta el borde del extraño parche mágico—. ¿Guen?

La pantera emitió un gruñido angustiado a modo de respuesta.

—¿La pegó al suelo? —preguntó Bruenor al llegar junto a Drizzt—. ¿Ha apresado a tu gato?

Drizzt sólo pudo responder con un suspiro de preocupación. Sacó la figurita de ónice y le ordenó a la pantera que se marchase. No podía dar un paso, como solía hacer durante la transformación de su forma corpórea a la gris neblina que la transportaba hasta su casa en el plano astral, pero de todos modos desapareció poco después, dejando a Drizzt y a Bruenor de pie en el prado.

—Tiene mis mapas, elfo —comentó el enano, ultrajado.

—Lo encontraremos —prometió Drizzt.

No le dijo a su amigo que el rastro que el ladrón drow había dejado era demasiado claro para perderlo, que tenía que haber sido dejado adrede. Decidió que era mejor no hacerlo. Tenía que haber una razón para que los condujeran así, y Drizzt estaba casi seguro de adónde los estaban llevando y de quién lo hacía.

El drow descolgó la bolsa que llevaba al hombro y la dejó caer en la mesa que había entre él y Jarlaxle.

—Creo que los tengo todos —dijo.

—¿No estás seguro? —le preguntó Athrogate desde un lado de la habitación—. ¿Estamos hablando de cuestiones importantes y tú crees que los tienes todos?

Jarlaxle le dedicó al enano una sonrisa cautivadora y, a continuación, se volvió hacia Valas Hune, uno de sus exploradores más experimentados.

—Estoy seguro de que has recuperado los importantes —dijo.

—Bruenor los tenía desplegados en el suelo —respondió Valas—. Todos esos están ahí, y lo que el enano todavía no había sacado de la bolsa. Puede ser que tenga

otros mapas ocultos en otra parte. No puedo estar seguro…

—¿Acaso no eres un explorador?

—Perdona a mi amigo —rogó Jarlaxle—. Esta misión tiene una importancia especial para él.

—¿Quieres decir porque él fue quien liberó al primordial? —dijo Valas, y dirigió una mirada maliciosa a Athrogate.

Sus palabras cogieron al enano por sorpresa. ¿Quién podía estar al tanto de aquel viaje a Gauntlgrym de hacía años? Claro que Jarlaxle no parecía nada sorprendido. Athrogate fijó en Jarlaxle una mirada de sospecha, como de «fuiste tú quien se lo dijo».

—Pocas cosas escapan a la atención de Valas Hune, amigo mío —le explicó Jarlaxle a Athrogate—. Quédate tranquilo. Es uno de los pocos que conocen los extraños acontecimientos de Gauntlgrym.

—Entonces, ¿por qué no se aseguró de tener todos los malditos mapas?

—El rey Bruenor no está solo —le recordó Valas Hune—. No tenía muchas ganas de explicarle a Drizzt Do'Urden porque andaba merodeando por el campamento.

—Es un tipo razonable —dijo Jarlaxle.

—Más de un drow muerto encontraría esa evaluación muy discutible —replicó Valas—. Además, amigo mío, sabes poco sobre el Drizzt de los últimos tiempos. He estudiado sus proezas y he hablado con quienes han viajado con él, y «razonable» no es una palabra que haya oído a menudo.

Jarlaxle alzó las cejas, un poco sorprendido de oír aquello, pero rápidamente cambió de expresión.

—Podrías llegar a conocerlo mejor si te decidieras a acompañarnos a Gauntlgrym —le recordó al explorador.

Valas ya había empezado a negar con la cabeza antes de que Jarlaxle terminara de hablar.

—¿Un primordial? —dijo—. Tal vez sería mejor viajar a un plano diferente para presentar batalla a un auténtico dios, aunque dudo de que notáramos la diferencia en los pocos instantes de vida que nos quedaran.

—No tengo intención de presentar batalla al primordial.

—Me preocuparían más sus intenciones, de estar en tu lugar. Por suerte no lo estoy. —Señaló la bolsa—. Ahí tienes tus mapas, como me pediste.

—Y aquí tienes el oro que bien te has ganado —respondió Jarlaxle, pasándole una pequeña bolsa.

—Hay más —dijo Valas Hune—, y no te voy a cobrar por ello —añadió al ver la mirada de desconfianza de Jarlaxle.

—¿Están sobre tu pista?

—Si no, es que Drizzt no es ni por asomo el rastreador que tú dices que es.

—¿Y?

—Hay mucho movimiento en el sur. Los netherilianos están en guerra con los thayanos en el Bosque de Neverwinter.

—Sí, sí, por lo del Anillo de Pavor.

—Y más que eso; las gentes de la región están intranquilas por el despertar del primordial, si eso es lo que está pasando realmente.

—¡La gente tiene motivos para sentir miedo! —dijo Athrogate—. ¡La tierra está temblando!

—Algunos lo consideran una suerte —replicó Valas Hune.

—Y algunos quieren pararlo —dijo Jarlaxle—. Y los que lo están deseando sin duda trataran de detener a los que quieren pararlo.

—Siempre existe esa posibilidad —dijo el explorador—. Precisamente, una banda llegó a Luskan sólo unas horas antes que yo. Entraron en la ciudad en pequeños grupos, pero mis contactos en la puerta me aseguran que todos venían de un mismo sitio y con el mismo propósito. Venían vestidos como mercaderes corrientes, pero mis contactos son muy intuitivos, y más de uno de esos recién llegados, según me dicen, esconde una cicatriz a fuego idéntica, una marca, debajo de un cuello, un capote o cualquier otra prenda.

—Ashmadai —dijo Jarlaxle.

—Y en número nada despreciable —confirmó Valas—. Y entre ellos había una mujer, una particular elfa de la superficie, elegante y atractiva, provista de un bastón metálico.

Jarlaxle asintió, y por su expresión Valas vio que no era necesario que continuase. Tenía sentido, por supuesto, que los thayanos enviasen una expedición hacia allí. Por lo que sabían, Luskan era la puerta de entrada a Gauntlgrym, y el probable punto de partida para cualquiera que tratase de evitar la catástrofe que, sin duda, se avecinaba.

—¿Tienes exploradores en la ciudad controlándolos? —preguntó Jarlaxle.

—Algunos.

—¿El grupo de costumbre?

Valas asintió.

—Y saben que deben informarte directamente a través de nuestro amigo del Cutlass.

—Da la impresión de que estás por marcharte —comentó Athrogate.

—Me llaman a la Antípoda Oscura, buen enano. En el mundo hay otros problemas además de los que vosotros tenéis por delante.

Athrogate se disponía a protestar, pero Jarlaxle lo paró en seco, alzando una mano. La verdad era que Bregan D’Aerthe y Kimmuriel habían reducido mucho su presencia en Luskan en los últimos años, y por buenas razones. Con la caída de Neverwinter, Luskan era mucho menos rentable para la banda, y en realidad, si bien

Jarlaxle tenía fuertes intereses personales en el intento, la mayor parte debido al resentimiento contra la bruja Sylora Salm y su traición, era algo personal, no profesional. Buena parte del motivo por el que Jarlaxle había elevado a Kimmuriel a un puesto casi igual al suyo era permitir que ambos mantuvieran esas cosas separadas. Por eso, Jarlaxle había contratado los servicios de Valas Hune y de Gromph con sus propios fondos y no había pedido apoyo a Kimmuriel y a Bregan D'Aerthe. El primordial, el anillo de pavor, la escaramuza entre Thay y Netheril…, nada de eso tenía importancia financiera para Bregan D'Aerthe, y por encima de todo, Bregan D'Aerthe era una empresa con fines de lucro.

Jarlaxle le entregó a Valas Hune otra pequeña bolsa de oro, cosa que evidentemente cogió al explorador por sorpresa. Miró a Jarlaxle con mal disimulada curiosidad.

—Por la información extra —explicó Jarlaxle—. Y, por favor, cómprale a Kimmuriel el mejor brandy como pago por prestarme a su mejor explorador y ladrón.

—¿Suyo dices? —dijo Valas Hune con sonrisa taimada.

—Por ahora —respondió Jarlaxle—. Cuando vuelva a la Antípoda Oscura y a la cuestión de esta nueva empresa, reclamaré lo que es mío, incluidos los servicios de Valas Hune.

El explorador sonrió e hizo una reverencia.

—Espero ansioso ese día, amigo mío —dijo, y simplemente desapareció.

—¿Crees que es ella? —le preguntó Athrogate a Jarlaxle.

—No me sorprendería, pero me propongo averiguarlo, por supuesto —prometió Jarlaxle.

—No tiene sentido, elfo —replicó el enano—. ¿Por qué habría Dahlia de entrar así en Luskan?

—Ha pasado una década.

—Por supuesto, pero ¿quién podría olvidarse de ella, incluso después de diez años? ¿Entra andando en la ciudad con ese sombrero y esa estaca suya? ¿Cómo no íbamos a saberlo?

—¿Por qué iba a pensar que nosotros estaríamos aún en la ciudad? —preguntó a su vez Jarlaxle—. Y la verdad, ¿por qué debería importarle?

—¿No somos nosotros parte de aquellos de los que hablaba tu amigo? Ya sabes, los que quieren devolver al primordial a su prisión.

—Tal vez.

Jarlaxle acompañó sus palabras con un encogimiento de hombros, pero ya estaba en otra línea de pensamiento. En cierto modo le había estado siguiendo el rastro a Dahlia en los años transcurridos desde la erupción. Sabía que había estado en el Bosque de Neverwinter, sirviendo a Sylora y a la creación del anillo de pavor, y había hostigado a los netherilianos. Y sabía, simplemente por su encuentro en Gauntlgrym,

que esa situación no le resultaba cómoda a la feroz e independiente guerrera elfa. Además, estaba la cuestión de que había sido traicionada por Sylora en Gauntlgrym.

Por supuesto que no le habría costado nada entrar en Luskan disfrazada. De hecho, en su caso, entrar simplemente vestida con ropa corriente podría haberse considerado un disfraz, pero si Dahlia había venido a la ciudad tan descaradamente, tal vez fuera porque no temía nada que Jarlaxle pudiera tener contra ella.

¿O tal vez fuera porque quería que Jarlaxle la encontrara?

El drow asintió, tratando de estudiar todas las posibilidades y recordándose que otros dos visitantes importantes llegarían en breve a la ciudad.

—¿A dónde vas? —le preguntó Athrogate al ver que iba hacia la puerta.

—A hablar con los contactos de Valas Hune. En cuanto a ti, al Cutlass. Envía mi afecto a Shivanni Gardpeck. Hazle saber de la posible llegada de visitantes.

—¿Cuáles? —preguntó Athrogate—. ¿Los fanáticos, o Drizzt y Bruenor?

Jarlaxle hizo una pausa, pensando en las palabras del enano.

—Sí —contestó.

—Aquí hay mucha gente —dijo Devand, el comandante del pelotón ashmadai que había venido a Luskan con Dahlia.

—Es una ciudad.

—Pensaba que se parecería más a Port Llast. ¿No es Luskan un puesto de avanzada pirata?

—Luskan es mucho más que eso —replicó Dahlia—. Al menos lo era.

Y la verdad, la ciudad parecía muy venida a menos desde la última vez que había estado allí. Las calles estaban sucias, había casas vacías, algunas parcialmente quemadas. Daba la impresión de que la capacidad residencial estaba disminuyendo. Había más tiendas cerradas que abiertas y más de un par de ojos fríos, malintencionados, los seguían desde las sombras de los callejones y de los terrenos baldíos.

Dahlia volvió a prestar atención a los ashmadai.

—Un drow y un enano —dijo—. Buscamos a un drow y a un enano. Hay pocos elfos oscuros en Luskan, y tened por seguro que cualquiera que encontréis estará al tanto del paradero del que buscamos. Dividíos en grupos pequeños, de tres o cuatro, e id a las tabernas y posadas. Hay muchas en Luskan, o las había, y las que quedan no deberían ser difíciles de encontrar. Observad y escuchad. Antes de que pase mucho tiempo tendremos una idea más clara de la ciudad.

»Y tú —se dirigió directamente a Devand—, reúne a tus tres mejores guerreros. Nos aventuraremos en la ciudad subterránea, el lugar que fue en una época el hogar de Valindra. Allí están los zarcillos de la caída Torre de Huéspedes del Arcano, que

fue la primera que me guio hasta Gauntlgrym y el primordial, y allí están también los túneles que nos llevarán otra vez a ese lugar en caso de que necesitemos dar caza a nuestros enemigos.

—Deberíamos haber traído a Valindra —comentó Devand, pero Dahlia hizo un gesto negativo.

—Sylora no lo quiso —dijo—. Y me alegro de que así fuera. La lich no es controlable ni previsible por el momento.

Devand asintió levemente, bajando los ojos como correspondía y dejando la conversación en ese punto.

El jefe ashmadai eligió bien a sus acompañantes, y los avezados luchadores no le restaron rapidez a Dahlia cuando esta bajó ansiosamente por Illusk y volvió a las entrañas de Luskan. Los cetros ashmadai también contenían algo de magia que les permitía brillar como una antorcha de baja intensidad, y la de Devand tenía un encantamiento aun más poderoso y alumbraba tanto como un potente farol. Entre eso y sus broches, casi no tuvieron problemas con los numerosos espectros y demás criaturas no muertas de aquella tierra embrujada. No tardaron mucho en llegar a la antigua residencia de Valindra.

El lugar estaba exactamente como lo recordaba Dahlia, aunque con más polvo. Por lo demás, todo seguía igual: los muebles y los volúmenes antiguos, los diversos candelabros retorcidos y decorados…

Todo salvo que la otra gema en forma de calavera, la filacteria de Arklem Greeth, había desaparecido.

Dahlia se quedó dándole vueltas a eso, preguntándose si era una señal de que el poderoso lich había escapado por fin de su prisión. O tal vez Jarlaxle se hubiera marchado de la ciudad llevándose la prisión de Greeth consigo. Era seguro que no habría dejado allí un tesoro como ese.

Hizo bien la elfa en disimular su suspiro de decepción. Le habría gustado muchísimo que Jarlaxle estuviera todavía en la ciudad.

—¡Los zarcillos! —oyó decir a Devand desde fuera de la cámara, y salió para encontrarlos a él y a los demás ashmadai inspeccionando el techo, siguiendo las raíces verdes de la caída Torre de Huéspedes.

—¡Los zarcillos! —repitió Devand al verla llegar.

Ella asintió.

—Ahí abajo —dijo Dahlia, señalando un túnel que iba hacia el sudeste—. Es el camino hacia Gauntlgrym. Vosotros dos —continuó, señalando a Devand y a otro—, seguid ese rastro y averiguad si continúa abierto.

—¿Hasta dónde? —preguntó Devand.

—Hasta donde podáis. ¿Recordáis el camino de regreso a la ciudad?

—Por supuesto.

—Id, entonces. Hasta donde podáis, durante el resto del día y por la noche. Buscad señales de que haya pasado alguien recientemente: un odre vacío u hollín de una antorcha, pisadas…, cualquier cosa.

Los dos partieron con una inclinación de cabeza.

Dahlia y los demás volvieron a Luskan y al lugar de encuentro con el resto de la partida, una posada destartalada en el extremo meridional de la ciudad, no lejos de Illusk. Los grupos más pequeños fueron regresando uno por uno, informando del progreso de su identificación de las diversas tabernas y posadas dispersas por la ciudad. Estaban aprendiendo el terreno, tal como se les había ordenado, pero ninguno había encontrado todavía el menor rastro de elfos oscuros.

Dahlia recibió la noticia con resignación, asegurándoles que aquello no era más que el principio, y una sólida base para sus planes.

—Aprendeos la ciudad —les ordenó—. Reconoced sus caminos y a sus habitantes. Ganaos la confianza de algunos del lugar. Tenéis dinero. Gastadlo profusamente en tragos a cambio de información.

Otra vez volvió a rogar para sus adentros que Jarlaxle no hubiera abandonado Luskan. Con algo menos de compostura recibió las noticias que trajo Devand antes del amanecer del día siguiente: el camino a Gauntlgrym ya no existía.

—Los túneles se han derrumbado y no hay manera de pasar —le aseguró.

—Cuando hayas descansado, llévate a la mitad de los hombres —le ordenó Dahlia—. Sigue todos los túneles hasta el final.

—Aquello es un laberinto —protestó Devand—. Y está lleno de espectros.

—Todos los túneles —insistió Dahlia con tono que no admitía réplica—. Ese era el camino a Gauntlgrym. Si está cerrado desde Luskan, podremos volver ante Sylora con la seguridad de que, al menos desde aquí, nadie impedirá el despertar.

Devand no opuso más objeciones y se dispuso a descansar un poco, dejando a Dahlia sola en su pequeña habitación de la posada. La elfa empezó a pasearse de un lado a otro y luego fue hasta la ventana mugrienta para tender la vista sobre la Ciudad de las Velas.

—¿Dónde estás, Jarlaxle? —preguntó entre dientes.

16

UN DROW Y UN ENANO

—Has sabido qué era él desde el principio —fue la conclusión a la que llegó Bruenor cuando quedó claro que Drizzt se proponía seguir el rastro del ladrón hasta la Ciudad de las Velas.

—Sabía que era un drow que había asaltado nuestro campamento —dijo Drizzt.

—Eso te lo dije yo.

—Y sabía que él quería que lo siguiéramos —dijo Drizzt, asintiendo—. El rastro que dejó era demasiado obvio.

—Tenía prisa —adujo Bruenor; pero Drizzt negó con la cabeza—. Entonces, tenía que ser él —farfulló el enano. Al ver que Drizzt no respondía, añadió—: Con que quería que lo siguiéramos, ¿no? —Miró a su amigo, que asintió.

—Pues no lo va a querer tanto cuando yo encuentre a esa rata —declaró Bruenor, y alzó un puño amenazador.

Drizzt se limitó a sonreír y se dedico a pensar en otra cosa mientras Bruenor se ponía a despotricar como de costumbre, prometiendo toda suerte de dolores al ladrón por robarle sus preciosos mapas.

Y Drizzt estaba seguro de que el ladrón era Jarlaxle o alguien que trabajaba para él. Jarlaxle conocía mejor que nadie la pasión de Bruenor por Gauntlgrym, y quienquiera que asaltara el campamento había venido específicamente a por esos mapas y había esperado al momento exacto en que fueran más vulnerables.

Sin embargo, ¿qué razón podía tener Jarlaxle para abordarlos de semejante manera?

Drizzt estudió las montañas que se cernían sobre ellos al norte. Esperaba llegar a Luskan al día siguiente, tal vez antes de la comida de mediodía.

Esa noche acamparon al lado del camino. Nada perturbó su descanso, hasta que por la mañana, muy temprano, la tierra empezó a temblar y a sacudirse.

—El camino está bloqueado. —La voz que llegó desde un lado hizo que Dahlia se volviera, sorprendida.

—Jarlaxle —dijo entre dientes, aunque en realidad no podía ver al drow entre las sombras de un callejón.

—Tus exploradores te dicen la verdad. El camino hacia Gauntlgrym ya no existe, al menos, desde la tambaleante Luskan.

Dahlia se movió con lentitud, tratando de ver al elfo oscuro. Era realmente la voz de Jarlaxle —melódica y armoniosa, como podía esperarse de un elfo, en especial de un elfo oscuro cultivado—, pero la verdad era que no pasaba de una suposición. Dahlia no había oído la voz de Jarlaxle desde hacía una década, e incluso entonces…

—Te conozco —dijo la voz—. Conozco tu corazón y confío en encontrarle un uso apropiado cuando se presente la oportunidad.

—¿Qué quieres decir? —preguntó la elfa, y al ver que no había respuesta incluso después de repetir la pregunta, Dahlia se lanzó callejón abajo hasta el lugar donde calculaba que habría estado el drow.

Sobre un barril vacío y puesto del revés encontró un paño, y sobre el paño, una pequeña caja, y en la caja, un anillo de cristal.

Dahlia cerró la caja y la envolvió con el paño antes de metérsela en un bolsillo, todo eso sin dejar de mirar a un lado y a otro, y de repasar los tejados en busca de una pista, cualquier pista.

—¿Jarlaxle? —volvió a susurrar, pero se dio cuenta de lo ridículas que eran sus esperanzas, de lo mucho que había dejado volar su fantasía acerca de algo tan improbable.

Salió corriendo del callejón y siguió por la calle sembrada de basura hacia la posada. Cuando estuvo en su habitación, pensó que era mucho más probable que el encuentro se hubiera producido con un agente de Sylora.

Sabía que la hechicera thayana no perdía ocasión de ponerla a prueba, y pobre de ella si Sylora llegara alguna vez a descubrir que su lealtad era poco menos que absoluta.

No importaban las veces que llegaran a Luskan desde ese lado, Drizzt y Bruenor siempre se paraban en la misma colina al sur de la puerta de ese extremo de la ciudad para contemplar el puerto. Aunque otros puertos, como Aguas Profundas y Calimport, tenían muelles mucho más grandes, y siempre había más barcos atracados, en ninguna parte se podía encontrar semejante diversidad de veleros como en la llamada Ciudad de las Velas. Ciertamente, era la escoria de la Costa de la Espada la que allí atracaba: piratas, contrabandistas y sólo los barcos mercantes más arriesgados, rufianes que equipaban sus naves con velas de telas recosidas y tal vez con una catapulta diseñada para la torre de un castillo adosada a la popa por si acaso.

Embarcaciones de cabotaje se balanceaban contra los muelles más bajos, con filas de remos apuntando hacia el cielo. Goletas de un solo mástil y carabelas de velas cuadradas dominaban la segunda fila de muelles, y muchas más embarcaciones

estaban ancladas más lejos, incluso había un trío de grandes veleros de tres mástiles, cerca de los muelles más exteriores.

Era, ciertamente, la Ciudad de las Velas, aunque Drizzt no pudo por menos que observar que aunque hubiera todos esos barcos en el puerto, eran menos de los que recordaba de otras veces.

—Más le valdrá a nuestro amigo estar aquí —gruñó Bruenor, quebrando la magia del momento—. Y más le vale tener mis mapas. Todos mis mapas. ¡No pienses que no sabré si falta uno solo de ellos!

—Pronto lo sabremos —prometió Drizzt.

—Lo sabremos ahora mismo —respondió Bruenor con un gruñido.

—Jarlaxle, mañana —volvió a prometer Drizzt, y otra vez se puso en marcha hacia la ciudad—. Ya es tarde. Busquemos una posada para pasar la noche y librarnos del polvo del camino.

Bruenor se disponía a discutir, pero se paró en seco y le lanzó a Drizzt una mirada y una sonrisa.

—¿El Cutlass? —dijo el enano casi con reverencia, porque ambos, Drizzt en especial, tenían grandes vínculos con ese establecimiento.

Había sido en el Cutlass donde Drizzt y Wulfgar habían conocido al capitán Deudermont del *Duende del Mar*, uno de los navíos más legendarios que hubieran zarpado alguna vez de Luskan. Al Cutlass había acudido un Wulfgar destrozado después de volver del Abismo, hundido en el fango de la autoconmiseración y de la bebida. Deily Curtie, mujer de Wulfgar durante un tiempo —y por lo tanto, nuera de Bruenor— había sido mesera allí, donde había trabajado para el jovial y bien informado…

—Arumn Gardpeck —dijo Bruenor, recordando el nombre del tabernero.

—Un buen hombre con una buena taberna —coincidió Drizzt—. Cuando los ricos venían a Luskan antes de que los piratas se adueñaran del lugar, solían parar en las posadas más elegantes de las colinas, pero habrían encontrado mejor alojamiento en las camas de Arumn Gardpeck.

—Sin la menor duda —dijo Bruenor—. ¿Y cómo se llamaba aquel delgaducho con cara de rata? ¿El que robo el martillo de mi chico?

A Drizzt le vino a la memoria la imagen de aquel sinvergüenza sentado en un taburete en la taberna de Arumn. Siempre estaba allí, no paraba de hablar, y tenía un nombre de lo más raro. Drizzt se acordaba de que era un nombre ridículo.

Sin embargo, no lograba recordarlo, de modo que se limitó a menear la cabeza.

—Tengo entendido que la familia de Arumn todavía regenta el lugar —añadió Bruenor—. ¿Cómo se llamaba la chica? ¿Shivanni? Drizzt asintió.

—Shivanni Gardpeck. Afirma ser la tatara-tatara-tataranieta de Arumn, según he oído.

—¿Crees que será verdad?

Drizzt se encogió de hombros. Lo importante era que el Cutlass siguiera adelante. Shivanni podía ser o no descendiente de Arumn Gardpeck, pero si no lo era, tenía que venir de una línea consanguínea similar, y en ese caso, al gordo Arumn le habría gustado saberlo, y habría estado encantado de conocerla a ella.

Pasaron por la puerta abierta y muchos ojos se volvieron hacia ellos. Solo había unos cuantos guardias vigilando las murallas, y no se veía a ninguno en las torres. Quizá fueran soldados de uno u otro de los Grandes Capitanes, que gobernaban Luskan, pero parecían más bien matones al servicio de sus propios intereses, una banda de rufianes que no compartían uniforme ni código y sin la menor noción de lo que era el bien común de Luskan.

Las puertas de la ciudad estaban siempre abiertas. Lo más probable era que si empezaban a imponer restricciones a la gente que entraba, la ciudad se quedara desierta en poco tiempo. Hasta los perros muertos de hambre que merodeaban por las puertas tenían un halo angélico si se los comparaba con las ratas que bajaban de los barcos que atracaban en los muelles del puerto.

—Vaya, un enano y un drow —dijo un hombre al pasar los amigos por la puerta.

—No sé si me impresiona más tu vista o la agudeza mental que te ha permitido identificar la visión —le espetó Bruenor.

—Es sólo que no es una pareja habitual —dijo el otro con una risita.

—Concédele eso al menos, Bruenor —dijo Drizzt para que sólo el enano pudiera oírlo.

—¿Y qué hay de nuevo en la ciudad, buen hombre? —le preguntó Drizzt al que había hablado.

—Lo mismo de todos los días —replicó el guardia.

Parecía de buen humor. Se puso de pie y se estiró, y los huesos de la espalda le chasquearon a causa del esfuerzo, antes de dar un paso hacia ellos.

—Demasiados cadáveres atascando las conducciones de agua y demasiadas ratas bloqueando las calles.

—Y dinos, por favor, ¿a qué capitán sirves? —preguntó el drow.

El hombre se mostró ofendido y se llevó la mano al pecho.

—¿Qué dices, piel oscura? —respondió—. Vivo para servir a la Ciudad de las Velas, y nada más.

Bruenor le lanzó a Drizzt una mirada de incredulidad, pero el drow, mucho más familiarizado con las costumbres de aquella caótica ciudad, sonrió y asintió, pues no esperaba ninguna otra respuesta.

—¿Y a dónde os dirigís? —preguntó el guardia—. ¿Puedo ayudaros? ¿Estáis buscando un barco o una posada en particular?

—No —dijo Bruenor, tajante, respondiendo sin duda a ambas preguntas. Sin

embargo, se quedó boquiabierto al oír la respuesta de Drizzt.

—Vamos de paso. Por una noche, buen alojamiento. Por la mañana tal vez vayamos hacia el norte —saludó y se puso en marcha, y luego le dijo a Bruenor y en voz que no era precisamente baja—. Vamos, Shivanni nos espera.

—¡Ah! —comentó el guardia, haciendo que ambos se volvieran a mirarlo—. Sin duda, encontraréis buena cerveza en Luskan. Hace apenas dos días llegó un buen cargamento por barco de Puerta de Baldur.

—Sin duda —respondió Drizzt, y se alejó seguido de Bruenor.

—¿Desde cuándo tienes una lengua tan suelta, elfo?

Drizzt hizo un gesto como de no entender.

—Puede que conociera el nombre.

Otra vez Drizzt se encogió de hombros.

—Si Jarlaxle quiere encontrarnos, ¿por qué habríamos de ponérselo difícil?

—¿Y si no nos está buscando?

—Entonces, no habríamos sabido jamás que había sido un drow el que asaltó nuestro campamento, y no habríamos encontrado un rastro tan obvio que nos condujera hasta aquí.

—O puede ser que el rastro sea falso y que nos haya traído hasta aquí pensando que se trata de Jarlaxle.

Bruenor afirmó varias veces con la cabeza mientras pensaba en lo que había dicho, como si acabará de tener una revelación.

—También, entonces, hablaría con Jarlaxle, porque cualquiera que nos haya enviado en esta dirección seguramente también le concierne a él. Y en ese caso sería un buen aliado.

—¡Bah! —dijo Bruenor, despectivo.

—No tenemos enemigos aquí, por lo que yo sé —dijo el drow—. Hemos entrado sin subterfugios, no tenemos nada que ocultar ni albergamos malas intenciones.

—Ahora resulta que eres amigo de los Grandes Capitanes, ¿no?

—Suponiendo que quede alguno, los mataría a todos uno por uno si se presentara la oportunidad…, si tuvieran algún parecido con los que derrotaron al capitán Deudermont hace décadas —admitió Drizzt.

—Seguro que a ellos les encantada oír eso.

—No tengo intención de decírselo.

—Un enano y un drow, lo que pediste —dijo el guardia a la atractiva mujer que le había pagado por vigilar precisamente eso.

La mujer, una ashmadai que servía en la banda de Dahlia, asintió.

—¿Hoy mismo?

—No ha pasado ni una hora.

—¿Estás seguro?

—Un enano y un drow —dijo el guardia sin dudarlo. ¿Cómo podía alguien equivocarse en una cosa así?

La mujer se humedeció los labios y sacó una pequeña bolsa. Se volvió para abrirla a fin de no mostrar el contenido al guardia, y luego le entregó dos piezas de oro.

—¿Hacia dónde fueron?

—No me molesté en mirar —dijo el guardia, encogiéndose de hombros.

La ashmadai suspiró y emitió un pequeño gruñido de frustración. Con expresión de disgusto y meneando la cabeza, se volvió para marcharse.

—¿Para qué iba a hacerlo cuando sabía a dónde iban? —preguntó el rufián.

La mujer se dio la vuelta con los brazos en jarras, mirando con furia al hombre sonriente. Esperó unos instantes, pero él no dijo nada.

—¿Y bien? —le conminó.

—Me has pagado por vigilar si entraban un enano y un drow. Yo he vigilado la puerta y he visto a tu enano y a tu drow.

Ella entrecerró los ojos, amenazadora, pero al guardia no pareció importarle. Con otro suspiro, la mujer volvió a echar mano de la bolsa.

—Una pieza de oro por el nombre de la persona a la que van a ver —dijo el guardia, ensanchando más su sonrisa—. Por dos tendrás el nombre del lugar. Por tres te diré cómo llegar allí.

Ella le arrojó dos piezas de oro al suelo.

—Es todo lo que recibirás —dijo.

El guardia se quedó mirando las monedas, se encogió de hombros y aceptó el trato.

—El delgaducho —intervino Bruenor, apoyándose en la barra, con la barba entre gris y rojiza llena de cerveza.

Shivanni Gardpeck estaba frente a él con una mano en la cadera y la otra en el mentón. Era una mujer atractiva, de casi cuarenta años, exuberante, con curvas pronunciadas y una gran mata de pelo castaño que le llegaba a los hombros. Su aspecto no le recordaba a Drizzt a su tío lejano Arumn, pero en sus modales percibía un aire de familia.

—De Arumn hace mucho tiempo —dijo entre dientes.

—Mucho tiempo —reconoció Bruenor—, pero supongo que en tu familia se conservarán las historias.

—Claro que sí.

—La historia del martillo que le robaron a Wulfgar.

Shivanni asintió y se mordió el labio inferior, como si tuviera el nombre en la punta de la lengua, listo para salir.

—¡Ah!, por las barbas de los gnomos —se lamentó Bruenor cuando la mujer levantó las manos, rindiéndose.

El enano alzó la jarra y la vació, eructó e hizo señas a Drizzt de que estaba listo para subir a la habitación. Cuando iban por la mitad de la escalera, los detuvo la voz de Shivanni: —¡Me acordaré! Podéis estar seguros— dijo.

—Hombre con cara de rata con un martillo que no era suyo —respondió Bruenor, con tono alegre.

Era como si la conversación lo hubiera hecho volver a una época que le resultaba más grata. En realidad, su voz reflejaba su alivio, y con una ancha sonrisa alzó las manos, como si todo el mundo hubiera vuelto a ser como debía.

Dos horas más tarde, Bruenor estaba profundamente dormido en una butaca, roncando a pierna suelta. Drizzt pensaba sobre si debía o no molestar a su amigo, pero sabía que si lo dejaba dormir, era probable que el enano se despertase en mitad de la noche, quejándose de que le rugían las tripas.

Bruenor dejó de roncar con un gruñido y una risa de satisfacción, y abrió un ojo perezoso para mirar la mano de piel oscura que lo tocaba en el hombro.

—Es la hora de la cena —dijo Drizzt, en voz baja pero firme, porque le dio la impresión de que Bruenor estaba a punto de morderle la mano.

El enano lo apartó con un encogimiento de hombros y volvió a cerrar los ojos, relamiéndose mientras se acomodaba mejor todavía en la butaca.

Drizzt consideró la afrenta por un momento y dio la vuelta hasta el otro lado de la silla, se inclinó y susurró al oído del enano:

—Orcos.

Bruenor abrió los ojos de par en par y salto de la butaca en una explosión de movimiento; dio un gran salto en el aire antes de aterrizar en una firme posición de combate.

—¿Dónde? ¿Qué?

—Tenedores —dijo Drizzt—. Hace tiempo que no los usas.

Bruenor lo miró con furia.

—¿Cenamos? —sugirió Drizzt, mostrándole la puerta.

—¡Bah!, pero nuestra conversación de antes ha traído viejos pensamientos a mi mente, elfo, pensamientos que se han convertido en sueños. Y tú me has privado de ellos.

—¿Recuerdos de Wulfgar?

—Si, de mi chico, y además de mi chica.

Drizzt asintió, sabiendo demasiado bien el consuelo que solían traer esos sueños.

Le dedicó a su amigo una sonrisa comprensiva e hizo una inclinación de cabeza a modo de disculpa.

—De haberlo sabido, habría ido a cenar sin ti.

Bruenor le restó importancia con un gesto de la mano y se frotó la tripa rugiente con la otra. Cogió su yelmo de un solo cuerno y se lo plantó en la cabeza, se colgó el escudo al hombro y levantó su hacha.

—No necesito un maldito tenedor —dijo, mostrándole su hacha a Drizzt—, y si es un orco, lo haremos picadillo, no lo dudes. Drizzt notó algo extraño cuando él y Bruenor estaban apenas a mitad de la escalera que llevaba al comedor. Shivanni no estaba detrás de la barra, lo cual no era habitual, aunque poco sospechoso; pero era más que eso, algo que no conseguía definir del todo. Siguieron bajando y encontraron una pequeña mesa a un lado. Drizzt no dejaba de estudiar la sala y a los parroquianos.

—¿Algo te resulta extraño? —le preguntó en voz baja a su compañero, que apoyaba el hacha contra una silla y colocaba minuciosamente el escudo contra el hacha para poder sentarse cómodamente.

El enano echó una mirada a su alrededor y luego se volvió, evidentemente perplejo.

Drizzt sacudió la cabeza, pero entonces su inquietud se acentuó todavía más: no había viejos en la taberna, y ningún personaje sin afeitar y de aspecto desaseado que pareciese recién salido de una botella de ron y de la cubierta de un barco pirata.

Había algo demasiado… uniforme en la pulcra concurrencia.

—Ten el hacha a mano —susurró Drizzt al ver acercarse a una mesonera, una a la que no reconoció, aunque habiendo venido tan poco a Luskan en los últimos tiempo, no las conocía a todas.

—Bienvenidos —saludó ella.

—Y ti también, muchacha. ¿Cuál es tu nombre? —preguntó Bruenor.

Ella sonrió y desvió la mirada con recato, pero no hubo el menor atisbo de rubor en sus mejillas, según Drizzt se dio cuenta. Y también observó, al medio volverse ella, que tenía la cicatriz de una dolorosa quemadura entre el pecho izquierdo y la clavícula.

Drizzt paseó de nuevo la vista por la habitación y se fijó especialmente en un hombre alto al que al inclinarse se le abría la camisa y dejaba ver una cicatriz similar. Entonces, observó a una mujer sentada a una mesa directamente en el lado opuesto a la suya. Desde donde estaba podía ver el escote de su vestido lo suficiente como para notar una cicatriz —más que una cicatriz, una marca— idéntica a la de la mesonera.

Volvió la mirada hacia Bruenor, que estaba pidiendo un estofado y una gran jarra de cerveza de Puerta de Baldur.

—No, espera —lo interrumpió Drizzt.

—¡Eh!, que tengo hambre —protestó Bruenor—. Me has despertado y tengo

hambre.

—Yo también, pero llegamos tarde a nuestra cita —insistió Drizzt, poniéndose de pie.

Bruenor lo miró como si hubiera perdido la razón.

—Estoy seguro de que Wulfgar tendrá venado en su barco —le aseguró Drizzt al enano, y este lo miró con cara de no entender nada por un momento, hasta que por fin captó el mensaje.

—Eso espero —dijo el enano, y se puso de pie.

Lo mismo hicieron todos los que estaban en el Cutlass.

—Interesante —dijo Drizzt con las manos en las empuñaduras de las cimitarras.

—Sé razonable, drow —dijo la mesonera—. No tienes escapatoria posible. Queremos hablar con vosotros dos, en privado, en un lugar de nuestra elección. Entregad vuestras armas y no se derramará vuestra sangre.

—¿Rendirnos? —preguntó Drizzt como de pasada y con un deje burlón.

—Mira a tu alrededor. Os superamos por mucho.

—Veo que no conocéis a mi amigo —intervino Bruenor, y recogiendo su hacha, golpeó el arma contra el escudo para después colocárselo firmemente en el brazo.

La mesonera dejó a un lado la bandeja y dio un paso atrás, pero no con suficiente rapidez. Drizzt desenvainó sus armas en un abrir y cerrar de ojos, y detuvo a *Centella* exactamente sobre el cuello de la mujer.

—Apuesto a que la primera sangre derramada será la tuya —le dijo Bruenor.

—No importa —respondió la mujer con una sonrisa extraña—. No llegaréis a Gauntlgrym, sea cual sea el destino que yo corra. Podéis abandonar esa idea por las buenas, o nos aseguraremos de ello matándoos. A vosotros os toca elegir.

Bruenor y Drizzt intercambiaron miradas y gestos afirmativos.

La cimitarra del drow voló haciendo honor a su nombre; se apartó del cuello de la mujer pero desgarró el hombro de su vestido, que se deslizó. Ella reaccionó instintivamente, echando mano a la tela, tal como Drizzt había previsto. El elfo dio un paso adelante y con el pomo de *Centella* le atizó un golpe en la cara que la hizo caer al suelo.

Por toda la habitación, de debajo de las mesas o de las capas, los otros sacaron sus armas, en su mayoría cetros de aspecto curioso: entre bastón y lanza.

Bruenor imprimió a su hacha un movimiento arrollador por debajo de la mesa. La enganchó por una pata y con gran impulso y determinación lanzo la mesa contra los adversarios más próximos, lo que les obligó a retroceder.

—¿Luchar o huir? —le preguntó a Drizzt mientras corría detrás de su amigo para cortar el paso a un trío que venía hacia ellos.

Vio la respuesta en los ojos de Drizzt, hirviendo de impaciencia, y en las acciones del elfo oscuro. El drow avanzó por encima de los caídos, esquivando a la mesonera,

para hacer frente a los golpes de los dos siguientes con una serie de poderosos bloqueos y sinuosas maniobras de contraataque. En un abrir y cerrar de ojos, Drizzt hizo que los dos hombres cambiaran de posición y los mantuvo en vilo, trabajando furiosamente para hacer frente a sus vertiginosas cimitarras.

Bruenor alzó el brazo del escudo, parando el pesado golpe del cetro de una ashmadai mientras por debajo del escudo barría con el hacha. Sin embargo, la mujer consiguió esquivarlo, y dos guerreros tiflin situados a su derecha corrieron para aprovechar la aparente brecha.

No contaban con que Bruenor era un guerrero demasiado avezado e ingenioso como para cometer un error tan obvio. Su ataque fue genuino, y reforzó su peso y su impulso adrede; levantándose sobre la parte anterior del pie izquierdo adelantado realizó un giro completo perfectamente calculado para colocar su escudo alineado con los nuevos atacantes. La jarra espumosa resistió a la perfección el embate de un aguzado cetro, y sólo fue necesario levantarlo apenas para que el enano desviase eficazmente una maza lanzada desde arriba por el otro.

Con un empujón del escudo, se llevó por delante las armas de los tiflin, desviándolas hacia arriba y hacia fuera, mientras arremetía por debajo de su escudo levantado. Bruenor descargó un segundo golpe con su hacha que hizo sangre al dar en el muslo del tiflin que tenía a la derecha. Se oyó un aullido de dolor cuando el semidemonio cayó de espaldas, llevándose las manos a la pierna herida.

Bruenor paso por encima de él y le dio una patada en la cara por si acaso. Al pasar, el enano se agachó y se metió debajo de una mesa. Allí se volvió y se puso de pie, alzando la mesa con todas sus fuerzas y arrojándola con todo lo que tenía encima, jarras y fuentes, llenas y vacías, a la cara de los dos que todavía lo perseguían.

En una violenta arremetida, Drizzt pasó corriendo entre sus dos ashmadai, un corpulento semiorco y un humano de piel oscura que bien podía ser turmishano. Cayeron uno a cada lado con múltiples heridas cortantes en brazos y torsos, protegiéndose con sus escudos, aunque el drow ya miraba por encima de ellos a los enemigos que esperaban su turno.

Drizzt sabía que la velocidad estaba de su parte. Él y Bruenor tenían que moverse furiosa y constantemente para evitar que se organizase una línea de ataque contra ellos, y así era como a él le gustaba.

Corrió hasta una mesa, saltó encima, saltó al suelo otra vez, con sus espadas lanzando destellos a cada paso, destrozando bastones y lanzas, desgarrando ropa y carne. Aullidos y gritos, ruidos de madera y de cristales rotos marcaban su paso, como un tornado negro que dejase una estela de destrucción absoluta. En más de una ocasión se detuvo abruptamente y giró, desbaratando una persecución con una andanada de paradas y estocadas.

En una de esas vueltas, Drizzt junto sus dos espadas desde direcciones opuestas y

a ángulos diferentes, haciendo una tijera tan fuerte sobre la lanza que lo amenazaba que la arrancó de las manos de la perseguidora. La mujer alzó las manos, previendo un ataque de las cimitarras, pero Drizzt sabía que los que tenía detrás se acercaban rápidamente.

Saltó y apoyó los pies sobre sendas sillas, una a la izquierda y otra a la derecha; después dio un salto mortal que lo hizo volar por encima del que lo perseguía, que apunto demasiado bajo y desviado, atravesando a su propio aliado. Esa maniobra aún no había terminado; Drizzt lo sabía cuando tocó el suelo detrás del hombre tambaleante, lanzando un tajo transversal con *Muerte de Hielo* a la altura de los muslos del hombre.

¡Qué manera de gritar!

Drizzt giró en redondo, lanzando tajos largos y feroces para mantener a raya a los cinco que habían formado un semicírculo en torno a él. Se colocó en una postura baja. No quería tomar la iniciativa, pero estaba listo para reaccionar, lo cual obligaba a los otros a hacer el primer movimiento.

Consiguió echar una mirada a Bruenor, que estaba de pie en la barra, también el rodeado.

—¡Vende cara tu vida, elfo! —le gritó el enano.

—¡Eso siempre! —le respondió, sin asomo de pesar en la voz, pero antes de que uno u otro pudieran poner en práctica sus palabras, otra voz se elevó por encima del tumulto.

Todas las miradas se volvieron hacia la puerta donde acababa de aparecer en el Cutlass una criatura de lo más inusual, una mujer elfa que vestía de cuero negro, con botas altas y una seductora falda corta asimétrica, y llevaba un sombrero de ala ancha y un bastón metálico en la mano.

—¿Quiénes son estos? —inquirió.

—¡El enano y el drow! —le contestó a gritos un hombre.

—¡No son estos dos!

—Un enano y un drow… ¿Cuántos puede haber? —le preguntó otro hombre.

—Se me ocurre otro par —intervino Bruenor.

—Y esos seríamos… nosotros —dijo una voz que llegó de la escalera Todas las miradas se volvieron hacia Jarlaxle y descubrieron a un segundo drow y un segundo enano en la escalera.

—¡Un drow y un enano, un drow y un enano, cien veces mejor que un halcón y un milano! ¡Buajajá! —añadió Athrogate con entusiasmo desbordado.

Los fanáticos, evidentemente sorprendidos, miraron a todas partes tratando de orientarse.

—¡Rendíos, pues, todos vosotros! —exigió uno de ellos—. ¡No vais a volver a encerrar a la bestia!

—¿La bestia? —respondió Jarlaxle—. ¡Oh!, sí que lo haremos…, y sí, rey Bruenor, se refiere a tu ansiada Gauntlgrym.

—Quiere decir cuando hayamos machacado a algunos necios —rugió Athrogate.

El enano saltó por encima de la barandilla con sus manguales girando como torbellinos a ambos lados del cuerpo. Estaba a bastante altura y por lo tanto, aunque su avasalladora carga cayó un poco por sorpresa, los ashmadai tuvieron tiempo de apartarse.

Athrogate aterrizó encima de una mesa e hizo que los platos y vasos salieran volando antes de que las patas se partieran y la tabla lo depositara en el suelo con gran estruendo. Si alguien dudaba de que los enanos pudieran rebotar, esas dudas quedaron inmediatamente despejadas cuando Athrogate, escupiendo trozos de comida y trozos de cerámica y vidrio, rebotó quedando otra vez de pie. Y lo más sorprendente fue que en ningún momento los manguales dejaron de girar en el extremo de sus respectivas cadenas.

—¡Buajajá! —rugió, y los ashmadai retrocedieron, horrorizados.

Sin embargo, eso sólo duro un momento, hasta que un par de ellos arremetieron furiosos contra el enano.

Ambos saltaban por los aires apenas un instante después, uno lanzado de lado por el peso de un mangual encantado —Athrogate había activado la magia para recubrir la cabeza con aceite de impacto— y el otro enganchado por un brazo por la bola y la cadena al intentar un bloqueo. Un giro y un tirón del enano hicieron que el pobre fanático iniciara un salto mortal que terminó con el estrellado contra una mesa.

—¡Buajajá!

—Ve —le dijo Drizzt a Bruenor.

Aquellos dos enanos habían peleado juntos y con grandes resultados. Sin la menor vacilación, aprovechando la distracción que representaba Athrogate, Bruenor atravesó el local apartando sillas y mesas a patadas y lanzando vasos y platos, muebles y utensilios con su hacha de combate sobre todos los ashmadai que había cerca, lo que vino a sumarse a la confusión.

Athrogate lo vio venir y también él abrió una senda de devastación, al parecer más que feliz de contar con el rey Bruenor para armar una buena gresca.

Los ashmadai se arracimaron al pie de la escalera, pero Jarlaxle se limitó a arrancar la pluma de su sombrero de ala ancha y a arrojarla sobre ellos. Esa pluma se transformó rápidamente en una gigantesca ave no voladora. La bestia lanzó un graznido acorde con su estatura, que resonó contra las paredes de la taberna, y empezó a agitar furiosamente sus pequeñas alas mientras su grueso cuello lanzaba el poderoso pico contra los enemigos que tenía alrededor y sus pesadas patas aporreaban y partían las

tablas del piso.

Jarlaxle no se quedó allí mirando. Arrojó la pluma y se olvidó de ella, convencido de que su fiel mascota le ayudaría a ganar todo el tiempo que necesitaba. Su atención estaba concentrada en la puerta de entrada, en Dahlia, que había sido la última en entrar. Trataba de calibrar a la mujer elfa, buscaba un atisbo de desconexión en sus movimientos. Repasaba mentalmente sus palabras y trataba de imaginar su cara mientras las pronunciaba. ¿Respondía su expresión a lo que decía?

Mientras sacaba su varita favorita y apuntaba a Dahlia con ella, Jarlaxle se recordó que no importaba.

Ahí abajo, la pelea estaba en todo su apogeo, con Bruenor y Athrogate batallando justo debajo de él, y con Drizzt bailando su devastadora danza por todo el local, y sin embargo, Dahlia no reaccionaba. Tal vez fuera porque todavía había más de una docena de sus secuaces entre ella y el enemigo, o tal vez fuera un indicio de otra cosa. Jarlaxle se atrevió a concebir esperanzas.

No obstante, le correspondía a ella y no a él hacer la elección. Pronunció una palabra de mando y liberó el poder de la varita.

Un gran globo de color verde de alguna sustancia semilíquida indefinible brotó de la punta, bajó por la escalera y atravesó el salón para ir a dar directamente contra Dahlia, que pareció desaparecer bajo la salpicadura del líquido, que se pegó al marco de la puerta y a la pared.

Una segunda descarga ya seguía a la primera antes incluso de que esta hiciera contacto, ocultando más a Dahlia, cubriéndola por completo de modo que cualquiera que mirara en ese instante por primera vez no podría saber que un momento antes había allí una mujer elfa.

Jarlaxle miró la burbuja sobre la pared y se maravilló.

Al pie de la escalera donde él estaba, su ave gigantesca lanzó un chillido de protesta y un ashmadai aulló de dolor cuando la bestia se cobró el golpe que le había dado con su cetro.

La sonrisa de Jarlaxle desapareció cuando centró su atención en Drizzt. Observó la furia desatada del drow. Jarlaxle había visto a Drizzt en acción muchas veces antes, pero nunca como en ese momento. Las espadas del explorador chorreaban sangre, y no medía sus arremetidas con el cuidado de otras veces.

Como en la batalla con los zombies de ceniza en el bosque, Drizzt Do’Urden se cerró en sí mismo y dejó que toda su frustración, su miedo y su ira se replegaran. Ahora era un combatiente puro, el Cazador, y era su papel preferido desde hacia décadas, desde la Plaga de los Conjuros, desde que la injusticia y la cruel realidad del mundo habían hecho trizas sus ilusiones y su sentido de la calma.

Bruenor usaba las mesas como proyectiles, enganchándolas con el hacha o con su pie y lanzándolas a la cara de los enemigos más próximos. Para Athrogate, el mobiliario no era más que un estorbo, algo que aplastar y volcar por el puro gusto de destruir.

Para Drizzt, en cambio, las sillas y las mesas, la larga barra y la barandilla eran meros apoyos, y bien aprovechados. Su danza habría sido mucho menos fascinante y eficaz en un salón vacío y plano. Saltaba sobre la mesa más cercana para abandonarla a continuación con tal gracilidad que no movía ni un vaso, ni una jarra, ni un solo plato. Se posaba con un pie en el respaldo de una silla y con el otro en el asiento, y su impulso lo lanzaba hacia adelante y volcaba la silla.

Invertía el peso del cuerpo, y la silla volvía a levantarse, y con ella el drow, para evitar la arremetida del arma de un ashmadai.

A continuación, realizaba rápidamente el movimiento contrario, volviendo la silla a la posición anterior y bajando al suelo; entonces, se inclinaba hacia atrás para evitar al mismo ashmadai cuando este se replegaba y le arrojaba el cetro a la cabeza como si fuera un garrote.

El cetro pasó por encima del drow, que se agachó a tiempo y enderezó el brazo izquierdo para clavar a fondo a *Centella* en el vientre del hombre. A continuación, paso corriendo, se replegó e imprimió a la cimitarra un giro rápido que produjo una herida en la pierna del hombre, que ya se inclinaba, y lo hizo caer al suelo aullando y retorciéndose de dolor.

Para entonces, Drizzt se encontraba ya encima de la siguiente mesa, saltando y atacando, bajando al suelo y dando patadas, acuchillando una y otra vez, arremetiendo incansablemente contra los diversos enemigos que lo habían rodeado. Ellos no se quedaban atrás, pero el drow siempre los aventajaba saltando, esquivando o lanzando una patada antes que ellos. Uno por uno iban cayendo heridos.

Sin embargo, otros pasaban a ocupar sus puestos y parecía que tenían al drow atrapado.

Parecía.

Drizzt vio la explosión inminente, y mientras Bruenor y Athrogate corrían hacia la mesa, se apartó a un lado y con un doble salto mortal se alejó del grupo de los ashmadai. Todos se quedaron pendientes de Drizzt e intentaron volverse para alcanzarlo, pero entonces los dos enanos entraron en tromba en sus filas, escudo, hacha y manguales funcionando como extensiones de las armas verdaderas, los enanos propiamente dichos.

La mesa voló y los ashmadai se dispersaron. Los enanos rugían y seguían arremetiendo, enterrando a todos los enemigos bajo el peso de su carga.

Ya Drizzt había vuelto a sus carreras y a su baile vertiginoso, que desdibujaba sus pies y sus manos. Sus dos cimitarras describían arcos a izquierda y derecha, parando

aquí un cetro amenazante, golpeando allá a una mujer ashmadai que procuraba apartarse y lanzándola también hacia un lado.

El drow se paró en seco al ver a otro potencial enemigo que se dirigía hacia él: el ave de Jarlaxle. Inició una ráfaga vertiginosa con sus espadas, más espectacular que eficaz, y dedicó una sonrisa cruel a los dos ashmadai que tenía delante y que quedaron demasiado tiempo prendidos de la demostración como para advertir que el monstruoso diatryma se les acercaba por detrás.

El drow salió como una flecha y los ashmadai se dispusieron a seguirlo. Uno recibió un picotazo de fuerza demoledora en el cráneo, y el otro se encontró volando en una dirección distinta de la que tenía pensado cuando la bestia lo golpeó con la pata en la cadera con una fuerza tremenda.

Lo que había sido un combate de veinte contra dos, después veinte contra cuatro (cinco, contando al diatryma), se había convertido en una lucha mucho más igualada. Y con su jefa perdida en un montón de vaya a saber qué, los ashmadai que quedaban, de pronto, parecían más interesados en escapar para luchar otro día que en seguir empeñados en la defensa de una causa perdida.

El ave de Jarlaxle los siguió fuera del Cutlass y calle abajo.

—¡Ríndete! —le exigió Drizzt a una enemiga a la que tenía acorralada del lado opuesto a la puerta.

Para dar más fuerza a su orden, lanzó una andanada devastadora que desvió su arma primero a la izquierda, luego a la derecha y hacia arriba, en un abrir y cerrar de ojos. La mujer estaba evidentemente superada, y se enfrentaba a una muerte segura si el drow así lo quería, pero era una ashmadai.

Hizo como si fuera a deponer el arma, con la otra mano abierta hacia adelante…, y en lugar de eso, atacó.

Más bien lo intentó.

Dio un salto al frente, acompañado de un grito y un poderoso lanzazo, pero lo único que embistió fue el aire. Perdió el equilibrio sin haberse dado cuenta siquiera de que el drow se había apartado. La mujer se puso rígida cuando una cimitarra se le clavó en el costado. Se deslizó hacia el pulmón, allí paró y se retorció. El cetro de la mujer cayó al suelo mientras ella se ponía de puntillas, con los dientes apretados y tratando de aferrarse al aire.

Drizzt arrancó la espada. La mujer se volvió hacia él, echando mano a su costado herido. Sus labios se movieron como para maldecirlo, pero de su boca no salió ningún sonido cuando se dejó caer sobre una rodilla y después, blandamente, al suelo, donde se hizo un apretado ovilla.

Drizzt echó un vistazo a su alrededor, justo a tiempo para ver a Bruenor y Athrogate chocando uno contra otro, hombre con hombro, mientras trataban de salir de la taberna. Forcejearon un momento, hasta que Athrogate cedió, indicando al rey

enano que saliera delante y siguiéndolo rápidamente.

Detrás de ellos llegó Jarlaxle con expresión mortalmente seria al mirar a Drizzt.

—¿Qué hay? —le preguntó Drizzt.

La mirada de Jarlaxle se desplazó apenas hacia la mujer que yacía acurrucada al lado del explorador. Él meneó la cabeza y suspiró, pero siguió su camino. En lugar de salir de la taberna detrás de los enanos, se quedó mirando la sustancia plantada en la pared, a un lado de la puerta.

—Se está ahogando —dijo Drizzt al pasar.

En una ocasión había sido víctima de aquella red viscosa y conocía muy bien sus letales efectos.

—Supongo que preferirías matarla con tus espadas —respondió Jarlaxle con displicencia.

Drizzt lo miró fijamente.

Jarlaxle bajó las manos produciendo un ruido seco y sus brazaletes mágicos hicieron aparecer una daga en cada una de ellas. Miró a Drizzt, otra vez con expresión sombría, y volvió a mover las muñecas, alargando las dagas hasta transformarlas en espadas de hoja estrecha. Con un gruñido que no parecía propio de él, hundió una de las espadas en la sustancia viscosa y la atravesó hasta dar contra la pared. Retiró la espada y estudió la hoja. Seguía limpia, salvo por un rastro de sustancia verdosa no mayor que una uña.

—No hay sangre —dijo Jarlaxle con un encogimiento de hombres.

Volvió a preparar la espada, esa vez para clavarla más hacia el centro de la masa gelatinosa, un golpe seguro. Una vez más miró a Drizzt con una ceja alzada.

El explorador ni pestañeó.

Jarlaxle suspiró y bajó la espada.

—¿Quién eres? —preguntó, mirando a Drizzt.

Drizzt aguantó impasible su mirada acusadora.

—El Drizzt Do’Urden que yo conozco habría sido clemente —dijo Jarlaxle. Señaló el resto del local con su espada, a los ashmadai muertos por las cimitarras del drow—. ¿Llamamos a un sacerdote?

—¿Para que los curen y vuelvan a atacarme?

—¿Quién eres?

—Alguien que no ha podido cambiar nada —replicó Drizzt.

La apatía, la autoconmiseración y, sobre todo, la insensibilidad golpearon a Jarlaxle como un muro de ácido nauseabundo. En su rostro apareció un gesto de desprecio antes de volverse otra vez hacia el globo viscoso de la pared y atravesarlo, decidido, con la espada; después más fuerte con la segunda, y una y otra vez en una demostración de furia, como para asegurarse de que cualquiera que estuviese atrapado dentro estaría totalmente muerto.

—Impresionante —dijo Drizzt, que dio una vuelta a sus cimitarras en las manos, alineándolas perfectamente con las vainas, y las guardó.

—¿Y tú hablas de mi falta de clemencia?

—¡Míralas! —gritó el mercenario con rabia, presentándole a Drizzt las hojas sin gota de sangre.

—¿Cómo lo sabías? —preguntó Drizzt.

—Sé todo lo que pasa en Luskan.

—Entonces, sabrás donde pueden estar mis mapas —dijo Bruenor, volviendo a aparecer en la puerta.

Jarlaxle lo recibió con una reverencia y luego miró en derredor, a los ashmadai caídos. Algunos de ellos se removían y se ponían de rodillas, y más de uno miraba a los tres reunidos junto a la puerta.

—Tenemos mucho de que hablar —dijo—, pero no aquí.

—Me gustaría saber que suerte ha corrido Shivanni Gardpeck antes de irme —replicó Drizzt.

—Está bien —le aseguró Jarlaxle—, y no tardará en volver con un pelotón de soldados. —Hizo una pausa y miró a Drizzt—. Y con sacerdotes para atender a los heridos.

—¿Ella sabía que iba a haber un altercado en la taberna esta noche? —le preguntó Drizzt, contemplando la devastación.

—Y tendrá una compensación para repararlo todo, te lo aseguro.

—¿Repararlo todo? —comentó Drizzt con un gesto sarcástico que hablaba de lo ridícula que le parecía esa idea. Le señaló a Jarlaxle todo lo que había en el local: la destrucción, la carnicería, los heridos y los muertos.

Los dos drow se quedaron mirándose fijamente, tratando de leer el uno en el interior del otro, intentando encontrar sentido a lo que parecía no tenerlo.

—¿Puede el dinero volver atrás el tiempo? —preguntó Drizzt en voz muy queda.

La mirada de Jarlaxle era la más cargada de reproche. En su rostro había una expresión de frustración y de decepción, incluso de enfado…, una expresión que no hacía más que acentuarse al ver a Drizzt tan inconmovible e impertérrito.

—¡El maldito pájaro los está persiguiendo hasta el puerto y empujándolos al agua!

Athrogate rompió la tensión del momento. Los dos se volvieron para mirar al enano, que había aparecido al lado de Bruenor en la puerta del Cutlass.

—Vamos —les dijo Jarlaxle a todos ellos—. Tenemos mucho de que hablar.

Giró sus muñecas, esa vez hacia arriba, y sus espadas se convirtieron en dagas que lanzó hacia lo alto. Golpearon el techo y allí se clavaron.

—¿Y que pasa con ella? —preguntó Bruenor, acercándose a la burbuja de la pared.

—Ya veremos —fue la respuesta de Jarlaxle.

Con Athrogate abriendo la marcha, los cuatro salieron a toda prisa, corrieron calle abajo y se metieron en un callejón. Pronto oyeron por detrás los gritos y las voces de los guardias. Jarlaxle hizo salir un agujero portátil de su sombrero y lo aplastó contra la pared al final del callejón.

Athrogate saltó a través de él, y al ver que Bruenor vacilaba, el otro enano sacó una mano de la negrura en que se había metido, lo cogió por la camisa y tiró de él hacia el interior. Drizzt saltó ágilmente detrás de su amigo, y Jarlaxle, que fue el último, retiró el agujero de la pared, dejándola tan impracticable como siempre.

Ahí acabó la persecución, pero los cuatro mantuvieron una marcha rápida, aunque no desesperada, hasta el apartamento de Jarlaxle.

—¡Me vas a devolver los mapas! —insistió Bruenor cuando llegaron a la puerta.

Nada más entrar en el piso pequeño pero lujosamente amueblado, Jarlaxle se dirigió a una mesa que había a un lado y le arrojó al enano la bolsa robada.

—Ahí están todos menos uno —explicó Jarlaxle—. Tal vez lleven a grandes tesoros y lugares misteriosos…, aventuras para otro momento.

—¿Todos menos uno? —bramó Bruenor.

—Todos menos este, buen enano —le explicó el drow, buscando en un cajón y sacando un pergamino perfectamente enrollado y atado—. Este, que conduce a aquello que más deseas. Sí, rey Bruenor, me refiero a Gauntlgrym. Yo estuve allí, y aunque no puedo volver por el mismo camino desde que la explosión destruyó los túneles, sé donde está Gauntlgrym. —Alzó el mapa y se lo puso delante—. Y este es el camino.

Bruenor empezó a farfullar algo. Miró a Drizzt, que se limitó a encogerse de hombros.

El rey enano volvió a mirar a Jarlaxle y se pasó la lengua por los labios, que se le habían quedado secos.

—No admito bromas con esto —le advirtió.

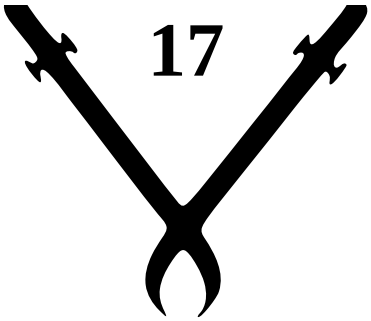
—No es broma —respondió Jarlaxle con gesto de lo más serio—. Gauntlgrym.

—Gauntlgrym —dijo Athrogate desde un lateral, y Bruenor se volvió hacia él—. Yo estuve allí… He visto la forja. He visto el trono. He visto a los fantasmas.

La última afirmación hizo que Bruenor, que también había visto recientemente a esos mismos fantasmas, respirara hondo en un inútil intento de tranquilizarse.

Drizzt miró a Bruenor con una expresión de cierta satisfacción, pero también con un desapego nada tranquilizador.

A Jarlaxle no le pasó desapercibido y descubrió, sorprendido, que le molestaba profundamente.



17

EN TIEMPOS DESESPERADOS, PLANES DESESPERADOS

Bruenor casi parecía a punto de ser engullido por la mullida silla. Se había ido hundiendo un poco más a cada palabra de Jarlaxle.

El drow explicaba su plan para la reconquista de Gauntlgrym, y si a Bruenor ya le había parecido una tarea imponente considerada en abstracto, ahora, expresada en lenguaje llano, le parecía francamente aterradora.

—O sea que la bestia no dejó estallar el volcán —dijo Bruenor con apenas un hilo de voz—. ¿La propia bestia es el volcán? —Al hacer la pregunta miró a Drizzt, recordando sus frívolas discusiones sobre cómo parar un volcán.

—Un primordial de fuego, tan antiguo como los propios dioses —respondió Jarlaxle.

—E igual de fuerte —dijo Bruenor.

—Pero sin la mentalidad de un dios —añadió Jarlaxle, negando con la cabeza—. Es una catástrofe; carece de malicia. Es poder sin intelecto.

—No va a reunir un ejército de adoradores fanáticos —añadió Drizzt.

La expresión de Jarlaxle al respecto no tenía nada de tranquilizadora. Bruenor echó una mirada a la mesa donde se encontraban los cuencos mágicos que iban a usar para invocar a los elementales de agua y que confiaban retendrían a los monstruos el tiempo suficiente para que ellos reabriesen los zarcillos de la Torre de Huéspedes del Arcano y así volver a colocar la antigua jaula en su sitio. Debían disponer los cuencos con total precisión, aunque no sabían exactamente dónde…

—¡Es una aventura, rey Bruenor! —dijo Jarlaxle entusiasmado, apoyándose ora en un pie, ora en otro—. ¡Rey Bruenor, es el camino hacia Gauntlgrym! ¡La verdadera Gauntlgrym! ¿No era eso lo que buscabas cuando abdicaste del trono de Mithril Hall?

—¡Bah! —resopló Bruenor, apartando de sí al drow con gesto desdeñoso.

Jarlaxle sonrió y le guiñó un ojo a Drizzt.

—Puede ser que tengamos más opciones, más aliados —dijo, cogiendo su sombrero de ala ancha y plantándoselo en la cabeza—. Volveré en un periquete.

Y dicho eso, desapareció, dejándolos a los tres allí sentados en el apartamento.

—Necesitabas mis mapas —le dijo Bruenor a Athrogate.

El enano de negra barba se encogió de hombros y asintió.

—Los túneles que recorrimos hacia Gauntlgrym se vinieron abajo. No podemos volver por allí.

Bruenor se volvió hacia Drizzt con expresión preocupada.

—Esos túneles llevaban estos… zarcillos de la Torre de Huéspedes hasta la antigua ciudad enana —añadió el drow.

—Ya, así fue como encontramos el lugar.

—¿Y si esos zarcillos han sido dañados?

Athrogate lanzó un profundo suspiro y miró directamente a Bruenor con expresión muy seria.

—Si no te apetece ir, no voy a culparte. Todo esto es descabellado y lo más seguro es que acabemos muertos. Quiero decir que es más probable que un buen resultado, pero por lo que a mi respecta, no hay otra salida. —Respiró hondo y visiblemente se agarró a la silla—. Fui yo mismo, rey Bruenor —admitió Athrogate —. Jarlaxle no te lo dijo porque es mi amigo, pero fui yo mismo quien tiró de la palanca e interrumpió el flujo de los zarcillos, quien detuvo su magia y liberó a los elementales que mantenían a la bestia en la sima de lava. Fue Athrogate quien hizo que el primordial rugiera. Fue Athrogate quien destruyó Gauntlgrym, y fue Athrogate quien acabo con Neverwinter.

Bruenor abrió mucho los ojos y al volverse hacia Drizzt descubrió la misma incredulidad en la cara del drow.

—No era lo que yo perseguía —prosiguió Athrogate, bajando la vista, avergonzado, tras su confesión—. Pensé que estaba realimentando la forja y devolviendo la ciudad a la vida.

—Fue una audacia increíble, teniendo en cuenta que no estabas seguro —comentó Drizzt.

—No salió de mi propia cabeza —musitó el enano—. O, mejor dicho: ¡había otros en mi cabeza además de mí! Un vampiro, sin ir más lejos, y esa bruja thayana.

—¿La del Cutlass? ¿La que se las arregló para huir de la sustancia viscosa de Jarlaxle?

—Su jefa. La del Anillo de Pavor. Fui engañado y empujado.

—Hizo una pausa y volvió a suspirar. —Y fui débil.

Bruenor volvió a mirar a Drizzt, que le hizo un gesto afirmativo.

—Está bien —le dijo Bruenor a Athrogate con voz firme pero sin tono acusador —. Ya no se puede cambiar lo que pasó, pero tal vez podamos arreglarlo ahora.

—Tengo que intentarlo —dijo Athrogate.

—Y también nosotros —coincidió Bruenor—. Y no basta con que lo intentemos, debemos conseguirlo. ¡Y que se sepa que todo el que se ponga en mi camino probará el filo de mi espada!

—¡Ya, pero no sin antes haber sentido el peso de mis manguales! —dijo Athrogate.

Pareció rejuvenecido por la expresión de ánimo de Bruenor. Los dos enanos miraron a Drizzt, que como única respuesta esbozó una sonrisa sardónica. No había necesidad de decirlo, porque ambos enanos sabían que cualquier enemigo con que se toparan tendría que sentir el filo de sus cimitarras antes de probar el hacha de Bruenor o los manguales de Athrogate.

Más tarde, asomado al balcón y a solas con sus pensamientos, Bruenor Battlehammer sopesaba todo lo que tenía por delante. Vería Gauntlgrym. Su búsqueda llegaría a su fin, su visión quedaría confirmada, su sueño se haría realidad. ¿Y después qué? ¿Qué camino inspiraría sus pasos después de eso? ¿Qué daría fuerza a sus cansados y viejos miembros?

¿O acaso sería este su último camino y tenía el final a la vista?

Mientras rumiaba todo aquello e iba aceptando la posibilidad, creyó ver en la calle una cara que le resultaba conocida.

Shivanni Gardpeck pasaba a toda prisa cuando Jarlaxle le salió al encuentro, como surgido de la nada. Intercambiaron algunas palabras que Bruenor no podía oír, y Jarlaxle le dio a la mujer una bolsa bastante pesada, tal como había prometido antes en el Cutlass.

Cuando Shivanni se despidió, perdiéndose en la noche, y Jarlaxle se volvió hacia Bruenor, el enano notó una expresión de preocupación y de perplejidad en la cara del elfo oscuro.

Jarlaxle subió por la escalera y se encontró a Bruenor, que lo esperaba.

—¿Ha cruzado la raya nuestro amigo? —preguntó el drow.

La pregunta cogió a Bruenor desprevenido y frunció la nariz mientras miraba a Jarlaxle.

—Drizzt —aclaró el drow, aunque, por supuesto, no era eso lo que había confundido a Bruenor.

—¿De qué raya me estás hablando?

—Combate con más… furia de la que recuerdo —dijo Jarlaxle.

—Ya lleva tiempo así.

—Desde la pérdida de Catti-brie y de Regis.

—¿Lo culpas por ello?

Jarlaxle negó con la cabeza y miró hacia la puerta cerrada del apartamento. —Sin embargo, ¿ha cruzado esa raya?— preguntó de nuevo, volviéndose hacia Bruenor. —¿Se ha lanzado a un combate que no debería haber empezado? ¿Ha dado muestras de no tener clemencia con alguien que la mereciera? ¿Ha permitido que fuera su rabia y

no su conciencia la que controlara sus espadas?

Bruenor lo miró fijamente, todavía perplejo.

—Tu vacilación me asusta —dijo el elfo oscuro.

—No —respondió Bruenor—, pero tal vez se esté acercando. ¿Por qué te preocupa?

—Simple curiosidad.

Por supuesto que el enano no le creyó.

—Puede ser que haya otras cosas —dijo Bruenor—. Drizzt ya no se encuentra a gusto en las ciudades. Cada vez que nos establecemos en un lugar para pasar el invierno, en Port Llast, o en Neverwinter antes de que cayera, o incluso en el seno de una tribu bárbara, es reacio a quedarse… Está incómodo en compañía. Quizá ahora estaría más contento en Neverwinter.

—Porque allí siempre hay alguien, o algo, contra quién o qué luchar en las ruinas —dijo Jarlaxle.

—Eso.

—Le encanta batallar.

—Nunca le hizo ascos. Dilo de una vez, elfo: ¿qué te anda rondando por la cabeza?

—Ya te lo he dicho, mera curiosidad —replicó Jarlaxle, y volvió a mirar hacia la puerta del apartamento.

—Entonces, mejor pregúntaselo a él. Tal vez consigas respuestas más adecuadas —le aconsejó el enano.

Jarlaxle meneó la cabeza.

—Tengo otras cosas que atender esta noche —dijo.

El drow mercenario se dio la vuelta, hizo un gesto de contrariedad y salió corriendo escaleras abajo.

Bruenor se acercó a la barandilla y lo observó mientras se iba, aunque el astuto Jarlaxle pronto se perdió de vista. Largo rato estuvo el enano pensando en esa conversación, no tanto por los motivos que pudiera tener Jarlaxle para indagar de esa manera acerca de Drizzt, sino por las implicaciones de la legítima inquietud del elfo oscuro.

Él mismo ya casi no podía recordar al viejo Drizzt, al drow que afrontaba una batalla con un gesto de inevitabilidad y una sonrisa en los labios, no sólo por confianza en sí mismo, sino por la convicción de estar actuando según los dictados de su corazón. Había advertido el cambio que se había producido en Drizzt. Su sonrisa se había vuelto algo más… maligna, tenía menos de aceptación de la necesidad de un combate y más de puro disfrute.

Sólo entonces cayó Bruenor en la cuenta de los años que habían pasado desde que vio al viejo Drizzt por última vez.

Cuando entró en la cámara subterránea que en una época había pertenecido a Arklem Greeth y a Valindra, a Jarlaxle no le sorprendió darse cuenta de que no estaba solo.

Dahlia estaba sentada cómodamente en una silla, mirándolo.

—Te has servido bien del anillo —dijo el drow con una reverencia.

—Su naturaleza se me reveló en cuanto me lo puse.

—A pesar de todo, no debes ser tan modesta. Pocos podrían haber usado la imagen proyectada con tal eficacia. Tus secuaces ni siquiera sospecharon que no eras realmente tú quien llegaba.

—¿Y tú?

—De no haber sabido lo del anillo, jamás habría sospechado —contestó, alargando la mano.

Dahlia lo miró, miró su mano, pero no se movió.

—Me gustaría recuperar mi anillo —dijo Jarlaxle.

—Ahora ya no tiene su conjuro.

—Puede recargarse.

—Eso espero —replicó Dahlia, que seguía sin mostrar su disposición a devolver el anillo.

Jarlaxle retiró la mano.

—Tenía confianza en que usarías el anillo. Veo que tu antipatía por Sylora Salm sigue siendo fuerte.

—No más fuerte que la suya por mí.

—Ella está celosa de tu juventud elfa. Se pondrá vieja y fea mientras que tú seguirás siendo bella.

Dahlia hizo un gesto desdeñoso con la mano, como si eso no importara, lo que dio a Jarlaxle la pauta de que su indisposición con Sylora tenía raíces mucho más profundas que el aspecto físico.

—Entonces, has decidido abandonar su causa —conjeturó Jarlaxle.

—Yo no he dicho eso.

—No llevas puesto el broche de Szass Tam.

Dahlia se miró la blusa, donde generalmente lo llevaba.

—Puede ser que consigas dejar atrás tus actos en el Cutlass —dijo Jarlaxle—, pero dudo de que esta violación de la etiqueta sea aceptada.

Szass Tam se toma en serio estas cosas. En cualquier caso, jamás convencerás a Sylora de perdonar tu papel limitado en la pelea del Cutlass.

La elfa lo miró con dureza.

—O sea que has atravesado una puerta de una sola dirección —acabó Jarlaxle—. Ahora ya no hay vuelta atrás, Dahlia. Has abandonado a Sylora Salm. Has abandonado a Szass Tam. Has abandonado a Thay.

—Sólo me cabe esperar que los tres me den por muerta.

Jarlaxle estuvo unos instantes mirando a Dahlia, tratando de adivinar sus intenciones, pero ella era bastante inescrutable. Sobre sus encantos evidentes había una capa de frialdad, una defensa permanente contra las emociones descontroladas. A Jarlaxle se le ocurrió que ella habría sido una buena drow.

—¿Y ahora a dónde, lady Dahlia?

Dahlia lo miró con expresión oscura y seria.

—¿Quién es tu amigo el drow?

—Tengo muchos.

—El de la barra —especificó Dahlia—. Estuve observando la pelea. Brevemente. Lucha bien con las dos manos, de forma extraordinaria incluso para un drow. El enano es diferente. Lo que le falta de habilidad lo compensa con fuerza bruta. No se mueve con gracia, y aunque sin duda es peligroso, ese drow tiene mucha más habilidad con sus cimitarras que Athrogate con sus manguales.

—Es cierto —reconoció Jarlaxle—. Podría contarse entre los maestros de armas más grandes que haya habido nunca en Menzoberranzan, tal como lo fue su padre.

—¿Quién es?

Jarlaxle miró a lo lejos, como si en ese mismo momento pudiera ver a Drizzt en la distancia.

—Es el que escapó —dijo.

—¿De dónde?

Volvió a fijar la mirada en ella.

—De sus ancestros. Su nombre es Drizzt Do’Urden, y es bien recibido tanto en Aguas Profundas como en Luna Plateada…

Dahlia lo hizo callar alzando una mano.

—De modo que es ese al que llaman Drizzt —dijo—. Lo sospechaba.

—Se ha ganado su fama, te lo aseguró.

—¿Y tú eres su amigo?

—Tal vez más de lo que él mismo admitiría, o al menos, más de lo que sería capaz de entender.

Dahlia lo miró con expresión curiosa, y la verdad, cuando reflexionó sobre esa mirada, también el propio Jarlaxle se sintió algo sorprendido.

—¿Por qué? —preguntó Dahlia. Una simple pregunta que surgía de emociones profundas y complejas.

—Porque es el que escapó —respondió Jarlaxle.

Dahlia hizo una pausa, asintiendo.

—¿Y su amigo enano? —preguntó a continuación.

—El rey Bruenor Battlehammer de Mithril Hall, aunque ahora viaja con un nombre supuesto. Abdicó de su trono para encontrar lo que ya hemos visitado.

—De modo que te propones engatusarlo para que te ayude en tu regreso a Gauntlgrym, porque, por supuesto, piensas volver…

—Sí… No me lo propongo y sí a lo último. Pienso decírselo. De hecho ya se lo he dicho.

—¿Y se van a lanzar a los brazos de un primordial revivido?

—Me temo que tienen más honor de lo que les conviene —dijo Jarlaxle con una sonrisa burlona. No obstante, la sonrisa desapareció, dando lugar a una expresión muy seria, cuando añadió—: ¿Y tú?

—¿Qué pasa conmigo?

—Has traicionado a Sylora Salm, a Szass Tam y a la propia Thay.

—Eso lo dices tú, no yo.

—Has usado el anillo para escapar, pero la Dahlia que yo conozco no desprecia la ilusión de una pelea.

—La Dahlia que tú conoces sigue viva porque es cautelosa y lista.

—Pero quizá no tanto en lo que respecta a Sylora.

—Supongo que te crees muy perspicaz —respondió ella.

—Aceptaste el anillo y lo usaste. Traicionaste a Sylora cuando era más importante. Puede ser que la llegada de Dahlia, no la de la imagen de Dahlia, sino la de la verdadera guerrera, hubiera cambiado el resultado de la pelea en el Cutlass. Sin embargo, optaste por no acabar tu misión.

—¿Qué sabes tú de mi misión?

—Que te enviaron aquí para ver si alguien respondía a los terremotos cada vez más fuertes —contestó Jarlaxle sin vacilar; para averiguar si yo tenía intención de volver a Gauntlgrym.

Dahlia sonrió.

—Bueno, ahora lo sabes —dijo el drow—. Tengo esa intención y no carezco de aliados.

—¿Debería ir y decírselo a Sylora?

—Supongo que lo sabrá muy pronto, ya que algunos de tus secuaces ashmadai huyeron de la taberna.

—¿Sabes lo de los ashmadai?

Jarlaxle alzó una ceja y la comisura de los labios.

—Los túneles se han hundido —dijo Dahlia, cambiando de tema—. No hay forma de volver a Gauntlgrym.

—Yo conozco una forma —dijo Jarlaxle.

En los ojos azules de la elfa hubo un leve destello antes de que reprimiera la mirada de curiosidad.

—Y te conduciré hasta allí —dijo el drow, haciéndole ver que había advertido su desliz.

—Presumes muchas cosas.

—Y presumo correctamente. ¿Qué ventaja tendría presumir otra cosa? Al final, y no dentro de mucho, irás conmigo y con mis amigos a los salones de Gauntlgrym.

Dahlia abandonó su asiento, presurosa, y se puso ante él sujetando su vara de dos metros y media.

—Ya me diste tu respuesta al usar el anillo —dijo Jarlaxle.

Dahlia adoptó una expresión pensativa, pero asentía con la cabeza.

—¿Por qué? —preguntó Jarlaxle—. Este no es exactamente el camino más fácil para ti.

—Si se contiene al primordial de modo que no pueda lanzar fuera su calamidad, el Anillo de Pavor de Sylora fallará —replicó Dahlia—. Ella no se impondrá en su lucha contra los netherilianos.

—¿Te caen bien los netherilianos?

Los ojos de Dahlia lanzaron otro destello, con evidente furia desatada.

—Comparto tu desprecio por ellos —añadió rápidamente Jarlaxle. Miró a Dahlia detenidamente—. Pero tu desprecio por Sylora no es menos profundo.

—Szass Tam la culpará del fallo del anillo de pavor.

—Y eso te gustaría.

—Sería uno de los mayores placeres de mi vida.

—¿Para poder volver a Szass Tam en una posición de fuerza?

Una vez más brillo aquel destello en sus ojos, y Jarlaxle se dio cuenta de que su línea de razonamiento había sido totalmente errada. Entonces, era cierto, lo sabía. Al usar el anillo —la salida que él le había dado—, Dahlia había aprovechado la oportunidad para liberarse no sólo de Sylora, sino del propio lich señor de Thay. Tal vez la maldita fascinación que sentían por la muerte había ofendido la sensibilidad de la elfa, o tal vez sólo había venido para asegurarse de que los que seguían a Szass Tam estaban destinados a un sometimiento eterno, a ser siempre seguidores y nunca líderes.

Todas esas eran posibilidades que Jarlaxle tenía intención de explorar.

—Debemos salir pronto hacia Gauntlgrym —dijo— antes de que la noticia llegue a Sylora, antes de que pueda lanzar a sus secuaces contra nosotros.

—Y cuando lo haga, los mataremos —replicó Dahlia—. Es posible que ese drow, Drizzt, me demuestre que tiene bien merecida su fama.

Jarlaxle sonrió al oír eso. No tenía ni la menor sombra de duda.

—Deberíamos marcharnos enseguida —les dijo Jarlaxle a los tres cuando volvió a su encuentro poco después—. Algunos de los que podrían detenernos han huido de la ciudad y seguro que están difundiendo por todas partes cuales son nuestras

intenciones.

—¡Tú mismo dijiste que no sabemos lo suficiente! —objetó Bruenor—. ¿Dónde hay que colocar los malditos cuencos?

—Averiguaremos muchas cosas en cuanto lleguemos a Gauntlgrym, espero —respondió Jarlaxle, y recordó para sí las palabras de Gromph, transmitidas por el fantasma del enano atrapado en la filacteria de Arklem Greeth: «Sentad a un rey en el trono de Gauntlgrym»—. El tiempo corre ahora en nuestra contra, amigo mío —prosiguió—. Hay muchos interesados en ver al primordial despertar y estallar una vez más, para sus propios y nefastos planes.

—¿Están dispuestos los de Bregan D'Aerthe? —preguntó Drizzt—. ¿Listos para ponerse en marcha?

Jarlaxle pareció un poco desconcertado por la pregunta y apretó los labios.

—¿Sólo nosotros cuatro? —inquirió Drizzt.

—No, cinco —replicó Jarlaxle, y volviéndose hacia la puerta abierta hizo una seña.

Dahlia entró en la habitación.

—¿No es esta la elfa de la sustancia viscosa? —preguntó Bruenor.

—Fue una estratagema para que ella pudiera abandonar a sus indeseables compañeros fingiendo su muerte —explicó Jarlaxle.

—Pues venía acompañada la primera vez que fuimos allí —protestó Athrogate—. ¡Fue ella la que nos llevó a Gauntlgrym para liberar a la bestia!

—¿Crees que vamos a confiar en ella? —dijo Bruenor, plantándose ante él con los brazos en jarras y echando fuego por los ojos.

—Dahlia fue engañada aquel lejano día —replicó Jarlaxle. Y añadió mirando a Athrogate—: Igual que nosotros.

—¡Bah! —resopló el enano—. ¡Ella nos llevó allí, y nos engañó para liberar a la bestia!

—Traté de deteneros —le recordó Dahlia.

—Eso dices ahora.

—Digo la verdad y tú lo sabes —dijo Dahlia, volviéndose a mirar a Drizzt y a Bruenor, sobre todo a Drizzt, más directamente—. Tengo tanto interés como vosotros en encerrar otra vez al primordial.

—¿Te mueve tu conciencia o la sed de venganza? —preguntó Drizzt con una sonrisa sardónica.

Dahlia lo miró con dureza.

Bruenor se disponía a intervenir, pero Drizzt le puso una mano en el hombro para tranquilizarlo y le hizo a Dahlia señas de que continuara.

—Desde entonces he pagado por desobedecer a mis amos, a mis antiguos amos, día tras día —dijo la elfa—. Y lo pago doblemente porque veo el resultado de mi fracaso.

Antes creía que Szass Tam era…

—¿Szass qué? —preguntó Bruenor, echando una mirada a Drizzt, que se encogió de hombros, tan desconcertado como él.

—El dueño y Señor del reino de Thay —explicó Dahlia—, cuyos seguidores controlan el Anillo de Pavor en el Bosque de Neverwinter, y a los zombies cenicientos que deambulan por la región.

Los dos enanos y el drow asintieron, recordando las historias que se contaban sobre el poderoso lich.

—Hubo un tiempo en que creí que Szass Tam era un profeta —prosiguió Dahlia —, un gran hombres con designios gloriosos, pero cuando llegué a entender el precio de esos designios, me sentí como una tonta.

—Entonces, es venganza —dijo Drizzt, y su eliminación de cualquier elemento de moralidad en el cambio de ánimo de Dahlia hizo que la elfa se volviera otra vez a mirarlo con los labios apretados y los ojos entrecerrados.

—Llevó diez años llamándotelo —intervino Athrogate—. Tonta, quiero decir.

Dahlia se limitó a lanzar un bufido.

—Los seguidores de Szass Tam, los fanáticos ashmadai y Sylora Salm, e incluso mi viejo compañero Dor’crae…

—El vampiro —dijo Athrogate en un susurro.

Bruenor lo miró, y miró luego a Dahlia con expresión de disgusto.

—Si que eliges bien a tus amigos —dijo.

—Algunos dirían lo mismo de un enano y un drow —replicó Dahlia, pero cuando Bruenor entrecerró los ojos con expresión amenazante, se limitó a alzar las manos, admitiendo su equivocación—. Intentarán deteneros…, detenernos —dijo—. Los conozco. Sé cuáles son sus tácticas y sus poderes. Encontraréis en mí una valiosa aliada.

—O una peligrosa espía —repuso Bruenor.

Drizzt paseó la mirada por su amigo y por la guerrera elfa, y al fin la fijó en Jarlaxle. Después de todo, había pocos que entendieran mejor esas conflictivas zonas grises entre la moralidad y el pragmatismo que el jefe de Bregan D’Aerthe. Al observar la mirada inquisitiva de Drizzt, Jarlaxle respondió con una leve inclinación de cabeza.

—Nosotros cinco, entonces —dijo Drizzt.

—Y derechos a Gauntlgrym —asintió Jarlaxle.

Todavía con los brazos en jarras, Bruenor no parecía nada convencido. Se disponía a protestar, pero Drizzt se inclinó hacia él y le susurró al oído «Gauntlgrym», recordándole que estaban a días de distancia de conseguir un objetivo detrás del cual llevaban décadas.

—Ya —dijo Bruenor. El enano recogió su hacha, miró a Dahlia con desconfianza,

por si acaso, y le hizo señas a Jarlaxle de que abriera la marcha.

18

UN CAMINO OSCURO
HACIA UN LUGAR AUN MÁS OSCURO

—¡Bah, yo lo dejé salir y lo haré retroceder! —gruñía Athrogate mientras recogía de mal humor los platos del desayuno.

Tres días de camino desde Luskan y avanzando a buen ritmo. Jarlaxle estaba seguro de que llegarían a su destino —a la caverna que los conduciría a Gauntlgrym, al menos— antes de la puesta del sol. Durante la noche se habían producido temblores ocasionales, pero otra vez tenían a la vista el monte Hotenow —el segundo pico de la montaña, aparecido en la primera explosión años atrás—, todavía más amenazador. Y aumentaba su tamaño día a día, hinchándose con la presión creciente del despertar del primordial.

—¿Vas a castigarte por ello cada minuto del día? —le preguntó Bruenor mientras le ayudaba a levantar el campamento.

Athrogate lo miró con expresión en la que se mezclaban la dignidad herida y el desprecio por sí mismo.

—¿Qué? —le preguntó Bruenor con tono destemplado.

—Tú eres un rey Delzoun —dijo Athrogate—. Ya sé que me he pasado gran parte de la vida haciendo como que no me importa nada, y casi siempre es así… Te pido que me escuches.

Bruenor lo animó a seguir.

—Moradin sabe que he hecho un montón de cosas que creo que no serían adecuadas para un enano Delzoun —prosiguió Athrogate—. He sido un salteador de caminos, y algunos de los de mi propia especie han recibido golpes de mis manguales.

»Y, ¡ay de mí!, creo que cuando acabe mi tiempo en este mundo, si es que eso sucede con esta maldición sobre mi cabeza, Moradin va a querer hablar conmigo, y lo que tenga que decirme no va a ser amistoso.

—No soy un sacerdote —le recordó Bruenor.

—No, pero eres un rey, un rey Delzoun, cuya sangre real se remonta a Gauntlgrym. Creo que eso significa algo, de modo que eres lo mejor que tengo para ayudarme a cumplir mi promesa. Yo dejé salir a la maldita cosa, y la haré volver a donde estaba. No puedo arreglar lo que he hecho, pero puedo hacer que haga menos

daño.

Bruenor se quedó mirando al duro enano de barba negra un momento, estudiando el dolor sincero que brillaba en los ojos de Athrogate, algo realmente insólito en él. El rey enano asintió y volvió a dejar los platos en el suelo antes de acercarse y dar una palmadita en el hombro de Athrogate.

—Escúchame bien —dijo Bruenor—, ya sé lo que dices sobre Gauntlgrym, y si no creyera que tiraste de esa palanca por efecto de un engaño, ya te habría abierto la cabeza con mi hacha.

—No soy el mejor de los enanos, pero tampoco el peor.

—Lo sé —dijo Bruenor—. Y sé que ningún Delzoun, ni un salteador de caminos, ni un ladrón, ni un asesino, querría la ruina de Gauntlgrym. O sea que deja de castigarte por ello. Hiciste lo que debías cuando enviaste a Jarlaxle a buscarnos a Drizzt y a mí, e hiciste lo que debías cuando juraste volver y repeler a la bestia. Eso es todo lo que Moradin podría pedirte, y más de lo que yo mismo te pediría. —Volvió a dar una palmada en el fuerte hombro de Athrogate—. Pero debes saber que me alegro de tenerte conmigo. Imagínate: yo solo con tres elfos… ¡Creo que me tiraría a la primera sima que se me pusiera por delante!

Athrogate miró a Bruenor apenas un momento. Luego, mientras asimilaba sus palabras, estalló en un gran «¡Buajajá!», y le dio a Bruenor una buena palmada en la espalda.

—Antes de esto no, y creo que tampoco después —le explicó—, pero que sepas que mientras dure este viaje, mi vida te pertenece.

Esa vez le tocó a Bruenor poner, una vez más, cara de perplejidad.

—Mientras dure este viaje, a Gauntlgrym, al hogar del padre del padre de nuestro padre, hasta entonces eres mi rey.

—Pero tú sigues a Jarlaxle.

—Yo acompaño a Jarlaxle —corrigió Athrogate—. Athrogate sólo sigue a Athrogate, y a nadie más. Salvo esta vez, esta vez Athrogate sigue al rey Bruenor.

A Bruenor le hizo falta un rato para asimilar aquello, pero al final asintió en señal de aprecio.

—Como tu amigo de tanto tiempo —prosiguió Athrogate—. El que se tira sobre cualquier cosa que pueda comer y sobre la mitad de lo que no puede comer.

—Pwent —dijo Bruenor, haciendo un esfuerzo para que no se le quebrara la voz, pues odiaba reconocer, incluso ante sí mismo, cuánto echaba de menos al guerrero.

—¡Eso, Pwent! —dijo Athrogate—. Cuando luchamos contra aquellas cosas reptantes junto a lo de Cadderly, cuando combatimos contra el Rey Fantasma, maldito sea su nombre, Pwent estaba a mi lado. ¿Puede un rey conocer a un mejor enano escudo?

—No —dijo Bruenor sin la menor vacilación.

Athrogate asintió y lo dejó así, procurando sonreír mientras volvía a la tarea de levantar el campamento.

También Bruenor volvió a sus cosas, sintiendo el corazón un poco más ligero. La conversación con Athrogate le había recordado lo mucho que echaba de menos a Thibbledorf Pwent, y se le ocurrió pensar que podría haberse portado mejor con Pwent en todos aquellos años de servicio leal. ¡Cuántas veces había tomado como algo normal la actitud de aquel duro y leal enano!

Volvió a mirar a Athrogate a la luz de aquello y se reconvino por su sentimentalismo. Se dijo que aquel no era Thibbledorf Pwent, que habría muerto por él, que se habría lanzado gustoso en el camino de una lanza dirigida al pecho de su rey. Bruenor recordaba la expresión de la cara de Pwent cuando lo había dejado en el Valle del Viento Helado; la desesperación y la impotencia absolutas al darse cuenta de que, de ningún modo, podía seguir junto a él.

Athrogate jamás podría tener una expresión semejante. El enano era bastante sincero al expresar su arrepentimiento por los acontecimientos de Gauntlgrym y, probablemente, también lo fuera en su juramento de lealtad a Bruenor… mientras durara esa misión. Sin embargo, él no era Thibbledorf Pwent. Y en caso de que llegara ese momento de crisis en que fuera necesario el supremo sacrificio, ¿podía confiar Bruenor en que Athrogate sacrificaría su vida por la causa? ¿O por su rey?

Las cavilaciones de Bruenor se vieron interrumpidas por un movimiento a la vera del campamento, y vio entre los árboles a Jarlaxle y Dahlia hablando y señalando hacia el sur.

—¡Eh!, Athrogate —dijo el rey cuando el otro enano se le acercó.

—Bruenor le señaló a la pareja con un movimiento de cabeza. —Esa elfa que esta ahí con Jarlaxle.

—Dahlia.

—¿Te fías de ella?

Athrogate se puso a su lado.

—Jarlaxle confía en ella —dijo.

—No es eso lo que te he preguntado.

Athrogate suspiró.

—Me fiaría más de ella sino fuera tan malditamente peligrosa con ese bastón —admitió. Cuando Bruenor lo miró con curiosidad, explicó—: ¡Ah, no dudes de que es peligrosa! Ese bastón que lleva se rompe de muchas maneras diferentes y se transforma en armas que no he visto en mi vida. Es rápida, y con las dos manos. Yo mismo puedo revolear mis manguales bastante bien, con la derecha y con la izquierda, pero ella hace más que eso. Se parece más a tu amigo oscuro, ya que sus manos funcionan como si fueran dos luchadores diferentes. No sé si me entiendes.

La expresión de Bruenor reflejaba cada vez más perplejidad. Hasta entonces,

jamás había visto nada parecido a la humildad en Athrogate.

—Yo luché con tu amigo, ¿sabes? —dijo Athrogate—. En Luskan.

—Ya. ¿Y qué me estás diciendo?, ¿que ésta, la tal Dahlia, podría derrotar a Drizzt sin problema?

Athrogate no respondió directamente, pero por su expresión se veía que eso creía, que tenía serias dudas sobre el resultado de semejante combate.

—¡Bah! —dijo Bruenor con un bufido—. ¿O sea que le tienes miedo?

—¡Bah! —respondió Athrogate en el mismo tono—. Yo no le tengo miedo a nadie. Sólo creo que Dahlia no sería semejante amenaza si no fuera tan condenadamente peligrosa.

—Está bien saberlo —dijo Bruenor, y bajó la voz al ver que Jarlaxle y Dahlia se acercaban rápidamente.

—No estamos solos —anunció Jarlaxle—. Hay otros por ahí, tal vez buscando la misma cueva que nosotros.

—¡Bah!, ¿cómo van a saber de ella? —preguntó Bruenor.

—Por lo menos los ashmadai están por todos los Riscos, me apostaría algo —replicó Dahlia—. Sylora conoce el paradero aproximado de Gauntlgrym.

—No estamos cerca de la montaña —replicó Bruenor con cierta aspereza—. Entrando por el lado más distante…

Dahlia entrecerró los ojos un momento, y Bruenor se dio cuenta de que había tocado un punto sensible, lo cual quedó confirmado cuando Dahlia se volvió hacia Jarlaxle.

—Sylora sospechaba que yo iría a por el primordial, ahora que sabemos de su despertar —explicó el drow—. Fue por eso por lo que mandó a Dahlia y a los demás a Luskan: para confirmarlo y detenernos.

—A estas alturas ya sabe que falló —dijo Dahlia—. Los seguidores de Szass Tam tienen en su poder diversos medios mágicos de comunicación.

—Y habrá pensado que estás muerta —conjeturó Athrogate.

—Ya no —replicó Bruenor, y nuevamente en su voz se hizo palpable la desconfianza—. Si están aquí, nos están observando, y están viendo a Dahlia.

La elfa asintió, y no pareció contenta con la perspectiva. Eso hizo que se dibujara una sonrisa desdeñosa en la cara de Bruenor.

—De modo que ahora eres una traidora y te castigarán si te cogen —explicó el enano.

—¿Te da gusto decir eso? —preguntó Dahlia.

—O eres traidora por partida doble —dijo Bruenor—, y nos hiciste creer que les habías hecho creer a ellos que habías muerto en la pelea.

—No —dijo Jarlaxle antes de pudiera hacerlo ella.

—¿No? —inquirió Bruenor. Dejó caer el bulto que tenía en las manos y echó

mano del hacha que llevaba a la espalda, y mientras la sostenía, le dio unas palmadas.

—Es mejor que no hagas eso —le advirtió Athrogate, con tono más de preocupación que de amenaza.

—Escucha a tu peludo amigo, enano —dijo Dahlia mientras balanceaba su bastón, sujetándolo con la palma de la mano tal como Bruenor sostenía su hacha.

Bruenor se relajó en ese momento, sobre todo porque una forma oscura salió silenciosamente por detrás del árbol que había a espaldas de Dahlia.

—Señora, lo menos que puedes esperar es que sospechemos un poco, ¿no te parece? —respondió Bruenor con una sonrisa encantadora—. ¿Luchas con nosotros y sin más tenemos que creernos que estás de nuestro lado?

—De haberme unido a vosotros en el Cutlass, vuestra misión habría terminado allí, buen enano —replicó la guerrera elfa—. Y se lo puedes decir a tu amigo drow que está detrás de mí.

A espaldas de Dahlia, Drizzt se puso de pie, y frente a ella, Bruenor hizo un gesto despectivo al oír su bravata.

—Ya te lo había advertido —musitó Athrogate junto a Bruenor.

En ese momento, a Bruenor se le ocurrió pensar en lo joven que era esa elfa. No había pensado en ello antes, ya que todo había sido muy precipitado desde el momento en que Drizzt y él habían entrado en Luskan. Sin embargo, se veía en su modo de actuar. Allí estaba, ante un rey enano y con un legendario guerrero drow detrás de ella, y en su rostro no había el menor atisbo de preocupación.

Sólo alguien tan joven podía sentirse tan… inmortal.

Lo primero que pensó Bruenor es que jamás había experimentado una pérdida y no podía comprender la posibilidad de una.

No obstante, la estudió más detenidamente un momento, y a través de su confianza y su tranquilidad, pudo ver lo suficiente para darse cuenta de que quizá había errado el tiro con ese último pensamiento. Lo más probable era que Dahlia si hubiera experimentado una pérdida, una gran pérdida, y que ya no le importara esa posibilidad. Tal vez su bravata era una forma de propiciarla.

El rey enano miró a Athrogate, pensando que la advertencia del otro enano sobre Dahlia tenía algo de profético.

Era peligrosa.

—Si estáis todos tan ávidos de lucha, pronto encontraréis la ocasión —comentó Jarlaxle en un intento evidente de romper la tensión.

A pesar de su aparente confianza, Dahlia se preguntaba si habría jugado bien su mano. Se quedó mirando al enano unos instantes más, tratando de librarse de la persistente sensación de que el curtido y viejo guerrero podía ver a través de ella.

No tardó en desechar esa preocupación; no tenía tiempo para eso.

Al volverse vio a Drizzt apoyado displicentemente contra un árbol, con las armas envainadas, los antebrazos apoyados en ellas y las manos cruzadas por delante.

—¿Compartes tú las inquietudes de tu amigo? —le preguntó.

—Se me había ocurrido la idea.

—¿Y ha echado raíces?

—No —respondió simplemente Drizzt, mirando a Bruenor antes de esbozar una sonrisa.

La mirada de Dahlia se hizo más profunda, y también la de Drizzt. Una vez más, como le había pasado antes con Bruenor, la elfa tuvo la sensación de que uno de sus compañeros estaba tratando de ver a través de ella. No obstante, la última respuesta de Drizzt le había devuelto la seguridad. Dejó caer el bastón a un lado del cuerpo y se apoyó en él, pero sin bajar la mirada, sin pestañear siquiera, sin permitirle entrever al legendario guerrero que había ganado la partida.

Tampoco Drizzt parpadeó.

—Deberíamos ponernos en camino —dijo Jarlaxle, que estaba a un lado y paso entre ambos deliberadamente, interrumpiendo su línea visual.

—¿Has visto a nuestros adversarios? —le preguntó a Drizzt.

—Vienen del sur —respondió el explorador—. Observé a varios grupos.

—¿Concentrados?

—Buscando —replicó Drizzt—. Dudo de que conozcan nuestra ubicación exacta, y estoy seguro de que no saben de las cuevas que nosotros avistamos al este.

—Pero ¿son esas las cuevas correctas? —preguntó Jarlaxle—. En cuanto hayamos entrado, lo más probable es que nuestros enemigos nos bloqueen la salida.

Sobrevino un silencio largo e incómodo.

—Será mejor que nos demos prisa —dijo Dahlia por fin y de una manera inesperada, ya que todos pensaban que seria Drizzt, que había estado explorando la zona a conciencia, quien lo propusiera.

—¡Bah!, tus amigos tratan de hacernos salir al descubierto y tú saltas de entre la hierba delante de sus perros de presa —protestó Bruenor.

Sin embargo, Dahlia no dejaba de negar con la cabeza.

—No están tratando de hacernos salir al descubierto. Saben perfectamente dónde estamos —explicó, volviéndose hacia Drizzt—. Has dicho que había varios grupos.

Drizzt asintió.

—Sylora Salm libra una lucha desesperada con los netherilianos en el Bosque de Neverwinter —explicó Dahlia—. No le sobran ashmadai, de modo que si ha enviado a más de un puñado a los Riscos, es porque está segura de que estamos aquí.

—Quiere que la llevemos hasta la cueva —refunfuñó Bruenor.

—Lo que ella quiere es que ninguno de nosotros llegue siquiera a la cueva —

respondió Dahlia sin mirarle—. Lo que quiere es que nadie interfiera con el primordial.

—¿No preferiría ayudar para propiciar el estallido de la bestia? —preguntó Drizzt —. Para asegurarse de la catástrofe que desea.

—Hay malevolencia en el primordial —respondió Dahlia—. No es una fuerza totalmente indiferente, ni carece por completo de raciocinio.

—Sobre eso hay discrepancias —intervino Jarlaxle, pero Dahlia volvió a negar con la cabeza.

—¿Hasta qué punto fue preciso su primer ataque? El blanco más fácil y más cercano… —explicó—. De haber soplado hacia el oeste o el este, habrían muerto muy pocos. No, sintió la vida en Neverwinter y la enterró.

—Vuelve a haber vida en Neverwinter —dijo Bruenor.

—Eso sería un triunfo para Sylora —respondió Dahlia, volviéndose por fin hacia el enano—, pero no es el resultado que prefiere.

—Luskan —aventuró Jarlaxle.

—El primordial ha tenido toda una década para explorar su prisión —dijo Dahlia —, para reconocer la magia que lo sujeta, para sentir el poder residual de la Torre de Huéspedes, tal vez para enviar secuaces a lo largo de los zarcillos y ubicar mejor la ciudad.

—O sea que Sylora cree que la bestia facilitará sus fines sin necesidad de ayuda —intervino Drizzt. Y cuando Dahlia y los demás se volvieron a mirada, añadió—: Cuanto más tiempo perdamos, más jugamos a su favor.

Dahlia no pudo reprimir una sonrisa de satisfacción por su apoyo: un apoyo que transmitía cierta confianza; no sólo en su razonamiento, sino también en su sinceridad.

—Nuestra mejor opción es actuar con agresividad —coincidió Dahlia.

Drizzt asintió con la cabeza, y así todo quedó decidido.

Dahlia bajó corriendo por un barranco, saltando de piedra en piedra. El terreno era abrupto y se dio cuenta de que se movía peligrosamente deprisa…, pero él iba a su lado, y a ella no le gustaba perder, en especial cuando había fanáticos ashmadai abajo, en el pequeño cañón, y había perspectivas de entablar combate.

Ella y Drizzt habían coronado el alto promontorio después de volver hacia atrás para flanquear a los ashmadai que los perseguían. Su propósito era lanzarse desde lo alto para pillar a los adoradores desprevenidos. Al nordeste, los enanos y Jarlaxle se habían escondido entre los riscos, y Drizzt y Dahlia acababan apenas de coronar el lado del cañón cuando los gritos de los Ashmadai resonaron en las piedras.

Sin vacilar, los dos se habían apartado de un salto, pero Drizzt no había tardado

en dejar atrás a Dahlia con sorprendente gracia —una gracia que Dahlia estaba convencida de poder igualar— y una velocidad incluso más sorprendente. Sus pies parecían desdibujarse en el aire al avanzar saltando de un lado a otro, escogiendo un sendero que Dahlia podría haber seguido, pero seguramente no a ese ritmo.

Ella optó por tomar un camino más empinado, pero a pesar de todo, Drizzt seguía llevándole ventaja. La elfa no se lo podía creer.

Un destello plateado brotó de la maleza más abajo y hacia un lado. El drow no sólo corría a una velocidad increíble, sino que disparaba al mismo tiempo con su fabuloso arco.

Dahlia bajó la cabeza y siguió corriendo, concentrándose sólo en encontrar un lugar para apoyar el pie en su loca carrera por un trecho especialmente escarpado. «Llegaré abajo justo detrás de él si no antes», dijo para sus adentros.

Entonces, Dahlia se dio cuenta de que ya no tenía posibilidad de elección, que había dejado que el orgullo le nublara el juicio. Vio, horrorizada, que ya no podía frenar la marcha aunque quisiera, que si dejaba de apoyar un pie delante de otro, caería de bruces y se deslizaría hasta el fondo del barranco.

Atravesó unas zarzas y trató desesperadamente de agarrarse a una, pero la planta se desprendió del suelo, y Dahlia siguió su marcha imparable. Comprobó, entonces, que ese camino acababa en una empinada caída al acercarse a un canal de piedra de unos tres metros de profundidad y otros tantos de ancho.

Dahlia ni siquiera lo pensó al llegar al borde. Por puro instinto, agachó la cabeza y lanzó su bastón por debajo. Dio un impulso mientras plantaba el extremo en el fondo y consiguió sujetar el otro extremo con fuerza suficiente para proyectarse hasta el otro lado del canal. Con un control absoluto de sus músculos, Dahlia aterrizó de pie en la otra orilla y consiguió borrar la expresión de sorpresa de su rostro casi de inmediato cuando vio a Drizzt abajo, con las cimitarras desenvainadas y mirándola sin que pudiera creérselo.

Dahlia le guiñó un ojo para reforzar la idea de que aquella demostración había formado parte de su plan desde el principio, y tirando del bastón en pos de sí, de un golpe, lo transformó en mayales, y luego con un giro en redondo, inmediatamente puso en circulación sus nuevas armas, llenando de inquietud a los ashmadai, que surgieron como de la nada para cargar contra ella.

Desde un claro más ancho hacia el norte, Drizzt se sorprendió al ver a Dahlia cruzando con una voltereta lateral el estrecho barranco y caer de pie con un grácil movimiento al otro lado en perfecto equilibrio. Drizzt se quedó boquiabierto al comprobar que la guerrera elfa a punto había estado de sacarle ventaja en el descenso. Después de todo, sus propios movimientos contaban con la ayuda de sus tobilleras

mágicas.

La vio girar como una peonza e inmediatamente después oyó ruidos de combate y le habría gustado trepar hasta donde estaba para echarle una mano o, al menos, verla combatir.

Sin embargo, al drow lo apremiaban otros problemas, ya que más de una docena de enemigos lo acechaban a derecha e izquierda y tuvo que dedicarles toda su atención. Corrió hacia el canal más estrecho, perseguido por los ashmadai y las piedras que le arrojaban. Al entrar, giró en redondo y fue retrocediendo, mientras el cuello de botella que formaba el barranco hacía que sus perseguidores tropezasen los unos con los otros en su intento de llegar a él.

Eran uno contra tres en lugar de uno contra una docena, y esos tres se encontraban impedidos por las paredes de piedra que reducían a los guerreros de ambos extremos a usar técnicas de ataque frontal, directo, en lugar de golpes envolventes.

Drizzt retrocedió rápidamente, y cuando los tres mordieron el anzuelo y se lanzaron hacia adelante, invirtió su marcha y arremetió contra ellos, con movimientos amplios y descendentes de sus cimitarras por detrás de las lanzas con que lo atacaban. Sin desviarse apenas, Drizzt apartó las lanzas hacia adentro hasta casi cruzarlas delante del ashmadai del centro.

El drow liberó sus aceros inmediatamente, y en el enredo de sus tres enemigos lanzó un ataque duro y rápido, corriendo hacia adelante y lanzando estocadas a izquierda, derecha y centro. Los ashmadai trataron de cubrirse, de retroceder, de mantener una apariencia de defensa coordinada, pero Drizzt era demasiado rápido para ellos y sus armas evitaban las arremetidas de las lanzas con facilidad, clavándose y acuchillando.

Los tres recularon y chocaron con los que venían detrás, y el enredo no hizo más que empeorar.

Incansable, Drizzt siguió atacando.

Un ashmadai consiguió un lanzazo coordinado contra el drow. La lanza salió volando hacia el pecho de Drizzt. Antes de que Drizzt pudiera moverse para bloquear, algo aterrizó a su lado, distrayéndolo y estropeando su defensa.

Un mayal pasó ante él apartando limpiamente la lanza, y el drow vio con verdadero alivio a Dahlia de pie a su lado.

Ella acusó recibo de su alivio con un guiño, y codo con codo, ambos avanzaron en un torbellino de espadas y mayales.

Los enemigos conocían a Dahlia, y algunos la llamaron por su nombre, con voz cargada de terror. Los ashmadai retrocedieron hacia la parte más ancha del barranco.

—¿Retirada? —le preguntó Drizzt a Dahlia, ya que parecía la opción más oportuna.

Con sus enemigos tropezando y desorientados, podían correr y salir por el otro extremo del desfiladero e ir al encuentro de sus compañeros, que se aproximaban a la entrada de la cueva.

Sin embargo, la sonrisa de Dahlia mostraba una intención muy diferente.

¡Esa sonrisa! Tan llena de vida, y de ansia de combate, tan gozosa en el desafío, sin la menor sombra de miedo. ¿Cuándo había sido la última vez que Drizzt había visto esa sonrisa? ¿Cuándo había sido la última vez que él mismo la había lucido?

Como un destello recordó una guarida en el Valle del Viento Helado, cuando había acompañado a un joven Wulfgar contra una tribu de verbeeg.

Lo más sensato era la retirada, pero por algún motivo que no lograba comprender, Drizzt la desechó sin más y corrió junto a Dahlia hacia la parte ancha del desfiladero, donde era posible que lo atacaran por los flancos, que los rodearan incluso, unos enemigos que los superaban en número.

No combatieron codo con codo, ni se pusieron espalda contra espalda. Parecía no haber la menor organización en los movimientos de Drizzt y Dahlia. Él dejó que la elfa llevara la delantera y se limitó a reaccionar a cada giro y salto de ella.

Dahlia se lanzó a la carga, y él se desplazó hacia un lado, siguiéndola, para proteger su flanco. Ella hacía estragos delante de él, y él salía por detrás en la dirección opuesta; luego se paraba en seco e invertía el sentido de su marcha de tal modo que cuando Dahlia se paraba, él se adelantaba extendiendo su línea de devastación hacia el lado.

Y los dos describían un movimiento continuo y rápido con sus armas a cada paso que daban, espadas y mayal girando y lanzando cortes y golpes para hacer retroceder a sus enemigos. Los ashmadai se gritaban los unos a los otros, tratando de coordinar una defensa contra los dos, pero antes de que cualquier semblanza de ella pudiera tomar forma, Drizzt y Dahlia se movían de alguna manera o en alguna dirección inesperadas, de modo que el conjunto del combate, en uno y otro bando, parecía sólo una serie de reacciones improvisadas.

Reptaba por la rama, tan silencioso como un felino al acecho. Vio a su presa debajo, ajena totalmente a su presencia. Barrabus el Gris quedó sorprendido al descubrir que, por lo que parecía, su audaz plan había dado resultado.

Sabía que la campeona thayana, la peligrosa Dahlia, había partido hacia el norte, y con ella muchos ashmadai, y sabía que también Sylora tenía los ojos puestos en esa dirección, hacia la montaña creciente. Barrabus se preguntaba si podría superar las cautelas, si podría acercarse a su supremo enemigo.

Si conseguía librarse de Sylora Salm, tal vez Alegni le permitiera abandonar la olvidada Neverwinter y volver a su trabajo en medio de las comodidades de una

verdadera ciudad.

Siguió avanzando por la rama, por encima del improvisado campamento establecido allí abajo. Sylora estaba a apenas tres metros y medio por delante y por debajo de él, dándole la espalda mientras se inclinaba hacia adelante y miraba fijamente el tocón de un gran árbol. Barrabus supuso que podría agazaparse y saltar sobre ella, pero su curiosidad ganó la partida y se acercó un poquito más, hasta que pudo ver por encima del hombro de Sylora la superficie del tocón, que estaba llena de agua. Vio también que unas imágenes se movían en la fuente improvisada: un cuenco de visión.

Barrabus no se pudo resistir. Estirándose, bajó la cabeza y aguzó la mirada. Observó los movimientos de una pelea en el cuenco de escudriñamiento, diminutas figuras que luchaban y atacaban. Reconoció a algunos ashmadai entre los combatientes y vio que, cosa impropia de ellos, peleaban a la defensiva, sin la agresividad que él estaba acostumbrado a ver en los fanáticos. Entonces, vio a uno de los que les hacían frente y comprendió su vacilante actuación, aunque la imagen, por otra parte, le produjo más confusión. El mayal que giraba, los movimientos acrobáticos…, tenía que ser Dahlia.

Lo que no entendía era por qué Dahlia estaba luchando contra los ashmadai.

Tal vez no fuera ella. «A lo mejor hay más guerreras como ella», pensó Barrabus, pero esa idea no le gustó nada. Una Dahlia era más que suficiente para él.

No lo entendía.

Los mayales giraban como peonzas por delante de la elfa y daba la impresión de que se fusionaban, y lo que habían sido dos armas separadas formadas por dos palos, de repente, se convertían en un sólo bastón.

Sí, era Dahlia; Barrabus lo supo sin la menor duda. La vio pararse en seco ante tres ashmadai que retrocedieron. La vio plantar la punta de su bastón y dar un salto en alto, pero en lugar de ir al encuentro de sus enemigos, su salto la llevó hacia atrás.

En ese momento, otro, al parecer un aliado de la elfa, ocupó su lugar.

Vio la piel negra y un par de cimitarras que giraban en el aire con devastadora precisión.

Barrabus el Gris se quedó paralizado en la rama. De haber hecho cualquier otra cosa se habría caído irremisiblemente del árbol. No podía ni dar un respingo en ese momento tan surrealista, y en torno a él, el mundo pareció detenerse.

Se olvidó por completo de Sylora, más aun cuando oyó a la más reciente de sus enemigas, otra elfa, pero no muerta, que anunciaba su presencia con el restallido de un trueno.

Barrabus no quería trabarse en un combate limpio con la hechicera Sylora, y la idea de enfrentarse a Valindra Shadowmantle le gustaba todavía menos.

Contuvo la respiración, pero no lo pudo evitar. Volvió a mirar el cuenco de visión

del que, por fortuna, habían desaparecido las imágenes.

Superado el trance, un Barrabus el Gris muy conmocionado volvió hacia el árbol reptando por la rama y se adentró en el bosque hasta desaparecer.

Drizzt se lanzó hacia la derecha, interponiéndose delante de Dahlia. Aterrizó dando una voltereta por debajo de su mayal en movimiento, y su repentina aparición entre la elfa y su adversario distrajo al tiflin ashmadai el tiempo suficiente para que Dahlia lo golpeara en un lado de la mandíbula y lo enviara lejos dando tumbos.

Drizzt se volvió a poner de pie justo enfrente de un par de fanáticos, parando y desviando con sus espadas el furioso asalto que habían iniciado. Las cimitarras se movían cada vez con mayor rapidez, pasando de contrarrestar golpes a tomar la iniciativa.

También los rodeó, para echar una mirada a su compañera de combate, y se quedó sorprendido al ver que Dahlia ya no manejaba un mayal y tampoco llevaba el bastón. Tenía en la mano algo que sólo podía describirse como un bastón de tres secciones, con una pieza central más larga y dos palos más pequeños que giraban furiosamente a uno y otro lado. Un momento apenas consideró Drizzt la extraña arma que llevaba y con la que al parecer podía componer multitud de combinaciones a su antojo.

Por supuesto, no era esa ocasión propicia para contemplar el peculiar bastón, especialmente cuando un tercer ashmadai se unió a los dos con los que ya estaba combatiendo. Tenía que seguir en movimiento, lo mismo que Dahlia. No podían permitirse que los cogieran y los rodearan.

Drizzt retrocedió hacia Dahlia, con rápidos movimientos.

—Por encima —oyó detrás de sí.

Por reflejo retrajo sus cimitarras para asestar golpes bajos, lo que obligó a los tres atacantes a centrar la atención hacia abajo. Drizzt no se sorprendió cuando Dahlia pasó por encima de él, apoyándole un pie en la espalda encorvada para impulsarse más lejos y más alto, pero sí se sorprendieron los adversarios, como pudo verse por sus caras. Dahlia cayó sobre ellos. Dio una patada en la cara de uno, luego en la del segundo y, usando su bastón, que ya no era un bastón triple, sino una sola vara larga, a modo de lanza, se lo clavó directamente en la garganta al tercer oponente. Se apartó con rapidez, plantó el extremo de su arma en el suelo y volvió a describir un arco en el aire.

Así siguieron algún tiempo: Drizzt combatiendo bajo, desplazándose por todo el perímetro, y Dahlia moviéndose verticalmente por encima de él, dando grandes saltos uno tras otro.

A pesar de esa nueva estrategia, su ímpetu inicial empezaba a decaer y los Ashmadai comenzaban a reunirse en mejores grupos defensivos. Drizzt y Dahlia no

podían ganar, lo habían sabido desde el principio, y era hora de buscarse una salida.

La distracción que necesitaban apareció en el promontorio que había encima de ellos un momento después. Como siempre, la infalible Guenhwyvar se incorporó a la refriega justo a tiempo. Con un rugido que sacudió las piedras e hizo que todos volvieran la vista hacia ella, la gran pantera dio un salto formidable que la hizo caer encima del grupo más grande de los ashmadai.

Estos se dispersaron, gritando y lanzándose al suelo, y Drizzt y Dahlia retrocedieron por el estrecho barranco y salieron por el otro extremo, trepando por las piedras hacia la boca de la cueva donde los esperaban Bruenor y los demás.

—¿Amiga tuya? —preguntó Dahlia, señalando con la cabeza al felino y esbozando una sonrisa malévola.

Drizzt sonrió a su vez, sobre todo cuando oyó el ruido del tumulto a sus espaldas.

Dejó que Dahlia se le adelantase y le confió la tarea de mantener despejado el camino mientras él observaba si alguien los seguía.

Cuando por fin se acercaron al valle rocoso que era la antesala de las cuevas, Drizzt activó sus tobilleras encantadas y de una carrera la alcanzó.

Atravesaron un pequeño campo de batalla, en el que había varios ashmadai caídos, un par de ellos quejándose. A un costado, una adoradora estaba colgada boca abajo de un árbol, pidiendo socorro, sostenida firmemente por las piernas por algo surgido de la varita mágica de Jarlaxle.

Dahlia se desvió hacia la víctima, y Drizzt entrecerró los ojos, pensando que era capaz de partirle el cráneo a la Ashmadai atrapada. Luego, vio, sorprendido y aliviado, que se limitaba a darle un golpecito en una mejilla y a lanzar una carcajada al pasar junto a ella.

En cuanto dejaron atrás el campo de batalla, treparon por un promontorio rocoso y vieron al otro lado un pequeño valle sobre el cual se abrían las bocas de varias cuevas.

—¡Aquí! —llamó Bruenor desde una de ellas, y Drizzt y Dahlia se dirigieron hacia él.

—Tu pantera —dijo Dahlia, mirando hacia atrás.

—Guenhwyvar ya ha regresado al plano astral y espera a que vuelva a llamarla —la tranquilizó Drizzt.

La elfa asintió y se introdujo en la oscura cueva, pero Drizzt se detuvo a observarla, complacido por la preocupación que había mostrado por el gran felino.

Hasta Bruenor tuvo que arrastrarse para salir de la primera cámara de la cueva, pero todos avanzaron a gran velocidad, impelidos por los ruidos de sus perseguidores. Salieron del exiguo canal a un espacio más pequeño, pero de techo elevado, donde los esperaban Athrogate y Jarlaxle.

En cuanto salió, Dahlia dio un golpecito a su bastón y lo transformó en un bastón

de cuatro patas, en cuyo extremo superior relucía una luz blanquiazul.

—¿Es por aquí? —preguntó Drizzt.

—Eso espero —dijo Jarlaxle—. Hemos comprobado las cuevas lo más rápido que hemos podido y esta era la única que parece prometedora.

—Pero ¿podría haber otras en la zona que no hubiéramos descubierto todavía? —preguntó Drizzt, inquieto.

Jarlaxle se encogió de hombros.

—La suerte siempre te ha acompañado, amigo mío. Es el único motivo por el que solicité tu compañía en este viaje.

Dahlia reaccionó con alarma al oírlo, hasta que echó una mirada a Drizzt y lo vio sonriendo.

Los cinco compañeros avanzaron por un laberinto de túneles y pasadizos enanos, incluso tuvieron que seguir una corriente subterránea poco profunda durante un trecho. Se encontraron con que muchos túneles no tenían salida, pero también con muchos más que se abrían en pasadizos múltiples, y lo único con que contaban para guiarse era su instinto. Dahlia parecía totalmente desconcertada, pero pocos eran más capaces que los enanos para recorrer túneles oscuros, y entre esos pocos se contaban los elfos oscuros.

No tardaron en oír ruidos muy por detrás de ellos en los túneles, y supieron que los ashmadai habían continuado su persecución en la Antípoda Oscura.

En un punto, los cinco se encontraron en un túnel largo, bastante recto, que Athrogate identificó acertadamente como un tubo de lava. Llevaba la dirección correcta y tenía una pendiente descendente muy leve, de modo que se lanzaron por él con avidez. Sin embargo, en un momento dado, sintieron una niebla helada que pasaba junto a ellos. Dahlia contuvo la respiración y volvió la cabeza, observando como se alejaba túnel arriba por detrás de ellos.

—¿De qué se trata? —preguntó Bruenor, notando su preocupación.

—Mortalmente frío —dijo Drizzt.

—¿Era eso? —le preguntó Jarlaxle al guerrero elfo.

Dahlia asintió.

—Dor’crae —dijo.

—El vampiro —explicó Athrogate.

Bruenor resopló y sacudió la cabeza, horrorizado.

—Los traerá hasta nosotros —dijo Dahlia, y todos sospecharon entonces como habían sabido tanto los ashmadai sobre su ubicación.

—Tal vez vuelva de Gauntlgrym —comentó Drizzt—. De ser así, este es, sin duda, el camino correcto.

Con ese pensamiento esperanzador siguieron adelante a toda velocidad, y durante horas de caminata, el tubo de lava mantuvo la misma agradable pendiente. Hasta que

llegaron a un abrupto final donde el túnel descendía de golpe, una bajada casi vertical hacia lo que parecía una oscuridad sin fondo. No había forma de sortear ese agujero y no habían visto túneles laterales durante las últimas horas de marcha.

—Confiemos en que tu suerte continúe —le comentó Jarlaxle a Drizzt.

De un bolsillo obviamente mágico, el mercenario drow sacó una larga cuerda. Les entregó un extremo a Drizzt y el otro a Athrogate, ordenándole al enano que lo sujetara con fuerza.

Sin vacilar, Drizzt se ató el cabo a la cintura y saltó desde el borde, perdiéndose de vista rápidamente. Cuando la cuerda ya estaba casi completamente tirante, Drizzt les gritó:

—Se endereza formando una pendiente empinada pero transitable.

Un momento después se vio un destello y se produjo una aguda réplica.

—¿Drizzt? —llamó Jarlaxle.

—He colocado una segunda cuerda —respondió Drizzt desde la oscuridad—. ¡Moveos!

—No hay vuelta atrás —le dijo Jarlaxle a Bruenor, que aparentemente estaba consultando al enano.

—Entonces, ese es el camino —decidió Bruenor, y fue el siguiente en bajar por la cuerda.

Cuando llegó al fondo, donde había estado Drizzt, Bruenor encontró la segunda cuerda, anclada firmemente al techo en ángulo, a medio camino, por una de las flechas encantadas de *Taulmaril*.

El túnel continuaba, a veces en caída pronunciaba, otras en una suave pendiente, y los cinco se las arreglaban bastante bien. Estaban cerca del final de su prueba de resistencia, pero no se atrevían a parar y montar el campamento, aunque todavía no se vislumbraba el final.

No obstante, en un momento dado, bajaron por un pequeño pozo, pasaron debajo de una bóveda baja donde el túnel describía una curva cerrada y los sorprendió la luminosidad de los líquenes de la Antípoda Oscura. Poco después salieron a una cornisa elevada que dominaba una gran caverna. En torno a un estanque quieto, había estalagmitas gigantes, y tanto Drizzt como Bruenor parpadearon atónitos al ver las cimas trabajadas de esos montículos —túneles de vigilancia— y luego la gran muralla de un castillo de un lado a otro del camino.

Bruenor Battlehammer tragó saliva y miró al otro enano.

—Vaya, rey Bruenor —dijo Athrogate con una ancha sonrisa—. Confiaba en que esta caverna hubiera soportado la explosión, para que pudieras ver la entrada principal.

—¡Ahí está tu Gauntlgrym!

19

A TRAVÉS DE LOS OJOS DE UN ANTIGUO REY

—Fue pura suerte —insistió Dor’crae—. Había diez cuevas en las que podrían haber…

—Se trata de elfos oscuros en la Antípoda Oscura, imbécil —interrumpió Sylora —. Es probable que hayan descartado la mayor parte de las demás con solo olfatear las corrientes de aire.

Dor’crae se encogió de hombros y trato de responder, pero un gruñido de Sylora le aconsejó que guardara silencio.

—No dejaré que sujeten al primordial —insistió la hechicera thayana—. Su despertar sellará el destino de los netherilianos en el norte de la Costa de la Espada, cerrando así el Anillo de Pavor y asegurando mi victoria.

—Sí, mi Señora —dijo Dor’crae con una reverencia—. Son una fuerza formidable. La traidora Dahlia inspira terror incluso a los animosos ashmadai, y ese elfo oscuro, Drizzt, es una leyenda en todo el norte. Sin embargo, estamos hablando de un primordial, un ser divino encerrado. ¿Podría el propio Elminster, incluso en su momento de mayor apogeo, calmar a semejante bestia?

—Ya en una ocasión fue atrapado para servir a Gauntlgrym, y su encarcelamiento duró varios milenios.

—Una cárcel cerrada por la Torre de Huéspedes del Arcano, que ya no existe.

—Pero que irradia magia residual —le advirtió Sylora—. No dudes de que si hay una manera de reconstruir la prisión, el agudo Jarlaxle ya la habrá encontrado. Son una amenaza.

—Los ashmadai los persiguen —le aseguró Dor’crae—. Y gracias a mi reciente visita a Gauntlgrym os puedo asegurar que ha sembrado su lugar de reposo de guardas seguras, poderosas criaturas del plano del fuego que han respondido a su incoherente llamada. Un pequeño ejército de hombres serpiente de piel roja merodea por las cuevas.

—Salamandras… —musitó Sylora—. Entonces, tienes tiempo de volver allí y unirte a la batalla.

La expresión de terror que apareció en la cara de Dor’crae al oírla hizo brotar una sonrisa en los labios de la hechicera. El vampiro se había mostrado vacilante desde el principio, y todavía albergaba temores de que Dahlia quisiera cambiar aquella décima

astilla de diamante, la que lo representaba a él, de su oreja derecha a la izquierda.

—En esto no puedo correr riesgos —prosiguió Sylora un momento después—. Despertar al primordial provocando otro acto de devastación es nuestro penúltimo objetivo aquí. Por desgracia, el objetivo último apremia, ya que los netherilianos continúan luchando conmigo por el Bosque de Neverwinter, aunque me sigo preguntando por qué, y no me atrevo a dejar este lugar. Por eso te mando a ti, con respeto y confianza.

La expresión de Dor'crae le decía a las claras que no creía para nada en sus cumplidos, pero hizo una reverencia.

—Soy vuestro humilde siervo, mi Señora.

—Llevarás a Valindra contigo —dijo Sylora cuando Dor'crae se irguió, y los ojos del vampiro se agrandaron de sorpresa y de miedo—. Ahora es mucho más luminosa —lo tranquilizó Sylora—. Y que sepas que Valindra Shadowmantle odia a Jarlaxle más que a nada en el mundo, y tampoco le cae bien ese otro drow, al que culpa, y no poco, de la pérdida de Arklem Greeth.

—Es impredecible y a menudo a duras penas controla su poder —le advirtió Dor'crae—. Podría tener un ataque con manifestación mágica capaz de favorecer exactamente lo que Vos más teméis.

Sylora miró al vampiro de forma amenazadora, recordándole que no le gustaba nada que pusieran en tela de juicio su discernimiento. Sin embargo, todo quedó en eso, porque los temores de Dor'crae no estaban totalmente exentos de fundamento. De hecho, sopesando en ese momento su decisión se le ocurrió que el vampiro podía tener razón, que Valindra era en gran medida «la inesperada sacudida de los huesos», por usar el antiguo dicho thayano.

Sylora trató de imaginar una forma de anular su orden de que Valindra lo acompañara. Pensó que podría fingir que sólo había sugerido lo de Valindra como una forma de poner a prueba la comprensión que tenía Dor'crae de la situación. No obstante, semejante sugerencia ni siquiera le resultó creíble a ella, de modo que la desechó. Eso solo le dejaba a la empecinada líder una opción.

—Valindra hará que tu regreso a las cavernas sea más rápido. Y una vez allí, es capaz de moverse con tanta rapidez como tú por los túneles.

—A menos que se desvíe —se atrevió a decir el vampiro en un susurro, y Sylora le lanzó una mirada furiosa.

—Tú la guiarás —le dijo con tono que no admitía réplica—, y cuando hayas alcanzado a tus enemigos, señálale a los dos drows, recuérdale quiénes son y lo que les hicieron a su amada Torre de Huéspedes y a Arklem Greeth. Acto seguido, observa con sorpresa cómo la poderosa lich derriba la vieja Gauntlgrym sobre las cabezas de sus enemigos.

—Sí, mi Señora —replicó Dor'crae con otra reverencia, aunque su tono no

parecía del todo satisfecho.

—Y piensa —le lanzó Sylora por puro gusto— que si Valindra puede liderar el asalto contra nuestros enemigos, tal vez no tengas que luchar con Dahlia, aunque sé lo mucho que acaricias la idea de retarla.

El mordaz sarcasmo, la expresión descarnada de su propio miedo, desactivaron cualquier respuesta del vampiro, que pareció desmoronarse al oírlo.

Sabía que Sylora tenía razón.

Lo mismo que la caverna exterior, la entrada circular había sobrevivido al cataclismo casi intacta. El trono todavía estaba allí, testimonio silencioso de lo que había sido, como un guardián del pasado manteniendo su puesto.

El lugar había dejado a Drizzt boquiabierto, al igual que a Jarlaxle y a Athrogate —e incluso a Dahlia— la primera vez que habían atravesado el salón de audiencias. Bruenor, por su parte, se sintió tan abrumado que a punto estuvo de caerse al suelo.

Drizzt se recompuso pensando en su amigo, su querido compañero de tantas décadas, allí de pie, en el vestíbulo de entrada del lugar en torno al cual había girado su vida durante más de medio siglo. El rey tenía los ojos llenos de lágrimas y respiraba entrecortadamente, como si se le hubiera olvidado hacerlo y luego tuviera que forzar la entrada y la salida del aire.

—Elfo —susurró—, ¿lo ves, elfo?

—En toda su magnificencia, amigo mío —respondió Drizzt.

Cuando el drow se disponía a decir algo más, Bruenor empezó a apartarse de él, como atraído por una fuerza invisible.

El enano atravesó la estancia, sin mirar ni a derecha ni a izquierda, con los ojos fijos en su meta, como si el trono lo llamara por su nombre. Subió el pequeño estrado, seguido por los otros cuatro que procuraban darle alcance.

—¡No lo hagas! —empezó a advertirle Athrogate, pero Jarlaxle le hizo señas de que se callara.

Bruenor extendió la mano, cauteloso, para tocar el brazo del fabuloso trono.

De inmediato, retiró la mano y dio un salto atrás, con los ojos muy abiertos. Empezó a andar en círculos mirando a un lado y a otro, con los brazos abiertos como dudando entre huir o luchar.

Los demás se acercaron corriendo, y Bruenor, visiblemente relajado, se volvió hacia el trono.

—¿Qué ha pasado? —preguntó Athrogate.

Bruenor señaló el trono.

—No es un asiento corriente.

—¿A mí me lo vas a decir? —dijo Athrogate, que había sido lanzado al otro lado

del salón por el poder de aquel trono.

Bruenor lo miró con expresión perpleja.

—Cierto, es un trabajo fabuloso —reconoció Athrogate tras una mirada a Jarlaxle.

—Es más que eso —dijo Bruenor sin aliento.

—Impregnado de magia —conjeturó Dahlia.

—Rebosante de magia —le aseguró Jarlaxle.

—Rebosante de recuerdos —los corrigió Bruenor.

Drizzt se colocó junto a Bruenor y lentamente acercó la mano al trono.

—No lo hagas —le advirtió Bruenor—. Sobre todo, ni tú, ni él —añadió, señalando a Jarlaxle—. Ninguno de vosotros. Sólo yo.

Drizzt miró a Jarlaxle, que asintió.

—¿Qué es lo que sabes? —le preguntó.

—¿Saber? —replicó Jarlaxle—. Sé lo que ya preveía. Este Lugar está lleno de fantasmas, lleno de magia y lleno de recuerdos. Mi esperanza era que un rey Delzoun, nuestro amigo Bruenor aquí presente, pudiera encontrar una vía de acceso a esos recuerdos. —Al terminar de hablar se quedó mirando a Bruenor, al igual que Drizzt y los demás.

Bruenor se tranquilizó.

—Veamos, entonces —dijo.

Respiró hondo, y audazmente volvió a subir el estrado, hasta estar de pie delante del trono. Con los brazos en jarras se quedó mirándolo largo rato y finalmente asintió con la cabeza, se dio la vuelta y se sentó de golpe en el asiento, aferrándose a los apoyabrazos sin dudarlo. Athrogate dio un respingo y agachó la cabeza.

Pero Bruenor no fue rechazado por el antiguo trono. Durante unos instantes se quedó mirando a sus cuatro amigos…, después desaparecieron. Sus formas se desdibujaron y parpadearon hasta disiparse en la nada.

El enano no estaba sólo. La habitación lo rodeaba y palpitaba con su piel y repetía el eco de los susurros de mil conversaciones.

Bruenor se tranquilizó y no entró en pánico. «Es la magia del trono», se dijo. No había sido apartado de sus amigos, ni ellos de él, pero su mente retrocedía a través de los siglos, hasta la época de Gauntlgrym.

Ante él había un grupo de elfos ataviados con el tipo de vestimenta que uno consideraría propio de un mago, y a su lado, enanos que parecían importantes: líderes de clan, evidentemente, por sus ricas vestiduras y su porte.

Bruenor tuvo que hacer un esfuerzo consciente por respirar cuando vio a uno que llevaba el emblema de la jarra espumosa del Clan Batdehammer en su pectoral.

¡Gandalug! ¿Era Gandalug, el primero y el noveno rey de Mithril Hall? ¿Podía ser?

Sin duda, el enano se parecía al fundador de Mithril Hall, pero lo más probable era que fuese el padre de Gandalug, o el padre de su padre. Después de todo, Gandalug jamás había mencionado Gauntlgrym en el poco tiempo que Bruenor lo había conocido, tras su huida de la prisión temporal de los drows, y Gauntlgrym era muchísimo más antigua que Mithril Hall, por lo que Bruenor tenía entendido, como para que ese fuera Gandalug Battlehammer.

Bruenor supo entonces que el símbolo del pectoral del enano no era una coincidencia. Era realmente el antepasado de Mithril Hall el que tenía delante. Ahí estaba, de pie ante el rey de Gauntlgrym. Bruenor se sintió invadido por una sensación de comunidad, de intemporalidad, de ser parte de algo más grande, una sensación que lo llenó de calidez y serenidad.

Hizo un esfuerzo por no dejarse atrapar por esa tentadora distracción y por centrarse en el momento que tenía ante sí. Se dio cuenta entonces de que estaba viendo a través de los ojos del rey de Gauntlgrym, como si su propia conciencia hubiera atravesado los mares del tiempo para asentarse en una época muy remota. Luchó con todas sus fuerzas por despejar su mente entonces, para limitarse a absorber lo que veía y dejar la interpretación para más tarde.

Sus otros sentidos se sumaron al esfuerzo, y pronto empezó a oír más claramente las conversaciones de los que lo rodeaban.

Estaban hablando de la Torre de Huéspedes del Arcano. Los visitantes elfos eran de esa torre. Estaban hablando de los zarcillos de magia y de atrapar un primordial para alimentar la forja de Gauntlgrym.

A duras penas podía creer lo que estaba teniendo lugar ante él. Los elfos estaban preocupados de que su regalo a los enanos pudiera ser robado por sus parientes de piel oscura, los drows, para sembrar la devastación por todo Faerun. Los enanos discutían denodadamente. Uno sostenía que ya habían discutido todo eso antes de que el clan Delzoun hubiera ayudado a construir la Torre de Huéspedes del Arcano en aquel pueblo lejano.

Pueblo…, no ciudad.

Bruenor percibió la tensión de su anfitrión, el rey enano que estaba sentado en el trono de Gauntlgrym. Pudo sentir los músculos del rey tensándose como si fueran los suyos, y se preguntó si sus amigos estarían contemplando su propia forma corpórea en aquel lugar distante del futuro, y lo verían agarrándose a los brazos del trono y retorciéndose de rabia.

Una mujer elfa dio un paso adelante: le recordó mucho a lady Alustriel de Luna Plateada. Hablaba en un dialecto que a Bruenor le costó entender, un antiguo enano dificultado por su acento élfico, pero se imaginó que le estaba prometiendo al rey que su pueblo cumpliría el acuerdo que tenían.

—*Perro debes entenderr nuestrros temorres de que la bestia sea liberrada* —farfullaba—, *y de que los drrows arrastrren los foegos a la superrficie*.

—*En mi reino no habrá ningún fuego drow* —respondió el enano, tajante.

—*No es lo que te interresa* —coincidió ella.

—¡*De ninguna manera*!

A Bruenor le daba vueltas la cabeza durante la discusión. Cayó en la cuenta de que era el momento más crítico del clan Delzoun. Era el momento álgido de su negociación con los magos, cuando la Torre de Huéspedes del Arcano los había recompensado con el poder de diseñar las armas y armaduras legendarias. Esa negociación le había dado al clan Delzoun la supremacía entre sus parientes del norte, y había dado lugar a los reinos que habían sobrevivido hasta la época de Bruenor. Estaba presenciando el momento más grande de la historia de su clan, tal vez el momento más grandioso de la historia de los enanos de Faerun.

—*Tendrréis vuestrros foegos* —dijo por fin la regia elfa con una inclinación de cabeza.

El salón volvió a reverberar; las imágenes se hicieron borrosas como el aire sobre una piedra caliente en un día de calor abrasador.

Por un momento, Drizzt y los demás empezaron a tomar forma otra vez ante él, pero el enano rechazó esa imagen. ¡Ahora no! Todavía no podía volver con ellos. Tenía muchas casas que averiguar.

—¡Bruenor! —oyó la voz de Drizzt que lo llamaba, pero el rey enano dejó que el sonido le resbalara, permitió que se extinguiera y retrocedió siglos atrás.

La imagen se desvaneció y otra la reemplazó. Ya no estaba en el salón de audiencias. Vio a un par de elfos cogidos de la mano y de pie frente a una hornacina abierta en una pared. Dentro había un cuenco de agua, no muy diferente de los que había traído Jarlaxle. El agua del cuenco se removía mientras los elfos entonaban un cántico, invocándola. Se arremolinó formando una niebla que a su vez se convirtió en una forma viviente, de aspecto algo humanoide. Al principio se veía diminuta dentro de la hornacina. El agua del cuenco no era la totalidad de la bestia, sino simplemente un medio para hacerla aparecer. Pronto creció, hasta llenar por completo la pequeña hornacina, y dio la impresión de que iba a rebasar la oquedad como una gran ola rompiente.

Algo lo cogió y tiró de él desde dentro de la pared, y Bruenor vio como el elemental se alargaba hacia arriba y era absorbido por una chimenea del interior de la hornacina. Comprendió, entonces, que había un zarcillo de la Torre de Huéspedes en lo alto de la chimenea, que el elemental había sido absorbido y puesto en su sitio como un barrote viviente de la jaula del primordial.

Y así, uno por uno, los elfos fueron colocando los cuencos mágicos en su lugar. Bruenor perdió el sentido del tiempo mientras veía pasar ante sí los corredores de

Gauntlgrym. Vio, en su mente, a través de los ojos del rey de Gauntlgrym —cuyo nombre todavía no conocía— la gran y legendaria forja de Gauntlgrym. Y la imagen era tangible, como si realmente estuviera allí.

Todo el complejo llego a serle familiar, como si su sangre Delzoun estuviera trasladándole a él los recuerdos de aquel rey desconocido. Comprendió el papel que habían desempeñado los enanos en la creación de la Torre de Huéspedes del Arcano, y el regalo que como compensación le habían hecho los elfos a Gauntlgrym.

Vio la sala de la forja, la forja de Gauntlgrym, y se sintió inspirado.

Y vio al primordial, liberado de las grandes profundidades y atrapado en la cámara del fuego delante de la forja, y tuvo miedo.

Aquello no era un rey orco, ni un gigante, ni siquiera un dragón. Era una divinidad encerrada en la tierra, una auténtica fuerza de la naturaleza capaz de cambiar la forma de los continentes.

¿Qué podía hacer contra eso?

Fue testigo de la inundación del agua cuando se activaron los zarcillos de la Torre de Huéspedes, alimentando con energía oceánica a los elementales atrapados. Vio y oyó el estruendo del agua en movimiento entrando en la cámara crítica, desbordándose y formando un potente torbellino en torno al pozo por encima del primordial para siempre jamás…, o al menos eso esperaban todos.

Vio cómo la Forja de Gauntlgrym se encendía por primera vez con energía primordial, reflejándose su resplandor en las caras asombradas de enanos y elfos, y supo que estaba presenciando el momento de mayor gloria que su pueblo había conocido jamás.

De pronto, se encontró de nuevo en el salón de audiencias, donde un millar de enanos alzaban las jarras coronadas de espuma para celebrar el hecho. Las lágrimas cayeron por las mejillas del rey, y Bruenor ya no sabía si eran suyas o de su anfitrión.

El sonido se fue amortiguando, la imagen se hizo borrosa, las formas vacilaron y perdieron el color. Entonces, a su alrededor se empezó a oír solamente el fragor de una batalla, y los enanos de aquella época eran fantasmas, y nada más.

Y volvió a ser Bruenor Battlehammer, sólo Bruenor, sentado en un trono en medio de un salón circular mientras sus cuatro compañeros luchaban por sus vidas contra un enjambre de criaturas humanoides altas y delgadas que andaban erectas y sostenían lanzas y tridentes como lo harían los hombres, pero de cuyos pies brotaban furiosas llamaradas. No, no eran pies. Eran colas. Parecían hombres solo de la cintura para arriba. El resto de sus cuerpos serpenteaba por las ásperas piedras como si fueran serpientes. Tenían la espalda erizada de largas púas de hueso negro, y de sus cabezas brotaban unas antenas retorcidas.

Entonces, Bruenor se vio asaltado por un vago recuerdo. Las conocía…, había oído hablar de ellas. Eran parientes del elemental: salamandras.

El rey enano abrió mucho los ojos y de un salto bajó del trono, abrazando su escudo y preparando el hacha en plena marcha. A los que estaban a su alrededor y que se volvieron al oír su grito, amigos y enemigos, les pareció que el enano se hinchaba de poder y fuerza, que sus músculos se engrosaban y que en sus ojos brillaba un fuego interior.

Cargó contra el grupo de salamandras más próximo con decisión, barriéndolos hacia los lados con grandes golpes de su hacha. Un tridente trató de ensartarlo desde la izquierda, pero el brazo del escudo actuó con rapidez y consiguió interceptar y desviar el ataque hacia arriba. Mientras Bruenor avanzaba, su hacha se iba abriendo camino con enorme potencia.

La criatura cayó partida en dos por la cintura.

Como si los propios dioses de los enanos se hubieran establecido dentro del rey Bruenor, avanzaba entre rugidos, dejando un reguero de devastación. Y convocó a sus aliados, no a Drizzt ni a los demás, sino a los fantasmas de Gauntlgrym.

—Por el duro trasero de Clangeddin —murmuró Athrogate desde detrás del trono.

El enano luchaba por mantener a los hombres serpiente apartados de Jarlaxle mientras el drow mercenario se concentraba en Drizzt y Dahlia, esperando que se produjeran claros mientras ellos zigzagueaban, saltaban y giraban adelante y atrás, adelantándose el uno al otro. Cada vez que encontraba un claro, el ágil elfo oscuro arrojaba una daga a través de él que casi con seguridad iba a clavarse en una de las criaturas.

Los cuatro luchaban bien juntos —de una forma muy parecida a como tres de ellos lo habían hecho allá en Espíritu Elevado muchos años antes—, pero era el rey Bruenor el que iba dejando una estela de devastación más ancha a su paso entre la masa de salamandras.

Drizzt había empezado a abrirse camino hacia su amigo en cuanto este se incorporó a la refriega. Dahlia, que se acompasaba a sus movimientos, lo había seguido, pero Drizzt había cambiado rápidamente de idea. Al observar a Bruenor en ese momento, se contuvo y se centró en defender su posición.

El curso de la batalla cambió rápidamente cuando un número cada vez mayor de enanos fantasmas empezaron a acudir a la cámara. En el extremo más alejado de la estancia, los salamandras trataban de rodear a Bruenor, y parecían haberlo conseguido. Drizzt dio un grito al ver la situación de su amigo y reconsideró su decisión de no acudir en su ayuda. Pensó que Bruenor estaba perdido, y creyó que su propia vacilación había sido la culpable.

Sin embargo, Bruenor se enfrentaba a sus enemigos con mirada feroz y una sonrisa malévola. Levantó un pie, pateó el suelo con fuerza, y una explosión

relampagueante destelló formando un círculo a su alrededor que lanzó despedidos a los salamandras como si fueran hojas secas arrastradas por una tempestad.

—¡Por los Nueve Infiernos! —exclamó Athrogate.

—¿Drizzt? —inquirió Jarlaxle, claramente perplejo.

Junto a Drizzt, Dahlia, cuya propia arma podía lanzar fogonazos de luz semejantes, dio un respingo de sorpresa.

Y Drizzt Do'Urden se limitó a menear la cabeza.

En lo alto del gran salón, oculto entre las sombras, otro par de ojos contemplaba el devenir de la batalla con grandes esperanzas de que los servidores del primordial hicieran el trabajo por él. Tal vez él, Dor'crae, pudiera salir volando de la cámara y volver a las cuevas para decirles a Valindra y a los ashmadai que regresaran al Bosque de Neverwinter.

Rogaba encarecidamente que así fuera, hasta que observó con creciente incredulidad el espectáculo de Bruenor Battlehammer con poderes concedidos por un dios. Volvió a mirar el trono y tuvo miedo. Los acontecimientos parecían superarlo. Primero, Valindra y el poderoso don que le había dado Sylora, y ahora, el poderoso enano…

Echó la vista atrás, hacia la caverna que estaba más allá de Gauntlgrym, la aproximación de los ashmadai se produciría pronto, y consideró las palabras de advertencia de Sylora y el poder que había depositado en la lich. La idea de confiar en Valindra, y peor aún, de confiar en el poder que había recibido, hizo que Dor'crae sintiera ganas de volar de vuelta a Thay y de probar suerte con Szass Tam.

Volvió a la batalla, ansiando contra todo pronóstico que los servidores del primordial encontraran la forma de poner fin a la amenaza de los planes de su Señora.

La ráfaga de poder divino puso final al asalto, ya que los salamandras se fueron corriendo por la primera salida que pudieron encontrar en su huida, dejando a su paso un rastro de fuego.

Bruenor dio caza a un grupo. De un salto supero fácilmente diez metros y aterrizó en medio de los que huían, y el filo feroz de su hacha acabó con todos, uno tras otro. Daba la impresión de que el enano había recibido varias heridas en esa arremetida descabellada, y a cada una Drizzt respondió con un grito de dolor mientras corría hacia su amigo.

Sin embargo, Bruenor no daba muestras de haber notado ninguno de los golpes. Cuando los otros cuatro llegaron a su lado, el rey enano estaba en medio de media docena de criaturas muertas. El resto había huido, y los fantasmas enanos habían

salido en su persecución. Bruenor parpadeó varias veces, mirando a sus amigos.

—¿Qué has hecho? —preguntó Jarlaxle.

Bruenor se limitó a encogerse de hombros.

Drizzt examinó a su amigo más de cerca, incluso abriendo el cuello de su camisa, pero no encontró herida alguna.

—¿Cómo lo has hecho? —preguntó Dahlia—. ¿Qué ha sido eso de dar una patada en el suelo como si fueras un dios del relámpago?

Bruenor repitió el gesto de perplejidad sin dejar de mover la cabeza.

Durante unos instantes pareció totalmente desorientado, pero después negó otra vez con la cabeza y desentendiéndose de todo lo que había pasado, se volvió hacia Jarlaxle.

—Ya sé donde tienes que poner tus cuencos —le dijo.

—¿Cómo puedes saberlo?

Bruenor se quedó pensando en eso un instante. Era una buena pregunta.

—Gauntlgrym me lo dijo —respondió con una sonrisa.

20

PODERES MÁS ANTIGUOS, PODERES MÁS PROFUNDOS

Los ashmadai entraron en la cámara circular con paso cauteloso, aunque los ecos de la batalla hacía tiempo que se habían desvanecido. Abría la marcha Valindra Shadowmantle, flanqueada por dos veintenas de los mejores guerreros de Sylora. La lich inmediatamente centró su atención en el trono y avanzó en esa dirección, flotando más que andando, mientras sus servidores se dispersaban por toda la sala para examinar los cadáveres esparcidos.

Valindra se detuvo delante del trono, percibiendo su enorme magia. Se había pasado la vida estudiando el Arte, como maga en la afamada Torre de Huéspedes del Arcano. Antes de la Plaga de los Conjuros, y antes de haber caído en la muerte y luego en la no muerte de la mano de Arklem Greeth, Valindra había sido una maga de gran poder, impecable formación y considerable renombre.

Como lich, Valindra había sobrevivido a la Plaga de los Conjuros, aunque sin duda su mente había quedado dañada. Ahora, sin embargo, por fin estaba recuperando el sentido y reuniendo sus poderes recién hallados en las energías extrañas de los arcanos de la época posterior a la Plaga de los Conjuros.

Habiendo trascendido sus poderes incluso los llamativos cambios que habían acaecido en Faerun, el trono la retrotrajo a aquellos tiempos anteriores. La magia de que estaba impregnado era antigua y la sintió reverberar en su interior, trasladándola a un lugar de comodidad familiar que no había visitado en décadas.

Hizo exclamaciones asombradas ante el trono, y sus manos pálidas, descarnadas, se acercaron sin tocar en ningún momento el poderoso artefacto. Absorta en sus pensamientos y recuerdos de aquellos tiempos mejores que había conocido en su vida de maga, Valindra ni siquiera se dio cuenta de que un par de sus comandantes ashmadai estaban de pie a su lado.

—Lady Valindra —dijo un tiflin corpulento.

Al ver que no respondía, repitió las palabras mucho más alto.

Valindra se sobresaltó y se volvió hacia él, con rojas llamaradas amenazantes en los ojos espectrales.

—Creemos que los muertos pertenecen al plano del fuego —explicó el tiflin—. ¿Servidores del primordial?

La expresión de perplejidad de Valindra revelaba que ni siquiera había oído la pregunta, y mucho menos la había asimilado.

—Sí —respondió una voz.

Los dos comandantes ashmadai y Valindra se volvieron en el momento en que un murciélago apareció aleteando detrás del trono y pareció esconderse dentro de sí antes de adoptar una forma humanoide.

—Servidores del primordial; adoradores, en realidad —explicó Dor'crae—. Estos salamandras, y los grandes lagartos rojos que hay en las mayores profundidades del complejo, incluso un pequeño dragón rojo, han acudido a la llamada del volcán.

—¿Hay más? —preguntó el ashmadai.

—Hay muchos —respondió Dor'crae, rodeando la plataforma para unirse a los otros tres.

—Entonces, puede ser que hagan el trabajo por nosotros —dijo el Ashmadai—. Tal vez ya lo hayan hecho.

A Dor'crae la idea le arrancó una carcajada, y con un amplio movimiento del brazo invitó a los demás a echar otro vistazo al resultado de la batalla, una batalla que él había observado entre las sombras desde lo alto del salón.

—Yo no… —empezó a decir, pero se detuvo al ver que Valindra no le prestaba la menor atención, que otra vez estaba concentrada en el trono.

Yo no contaría con que los habitantes del complejo derrotasen a tipos como Jarlaxle y su poderoso enano —les dijo Dor'crae a los ashmadai—, o como Dahlia y Drizzt Do'Urden. —Volvió a echar una mirada a Valindra, observando como subía al estrado sin dejar de mirar el trono, como si estuviera en trance—. Ya antes eran formidables, pero ahora lo son aún más. Los he observado en esta misma sala, y el otro enano que los acompaña, al parecer un rey de los enanos, en cierto modo, ha sido mejorado por medios mágicos.

Los dos ashmadai fruncieron las caras, se miraron y luego se volvieron otra vez hacia Dor'crae con evidente perplejidad.

—Gracias al poder que hay en ese mismo trono —explicó Dor'crae, volviéndose hacia Valindra mientras hablaba.

La lich no daba muestras de oírlo.

—Ahí hay alguna magia antigua que le transmitió poderes —les advirtió Dor'crae a todos ellos.

—Magia, cierto —repitió Valindra, pasando la mano por encima del brazo del trono, sin tocarlo.

Luego, de repente, la lich bajó la mano y se agarró al trono.

Sus ojos se desorbitaron y emitió un silbido de protesta. Estaba claro que luchaba denodadamente por mantenerse asida al trono, como si este estuviera tratando de arrojarla lejos. La lich, obstinada, gruñía y se resistía, hasta que por fin se volvió y se

sentó, agarrándose a los brazos con ambas manos.

Gruñó y se debatió, silbó y profirió toda suerte de maldiciones. La espalda se le arqueaba como si alguna fuerza invisible tratara de librarse de ella. A todos los que la rodeaban, los tres que estaban ante el trono y muchos otros dispersos por el salón, les parecía un halfling tratando de repeler la carga de un mole sombrío.

La lucha se intensificó. Destellos relampagueantes, blanquiazules y negros, salían de la silla, y Dor'crae y los comandantes Ashmadai se retiraron.

Estaba claro que el trono de Gauntlgrym estaba rechazando violentamente a Valindra, pero la lich no estaba dispuesta a admitirlo.

Por fin, con un ruido atronador que sacudió la estancia y resonó en todo el complejo de Gauntlgrym, el trono la lanzó por los aires. Ella frenó la caída por medios mágicos y se posó suavemente a su ritmo habitual, hasta que quedó flotando a unos centímetros por encima del suelo.

—¿Valindra? —la llamó Dor'crae, pero la lich no lo oía.

Volvió a lanzarse sobre el trono, con las manos extendidas como garras exterminadoras. Con un silbido malévolo, hizo brotar de sus dedos destellos de luz. Cuando las descargas simplemente desaparecieron absorbidas por el trono mágico, ella, llena de furia, invocó un garbanzo de fuego y lo arrojó sobre el asiento.

—¡Corred! —gritó el comandante ashmadai, y los guerreros se apartaron del estrado tropezando unos con otros.

La bola de fuego de Valindra envolvió el trono, el estrado y buena parte del suelo que lo rodeaba. Las furiosas llamaradas llegaron hasta la propia lich, que pareció no darles la menor importancia. Ninguno de los Ashmadai fue alcanzado por la explosión, aunque a uno las llamas le prendieron en la capa y tuvo que echarse a rodar frenéticamente por el suelo para apagarlas.

Cuando las llamas y el humo desaparecieron, allí seguía el trono, inconmovible, intacto, impenetrable.

Valindra vociferó, silbó y cargó otra vez contra él, lanzando nuevamente relámpagos mientras corría, y le clavaba las uñas y lo golpeaba.

—Sin duda, es poderosa —susurró el jefe ashmadai, caminando junto a Dor'crae—, pero su presencia aquí me da miedo.

—Sylora Salm decidió que viniera —le recordó Dor'crae—. No carece de razón, y tú no eres quién para cuestionarla.

—Por supuesto —dijo el hombre, bajando la mirada.

Dor'crae mantuvo fija en él una mirada reprobadora, asegurándose de que quedara muy claro cuál era su lugar. No podían darse el lujo de rumores intempestivos y capaces de desencadenar un motín cuando tenían ante sí enemigos

tan poderosos. De todos modos, la verdad era que cuando Dor’crae volvió a mirar el trono y los intentos desesperados de la desquiciada Valindra casi coincidió con las palabras del fanático.

No tenían la menor posibilidad de controlar a la lich, y estaba seguro de que, si ella veía un objetivo contra el que lanzar una bola de fuego y daba la casualidad de que todo el pelotón de ashmadai estaba en las inmediaciones, ni siquiera le importaría.

El temblor se propagó por el suelo de piedra, y los cinco sintieron la sacudida. A Drizzt no le pareció gran cosa, pero cuando miró a Bruenor se dio cuenta de que a él le había dado que pensar.

—¿Qué te parece? —le preguntó Jarlaxle al rey enano antes de que pudiera hacerlo Drizzt.

—¡Bah!, un eructo de la bestia, eso es todo —dijo Athrogate.

Pero la expresión de Bruenor hablaba de otra cosa.

—No ha sido la bestia —dijo, negando con la cabeza—. Nuestros enemigos han entrado detrás de nosotros. Están luchando contra los antiguos.

—¿Los antiguos? —preguntaron al unísono Drizzt y Dahlia, y se miraron el uno al otro con sorpresa.

—Los enanos de Gauntlgrym —explicó Jarlaxle.

—El trono —aclaró Bruenor—. Han atacado el trono.

—¿Para qué?

Bruenor meneó la cabeza y su expresión dejaba ver su confianza en que el trono no corría peligro. No obstante, miró a su alrededor y añadió:

—Los fantasmas se han ido.

Todos los demás miraron también a su alrededor y comprobaron que no había fantasmas en el ancho corredor, aunque aún había algunos un momento antes.

—Han vuelto a combatir por el trono de Gauntlgrym —explicó Bruenor.

—¿Y nosotros qué hacemos? —preguntó Drizzt.

Dio la impresión de que Jarlaxle iba a contestar algo, pero como todos los demás, dio prioridad a Bruenor.

—Seguimos adelante —dijo el anciano, y se puso en marcha.

Athrogate se apresuró a situarse junto a él.

—Parece muy seguro de sí mismo —les comentó Dahlia a Drizzt y a Jarlaxle mientras los enanos iban delante pisando con firmeza—, como si conociera cada recoveco y cada pasadizo lateral.

Era cierto, y aunque Drizzt mantenía la confianza en su amigo —la verdad era que no tenían otra opción—, estaba bastante preocupado. Cerca del salón de audiencias, los

túneles se veían con claridad y no habían sufrido daños, o al menos no más de lo que recordaban Jarlaxle, Athrogate y Dahlia, pero poco después de que los cinco compañeros hubieran bajado la primera escalera larga, se habían encontrado más ruinas y escombros. Los corredores estaban retorcidos y partidos, y la segunda escalera a la que los había conducido Bruenor estaba intransitable.

No obstante, el enano no se había inmutado y los había llevado por otro camino.

Drizzt no sabía que magia podía haber en ese trono, pero esperaba que fuera realmente un recuerdo de Gauntlgrym, no algún engaño sembrado en su mente por sus enemigos…, tal como había sucedido con Athrogate.

Jarlaxle se adelantó para cuidar de los enanos.

—Luchaste bien en el barranco —observó Drizzt en voz baja.

Dahlia enarcó una ceja y lo miró.

—Yo siempre lucho bien. Gracias a eso sigo viva.

—Entonces, luchas a menudo —dijo Drizzt con una leve mueca irónica.

—Cuando tengo que hacerlo.

—Tal vez no seas tan atractiva como piensas.

—No tengo que serlo —replicó Dahlia sin la menor vacilación—. Lucho bien.

—Las dos cosas no tienen por qué excluirse mutuamente.

—Y tú mismo eres la prueba, no lo dudo —respondió la elfa, y apretó el paso dejando atrás a Drizzt, que encontraba todo aquello muy divertido.

—Todos los túneles —gritó el comandante ashmadai mientras el grupo se replegaba hacia la entrada por la que habían llegado a la sala.

Las formas descoloridas de los enanos fantasma se abalanzaban sobre la sala circular desde todas las entradas que tenían ante sí, formando filas con la misma disciplina que un ejército viviente.

—¿Pueden tocarnos? ¿Pueden hacernos daño? —preguntó una mujer a la que le castañeteaban los dientes ya que la estancia se había vuelto muy fría.

—Pueden hacernos pedazos —les aseguró Dor’crae.

—¡Entonces, combatamos! —gritó el comandante, y todos los que lo rodeaban lanzaron un grito de batalla.

Todos salvo Dor’crae, que estaba pensando que podría ser el momento para transformarse en un murciélago y salir volando. Y a excepción de Valindra, que empezó a reírse como loca, estentóreamente, y de forma tan histérica que los gritos se fueron disipando a medida que todos los ashmadai se callaban y fijaban la vista en la lich.

—¿Luchar con ellos? —dijo Valindra cuando por fin el comandante consiguió que todos escucharan.

La lich empezó a reír otra vez, al parecer incontrolablemente. Alargó una mano descarnada, con la palma hacia arriba, cerró los ojos, y su risa se transformó en un cántico.

Los ashmadai se colocaron en un semicírculo por detrás de ella, dispuestos a salir corriendo. Ya habían presenciado el poder destructivo de su magia.

Sin embargo, esa vez ninguna bola de fuego llenó la estancia. En lugar de eso apareció un cetro en su mano. A primera vista, se parecía mucho a los que llevaban los ashmadai, lo cual dio lugar a nuevas gritos enardecidos. Hasta que todos ellos miraron con más detenimiento el cetro de Valindra, porque entonces los vivas se convirtieron en gritos ahogados.

Los cetros de los ashmadai eran originalmente de color rojo, pero el color iba desapareciendo con el tiempo y el uso, y la mayoría de ellos tenían en sus manos armas de un tono indefinido, más rosado que rojo. En cambio, el cetro que sujetaba Valindra era de color rubí. Y no solo tenía ese color, sino que parecía tallado de una sola gema gigante, de un color rojo tan fluido y profundo que varios de los ashmadai alargaron sus manos como para hundir los dedos en él.

Valindra lo sujetó con fuerza y al sostenerlo horizontalmente encima de su cabeza los extremos destellaron con una potente luz roja.

—¿A quién debéis obediencia? —gritó.

Confusos, los ashmadai se miraron los unos a los otros. Algunos pronunciaban en silencio el nombre de Asmodeus y otros inquisitivamente y en voz baja decían: «¿Valindra?».

—¿Quién es vuestro señor? —gritó Valindra con voz amplificada por la magia para llegar a todos los rincones del salón y hacer eco en las piedras, mientras los extremos del cetro relumbraron otra vez respondiendo a su grito.

—¡Asmodeus! —respondió el comandante, y los demás lo siguieron.

—¡Rezadle! —ordenó Valindra.

Los fanáticos se apresuraron a arrodillarse formando un círculo en torno a la lich, y todos ellos pasaron su brazo derecho por encima del hombro del que tenían a su derecha mientras que alzaban el brazo izquierdo hacia el sorprendente cetro. Así iniciaron un cántico y su círculo empezó a rotar lentamente hacia la izquierda arrastrándose por las duras piedras.

Unos cuantos pasos más atrás, Dor’crae lo observaba todo con muda perplejidad. Conocía aquel cetro. Szass Tam lo había mantenido reservado en Thay sabiendo muy bien que era el artefacto más preciado de los ashmadai. Dor’crae había sospechado siempre que Sylora Salm lo había traído al oeste consigo, dado que casi la totalidad del culto de los ashmadai había venido al Bosque de Neverwinter y la obedecía a ella. Cuando Valindra se había sumado a sus filas hacía varios años, el poder de Sylora sobre la lich no había hecho más que confirmar esa sospecha.

Dor’crae casi no podía creer que Sylora le hubiera dado el cetro a Valindra, a esa inestable y peligrosa criatura no muerta de gran poder.

Dor’crae desechó esos pensamientos. No era el momento. Sus guerreros estaban de rodillas y los enanos se acercaban rápidamente.

—¡Valindra! —gritó a modo de advertencia, pero también ella estaba absorta en sus cánticos y pareció no oírlo.

»¡Valindra, ya vienen! —gritó el vampiro, pero tampoco esa vez dio la lich muestras de haberlo oído.

Los fantasmas más próximos se tiñeron de un color rojizo al acercarse al resplandor del cetro de rubí, y Dor’crae se dio cuenta de que parecían vacilar y sus caras se contraían con gesto de contrariedad, incluso de dolor. De los extremos del cetro empezó a salir un humo que circulaba entre Valindra y los enanos más cercanos, arremolinándose y hundiéndose en el suelo de piedra, como si llegara a la propia roca. La piedra se fundió, se licuó, y empezaron a formarse burbujas rojas que a continuación estallaban, liberando en el aire un humo amarillento y acre.

Todos a una, los fantasmas se detuvieron y alzaron las manos para protegerse los ojos.

Apareció atravesando el suelo, como dentro de un estanque poco profundo. Lo primero que asomó fue la gran cabeza, erizada de púas y con una cresta de dentado hueso rojo. Unos cuernos negros y ganchudos salían de cada lado de la cabeza y se curvaban hacia arriba, estrechándose en unas puntas enfrentadas. Los ojos enormes no tenían pupilas: eran pozos de fuego, nada más, como los ojos de un demonio furioso. La boca ancha se curvaba hacia atrás y, emitiendo un siseo constante, dejaba ver unos enormes colmillos y filas de dientes capaces de arrancar la carne del hueso sin dificultad. Siguió ascendiendo, como si subiera por una escalera, por el suelo fundido, y su soberbio cuerpo desnudo salió de la lava sin un arañazo ni una quemadura y extendió sus rojas alas coriáceas al dejar atrás el agujero.

La criatura era totalmente roja, ardiente como los fuegos de los Nueve Infiernos juntos, su piel cubría unos músculos tensos y filas de hueso. Las púas negras formaban en la espalda una línea aguzada que se estrechaba en la base de la columna vertebral, donde daban paso a una cola roja restallante, acabada en una aguzada punta negra que rezumaba veneno letal. Las largas garras de sus manos también eran brillantes y negras, como de obsidiana reluciente. En la mano derecha sostenía una maza gigante, de obsidiana negra y con una cabeza de cuatro hojas, cada una de ellas como una cuchilla de carnicero. De esa arma brotaba humo, y de vez en cuando, una lengua de fuego lamía su feroz cabeza.

Por último, el demonio sacó del burbujeante estanque un enorme pie con garras que, al raspar sobre la piedra, hacían un ruido chirriante.

La bestia sólo llevaba puesto un taparrabos verde sujeto con una calavera de

hierro por delante, unas muñequeras de cuero negro ajustadas a sus musculosos antebrazos y macabras piezas de joyería: un collar de cráneos, de tamaño humano, aunque parecían más pequeños en aquel demonio de más de dos metros y medio de altura, y más cráneos rodeando su restallante cola.

Los ashmadai gimieron y se postraron, boca abajo, sin atreverse a mirar al soberbio demonio.

No era Asmodeus, por supuesto, ya que la mera audacia de invocarlo les hubiera acarreado la ruina a todos ellos. No obstante, la estima de Dor'crae por Valindra creció una enormidad en ese terrible, glorioso momento, y realmente se sintió tonto por haber dudado siquiera de Sylora Salm. Con el cetro, la llamada de Valindra había llegado al fondo de los Nueve Infiernos y había sido escuchada.

Dor'crae no era un estudioso de las criaturas demoníacas, pero como cualquiera que hubiese pasado un tiempo con los magos oscuros, conocía a los seres primarios de los planos inferiores. Realmente, a Valindra la habían escuchado, y se le habían concedido, por sus esfuerzos, los servicios de un demonio de las profundidades, uno de los sirvientes personales del dios demonio, un duque de los Nueve Infiernos, sólo inferior a los innombrables archidemonios.

La bestia pasó revista a sus espectrales enemigos; luego se volvió a medias a mirar a Valindra y a los rastreros ashmadai. Estiró el largo brazo hacia el cetro, tratando de agarrarlo con sus dedos terminados en garras.

Una vez más pensó Dor'crae que, sin duda, era hora de irse, pero el demonio no le quitó el cetro a Valindra. En lugar de eso, pareció prestarle sus poderes, que se canalizaron a través del artefacto.

El color del cetro se hizo más brillante, y Dor'crae tuvo que girar el hombro y alzar el codo para protegerse la cara. También él era un ser no muerto. Muchas veces, el vampiro había dominado de esta manera a humanos desprevenidos, a débiles criaturas que cedían a sus exigencias, pero en ese momento se dio cuenta del horror de sus antiguas víctimas.

A su pesar, estaba de rodillas. Comprendió que no podía mirar al demonio de las profundidades a la cara por más tiempo, y escondiendo el rostro entre las manos, se inclinó para besar el suelo. Tembloroso, indefenso, lo único que podía hacer era morir allí mismo. No había escapatoria. No había esperanza.

—Dor'crae —oyó su nombre más en su cabeza que en sus oídos cuando Valindra lo llamó. Su voz era etérea y lejana, muy lejana.

—Dor'crae, ponte de pie —le ordenó.

El vampiro se atrevió a alzar la vista. Valindra seguía en el mismo sitio, con el cetro por encima de su cabeza, y de los extremos del mismo continuaba saliendo una ola tras otra de potente luz roja.

El demonio estaba delante de ella. Había soltado el artefacto que parecía ahora

muy disminuido, al mismo tiempo que el duque de los demonios parecía muy engrandecido.

El dolor de Dor'crae cedió, igual que su desesperanza. Se atrevió a ponerse de rodillas y, a continuación, de pie.

—Los servidores del primordial no van a reconocer que también nosotros queremos su liberación —advirtió el vampiro—. Y está el dragón…, el dragón rojo de las profundidades…

Valindra le sonrió y se encogió de hombros mientras en torno a ella los ashmadai procuraban ponerse de pie, y el vampiro se preguntó si Valindra los habría llamado uno por uno, individualmente y por su nombre, y en cierto modo a todos al mismo tiempo.

—Abre la marcha, Beealtimatuche —dijo la lich.

Con el demonio de las profundidades a la cabeza, la procesión avanzo dejando atrás a la masa de fantasmas enanos postrados, que se retorcían, gemían en agonía y abandonaban la sala.

Los ashmadai no dijeron nada, pero la expresión de sus caras hablaba de admiración y respeto, y de júbilo. Sin embargo, no eran esos los sentimientos que embargaban a Dor'crae. Había conocido a magos capaces de invocar seres de los planos inferiores, por lo general demonios menores y diablillos. Había oído de quienes habían osado invocar a servidores más poderosos, demonios o elementales.

Por lo general, esos intentos de invocar sirvientes de mayor poder no habían terminado bien. Miró el cetro, la fuente del poder de invocación, y supo instintivamente que el grueso de su energía almacenada se había agotado al hacer aparecer al demonio, una poderosa criatura a la que había que controlar muy bien.

Los demonios de las profundidades solo servían a los mismísimos archidemonios, y ahora, al parecer, a Valindra Shadowmantle, pero ¿por cuánto tiempo?

21

LA HERENCIA, EL DESTINO

Drizzt se apoyó contra la pared de una oquedad defensiva que había en el corredor de algo más de tres metros de ancho. Dahlia estaba del lado opuesto, en un hueco similar. Oyeron la persecución y supieron que eran los secuaces elementales del primordial. El drow volvió a mirar al otro lado, donde el corredor se abría a una estancia cuadrada, cuya puerta estaba demasiado destrozada como para usarla para detener a las bestias que los perseguían.

—¡Deprisa! —susurró Drizzt a Bruenor y a los demás.

Bruenor había identificado esa sala particular como el lugar donde estaba la primera instalación para uno de los cuencos mágicos, una de las conexiones mágicas con los zarcillos de la Torre de Huéspedes.

Drizzt echó una mirada a toda la extensión del corredor, a las muchas placas de metal, todas decoradas con diversas imágenes de enanos, y ninguna con una clave aparente que indicara cual podría ser la opción correcta. En ese momento, un ruido corredor abajo arrancó a Drizzt de sus cavilaciones. Miró a Dahlia y le hizo una señal afirmativa con la cabeza.

La mujer, que sostenía el bastón desmontable, le sonrió ansiosa, pero su sonrisa desapareció casi de inmediato. Alzó la mano y con los dedos hizo una serie de intricados movimientos.

—*Tu espada*.

Drizzt miró la cimitarra que llevaba al cinto, *Muerte de Hielo*, y enseguida se dio cuenta de la causa de su preocupación. En el punto en el que la empuñadura de la espada tocaba la vaina, se veía una línea de luz azul. *Muerte de Hielo* tenía naturalmente una tonalidad azulada, y a menudo relucía con más fuerza, en especial cuando se enfrentaba a una criatura de fuego. Después de todo, la cimitarra era un arma hierro de escarcha, construida para combatir a criaturas de fuego, un arma ávida de la sangre de elementales de fuego.

Sin embargo, Drizzt jamás la había visto brillar antes de desenvainarla. Asió la empuñadura y al sacarla apenas un poco, su hueco en la piedra quedó inundado de luz azulada.

Volvió a deslizarla en la vaina y respiró hondo, diciendo para sus adentros que se debía sólo a la cercanía de la suprema criatura de fuego: el primordial.

Miró de nuevo a Dahlia y alzo la mano para responder, pero antes de hacerlo se dio cuenta de algo muy sorprendente e inesperado: Dahlia le había hablado en el intricado lenguaje drow de los signos. Drizzt jamás había conocido a nadie que no fuera drow que supiera usar ese lenguaje.

—¿*Cómo conoces el código*? —le preguntó por la misma vía.

La bonita cara de Dahlia se crispó mientras trataba, sin éxito al parecer, de seguir sus movimientos.

—*Hablas como un drow* —le transmitió Drizzt con más lentitud.

Dahlia sostuvo la mano horizontal y la movió adelante y atrás, indicando que sólo tenía un conocimiento superficial de la lengua. Acabó con un gesto de humildad y un encogimiento de hombros.

De todos modos, Drizzt estaba impresionado. Muy pocos que no fueran drows y que no hubieran sido educados desde su más tierna infancia en la Academia, eran capaces de formar ni siquiera las palabras más rudimentarias en ese código tan complicado.

Corredor abajo, una puerta se abrió de golpe, y Dahlia se apretó más contra la pared, estrujando entre las manos el bastón mágico. Drizzt sacó una flecha de su carcaj encantado y la colocó en la cuerda de *Taulmaril*. Hincó una rodilla en tierra y al asomarse al corredor vio una multitud de salamandras de piel roja que se deslizaban hacia él.

—Deprisa, enano —dijo Jarlaxle, mirando nerviosamente hacia la puerta de la cámara—. Estoy seguro de que nuestros enemigos llegarán de un momento a otro.

Bruenor dio un sonoro resoplido y se quedó de pie con los brazos en jarras, mirando la pared lateral de la cámara. Había nada menos que diez placas metálicas en esa pared y otras tantas en la opuesta.

—Arráncalas todas —sugirió Athrogate.

Bruenor negó con la cabeza.

—Tengo que acertar. Las demás tienen trampa y, sin duda, producen la muerte.

Athrogate se había acercado a una de las placas mientras Bruenor hablaba, y ya se disponía a tirar de una, pero retiró la mano rápidamente y, tras respirar hondo, se volvió a mirar a Bruenor.

El rey señaló dos placas más debajo de donde estaba Athrogate.

—Esa.

—¿Estás seguro?

—Lo estoy —dijo Bruenor, y Athrogate avanzó hacia donde le había indicado. Enganchó con los dedos el borde de la placa y tiró, pero no sucedió nada.

Se oyeron gritos en el pasillo.

Athrogate lo intentó otra vez, aplicando una fuerza considerable, pero la placa ni se movió. La soltó con un gruñido y dio un salto hacia atrás, escupió en ambas manos y se disponía a intentarlo otra vez cuando intervino Bruenor. El rey enano se acerco a la placa, alzó una mano y empezó a hablar en un idioma que sonaba como la lengua enana, tanto que a Athrogate le llevó un momento darse cuenta de que no entendía una palabra de lo que Bruenor estaba diciendo.

Bruenor dio un leve tirón a la placa de metal y la puerta del compartimento secreto se abrió.

—¡Por los Nueve Infiernos! —se quejó Athrogate.

—¿Guarda relación con la magia del trono? —se preguntó Jarlaxle en voz alta.

El drow se colocó rápidamente al lado de Bruenor para poner el cuenco en la base de aquel compartimento estrecho y profundo. Rebuscó un momento en su bolsa y sacó una pequeña ampolla, que le entregó al enano.

—Para activar la magia del cuenco… —empezó a decir el drow, pero Bruenor le impuso silencio, alzando una mano.

Podía hacerlo. No sabía cómo, pero conocía las palabras. Quitó el tapón de la pequeña ampolla y vertió el agua mágica en el cuenco, después, suavemente, empezó a menear el recipiente mientras canturreaba en voz baja.

El agua pareció aumentar de volumen y de forma al removerse en el interior del cuenco, como una figura humanoide de agua que se henchía de poder, y por un momento, dio la impresión de que el hecho de haberla sacado del plano donde habitaba la ponía furiosa.

Siguió creciendo hasta que se volvió demasiado grande para caber en la hornacina. Se derramó hacia el exterior y con su altura dominaba al enano. Jarlaxle retrocedió, y Athrogate le dio un grito de advertencia a Bruenor al mismo tiempo que sacaba sus manguales, aunque no sabía que daño podrían hacerle a semejante criatura.

Bruenor, sin embargo, se mantuvo impertérrito. Había sido el quien había hecho acudir a esa criatura gracias a la magia del cuenco, y mandaba sobre ella. Estiró la mano más allá del elemental como si este no le molestara más que una planta en una maceta, y deslizó el cuenco más hacia el fondo del hueco. Señaló el estrecho túnel y con su voluntad indicó al elemental que se replegase hacia la oscuridad, ya que en el otro extremo de aquel compartimento había un zarcillo abierto de la Torre de Huéspedes, un lugar pensado para que lo llenara una criatura como esa.

El elemental se debatió resistiéndose; unos apéndices gruesos, a modo de brazos, le brotaron a ambos lados, y con los enormes puños de agua quiso pegarle a Bruenor.

El enano se limitó a gruñir y a señalar, obligando al elemental a obedecer. En cuanto se retrotrajo al hueco, Bruenor cogió la placa de metal e hizo una pausa para estudiar los ruidos que se producían dentro de la hornacina, como el de las olas al

romper en la costa.

Luego, respiró hondo, con gran alivio, al ver que la criatura realmente había obedecido su orden, y tras cerrar el hueco, se volvió y encontró a Jarlaxle montando guardia junto a la puerta.

—Debemos seguir nuestro camino —le gritó el drow, pero Bruenor negó con la cabeza.

—El segundo está aquí mismo —explicó, señalando la pared opuesta.

En el pasillo, el tumulto aumentaba.

—¡Oh, buen enano!, date prisa —dijo Jarlaxle, sacando un par de delgadas varitas y acercándose a la pared que había al lado de la puerta.

Una tras otra, *Taulmaril*, el *Buscacorazones*, disparó flechas que dejaban una estela de plata relampagueante al surcar el aire del corredor. Con una rodilla en tierra, Drizzt, asomándose desde su hueco defensivo, mantuvo su andanada todo el tiempo que pudo, derribando a un salamandra con cada disparo, a veces a dos con una sola de sus poderosas flechas, y en una ocasión, incluso a tres.

No obstante, las bajas parecían enfurecer aun más a las monstruosas criaturas, y Drizzt sabía que no podría derribarlas a todas. Luchaban por el primordial, por su dios. Los cadáveres se apilaron en el corredor, pero por encima de ellos se arrastraron más salamandras, y cuando el drow derribó también a estas, las rabiosas criaturas se valieron de una táctica diferente: empezaron a empujar los cadáveres hacia adelante en lugar de trepar por ellos.

El drow hizo un gesto de contrariedad y siguió disparando. ¿Qué otra cosa podía hacer? Tensó la cuerda del arco todo lo que pudo y apuntó a la masa central. Las flechas relampagueantes abrieron agujeros en la pila y sacudieron los cuerpos, en algunos casos llegando a herir a los parientes del elemental que se refugiaban detrás.

A pesar de todo, la presión se mantenía, y Drizzt estaba a punto de dejar a *Taulmaril* y desenvainar sus espadas cuando un par de auténticos proyectiles relampagueantes surcaron el corredor desde detrás de él, sobresaltándolo, cegándolo temporalmente y obligándolo a refugiarse en el hueco. Se asomó apenas y echó una rápida ojeada en derredor que le permitió ver una mezcolanza de restos ennegrecidos y humeantes desde detrás de los cuales se arrastraban los salamandras para recomponer la muralla móvil.

Drizzt reanudó su eficiente trabajo con el mortífero arco. Detrás de él, desde la puerta de la cámara, Jarlaxle usó otra vez sus varitas, dirigiendo los proyectiles relampagueantes hacia lo alto para que rebotaran en el techo e hicieran impacto detrás de la pared de cadáveres de salamandras.

—¡Englóbalos! —gritó Drizzt, a falta de una palabra mejor.

—¡Aparta! —le respondió Jarlaxle, y Drizzt se retiró al interior del hueco.

Un globo de pasta verde pasó volando y cayó en el suelo, justo delante de la masa de cadáveres.

A pesar de todo, los salamandras seguían avanzando, abriéndose camino a través de su macabra fortificación y pasándole por encima. Una pared voladora de lanzas abría la marcha, dando saltos y botando por todo el corredor.

—¡Están cerca! —advirtió Dahlia desde el otro lado del pasillo.

—¡Seguid la línea! —gritó Jarlaxle desde la puerta, y un doble destello de relámpago pasó retumbando por delante de la pareja, sacudiendo las piedras.

—¡Ahora! —gritó Dahlia en cuanto hubieron pasado las ráfagas, dando un salto al centro del corredor.

Drizzt se unió a ella espadas en mano, y justo a tiempo para colocar a *Muerte de Hielo* delante de Dahlia y desviar un tridente que le habían arrojado.

Los monstruos avanzaron de tres en tres, propinando furiosos lanzazos al drow y a la elfa.

Drizzt movía las cimitarras en círculos, parando todos los golpes: a veces uno, a veces dos, dependiendo del blanco de la criatura del centro, pero la longitud de las lanzas y los tridentes le impedía seguir adelante después de parar los golpes. No quería abandonar su posición al lado de Dahlia. Juntos formaban una poderosa pared defensiva, y algo más que defensiva, se dio cuenta Drizzt, cuando empezaron a coger el ritmo. El apabullante bastón de Dahlia, a veces de una pieza y otras como bastón triple o como dos mayales, le permitía llegar a diversas distancias y contrarrestar golpes. Drizzt se dedicaba más a la defensa, parando con facilidad los ataques del salamandra que estaba directamente frente a él y ejecutando continuos bloqueos contra el que ocupaba el centro.

—¡Así! —gritó Dahlia, que aparentemente había entendido su intención.

La elfa dio un paso atrás mientras Drizzt avanzaba de un lado al otro, desviando lanza tras lanza y tridente tras tridente en rápida sucesión. El drow hacía su trabajo de pared a pared. Sus pies se movían con tal rapidez que se desdibujaban, lo mismo que sus manos, que manejaban las espadas desviando cualquier ataque, todos los ataques.

Volvió hacia atrás y hacia la izquierda, y oyó un chasquido a su lado. Otra encarnación de la sorprendente arma de Dahlia: cuatro trozos iguales de bastón unidos extremo con extremo en una línea, de tal modo que podía usarlos casi como un látigo, y con grandes resultados, como descubrió el salamandra que estaba más a la derecha de Drizzt cuando el bastón del extremo giró con fuerza y en un círculo perfecto y le abrió un agujero en la frente.

Todavía no había caído muerto cuando una lanza llegó volando desde la siguiente línea, pero Drizzt estaba allí para desviarla limpiamente mientras Dahlia recogía su bastón. Con rapidez, el drow se volvió hacia el otro lado, sin dejar ningún claro en la

defensa que ambos habían montado.

—¡Por encima! —dijo Dahlia desde atrás.

Drizzt se agachó instintivamente mientras la elfa, usando su bastón para impulsarse, saltaba por encima de él, aterrizando suavemente de pie, demasiado cerca para que pudieran alcanzarla lanzas y tridentes. Sin embargo, nada más tocar el suelo, con su bastón en una pieza y difícil de manejar en distancias cortas, volvió a gritar:

—¡Por encima!

Su salto no había sido más que una distracción, y saltó de nuevo hacia atrás. Tres lanzas trataron de darle alcance, pero ninguna acertó el blanco.

Drizzt avanzó rápidamente, por debajo de Dahlia, apareciendo como de la nada en medio de los salamandras. Sus cimitarras salieron como centellas a izquierda y a derecha, y acabaron con un doble tajo devastador en el centro, sacando del camino a las bestias. A continuación, bloqueó una lanza que habían arrojado, y una segunda, y una tercera, y más criaturas provistas de escudos cargaron como si pretendieran arrastrarlo hacia atrás, hacia la cámara.

—¡Por encima! ¡Arco! —gritó Dahlia.

Drizzt no tenía muy claro cómo iba a funcionar aquello, pero no se paró a discutir. Simplemente dio una voltereta hacia atrás mientras Dahlia plantaba el extremo de su bastón junto a él y saltó por encima.

Drizzt proyectó su trayectoria hacia el hueco defensivo, envainó las espadas y preparó a *Taulmaril*, y al salir de la voltereta, de inmediato, colocó una flecha.

Dahlia no había bajado. Permanecía en lo alto, sujeta al extremo del bastón de dos metros y medio que tenía plantado en el suelo, y repartía patadas sin parar, de una manera impredecible y feroz, a sus enemigos. Incluso cuando conseguían interponer un escudo, ella se valía de él para apoyar el pie y mantener su posición elevada.

Y Drizzt empezó a disparar por debajo de ella y consiguió clavar sus flechas por la parte inferior del escudo alzado de uno, desgarrando el torso de la criatura, y atravesando limpiamente el escudo del que tenía al lado.

Dahlia lanzó un grito y dio una fuerte patada contra un escudo, echándose hacia atrás mientras las lanzas se alzaban hacia ella desde la parte posterior de la fila más próxima de las bestias. Bajo en una voltereta controlada junto a Drizzt con los ojos desorbitados.

—¡Corre y no preguntes! —le dijo, y antes de que él pudiera decir nada, salió corriendo hacia la cámara.

Otra flecha salió disparada, y luego otra, y Drizzt tuvo que retirarse al interior de la oquedad para evitar una lluvia de lanzas. Volvió a su sitio para derribar a algunos más, pensando en cubrir la retirada de Dahlia, pero cuando se replegó, vio que las filas de sus enemigos se adelgazaban y que los salamandras se hacían a un lado, pegándose a la pared para dejar un camino despejado.

Entonces vio Drizzt lo que había visto Dahlia desde lo alto, y las palabras que le había dicho la elfa, «corre y no preguntes», surgieron vívidas en su mente.

—¡Dos! —anunció Bruenor, deslizando el segundo cuenco en el fondo de una hornacina y cerrando la placa.

Desde detrás de la puerta metálica oyeron el ruido del agua al penetrar el elemental en los zarcillos de la Torre de Huéspedes. El enano hizo un gesto de satisfacción y declaró:

—¡Dos de diez!

—Date prisa y sigue adelante —lo instó Jarlaxle.

Las palabras casi sobraban dado el estruendo en el corredor justo al otro lado de la puerta destrozada. Los tres —Bruenor, Jarlaxle y Athrogate— se volvieron, y al mirar hacia allí, vieron que Dahlia entraba en la cámara dando un salto mortal. La elfa plantó su bastón a un lado y dio otra voltereta hacia el interior, apartándose a continuación hacia el lado opuesto de aquel donde estaban los tres.

—¿Qué…?

Fue todo lo que consiguió decir Bruenor antes de que una avalancha de llamas atravesara la puerta junto con una forma oscura, Drizzt, que era empujado por la mera fuerza de la explosión.

El drow aterrizó con una corta carrera cuando las llamas se disiparon, y miró a sus amigos mientras de su ropa salían hilillos de humo, con *Taulmaril* en una mano y *Muerte de Hielo,* que relucía ferozmente, en la otra.

—¡Vaya suerte! —dijo Drizzt con cara inexpresiva—. Tienen un dragón.

Bruenor abrió los ojos y la boca, y la misma cara de perplejidad puso Athrogate, y ambos lanzaron un aullido y corrieron a refugiarse en el fondo de la estancia mientras Dahlia corría para reunirse con ellos.

Jarlaxle, por si acaso, colocó otro proyectil relampagueante en la puerta abierta, y, por prudencia, lanzó otro globo mágico, pensando en frenar la persecución. Esa sustancia gomosa, como ventaja añadida, apresó a un trío de lanzas voladoras.

—Dos elementales en su sitio —le aseguró Jarlaxle a Drizzt cuando coincidieron vigilando la retaguardia de la retirada—. ¡Ocho más, y casi habremos terminado!

Drizzt no miró hacia atrás, sino que se fijó en Bruenor, que estaba en la salida del extremo más distante de la habitación, dispuesto a cerrar la pesada puerta.

—Ya me has oído cuando te he dicho que tienen un dragón —replicó el drow, y volvió a mirarlo meneando la cabeza.

—¡No es grande! —replicó el otro drow.

Drizzt seguía moviendo la cabeza con escepticismo cuando pasaron junto a Bruenor, que cerró tras ellos la puerta con un gran portazo. Cerca estaba Athrogate,

con una pesada barra de hierro en la mano, y los dos enanos no tardaron en asegurar la entrada.

—¡He visto asar una vaca, he visto asar un venado —canturreaba Athrogate—, pero a fe mía, a punto estuve de ver un drow asado! Pero no hueles a asado, ni pareces tostado, y eso me lleva a preguntar: ¿eh, drow, qué tal? ¡Buajajá!

—Buena pregunta, si se hace sin seso —opinó Jarlaxle cuando el grupo reemprendió la marcha rápidamente.

Drizzt no respondió. Se puso a la cabeza, colgándose a *Taulmaril* del hombro y desenvainando su segunda cimitarra mientras marchaba.

—Esa maldita espada si que es buena —les comentó Bruenor a los otros tres al poco rato.

—*Muerte de Hielo*… —dijo Jarlaxle, dándoles alcance.

—¿La maldita espada elimina las llamas? —preguntó Athrogate.

—En una ocasión la llevé conmigo y cabalgué sobre un dragón de fuego —explicó Bruenor.

—¿Un dragón de fuego? —preguntó Athrogate, al mismo tiempo que Jarlaxle, que iba un paso por detrás, articulaba en silencio esas mismas palabras.

—Sí, a punto estuve de cocerme.

El mercenario drow se limitó a sonreír e hizo un gesto admirativo con la cabeza. No era el quién para desmentir cualquiera de las portentosas historias que aquellos dos viejos aventureros, Drizzt Do'Urden y Bruenor Battlehammer, pudieran contar.

Sin embargo, su sonrisa se desvaneció cuando miró a Drizzt, que iba delante. En la mismísima manera de moverse del drow se advertía el trance en que se encontraba. Drizzt a menudo había parecido un luchador despreocupado, que participaba con gusto en la batalla, y eso le resultaba a Jarlaxle muy atractivo, pero lo que pudiera quedar de esa actitud displicente había cambiado, y de forma nada sutil. Tal vez pasara casi desapercibida para cualquiera que no supiera la verdad acerca de Drizzt Do'Urden, pero no para Jarlaxle. El cambio saltaba a la vista para él. Se excuso con los enanos y con Dahlia, y a grandes zancadas se acercó a Drizzt.

—Una batalla tras otra —comentó.

Drizzt asintió y no pareció molestarse en absoluto.

—Claro que todas valen la pena por el bien que podemos hacer aquí, ¿no te parece? —añadió Jarlaxle.

Drizzt lo miró como si no estuviera en su sano juicio.

—Me he pasado medio siglo buscando este lugar, lo he hecho por mi amigo —respondió.

—¿Y no te importa que el trabajo que estamos haciendo aquí pueda salvar una ciudad?

Drizzt se encogió de hombros.

—¿Has estado en Luskan últimamente? —preguntó.

Jarlaxle desechó aquel comentario e inquirió a su vez:

—¿Habrías venido aquí de no ser por Bruenor?

En los ojos de Drizzt hubo un destello de rabia, y Jarlaxle no esperó una respuesta. Se lanzó a por Drizzt y, cogiéndolo por la pechera de su chaleco de cuero, lo aplastó contra la pared.

—¡Vete a las redes de Lloth! —dijo—. ¡No trates de aparentar que te trae sin cuidado!

—¿Y a ti por qué te importa? —le respondió Drizzt con un gruñido, tratando de desasirse de las manos del otro.

Sin embargo, Jarlaxle estaba tan enfadado que aumentó aún más la presión.

—¿No ha habido nadie que haya cambiado algo? —preguntó, con la cara casi pegada a la de Drizzt.

Drizzt lo miró fijamente.

—Eso fue lo que dijiste, allá en el Cutlass. Así te describiste: «Alguien que no ha podido cambiar nada». —Jarlaxle cerró los ojos y finalmente lo soltó, apartándose de él—. ¿De verdad crees eso? —preguntó más calmado—. La verdad…, tu verdad. ¿Crees que nunca has cambiado nada?

—Tal vez no haya nada que cambiar —replicó Drizzt como si estuviera escupiendo cada palabra.

—Cambiar nada permanentemente, quieres decir.

Drizzt se quedó pensando un momento y al final aceptó la corrección con un gesto.

—¿Porque al fin y al cabo todos mueren? —prosiguió Jarlaxle—. ¿Catti-brie? ¿Regis?

Drizzt dio un bufido y negó con la cabeza, poniéndose otra vez en marcha corredor abajo, pero Jarlaxle lo sujetó por el hombro y volvió a empujarlo contra la pared. Su cara reflejaba tanta furia que la mano de Drizzt buscó instintivamente la empuñadura de la cimitarra.

—Jamás digas eso —le dijo Jarlaxle, lanzando saliva con cada palabra.

Drizzt introdujo sus manos a modo de cuña entre los brazos de Jarlaxle, y cuando el mercenario empezó a soltarlo, le dio un empujón.

—¿Y a ti por qué te importa? —inquirió Drizzt.

—Me importa porque fuiste tú el que escapó —respondió Jarlaxle.

Drizzt lo miró como si no tuviera la menor idea de lo que quería decir Jarlaxle.

—¿No lo entiendes? —prosiguió el mercenario—. Yo te observaba…, todos te observábamos. Cada vez que una madre matrona, o cualquier otra hembra de Menzoberranzan estaba presente, pronunciábamos tu nombre con rencor, prometiendo vengar a Lloth y matarte.

—Tuviste ocasión de hacerlo.

Jarlaxle continuó como si Drizzt no hubiera dicho nada.

—Pero cuando no estaban presentes, el nombre de Drizzt Do'Urden se pronunciaba con envidia, con respeto. No lo entiendes, ¿verdad? Tú ni siquiera reconoces como cambiaste las cosas para muchos de nosotros en Menzoberranzan.

—¿Cómo? ¿Por qué?

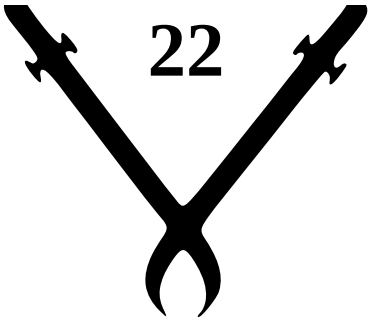
—Porque tú fuiste el que escapó.

—¡Estás aquí conmigo! —sostuvo Drizzt—. ¿Estás atado a la Ciudad de las Arañas por algo que no sean tus propios designios? ¿Por Bregan D'Aerthe?

—No estoy hablando de la ciudad, necio obstinado —replicó Jarlaxle, bajando el tono de voz.

Otra vez Drizzt lo miró, perplejo.

—Estoy hablando del legado —explicó Jarlaxle, con voz aún más baja al oír que se aproximaban los demás—. Del destino.



22

TÚNELES PARALELOS

En el salón había grandes columnas colocadas regularmente en tres largas filas. Cada una de ellas era, en sí misma, una obra de arte, el resultado de la laboriosidad de cien artesanos enanos. Cada columna tenía una decoración diferente, tratada y tallada de forma individual con gran amor. Ni siquiera el polvo acumulado a lo largo de los siglos podía ocultar la majestuosidad del lugar. Caminando entre ellas, los cinco compañeros, especialmente Bruenor y Athrogate, podían imaginar las reuniones que en una época se habrían celebrado allí. El despertar del primordial había ocasionado un daño considerable, pero gran parte de la gloria que en otro tiempo había tenido Gauntlgrym se mantenía intacta. Habían pasado por docenas de cámaras y habían recorrido muchas escaleras y corredores, con puertas que daban acceso a mansiones y sótanos, talleres y cocinas, comedores y salas de entrenamiento. Antes de la evasión del primordial, Gauntlgrym había sido más grande que Mithril Hall, la Ciudadela Abdar y la Ciudadela Felbarr juntas. Una patria gloriosa para el clan Delzoun.

—He perdido la cuenta —anunció Bruenor cuando estaban casi a mitad de camino por la enorme cámara.

Con los brazos en jarras miró la placa de metal que había en la columna más próxima e hizo un gesto de desaliento.

—Veintitrés —dijo Drizzt, y todos los ojos se volvieron hacia él—. Esa es la placa numero veintitrés del salón.

Lo dijo con total seguridad, y dado que Drizzt se caracterizaba por su fiabilidad, nadie dudó de su palabra, aunque todos volvieron la cabeza hacia atrás, sorprendidos al ver que habían pasado delante de tantas columnas gigantescas. Lo cierto era que la cámara era enorme y que el techo se perdía en las sombras por encima de ellos.
Bruenor meneó la cabeza y miró a izquierda y derecha, luego se volvió y señalo la columna central, que era la siguiente en la fila.

—Placa del medio, dos docenas a cada lado —anunció.

Caminó hacia ella con confianza absoluta, tanto en los conocimientos que había adquirido gracias al trono mágico como en la cuenta de Drizzt. Asió el borde y la desprendió con facilidad, dejando al descubierto la hornacina que había detrás y que era diferente de las seis anteriores, menos profunda y más alta. Bruenor metió la

cabeza dentro, miró hacia arriba y muy lejos; probablemente, en el punto más alto de la mismísima columna vio un resplandor verde que le resultaba familiar.

—Zarcillo —señaló en tono triunfal.

Pusieron el cuenco dentro, el séptimo de diez, y Jarlaxle se acercó y le entregó una ampolla. Con el encantamiento de rigor, Bruenor vació el líquido mágico en el cuenco y observó el remolino mientras el elemental tomaba forma.

Casi de inmediato, la magia de los zarcillos se apoderó de él.

—No hay más en este salón —anunció Bruenor, cerrando la puerta de metal—. El próximo esta al sur.

—Adelante, entonces —dijo Dahlia, tomando la delantera, pero Bruenor la corrigió enseguida.

—Sur —insistió—. Eso está a la izquierda.

Dahlia se encogió de hombros, resignada, y los enanos y Jarlaxle marcharon hacia una puerta que había a un lado del salón, mientras Drizzt acompasaba el paso al de la elfa.

—¿Cómo puede saberlo? —preguntó Dahlia.

—El trono, no sé cómo… —respondió Drizzt.

—No me refiero a la disposición del complejo —le aclaró Dahlia—. ¿Cómo puede…, cómo podéis saber todos vosotros dónde está el sur y dónde el norte?

Drizzt le sonrió y asintió con la cabeza. Le habría respondido de haber sabido la respuesta. Las criaturas de la Antípoda Oscura sabían esas cosas; era algo innato.

—Tal vez sea la energía de los cuerpos celestes —conjeturó—. Es posible que mientras el sol y la luna cruzan el cielo su energía se sienta aquí abajo.

—Yo no la siento —se quejó la elfa con una sombra de amargura.

La sonrisa de Drizzt se hizo más ancha.

—Cuando estás en el mundo de la superficie y quieres saber la dirección, ¿cómo lo haces?

Dahlia lo miró, frunciendo el entrecejo.

—Miras al cielo, o al horizonte, si te resulta conocido —dijo Drizzt—. Sabes por dónde sale y por dónde se pone el sol, y basándote en eso determinas los cuatro puntos.

—Pero aquí abajo no puedes hacer eso.

Drizzt volvió a encogerse de hombros

—Cuando estás en el bosque en una noche oscura, ¿no se agudiza tu oído?

—Eso es diferente.

—¿De veras?

Dahlia empezó a contestar, pero se detuvo y también dejó de caminar. Miró al drow durante unos instantes.

—Tal vez cuando lleves un tiempo en la Antípoda Oscura llegues a intuir la

dirección con la misma facilidad que en el mundo de la superficie —dijo Drizzt.

—¿Quién podría querer estar más tiempo del que ya hemos estado en la Antípoda Oscura?

La respuesta cortante y tajante de Dahlia cogió a Drizzt por sorpresa. Pensó en hablarle de todas las cosas hermosas que podían encontrarse en el mundo subterráneo que había debajo de Faerun. Incluso Menzoberranzan —que Dahlia, como elfa de la superficie no tenía probabilidades de ver a menos que fuera como esclava— era un lugar de apabullante belleza. Drizzt había elegido el mundo de la superficie para vivir, y realmente le encantaban las estrellas, e incluso la luz del sol, aunque tuvieron que pasar años antes de que sus sensibles ojos se acostumbraran a ella. Encontraba belleza en los bosques y en los cursos de agua, en las nubes y en los amplios campos, y en la magnificencia de las montañas, pero la belleza de las profundidades no tenía nada que envidiarle, lo sabía, aunque pocas veces pensaba en ello. En contadas ocasiones había estado en la Antípoda Oscura en el último medio siglo, y tal vez por eso había llegado a apreciarlo con otros ojos. Apreciaba su belleza, tanto la labor de los enanos como la belleza natural.

Sin embargo, no le dijo nada de eso a Dahlia. Allí la elfa estaba en desventaja, fuera de su elemento y rodeada por cuatro compañeros que no eran de los suyos. Drizzt se dio cuenta de que no le gustaba eso, y al mirarla mientras caminaba a su lado, la vio vulnerable. Había tomado la dirección equivocada antes de que Bruenor la corrigiera. No sabía identificar ninguna dirección. Por fin, su blindaje había mostrado una fisura.

Y en esa fisura, Drizzt notó una cicatriz, una herida vieja y profunda, un atisbo de dolor tras el brillo siempre intenso de sus ojos azules, una vacilación en su paso siempre confiado, un gesto defensivo en sus hombros siempre erguidos.

Su curiosidad lo sorprendió. En ese momento, su atractivo lo superó. Por supuesto había reparado en la belleza inusual de la elfa, especialmente en la sugerente gracia de su mortal danza guerrera, pero ahora surgía algo diferente, algo seductor, algo interesante.

—¡Echadlo abajo! ¡Echadlo abajo! —les ordenó Stokely Silverstream a sus enanos.

El equipo, formado por los mejores, obedeció, tirando de las cuerdas de ambos lados y derribando al suelo al gran lagarto rojo. Por delante, más enanos, ayudados por los fantasmas, combatían con los salamandras, pero la victoria de los enanos sobre el arma oculta de su enemigo, un lagarto de fuego voraz, temible, de seis metros de largo, fue el punto final.

El propio Stokely se acercó y despacho al monstruo, aunque fueron necesarios varios golpes decididos de su hacha para realizar la tarea.

Para cuando él y el guardia de la retaguardia alcanzaron a los demás, la lucha ya había terminado. El ancho y húmedo túnel estaba sembrado de salamandras heridos y muertos, a los que se sumaban tres de los chicos de Stokely. Los dos sacerdotes que acompañaban a la veintena de guerreros se pusieron a trabajar con denuedo, pero uno de aquellos enanos murió allí mismo, en el profundo corredor de Gauntlgrym, y a uno de los dos restantes hubo que llevarlo a cuestas.

No obstante, los enanos continuaban adelante, sin amilanarse, siguiendo a los fantasmas y a su destino.

Casi no había pasado una hora, cuando aún no habían hecho la comida de mediodía, oyeron un ruido que llegaba de un túnel lateral: una fuerza que avanzaba hacia ellos.

Stokely miró hacia adelante, dubitativo. Tal vez consiguieran superar a los del elemental, pero si más adelante se topaban con más resistencia, serían atrapados.

—Preparaos, muchachos —les dijo a los suyos—. Más para matar.

Ni uno sólo de los enanos se quejó. Sus caras expresaban decisión y sus manos aferraban las armas con fuerza. Los escasos fantasmas silenciosos que los habían llevado hasta allí desde el Valle del Viento Helado se desplazaron túnel arriba para salir al encuentro de la fuerza que llegaba, pero el grupo de Stokely no oyó ningún ruido de batalla.

Sólo un saludo y una ovación:

—¡Mirabar!

Y salieron dos veintenas y diez más, un pelotón de elite del Escudo de Mirabar.

—¡Bienvenidos! —dijeron a su vez Stokely y los demás, y las dos partes sintieron un gran alivio, ya que ambos grupos habían participado en una batalla tras otra con los seguidores del primordial durante los últimos días.

—¡Stokely Silverstream del Valle del Viento Helado, a vuestro servicio! —se presentó el jefe del norte.

De las filas de los enanos de Mirabar se adelantó un viejo de barba gris.

—¿El Valle del Viento Helado? —preguntó—. Entonces, ¿sois Battlehammer?

—Sí, y bienvenido —replicó Stokely—. Mithril Hall es nuestra patria desde hace mucho, y Gauntlgrym lo fue incluso antes.

—Torgar Hammerstriker, a tu servicio, y bien hallado, de verdad, primo —dijo el de la barba gris—. Durante cuarenta años consideré que Mithril Hall era mi hogar. Entré al servicio del rey Bruenor, que Moradin lo bendiga, y serví al rey Banak antes de que Mirabar me llamara a casa.

—¿Estabas allí cuando el rey Bruenor murió?

—No hay campana capaz de emitir un tañido lo bastante triste —replicó Torgar —, y pesadas son las piedras que cubren su tumba. Un día oscuro para Mithril Hall.

Stokely asintió, pero lo único que dijo en ese momento fue:

—Un día oscuro para toda la raza enana.

Tal vez le apetecería hablar largamente con Torgar sobre el final del rey Bruenor, pero tendría que ser más tarde. El protocolo exigía discreción a la hora de hablar de la fingida muerte de un rey enano abdicante, pero habiendo pasado tantos años, los rumores no estarían fuera de lugar.

—¡Torgar! —se oyó gritar desde un lado—. ¡Por el feo trasero de Obould!

Torgar vio por final enano que había gritado y se le iluminó la cara al reconocerlo y al evocar recuerdos de una antigua guerra.

—¿Es posible que seas tú? —replicó el líder mirabarrano—. ¿Acaso estoy viendo más fantasmas de los que pensaba?

No era ningún fantasma.

Drizzt dio una voltereta de frente y hacia la derecha, haciendo caso omiso del salamandra del que se había librado. Se puso de pie, buscando con las cimitarras al último par de bestias, y en ese momento, oyó un asqueroso *plaf* a su espalda, luego un gruñido y, finalmente, el golpe del salamandra jefe al caer al suelo.

Sus espadas paralelas trazaban círculos en sentido opuesto —la mano izquierda abajo hacia la izquierda, la mano derecha abajo a la derecha—, cada una encerrando a una lanza en un movimiento envolvente. Con un potente bufido, Drizzt lanzó sus armas y las arrojó lejos, hacia afuera, y abruptamente paró su carga, se echó hacia atrás, dio un salto y descargó una doble patada sobre los dos salamandras que tenía justo enfrente. El drow aterrizó de espaldas, pero sus músculos se movieron con tal perfección, arqueándose y enderezándose de golpe, que a cualquiera que lo mirase, incluidos sus dos sorprendidos adversarios, le habría parecido que un contrapeso oculto lo había impulsado para que volviera a ponerse de pie.

Sus cimitarras prosiguieron su trabajo, a izquierda y derecha, abriendo la garganta de la bestia de la derecha y haciendo un corte profundo en el hombro de la otra. Y a pesar de todo, con ayuda de *Muerte de Hielo*, Drizzt se libro del calor abrasador que irradiaban las bestias.

El salamandra herido dio unos pasos vacilantes para poner distancia entre él y el drow, tratando de enderezar su arma y organizar una semblanza de defensa.

Antes de que Drizzt pudiera perseguirlo, otra forma paso volando por encima. Dahlia completó su voltereta con una patada voladora al lateral de la cabeza del monstruo y lo derribó al suelo. Al aterrizar, a horcajadas sobre él, la elfa hizo girar su bastón y luego lo lanzó directamente hacia abajo, atravesando con él a la criatura. Cuando el metal golpeó la piedra, la *Púa de Kozah* dejó escapar una potente descarga relampagueante.

Sosteniéndolo en una mano extendida y con el otro brazo abierto hacia el lado

opuesto, Dahlia daba la impresión de estar gozando de esa energía, de ese poder. Echó la cabeza hacia atrás y permaneció con los ojos cerrados y la boca abierta. La expresión de su cara era de puro éxtasis.

¡Drizzt no podía apartar los ojos de ella! De haber aparecido otro enemigo que lo atacara, seguramente habría acabado con él.

Dahlia permaneció así un largo rato, y Drizzt no dejó de mirarla en todo ese tiempo.

—Tenemos un problema. —La voz de Jarlaxle vino a romper el trance en que se encontraban.

—¿No ha podido invocar al elemental? —preguntó Drizzt.

—El cuenco está en su sitio —respondió Jarlaxle—. El octavo de diez, pero la novena placa está destruida, y también la hornacina que ocultaba.

Drizzt y Dahlia se miraron con preocupación y siguieron a Jarlaxle por el corredor y luego a través de unas cuantas cámaras pequeñas, hasta la sala más amplia, donde esperaban Bruenor y Athrogate… Aguardaban con los brazos en jarras y la mirada fija en una pila impenetrable de escombros y una pared desplomada.

—Era aquí —insistió Bruenor—. Ya no está.

—¿Qué significa eso? —preguntó Dahlia—. ¿Es que no podemos devolver la bestia a su agujero?

—¡Bah, seguro que nueve monstruos de agua serán capaces de hacerlo! —bramó Athrogate.

Los demás lo miraron.

—¡No hay otra posibilidad! —respondió con fuerza y convicción.

A su lado ya caían dos salamandras muertos, los dos abatidos por Athrogate en cuanto habían entrado en el salón. Para poner un verdadero punto de exclamación al final de su proclamación, el enano escupió sobre las criaturas muertas y, a continuación, tras un sonoro «Buajajá», le dio al rey Bruenor una fuerte palmada en el hombro.

Drizzt quedó sorprendido al ver que Bruenor le devolvía la palmada.

—¡Adelante, pues! —declaró el rey Bruenor—. ¡Los adoradores del demonio no pueden detenernos a los adoradores del fuego, y ni siquiera este primor…, este prim…, esta bestia volcánica nos detendrá! ¡Tengo otro monstruo de agua para colocar y una gran palanca de la que tirar, y que todo el mundo sepa que los fantasmas de Gauntlgrym volverán a descansar con tranquilidad!

De modo que siguieron su marcha. A Drizzt le hizo mucho bien ver a su viejo amigo tan animado y alegre, y tan lleno de fuego, y se lo quedó mirando un buen rato. Sin embargo, poco a poco, su mirada volvió a dirigirse a Dahlia, que caminaba tranquilamente a su lado. Notó entonces tres marcas en su oreja izquierda, justo por encima del único pendiente de diamante que llevaba.

¿Eran tres pendientes perdidos?

En eso había una historia, Drizzt lo sabía, y una vez más se vio sorprendido por la enigmática mujer y por la manera en que él mismo reaccionaba ante ella al darse cuenta de lo mucho que quería oír esa historia.

El ruido de agua corriendo por encima de sus cabezas hizo que los ashmadai alzaran la vista, alarmados.

—¡La magia vuelve! —gritó Valindra—. ¡La Torre de Huéspedes responde a la llamada de nuestros enemigos!

—¿Qué significa? —preguntó el comandante ashmadai.

—Significa que fracasaréis y que vuestro Anillo de Pavor no cantará las loas de Asmodeus —gruño Beealtimatuche, el demonio de las profundidades, y todos, excepto Valindra, se encogieron ante la potencia de la furiosa voz.

—Nada de eso —corrigió Valindra, y alzo su cetro para acallar cualquier intento de discusión del demonio—. Significa que debemos seguir adelante con más velocidad.

—Directos a la forja —sugirió el jefe ashmadai, que había estado allí años atrás, cuando Sylora había llegado para apoyar a la desfalleciente Dahlia.

Un enorme murciélago llegó a toda velocidad por el corredor y replegó las alas justo delante de Valindra y de Beealtimatuche, modificándose hasta adoptar la forma humana de Dor’crae una vez más. Su cara expresaba honda preocupación.

—El agua… —advirtió Valindra, pero Dor’crae meneó la cabeza.

—Nuestros enemigos bloquean el camino —explicó—. Los seguidores del primordial…, no el grupo de Dahlia.

—¡Entonces, morirán! —bramó Beealtimatuche, y todos los fanáticos lo ovacionaron.

Sin embargo, Dor’crae seguía negando con la cabeza.

—Tienen un dragón —explicó—. Un dragón rojo.

Dando un golpe tan fuerte con la garra que abrió un surco en el suelo e hizo que se sacudieran las paredes del corredor, el demonio de las profundidades salió lanzado mientras los adoradores se atropellaban para dejarle el camino expedito. Una fue demasiado lenta y el demonio la lanzó a un lado, golpeándola en el hombro con su gran maza y prendiendo fuego a su armadura de cuero y su pelo. Chocó contra la pared con un espantoso crujido de huesos rotos y cayó al suelo convertida en una masa informe de sangre y carne quemada.

Sin embargo, los ashmadai aclamaron a la bestia.

23

JOSI… JOSI PUDDLES

Dahlia asió con fuerza su bastón triple, dispuesta a saltar sobre cualquier cosa que se aproximara a la pequeña sala en la cual esperaba junto con los enanos.

Se tranquilizó al ver que era Drizzt el que entraba.

—Nuestros enemigos están cerca —le advirtió—. Por el frente. Los hay en todos los corredores y cámaras.

Desde la puerta del otro extremo de la habitación, aquella por la que los cinco habían entrado, se oyó la voz de Jarlaxle.

—Y también los tenemos muy cerca por detrás.

—Entonces, vamos a tener que luchar otra vez —dijo Dahlia, y no dio la menor muestra de pesar ni de miedo ante la idea. Le hizo un gesto con la cabeza a Drizzt, quien le devolvió una mirada igualmente confiada.

—Sin parar hasta la forja de Gauntlgrym —confirmó Athrogate—. ¡Lagarto que se me ponga delante, lagarto que aplasto! ¿No, rey Bruenor?

Dicho eso se volvió y le dio a Bruenor una palmada en el hombro. Bruenor, que estaba ocupado estudiando la pared, sólo respondió con un gruñido.

—Debemos actuar con rapidez —dijo Drizzt—. No nos conviene que los que vienen detrás nos sorprendan cuando estemos peleando con los de delante.

Se dirigió a la arcada de la puerta con Dahlia pisándole los talones. Jarlaxle entró desde el otro extremo y se dirigió hacia ellos; a continuación, se les unió Athrogate después de otra palmada en el hombro de Bruenor.

—Bruenor —llamó Drizzt—, debemos salir ya.

El enano le hizo un gesto con la mano y se puso a estudiar la pared con más detenimiento. Su mente retrocedió a través de los siglos, hasta las revelaciones del trono mágico.

«Esta es la sala —pensó—. Tiene que serlo. ¡Si consiguiera dar con el pestillo!».

Desde el túnel por el que acababan de bajar llegaron ruidos.

—Bruenor —dijo Drizzt, pero en voz más baja. Corrió a donde estaba el enano—. Ven —le rogó a su amigo, poniendo la mano sobre el fuerte hombro de Bruenor—. Nuestros enemigos se acercan. Debemos irnos.

—Ya, irnos —respondió Bruenor, irritado. Apoyó la mano con más fuerza sobre la pared, esperando no hacer saltar una trampa mortal.

¿Sería posible que los siglos de desuso hubieran estropeado el mecanismo? La idea sacudió a Bruenor. Al fin y al cabo, era Gauntlgrym, la cumbre de la civilización enana.

—Los enanos construyen las cosas para que duren —dijo en voz alta.

—¿Construir qué?

Por fin, Bruenor alzó la vista hacia Drizzt, y señalando con el mentón la pared, se hizo a un lado. Drizzt se acercó rápidamente. No estaba del todo seguro de saber lo que tenía que buscar, ya que Bruenor no había revelado ningún detalle sobre los motivos de su interés por ese bajorrelieve en particular, y Gauntlgrym estaba lleno de tallas similares.

El drow se quedó unos instantes mirando las tallas. Los demás acudieron junto a ellos, rogándoles que salieran de la pequeña cámara, que cada vez más corría el riesgo de transformarse en una trampa… o en una tumba.

Drizzt meneó la cabeza, no como respuesta a esos apremios, sino sólo porque no veía ninguna anomalía en los dibujos, nada que pudiera indicar algo fuera de lugar. Cerró los ojos, extendió las dos manos por delante y suavemente paso los dedos por la pared. Por fin, abrió los ojos y en su cara se dibujó una extraña sonrisa.

—¿Qué me cuentas? —preguntó Bruenor.

Drizzt retiró una mano de la pared; luego, todos los dedos menos uno de la otra mano. Movió el dedo que mantenía en contacto un poco hacia arriba, y luego, lentamente, lo volvió a su lugar original, mientras su sonrisa expresaba cada vez más confianza.

Bruenor levantó su mano, y Drizzt movió la suya hacia un lado.

El enano cerró los ojos y tanteó el lugar.

—Enano listo —susurró, refiriéndose al artesano que había construido aquel mecanismo específico.

No había ni la menor unión. No había señal de color ni de forma. En aquel lugar, en un punto no más grande que la punta de un grueso dedo enano, la pared no era de piedra, sino de metal.

Bruenor giró el dedo para poner la uña en contacto con ese punto y empujó con fuerza.

—Plomo —declaró.

—Es una cubierta de metal —dijo Drizzt.

—Sí, para ser fundida. —Los dos se volvieron hacia Jarlaxle, que siempre parecía tener todas las respuestas.

—¿Fundida? —preguntó Drizzt, escéptico—. Podríamos hacer fuego y calentar algo así como un improvisado atizador, pero no tenemos tiempo para conseguir que alcance esa temperatura.

—¿Qué hay al otro lado? —preguntó Dahlia.

—Nuestra escapatoria, si no interpreto mal sus caras —dijo Athrogate.

Bruenor miró la pared, y luego a Drizzt, que parecía tan perplejo respecto a la puerta como a la forma de atravesarla. En el pasillo se oyeron más ruidos. Era evidente que sus enemigos se acercaban a la cámara.

—Ponle una marca —indicó Drizzt.

El drow se alejó, y sus planes quedaron claros cuando descolgó a *Taulmaril* de su hombro.

Bruenor miró en derredor y rebuscó en sus bolsillos y en su bolsa, tratando de imaginar una forma de hacerlo. Sacó uno de sus mapas y rompió un trocito de una esquina, que a continuación se metió en la boca. Volvió corriendo al lugar que habían identificado y suavemente palpó de nuevo la superficie sin dejar de mascar. Cuando hubo encontrado el punto, escupió el pergamino húmedo en su mano, lo pegó en el sitio y se hizo a un lado.

Drizzt ya tenía una flecha en el arco, tensó la cuerda y procuró afinar la puntería. Disparó, y un destello relampagueante iluminó la estancia. El proyectil encantado dio en el blanco, y tras derretir el pergamino, perforó la cubierta de plomo, llegó al pestillo que había detrás y lo dejó inservible. Tanto el drow como el enano sabían que corrían un riesgo, porque era probable que al hacerlo Drizzt hubiera sellado para siempre la puerta secreta.

Oyeron el ruido de una roca contra otra en algún lugar detrás de la puerta, aunque no podían saber con certeza si era una señal prometedora o un presagio de lo más terrible.

Entonces, las piedras se removieron delante de ellos, cuando los contrapesos encajaron en algún mecanismo oculto. El pestillo se ajustó levemente y dejó a la vista el contorno de una puerta de tamaño enano. Salió polvo de todos los bordes y un olor mohoso, un olor antiguo, les lleno las fosas nasales. Con un ronco crujido de protesta, la puerta secreta se abrió hacia un lado y desapareció dentro de la pared de la derecha.

—¿Cómo lo has sabido? —preguntó Dahlia, sin aliento.

—Qué trono más listo, ¿verdad? —dijo Athrogate con una risita.

—Adelante, y deprisa —los instó Jarlaxle.

Drizzt se dispuso a atravesar la puerta, pero Bruenor alzó uno de sus fuertes brazos e impidió el paso al drow.

El rey enano abrió la marcha por el profundo corredor, en desuso desde hacía largo tiempo, un túnel que enseguida se convirtió en una empinada escalera.

El último en entrar fue Athrogate, que volvió a colocar en su sitio la pesada puerta de piedra.

Y bajaron. Bruenor mantenía un paso rápido por la traicionera escalera de piedra. No pensaba en el peligro de caerse. Sabía lo que venía a continuación.

La escalera acabó en un estrecho corredor, que a su vez daba a una cámara más

amplia y con una luminosidad anaranjada: la forja de Gauntlgrym.

Bruenor se paró en seco, con los ojos y la boca muy abiertos.

—¿La ves, elfo? —consiguió musitar.

—La veo, Bruenor —respondió Drizzt en voz baja y con tono reverente.

No era necesario ser un enano Delzoun para entender el solemne significado del lugar y su majestuosidad. Como impelido por fuerzas invisibles, Bruenor se dirigió hacia la gran forja central. El enano parecía crecer a cada paso, a medida que la magia antigua y la fuerza ancestral hinchaban su forma corpórea.

Se detuvo justo delante de la forja abierta, con la mirada fija en las ardientes llamaradas, que estaban totalmente activas desde la primera vez que se había soltado al primordial. Tenía la cara roja por el calor, pero no le importaba.

Estuvo allí de pie durante un larguísimo rato.

—¿Bruenor? —se atrevió a llamarlo Drizzt, por fin—. Bruenor, debemos darnos prisa.

El enano no dio la menor muestra de haberlo oído.

Drizzt se le colocó delante para que lo viera, pero el enano estaba con los ojos cerrados. Y cuando por fin los abrió, seguía estando lejos y casi no tenía conciencia de la presencia de Drizzt ni la de los demás. Levantó el hacha y dio un paso hacia la forja abierta.

—¿Bruenor?

Se despojó del escudo, lo apoyó sobre la pequeña repisa que había delante del fuego y, a continuación, puso el hacha encima.

—¿Bruenor?

Sin valerse de ningún utensilio, el enano cogió el borde de hierro del escudo y lo deslizó dentro de la forja abierta, canturreando en un lenguaje que bien sabía que ninguno de los demás entendería, un lenguaje que ni siquiera él entendía.

—¡Bruenor!

Todos debían pensar que el escudo, en su mayor parte de madera, se quemaría, pero no fue así.

Bruenor continuó con su cántico un poco más, y luego metió la mano y volvió a coger el borde del escudo.

—¡Bruenor!

Drizzt se precipitó hacia él, pensando tal vez en hacerlo a un lado, pero habría dado lo mismo que el drow hubiese tratado de mover la propia forja. Golpeó el brazo de Bruenor con fuerza, poniendo todo su peso en el golpe, pero el enano ni se movió. Bruenor casi ni reparó en el choque. Se limitó a tirar del escudo, y con él, sacó su mellada hacha.

Ni siquiera los enfrió en agua; solo los recogió, se colocó el escudo y empuñó el hacha. Entonces, se apartó, se volvió hacia los demás, sacudió la cabeza y salió del

trance.

—¿Cómo es que no se te ha quemado la carne hasta el hueso? —inquirió Dahlia —. ¿Por qué no se te desprende la piel de los dedos como si fuera pergamino?

—¿Eh? —dijo el enano, perplejo—. ¿De qué estás hablando?

—El escudo —dijo Jarlaxle, y Athrogate empezó a reír por lo bajo.

—¿Eh? —volvió a preguntar Bruenor, y le dio la vuelta al escudo para echar una mirada.

La madera seguía como siempre, aunque tal vez un poco más oscura, bruñida por el fuego. Sin embargo, el cerco de metal, antes de hierro negro, relucía como la plata y no tenía ni una sola de las hendiduras que hasta entonces presentaba. Y lo más magnífico de todo era la jarra espumosa que había en el centro. También esta brillaba como la plata, y la espuma parecía casi real, de color blanco y de diseño resplandeciente.

—El hacha —añadió Jarlaxle.

Todos se habían fijado. ¿Cómo no reparar en los cambios que se habían producido en el arma? La cabeza tenía un brillo plateado, y su feroz filo centelleaba. Seguía mostrando las marcas de sus muchas batallas —seguramente, los dioses enanos habrían considerado un insulto a Bruenor eliminar esas credenciales de honor —, pero ahora tenía una fuerza que a nadie le pasó desapercibida, un poder interno que relucía como pidiendo ser liberado.

—¿Qué has hecho? —inquirió Jarlaxle.

—Hablar con los antepasados —musitó Bruenor, y golpeó el hacha contra el escudo.

Un ruido proveniente del fondo de la sala hizo que todos se dieran la vuelta en esa dirección. Drizzt desmontó a Taulmaril de su hombro mientras Athrogate y Bruenor se colocaban a uno y otro lado de él. Jarlaxle se retiró unos pasos y sacó un par de varitas.

—Aquí vienen —comentó Dahlia, que estaba justo detrás de Drizzt. Uso su bastón para hacerse un hueco y se colocó entre él y Athrogate.

Drizzt miró a Bruenor, que lucía una curiosa expresión. Tras devolverle una rápida mirada, el enano puso el hacha en la mano del escudo y estiró el brazo que lo sujetaba. Miró la parte trasera del escudo, y su expresión se volvió todavía más curiosa cuando alargó la mano libre, como buscando algo en la parte interior.

Todos se quedaron boquiabiertos, cuando Bruenor retiró el brazo sostenía una jarra con un gran copete espumoso que rebasaba ampliamente el borde. Volvió a mirar el escudo, con una expresión de incredulidad.

Le pasó la jarra a Drizzt y, a continuación, sacó otra.

—¿Y no hay otra para mí? —inquirió Athrogate.

Drizzt le pasó la primera al enano y se volvió justo a tiempo de recibir la segunda

de manos de Bruenor, que ya tenía la tercera. Se la quedó Drizzt, porque este le había dado la segunda a Dahlia. La cuarta fue para Jarlaxle, y Bruenor se quedó con la quinta y última.

—¡Este si que es un escudo que vale la pena! —dijo Athrogate.

—Tenemos algunos dioses bondadosos —comentó Bruenor, y Athrogate sonrió.

—¿Qué es? —preguntó Dahlia.

—¡Revientabuches, espero! —dijo Athrogate.

Los dos drows y la elfa se miraron, y miraron a continuación sus jarras con desconfianza, pero Bruenor y Athrogate no vacilaron y, alzando las suyas, brindaron y luego comenzaron a beber a grandes sorbos.

Al hacerlo, ambos parecieron henchirse de poder. Cuando hubo terminado, Athrogate les mostró a todos su jarra de metal vacía y la aplastó en la mano, después la tiró a un lado y preparó sus manguales.

—Por el trasero de Moradin y por la barba de Clangeddin: quién alguna vez había de ver tal visión, un rey, dos drows y una elfa compartirán botín tras presentarse armados y dispuestos para dar la talla enfrentándose al enemigo en singular batalla —recitó.

—¡Buajajá! —En esa ocasión, la exclamación no provino de Athrogate, sino de Bruenor.

—¡Bebed de una vez, pedazo de zoquetes! —les dijo Athrogate a los demás—. ¡Y sentid el poder de los dioses enanos fluyendo por vuestras venas!

Drizzt fue el primero. Tomó un gran trago, y mirando a los demás, hizo un gesto de aprobación. Terminó de beber y tiró a un lado la jarra vacía.

Bruenor parpadeó. De repente, todo lo veía mejor, más enfocado y fresco, y cuando alzó el hacha y el escudo, le parecieron más ligeros.

—Es alguna poción —comentó Jarlaxle—. Vaya escudo tan notable.

—¡He aquí la forja de Gauntlgrym! —dijo Bruenor—. Magia antigua. Buena magia.

—Magia enana —añadió Athrogate.

Más ruidos en el corredor del otro lado del pasillo los hicieron volver al presente.

—Tienen un dragón —les recordó Drizzt—. Deberíamos desplegarnos. Quédate a mi lado, elfo —dijo Bruenor mientras los demás se desplazaban hacia uno y otro flanco.

—No, deberíamos enviar a Bruenor directamente a la palanca —dijo Jarlaxle.

—Sí —dijo Athrogate—, y conozco el camino.

Sin embargo, cuando se dirigía a la pequeña puerta que había a un lado de la forja principal, un tumulto proveniente del otro lado lo detuvo, y tanto él como los demás vieron al dragón que saltaba desde el túnel.

O al menos, eso fue lo que les pareció por un momento, hasta que se dieron

cuenta de que era solo la cabeza del dragón arrojada fuera del túnel. Rebotó en el suelo y salió rodando hasta quedarse mirando a los cinco compañeros a través de sus ojos muertos.

—Que Lloth nos proteja —dijo Jarlaxle en un susurró.

Del túnel salió el demonio, golpeando con su feroz maza una pared con gran estruendo. Dio un salto adelante y se paró en seco, con los brazos abiertos. Sacó pecho mientras agitaba la cola, y echando la cabeza atrás, lanzó un rugido demoníaco.

—Bueno —dijo Bruenor—, al menos el dragón está muerto.

Del túnel que había detrás del demonio salieron las fuerzas ashmadai, encabezadas por un cuarteto de demonios de la legión del infierno, guerreros posiblemente invocados por el demonio de las profundidades. Los ashmadai se desplegaron cubriendo ambos flancos. Por si eso fuera poco para desconcertar a los cinco compañeros, la última en aparecer, colmó el vaso.

Valindra Shadowmantle parecía muy diferente de la confundida criatura que Jarlaxle había conocido décadas atrás. Sosteniendo en alto un cetro resplandeciente, salió flotando del túnel con una sonrisa malévola y una mirada vengativa.

—Buena muerte —comentó Dahlia.

—Josi Puddles —le susurró Drizzt a Bruenor.

—¿Eh?

—Aquel tipo con cara de rata de hace tiempo en el Cutlass.

—¡Ah! —dijo Bruenor, y miró a Drizzt con extrañeza—. ¿Y a qué viene eso ahora?

Drizzt se encogió de hombros.

—Es sólo que no quería morir con un recuerdo impreciso rondándome la cabeza. He pensado que a ti te pasaría lo mismo.

Bruenor se disponía a responder, pero sólo se encogió de hombros y se volvió hacia aquel presagio de la muerte.

—Athrogate y Bruenor, marchaos —dijo Jarlaxle quedamente desde atrás—. Lentamente, ahora mismo.

Athrogate se deslizó por detrás de Drizzt para llegar a Bruenor y trato de tirar de él, pero el rey enano ni se movió.

—No voy a dejar a mi amigo.

—Un millar de amigos de un millar de amigos morirán si no acabas esto —dijo Drizzt—. Ve.

—Elfo… —replicó Bruenor, cogiendo a Drizzt por el brazo.

Drizzt miró a su amigo más antiguo y querido, y asintió con gesto solemne.

—Ve —le dijo.

Y un estallido de fuego brotó de las bocas de todas las forjas de la habitación.

Las fuertes llamaradas llegaron incluso a chamuscar las paredes.

—¡La bestia! —grito Dahlia—. ¡Conoce nuestro plan!

La estancia empezó a sacudirse violentamente y el suelo se onduló. Del techo cayeron polvo y escombros.

—¡Vete! ¡Vete ya! —le gritó Drizzt a Bruenor, y antes de que el rey enano pudiera oponerse, Athrogate tiró de él con tal fuerza que sus pies se despegaron del suelo.

El demonio de las profundidades rugió y ordenó a su flanco izquierdo que cargase por detrás de la fragua principal y les cerrase el paso a los enanos. Entonces, el demonio retrocedió tambaleándose una vez y después otra, alcanzado por un par de proyectiles relampagueantes salidos de las varitas de Jarlaxle, e incluso una tercera vez y con más violencia cuando la flecha de *Taulmaril* le dio en el pecho.

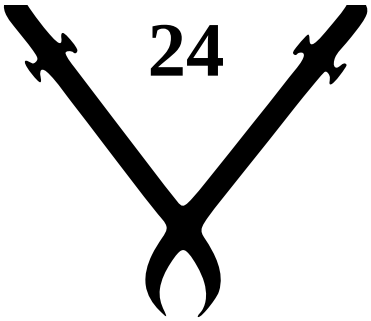
Sin embargo, Beealtimatuche sólo sonrió más ferozmente y desapareció en un abrir y cerrar de ojos drow, para reaparecer a continuación frente a uno de los elfos oscuros blandiendo su maza de cuatro cabezas y escupiendo fuego en su descenso sobre la figura indefensa.

Como en ese momento corría hacia el otro lado para tratar de proteger a Bruenor y Athrogate, Drizzt no advirtió la inminencia del golpe, pero Athrogate, que estaba en la pequeña arcada que tenía por delante a su derecha, sí lo vio y lanzó un grito para avisar a Jarlaxle. Fue tal la vehemencia y el dolor que puso en su grito que Drizzt pensó que el duro enano acababa de perder a su mejor amigo.

Drizzt miró hacia atrás y vio una forma oscura rodando hacia el costado del demonio y estallando en llamas. Contuvo la respiración y tuvo que esforzarse para no perder el equilibrio.

Nada en toda su vida ni en todo el mundo, le había parecido jamás a Drizzt más perdurable y decididamente informal que aquel peculiar y extrañamente entrañable compañero drow.

Y ahí estaba el demonio de las profundidades, triunfal, a horcajadas sobre la forma inmóvil y llameante, y buscando ávidamente su próxima víctima.



24

VIEJOS REYES Y DIOSES ANCESTRALES

Bruenor hizo un gesto de despedida a Drizzt y salió corriendo por la primera de una serie de puertas que había en el pequeño túnel. Athrogate le iba pisando los talones.

Drizzt no lo vio. Solo podía confiar en su amigo. La mirada que había echado a Jarlaxle, su conmoción al ver el fin del drow, le habían hecho perder unos preciosos segundos. Por fin, corrió para alcanzar a Dahlia, que ya estaba manejando con fiereza su bastón triple para contener la invasión de los ashmadai. Sacó su figurita de ónice en plena carrera e invocó a Guenhwyvar, pero cuando apareció, no mantuvo al felino a su lado, sino que le ordenó sembrar el caos en las filas enemigas.

De un salto partió Guenhwyvar mientras Drizzt se lanzaba al ataque por su lado. Temiendo por su amigo enano y sorprendentemente enfurecido por la pérdida de su otro… amigo, el drow cargó contra el guerrero ashmadai más próximo revoleando sus cimitarras. Cuatro veces golpeó el cetro del fanático antes de que el ashmadai, un feo semiorco, supiese siquiera que era lo que lo estaba golpeando. Vapuleando el cetro a izquierda y derecha, sin molestarse siquiera en desviarlo a un lado o a otro, Drizzt consiguió confundir al guerrero y hacerle perder el equilibrio. Volvió a golpearlo una quinta vez, apartando el cetro hacia la derecha, después le atizó un revés que lo desplazó hacia arriba. Al dejar al descubierto el torso del ashmadai, *Centella*, la cimitarra que llevaba en la izquierda, dio un tajo de través en el vientre del semiorco. Cuando este se inclinó hacia adelante, la misma espada lo golpeó en la sien y lo hizo caer tambaleándose hacia un lado.

Hizo su entrada *Muerte de Hielo* en una potente presentación horizontal mientras Drizzt se adelantaba para salir al encuentro del siguiente enemigo, pero antes de que pudiera arremeter por el claro con su espada de la mano izquierda, tuvo que efectuar con *Centella* un amplio bloqueo para parar una lanza.

Drizzt perdió la abertura que se había producido, pero la aprovechó Dahlia. Por debajo de la espada levantada del drow apareció su bastón, en ese caso un palo único, que apuntó al pecho del ashmadai. Cuando impactó, un estallido relampagueante lanzó al adversario por los aires hacia atrás. Se desplazó un buen trecho, pero jamás volvió a tocar el suelo. Una espada de hoja larga le atravesó el pecho en pleno vuelo.

El demonio de la legión sostuvo al ashmadai en alto solo con el brazo que sujetaba la espada y lo dejó allí suspendido unos instantes, abierto de brazos y de piernas, mientras la sangre vital manaba de la herida. Mostrando su macabro escudo humano, el demonio sonrió al drow y a la elfa, incluso se rio brevemente. Entonces, sacudió con fuerza su poderosa espada adelante y atrás, y el fanático muerto cayó a sus pies cortado en dos.

Drizzt adelantó a *Centella* horizontalmente, con el brazo izquierdo extendido y la mano derecha plegada al lado de su cara, y *Muerte de Hielo* por encima de la espada de la mano izquierda. Se puso en cuclillas, con el pie derecho rezagado y sosteniendo casi todo el peso del cuerpo.

A su lado, Dahlia volvió a dividir su bastón en tres partes, apuntó un extremo hacia el demonio y dejó que el palo que colgaba de ese extremo se balanceara rítmicamente.

Los tres compañeros infernales del demonio se colocaron a su lado.

—Deberías haber mantenido al felino a tu lado —susurró Dahlia. Drizzt negó con la cabeza.

—Tenemos que desplegarnos para proteger el túnel.

Pero ya era tarde. El demonio de las profundidades apareció en la entrada del túnel, introduciéndose por otra puerta dimensional. Con una risa burlona se lanzó en persecución de los enanos.

Drizzt se volvió para darle caza, pero los demonios menores también podían teletransportarse, y fue lo que hicieron dos de ellos: le bloquearon el camino, de modo que quedó rodeado por los cuatro. Al unísono, los demonios empezaron a golpear sus espadas de hoja negra contra los escudos de hierro.

Dahlia echó una mirada a Drizzt, y la sonrisa cómplice, traviesa y exuberante que le dedicó hizo que la desesperanza que había invadido al drow se disipara de inmediato.

—Sabes que son demonios, ¿verdad? —le preguntó el drow.

—Nosotros sabemos lo que son, pero ellos no tienen ni idea de quiénes somos nosotros —fue la respuesta de Dahlia.

Se puso en movimiento como una explosión, saltando sobre el demonio más próximo e imprimiendo a su bastón frontal una velocidad de giro vertiginosa. El demonio interpuso su escudo para bloquearlo, pero aquello fue una simple distracción. Dahlia avanzó usando la pieza central de su bastón triple a modo de lanza y alcanzó al demonio en la mejilla cuando este trataba frenéticamente de retroceder.

En un abrir y cerrar de ojos, la elfa presentó una versión más convencional del bastón. Hizo girar ambos extremos, y efectuó movimientos expertos con las manos, hacia arriba y hacia abajo, para bloquear la segunda arremetida del demonio. La criatura se adelantó lo suficiente como para permitir que el bastón giratorio le

golpeara dolorosamente en el antebrazo.

Cuando Dahlia avanzó, Drizzt, con una voltereta, se colocó detrás de ella, espalda contra espalda. Accionando sus cimitarras con tal velocidad que formaban una mancha borrosa, las movía de lado a lado desviando la espada del demonio de la legión que se había lanzado en rápida persecución. Varias veces impactó contra la espada y, a continuación, inició su propio ataque desde arriba, obligando al demonio a levantar el escudo para bloquear una vez más. Antes de que la criatura pudiera replegar la espada para contrarrestar su arremetida con una estacada, Drizzt se metió debajo del brazo alzado como si se propusiera ponerse fuera del alcance del adversario.

El demonio se volvió, y Drizzt hizo lo propio, tomando la dirección contraria y dentro del alcance de su atacante. *Centella* se disparó hacia arriba, empujando el brazo con el que el demonio sostenía la espada, y mientras Drizzt daba un paso atrás bajo ese brazo levantado para reunirse con Dahlia, un revés de *Muerte de Hielo* se clavó a fondo en la carne de aquel engendro infernal. El hierro de escarcha bebió la sangre caliente del demonio, que lanzó un aullido de agonía.

Drizzt se hizo velozmente a un lado cuando otro demonio de la legión acudió raudo y veloz, y tan decidida estaba la criatura que no comprendió el cambio efectuado por los dos elfos. Drizzt se interpuso para parar con sus espadas, en constante movimiento, la arremetida de los dos que atacaban a Dahlia, y Dahlia, tranquila, les volvió la espalda, confiando totalmente en Drizzt y centrándose en el tercero. Su mayal realizaba movimientos de vértigo, abarcando todas las posiciones a la redonda, en todos los ángulos posibles. El demonio trató de contrarrestarlo con un tajo oblicuo y excesivamente largo, pero Dahlia se puso fuera de su alcance sin la menor dificultad para atacar inmediatamente después. El mayal de su mano derecha giró en redondo para contrarrestar sólidamente el escudo de bloqueo, y Dahlia lanzó una poderosa descarga de energía que dejó conmocionado al demonio de la legión. Como consecuencia de eso, el engendro infernal fue incapaz de realinear a tiempo el escudo y tampoco pudo retraer la espada para mantenerla a raya. Eso dio a Dahlia, capaz de manejar las dos manos, la ocasión de un golpe certero con su mayal izquierdo.

La vara metálica golpeó fuertemente contra el cráneo del demonio, de modo que se tambaleó hacia atrás, perdió el equilibrio y quedó desorientado. No era aquella una defensa adecuada para alguien tan inclemente como Dahlia.

Poco después, los elfos llevaban las de ganar, pero eso no hizo que Drizzt se considerase victorioso. Tenían ashmadai por todos lados, y el demonio de las profundidades iba tras el rastro de Bruenor.

Sólo la suerte quiso que Drizzt reparara en Valindra, que con los ojos muy abiertos y una ancha sonrisa estiraba el brazo hacia él y le lanzaba… ¿un guisante

flamígero?

Sudando a mares y con los ojos irritados por el calor, Bruenor y Athrogate atravesaron la última puerta y llegaron a la cornisa que rodeaba la sima del primordial. Athrogate se volvió rápidamente para cerrar la puerta a sus espaldas, tal como había hecho con todas las anteriores. Después de todo, sólo un enano Delzoun que recitase el poema adecuado podría atravesarla.

O eso creía él.

Todavía no había terminado de cerrar la última puerta de mithril cuando vio que la puerta anterior se doblaba y caía hacia el pasadizo destrozada por la maza del demonio de las profundidades. Beealtimatuche se lo quedó mirando y riendo.

Athrogate cerró la puerta de un portazo.

—¡Al otro lado, por el puente! —le gritó a Bruenor, tratando de meterle prisa.

Sin embargo, Bruenor oyó la conmoción en el túnel que habían dejado atrás y se dio la vuelta tras detenerse.

La puerta de mithril fue arrancada de sus goznes y salió volando de lado y dando vueltas en el aire por encima de la cornisa de la profunda sima de fuego.

Beealtimatuche apareció sobre la cornisa.

—¡Fuera! ¡Lárgate! —le gritó Athrogate a Bruenor, empujándolo hacia el pequeño puente que salvaba la sima, y luego volvió atrás blandiendo sus manguales para presentar batalla al demonio.

Bruenor dio unos cuantos pasos vacilantes, pero se paro en seco y se volvió. Se le nubló la vista y sintió que se le hinchaban los músculos mientras que recuerdos de largo tiempo atrás llenaban su cabeza. Oyó en su interior voces de reyes muertos hacía mucho tiempo. Sintió dentro la fuerza de los dioses enanos.

Como en un sueño, Bruenor veía la escena que se desarrollaba ante sus ojos, a Athrogate golpeando con feroz audacia, descargando sus manguales contra el antebrazo del demonio de las profundidades. Este hizo una mueca de dolor, pero eso fue todo, ni siquiera vaciló cuando la segunda arma de Athrogate chocó contra su maza.

El demonio enganchó el mangual y tiró para arrancárselo de la mano al enano y dejarlo caer con estrépito en el suelo, cerca de la puerta.

Impávido, Athrogate siguió atacando, y sujetando el otro mangual en alto, con las dos manos, le imprimió un potente movimiento giratorio.

Entonces, Athrogate, con la experiencia de siglos de batallas, poseído por la fuerza de un gigante, con toda la dureza de los enanos más fuertes, simplemente fue arrojado a un lado como si se tratara de un niño, y salió despedido por el suelo, justo hasta el borde de la sima, y a punto estuvo de caer al vacío. Sin embargo, se recuperó;

consiguió asirse con la mano libre del borde de la cornisa para mantenerse en su sitio.

—¡Corre, necio! —le gritó a Bruenor—. ¡Dirígete a la palanca, o todo estará perdido!

En un último acto de empecinado desafío, gruñendo, se alzó por encima de la cornisa a fin de conseguir el impulso necesario para lanzarle al demonio de las profundidades el arma que le quedaba, lo cual impresionó a Bruenor.

El mangual dio en el blanco, Beealtimatuche ni siquiera se enteró, y el movimiento hizo que Athrogate perdiera el equilibrio.

Una vez más le gritó a Bruenor que corriera, pero su voz se iba oyendo más lejana a medida que caía.

Bruenor, sin embargo, no lo oía, y no se fue a ninguna parte. No era sólo Bruenor quien habitaba en ese momento el cuerpo del rey enano. Dentro de su envoltura mortal acechaban los reyes de la antigüedad, la sangre de los Delzoun. En su interior asomaban los dioses antiguos de los enanos —Moradin, Clangeddin, Dumathoin— exigiéndole que defendiera su lugar más sagrado.

Bruenor no corría. No tenía miedo.

Se sintió poseído de la fuerza de un titán gracias a la poción que su escudo encantado le había dado, a la fuerza que le había infundido el trono de los reyes, a la gloria de la propia Gauntlgrym. Nadie que lo mirase hubiera pensado que era un enano, tan agrandado estaba por ese poder. Y ni siquiera esa forma agigantada podía contener el poder interior, los músculos abultados y firmes.

Golpeó el escudo con el hacha y se dispuso a dar batalla.

El drow giró en redondo y se lanzo encima de Dahlia. Ambos cayeron al suelo un segundo antes de que la poderosa bola de fuego de Valindra explotara en el aire, justo encima de ellos. Ni siquiera ese prodigio de la acrobacia los habría salvado de ser consumidos de no haber sostenido Drizzt a *Muerte de Hielo* con la mano derecha. La hoja se inflamó con un borrascoso destello azul, y su magia los protegió hasta tal punto de las llamas que el malestar que experimentaron Drizzt y Dahlia fue mínimo.

Drizzt se apartó de ella temiendo que los tres demonios de la legión le cayeran encima mientras yacían en el suelo. Sin embargo, los tres demonios no avanzaron. Era evidente que también a ellos los había cogido por sorpresa la bola de fuego. Si bien las llamas no hacían daño a los engendros infernales, la sorpresa de la explosión dio a Drizzt y a Dahlia el tiempo que necesitaban para recuperar la postura combativa.

Drizzt se dispuso a reanudar la faena con los demonios que había apartado de Dahlia, y describió con las cimitarras círculos defensivos en un intento de separarlos. Encontró una ventaja en el hecho de que aquel al que Dahlia había golpeado antes

parecía casi ciego de un ojo. Mientras maniobraba para abrir una brecha entre ambos demonios, manejaba independientemente ambas cimitarras: con la mano derecha bloqueaba la espada de uno, y con la izquierda atacaba al demonio herido.

Buscando en todo momento una abertura, sin perder la paciencia, aunque sabía que los ashmadai otra vez se les echaban encima, oyó un restallido a sus espaldas y supo que Dahlia había acabado con el tercero.

El drow avanzó el pie izquierdo, descargando un duro golpe en el escudo del demonio. A continuación, dio una audaz voltereta que lo desplazó velozmente hacia la izquierda. Tal como había esperado, el demonio no pudo ver el movimiento con suficiente claridad como para retraerse, y el drow apareció de pronto accionando ambas espadas con rapidez y fuerza suficientes contra la espada con la que el engendro trataba frenéticamente de protegerse.

Drizzt podría haber parado esos bloqueos de haber sido ese su plan, pero en lugar de eso giró en sentido inverso. Terminó el movimiento con dos cortes transversales contra el demonio, uno de los cuales consiguió superar el escudo lo suficiente como para infligirle una buena herida en el brazo.

Y en ese momento, se retiró, por completo y sin dudarlo un instante, para concentrar su atención en el demonio que quedaba y que, previsiblemente, ya se lanzaba contra él con todas sus fuerzas.

El que había herido también lo intentó.

Lo intentó, pero la forma voladora de Dahlia le dio una doble patada en la cara que lo hizo caer hacia atrás.

—¡La lich! —gritó Dahlia mientras aterrizaba ágilmente—. Este es nuestro fin.

Drizzt sólo emitió un gruñido mientras seguía combatiendo, decidido a matar por lo menos al demonio antes de que le llegara el golpe final e ineludible.

Sin embargo, en ese momento, otro grito atravesó la cargada atmosfera de la sagrada forja de Gauntlgrym, un grito lleno de pasión y determinación, un grito que Drizzt Do’Urden había oído muchas veces en su vida y que, a pesar de su sorpresa, jamás había resultado tan dulce a sus oídos.

—¡Por mi rey!

Y los vio entrar en la estancia, docenas de enanos: Battlehammer del Valle del Viento Helado, el Escudo de Mirabar y docenas de espectros de Gauntlgrym.

Como enormes árboles chocando en su caída, como dos montañas cayendo para rellenar un valle, el rey enano y el demonio de las profundidades se arrojaron uno contra el otro. Cada uno de ellos esgrimía un arma —un hacha el uno, una maza el otro—, pero ambas parecían secundarias ante la fuerza de sus cuerpos en colisión. Forcejearon y se retorcieron. Beealtimatuche alzó la cola por encima del hombro para

golpear con ella la mejilla del enano, pero si eso hizo mella en Bruenor, este no dio muestras de ello.

En lugar de eso, el enano retorció al demonio con todas sus fuerzas hacia la derecha y siguió empujando aun más duro hacia adelante y hacia abajo. Beealtimatuche y el consiguieron soltarse y saltar hacia atrás al mismo tiempo. Bruenor metió el hombro izquierdo y empujó con su escudo en una carga repentina y brutal. Chocó con el demonio que se volvía y lo lanzó hacia atrás con tal violencia que a punto estuvo de caer de la cornisa.

A punto estuvo, pero el demonio extendió sus alas coriáceas y volvió a atacar, entre volando y saltando, descendiendo sobre Bruenor con un tremendo golpe de su feroz maza.

A pesar de tener el escudo en posición de bloqueo, Bruenor debería haber sido aplastado por el golpe. Se le tendría que haber destrozado el brazo bajo la simple fuerza del poderoso demonio.

Pero no fue así, y la arremetida de su hacha obligó a Beealtimatuche a retorcerse frenéticamente para no acabar destripado.

De nuevo atacó el enano, parando otro golpe contundente con su indomable escudo y lanzando un tajo tras otro mientras avanzaba de forma implacable.

Beealtimatuche volvió a golpear, pero el escudo no cedía, de modo que el demonio tuvo que retroceder otra vez y, cogiendo su arma con ambas manos, hacer frente con la poderosa maza al hacha que se le venía encima. De las armas poderosamente encantadas saltaban chispas y llamaradas, y Bruenor deslizó su escudo hacia la espalda y agarró el hacha con ambas manos para continuar su ataque. Los dos combatientes intercambiaban golpes, arma contra arma, tratando de que el otro fuera el primero en perder la suya. Como una campana inexorable, la mellada hacha y la feroz maza resonaban; la obra del demonio contra la obra de un dios.

Tratando de ahuyentar a la bestia de los sagrados salones con rugidos y gritos, Bruenor volvió a golpear con todas sus fuerzas… y erró.

Y perdió el equilibrio cuando el demonio aguantó el golpe. Puso el pie derecho hacia adelante y hacia la izquierda, donde lo plantó con fuerza, y se echó hacia atrás en sentido contrario, dando un giro invertido. Una vez más proyectó el escudo hacia arriba, desplazándolo desde el hombro hacia el brazo. Cuando paró el pesado golpe de la maza —un golpe capaz de entumecerle la extremidad—, el enano mantuvo el giro; extendió el brazo derecho hacia afuera y sostuvo el hacha todo lo alejada del cuerpo que pudo para dar un golpe de través al cerrar la vuelta.

Sintió el contacto con la carne del demonio y abrió una profunda herida en la cadera de Beealtimatuche, que dio un aullido… y desapareció.

Simplemente, se desvaneció.

Bruenor se lanzó hacia adelante, retorciéndose para protegerse la espalda con el

escudo, y no le sobró nada de tiempo. Beealtimatuche apareció detrás de él en un abrir y cerrar de ojos. El enano consiguió parar parcialmente el golpe de la maza, que alcanzó el escudo de refilón y lo hizo caer de bruces sobre la piedra.

Sin embargo, se puso de pie de un salto y giró como un torbellino para responder a su contrincante con otro poderoso golpe.

Iba dejando un rastro de sangre, pero también la pierna de Beealtimatuche sangraba profusamente.

Valindra Shadowmantle veía cerca el momento de su libertad. Cuando hubiera acabado con Drizzt y con la incordiante Dahlia, poniendo fin a la amenaza para Sylora, tendría un lugar asegurado entre los servidores de Szass Tam.

El drow y Dahlia seguían batallando furiosamente junto a la forja principal, no del todo en el túnel lateral, pero no podrían evitar su magia eternamente, y Valindra era una lich. Tenía toda la eternidad para matarlos si era necesario.

Le brillaban los ojos de satisfacción. Oyó la conmoción cuando los enanos recién llegados y sus espectrales parientes salieron al encuentro de las legiones ashmadai, pero no le importó. Todo lo que quería era sacarse de encima a una elfa y a un último drow.

Cuando seiscientos kilos de pantera furiosa chocaron contra ella, golpeándole la espalda, la energía del conjuro que estaba formulando se desvaneció. Guenhwyvar saltó hacia un lado y aterrizó dando un giro, de modo que las garras rechinaron sobre el suelo de piedra. Valindra, herida apenas, empezó a formular otra vez, y cuando Guenhwyvar por fin consiguió volverse para atacarla cayeron contra ella ondas de antimagia. Sus zancadas se volvieron más lentas, como si estuviera corriendo en el agua. Entonces, a pesar de sí misma y de su lealtad a Drizzt, se sintió compelida a volver a su hogar astral. No fue capaz de desoír la persuasión del lich, la poderosa disipación de la magia que la mantenía al lado de Drizzt. Se convirtió, pues, en una niebla grisácea, y con un gemido plañidero para alertar a Drizzt de su fracaso, la pantera se desvaneció.

Valindra volvió a la tarea que tenía entre manos, pero fue demasiado tarde, porque en ese momento surgió detrás de ella una distracción que no podía pasar por alto, otra fuerza que se incorporaba a la refriega. Los salamandras entraron por el mismo túnel que había traído a Valindra, Beealtimatuche y sus secuaces a la forja. Muchos corrían, otros cabalgaban a lomos de grandes lagartos rojos, y todos rodearon rápidamente a Valindra.

La lich se volvió siseando y soltó el conjuro que tenía preparado para los elfos. ¡Cómo se retraían, contraían y morían las criaturas del dios de fuego, los hijos del fuego, ante las oleadas de hielo letal del cono de frío de Valindra!

La lich siseó, gritó furiosa contra los que le habían robado su momento de gloria. De sus dedos brotaban relámpagos que descargaba contra los que intentaban entrar en la sala y los hacía rebotar con fuerza aniquiladora de vuelta hacia el túnel.

Otro siseo y un movimiento ondulante con los brazos, y una gran tormenta de hielo se formó sobre el acceso al corredor, de manera que cayera hielo sobre cualquiera que se atreviera a atravesarlo.

Valindra se volvió para lanzar un nuevo ataque mortal a los odiados elfos. En sus ojos rojos relumbró un fuego interior cuando inicio el conjuro, pero de pronto se encontró gritando incoherencias, cogida en una columna de luz de origen desconocido… Era una luz brillante, abrasadora.

La lich se debatía y trataba de desembarazarse para lanzar su conjura, pero sin que obtuviera el menor resultado. De su carne pútrida salía humo, y gran parte de ella se retrajo bajo el brillante resplandor.

La cámara empezó a sacudirse y a ondularse. Las fraguas volvieron a vomitar furiosas llamaradas cuando el primordial reaccionó al asalto lanzado contra sus servidores, y la habitación toda tembló con tanta fuerza que la mayoría perdió pie.

Valindra, no. Ella flotaba por encima del tumulto.

La luz, sin embargo, no cejaba; la irritaba, la quemaba, la enceguecía. Consiguió dar una media vuelta y por fin pudo ver a su atacante. A pesar de la luz cegadora, abrió los ojos como platos.

Y él se llevó la mano al ala del sombrero, la apuntó con su varita, y un segundo haz de luz envolvió a Valindra, que empezó a humear mientras su carne se chamuscaba.

Con un alarido que pareció dejar en suspenso el caos imperante en el lugar, Valindra empezó a agitar los brazos, desesperada, y de puro terror consiguió escupir un conjuro que la convirtió en un espectro. Su aullido siguió resonando en toda la cámara, pero la lich se escabulló por una grieta del suelo y desapareció; se coló por las hendiduras de las piedras y abandonó la escena para no volver jamás.

Después de todo, Valindra era una lich. Tenía toda la eternidad para matarlos si era necesario. Drizzt, Dahlia… y Jarlaxle podían esperar.

Procuró que el caos repentino que se había desatado en el lugar no lo distrajese. En ese momento, libraban allí una batalla campal tres fuerzas diferentes, movida cada una de ellas por su odio hacia las otras dos. Trató de olvidarse incluso de la propia estancia, que habiéndose convertido en un ejército por sí misma, hacía que se ondulase el suelo y se sacudieran los muros, lo cual provocaba peligrosos desprendimientos de rocas del techo y hacía que las fraguas escupieran llamaradas capaces de fundir la carne y de convertir los huesos en ceniza, por si con lo anterior

no fuera ya suficiente.

Drizzt tenía que poner todo aquello en segundo plano para enfrentarse a un enemigo tan formidable como un demonio de la legión.

Lo que sucedía a su alrededor no le interesaba. Y la estancia debía usarla en su favor. Con su rapidez y agilidad proverbiales, Drizzt aceptaba las ondulaciones del suelo en lugar de tratar de evitarlas. Cuando el piso se inclinaba hacia la izquierda, hacia allí iba él. Se dejaba llevar, moviendo los pies adelante y atrás o de lado, lo que fuera necesario para mantener un equilibrio perfecto y para conseguir mayor velocidad. Y si el combate requería que fuera en contra de la inclinación del suelo, usaba la ondulación de la piedra a fin de conseguir el impulso necesario para lanzarse en sentido contrario, dando un salto o una voltereta.

Su demoníaco oponente, acostumbrado a la lucha sin cuartel, se las arreglaba muy bien para mantener el equilibrio en media de las sacudidas y los temblores, pero cuando Drizzt cogió el ritmo de los violentos movimientos giratorios del primordial, el demonio de la legión fue incapaz de igualarlo.

El drow no sólo empezó a reaccionar perfectamente a los movimientos, sino también a anticiparse a ellos. Seguro de poder corregirse con rapidez suficiente si su suposición resultaba errónea, Drizzt alzaba las cimitarras por delante de su cara, girando alternativamente las muñecas para crear un círculo de cuchilladas en ángulo descendente. Cuando el demonio alzó su escudo para bloquearlo, el drow se limitó a ladear un poco más el ángulo, manteniendo en vilo a la criatura y obligándola a usar tanto el escudo como la espada como armas defensivas.

Drizzt se volvió más hacia la izquierda, haciendo que el demonio se doblase, y cuando el suelo se onduló bajo sus pies, de izquierda a derecha, Drizzt aprovecho el impulso para retroceder raudo hacia la derecha, usando a continuación la cresta del ala de piedra para lanzarse. Dio una voltereta hacia atrás que lo llevó hacia la izquierda, y mientras el demonio esperaba la ondulación inversa, él se volvió rápidamente hacia el otro lado.

Drizzt pasó por encima del amplio área de la espada y, aterrizando en perfecto equilibrio sobre el movedizo terreno, se encontró el costado del demonio totalmente expuesto, ya que tenía el escudo y la espada del otro lado. Una sola vez le clavó la espada, no era necesario más, ya que fue *Muerte de Hielo* la que se hundió en la criatura de fuego.

Drizzt mantuvo la postura unos instantes, con el demonio inmovilizado por el dolor en el extremo de su espada mientras la sangre salía a borbotones de la herida. El drow imprimió algunos movimientos de torsión al arma para desgarrar los órganos de la criatura y luego arrancó la hoja.

El demonio de la legión cayó al suelo y se transformó en humo negro en medio de una bruma de sangre.

Drizzt se volvió para ayudar a Dahlia, pero se paró en seco al ver, admirado, como giraba y atacaba la elfa. Avanzaba con una serie de vueltas, cada una de las cuales terminaba en un vertiginoso golpe de un mayal; a veces lanzando relámpagos, y otras sólo golpeando con fuerza aplastante. El demonio de la legión no podía igualarla en rapidez y precisión.

Ella le atizaba una y otra vez, y cuando desplegó su carga girando como un torbellino, ese demonio también se desplomó.

Miró a Drizzt, y los dos intercambiaron sonrisas y gestos de aprobación.

—¿Y mi rey?

Cuando Drizzt oyó decir eso a su espalda, se dio la vuelta meneando la cabeza con incredulidad. Miró hacia el pequeño túnel antes de volverse hacia el enano, y cuando vio a su viejo amigo, ese enano ya había captado la señal y había salido corriendo a todo lo que le daban sus pies.

Drizzt y Dahlia se disponían a seguirlo, pero no habían dado dos pasos cuando vieron una hueste de Ashmadai que se les venía encima.

Más a los que matar.

El escudo amortiguó la maza, robándole parte de su fuerza, pero a pesar de todo golpeó con potencia suficiente como para arrancarle a Bruenor el casco de un solo cuerno y producirle una herida en el cuero cabelludo. Sin embargo, el enano fue el que salió mejor parado de aquel trance, ya que su poderosa hacha le abrió al demonio de las profundidades una fea herida a la altura de las costillas.

Otra vez más chocaron como dos titanes, empujando con la cabeza, mordiendo y forcejando.

Claro estaba que el demonio tenía más armas. Su cola, como si actuase por iniciativa propia, golpeaba a uno y otro lado, descargando sin parar golpes sobre la espalda de la armadura de Bruenor, buscando una abertura. También sus brazos huesudos, con crestas dentadas, producían dolorosos desgarros en los brazos del enano. Y esa boca, tan grande, tan llena de largos dientes…

Bruenor vio el interior de aquella boca abierta y los ojos feroces mientras sentía la mordedura del demonio. Sin embargo, en lugar de esquivarlo, el enano respondió con su propio ataque: sus poderosas piernas lo impulsaron hacia arriba y su frente salió al encuentro de las dentadas mandíbulas.

Sintió que la sangre, su propia sangre, le corría por el rostro, pero también era consciente de que le había dado un golpe contundente en la cara a su enemigo.

Rodeando con sus brazos al demonio, el enano se pasó el hacha a la mano con que sujetaba el escudo. Entonces, se llevó la mano libre al pecho y empujó hacia arriba, por encima del pecho del demonio y debajo de la barbilla de la atontada

criatura. Bruenor lo golpeó con todas sus fuerzas, y a las suyas se unieron las de los antiguos reyes y dioses ancestrales.

Así consiguió lanzar lejos a Beealtimatuche. Medio ciego por su propia sangre, que le caía sobre los ojos, Bruenor apenas podía distinguir al tambaleante demonio, ni tampoco a la forma más pequeña que apareció de repente al lado de la bestia y empezó a saltar sobre ella con desenfreno. Lo que si oyó fue una voz reconfortante, una declaración de amistad que conocía desde hacía décadas:

—¡Mi rey!

Bruenor dio un paso atrás, vacilante, y sacudió la cabeza para apartarse la sangre de los ojos. ¡Era Thibbledorf Pwent!

Por supuesto que era Pwent.

En ese momento, Bruenor no se paró a pensar en lo extraño que era que el guerrero apareciera tan de repente. En realidad, casi se sentía más inclinado a preguntar cómo era posible que no estuviera allí cuando él más lo necesitaba, cuando la propia Gauntlgrym lo necesitaba tanto.

A Bruenor le pareció totalmente lógico ver al desaforado Pwent desgarrando la carne del demonio y clavándole el pincho de la cabeza, los de los puños, los de las rodillas, atravesándolo, aporreándolo y dándole puntapiés, abriéndole surcos en la piel con los bordes cortantes de su armadura.

Bruenor recogió su hacha y, por un momento, pareció que ni siquiera iba a tener que intervenir para acabar la faena.

Sin embargo, Beealtimatuche era un demonio de las profundidades, un duque de los Nueve Infiernos, una criatura de extraordinario poder.

Pwent se sacudió cuando una púa envenenada de la cola del demonio se le clavó en la nuca. Dejó de forcejear, y Beealtimatuche lo hizo a un lado. El demonio bufaba y rugía al arrancar el largo pincho del casco de Pwent de su torso mientras el enano lo miraba, haciendo un esfuerzo denodado por mantener el equilibrio.

Un revés del demonio hizo que el guerrero saliera volando y fuera a estrellarse contra la pared que había junto a la puerta destrozada.

Bruenor vio cómo Thibbledorf Pwent caía desplomado.

Y con toda la rabia acumulada en su interior, que en ese momento supero a todo lo demás —a la historia de Gauntlgrym, a la gloria de los dioses de la patria enana, a la esencia de lo que es ser un enano, un enano Delzoun, un enano Battlehammer—, Bruenor volvió a la carga.

Su furia se acrecentaba a cada golpe. Recibió mazazos brutales, pero los soportó con desprecio, y descargó su rabia a través de la hoja de su poderosa hacha. La cámara reverberaba con el choque de las armas… y no con otras armas ni con escudos, sino con la carne. Se golpearon el uno al otro, vacilando después de cada impacto, pero ni uno ni otro cedían terreno.

La maza de Beealtimatuche dio un golpe transversal, pero Bruenor interpuso su escudo y lo esquivó, retrocediendo hacia su derecha. La maza mordió el escudo, pero no fue suficiente para lanzarlo lejos, solo bastó para impulsar su giro, del que salió en un gran salto.

Se elevó por los aires, sujetando el hacha con ambas manos por encima de su cabeza, y descendió con todos los músculos en tensión, con sus sentidos alerta.

Y el hacha del rey enano, por la que se encauzaban el poder de la forja de Gauntlgrym, el poder de los reyes de antaño y el poder de los dioses ancestrales, descargó un golpe descomunal entre los cuernos del demonio, tan descomunal que con el peso de Bruenor se fue abriendo camino y le partió en dos la cara e hizo caer al demonio de rodillas.

Con la cabeza colgando de una manera descontrolada, el demonio de las profundidades todavía intentó ponerse de pie, pero Bruenor aún no había saciado su rabia, y tirando a un lado hacha y escudo salto sobre él y lo agarró con una mano por la garganta y con la otra por la entrepierna. Cuando Bruenor se irguió cuan largo era, Beealtimatuche fue alzado por los aires, y aunque otra vez había recuperado la apariencia del enano que era —el poder del trono y de la poción, el de los reyes y el de los dioses habían desaparecido—, todavía se mantenía erguido y seguía sosteniendo a Beealtimatuche por encima de su cabeza.

Así se acercó al borde de la cornisa y miró a la sima de fuego del primordial. Allí vio a la bestia que lo miraba con un ojo feroz y arrojó al demonio al abismo.

Bruenor cayó de rodillas. Sus fuerzas lo habían abandonado y perdía sangre por una docena de atroces heridas. Se echó boca abajo, con la cabeza asomada al borde para contemplar el descenso del demonio, pero en vez de eso vio el cuerpo de un enano en un saledizo situado a unos diez metros más abajo, desmadejado pero no muerto, que tendía la mano hacia el implorante e incluso lo llamaba por su nombre.

—¡El puente! ¡La palanca!

Al moribundo Bruenor, la llamada le llegaba muy pero que muy distante. Thibbledorf Pwent sentía correr el veneno por sus venas. Un veneno pérfido.

Peor que el Revientabuches echado a perder, se lamentó.

Había presenciado el triunfo de Bruenor y también su caída, y por un momento, pensó que tenía que estar satisfecho con eso, con que tanto el como su rey tuvieran una muerte gloriosa.

¿A qué más podía aspirar un enano escudero?

Sin embargo, le llego un recordatorio, un grito distante.

—¡El puente! ¡La palanca!

Pwent vio a Bruenor tratando de ponerse de pie. Vio que su rey empezaba a andar

a gatas. ¡A arrastrarse!

Bruenor iba hacia el puente, un paso obstinado tras otro, pero no podía y lo vio caer. Otra vez intento apoyarse en los codos, otra vez trató de andar a gatas, y al ver que era incapaz empezó a arrastrarse como una serpiente.

Nada. No podía.

Entonces fue Thibbledorf Pwent el que tuvo que invocar los poderes ancestrales de su raza, el que tuvo que sacar fuerzas de flaqueza. El guerrero se puso de pie y avanzó tambaleándose. A punto estuvo de perder el equilibrio y de caer por encima de Bruenor desde el borde de la cornisa.

Se rehízo, sin embargo, y cogió a su rey por debajo de los brazos. Lo levantó todo lo que pudo y lo arrastró hacia el pequeño y único puente que permitía cruzar el abismo infernal del primordial.

Todo lo que Drizzt quería hacer era atravesar aquel túnel para acudir junto a su amigo enano. Se alegró de que Pwent hubiera podido hacerlo, pero le sirvió de poco consuelo porque veía que los temblores aumentaban. El demonio de las profundidades también había ido tras él, y era evidente que Bruenor no había llegado a la palanca.

Drizzt trataba de abrirse camino combatiendo hasta la entrada, pero siempre parecía interponerse un enemigo. Sus cimitarras seguían describiendo círculos vertiginosos y así acabaron con el ashmadai más próximo, pero en cuanto ese cayó, otro ocupo rápidamente su lugar.

Con un gruñido de rabia, Drizzt maniobró para colocar también a ese en situación de recibir el golpe de gracia.

Dahlia corrió a su lado. En realidad, pasó volando por encima de él, apoyándose en su largo bastón. Aterrizó y puso por delante el bastón, haciéndolo girar para apartar al ashmadai a un lado.

—¡Ve! —le gritó a Drizzt.

El drow no quería dejarla, pero Bruenor lo necesitaba. Salió corriendo hacia el túnel y se volvió para eliminar a cualquiera que intentara seguirlo.

La única que estaba allí era Dahlia, de espaldas a él, bloqueando el camino.

Drizzt entró como una tromba en la cámara. Había escombros por toda la cornisa: rocas negras, lava que se enfriaba rápidamente, un par de manguales y mucha sangre. Ante sí veía la sima y su resplandor rojizo. La bestia se removió, escupiendo rocas que llegaban a la cornisa. Algunas volvían a caer al abismo, y otras rebotaban en el suelo, humeantes. Sin mirar casi hacia los lados, el drow, hipnotizado por el espectáculo del rabioso primordial, corrió hasta el borde, temiéndose lo peor.

Miró a aquel caos cara a cara. Lenguas de fuego brotaban de la lava tratando de

llegar a las alturas. Las rocas bullían y lanzaban lava hacia él. Drizzt ya había sostenido la mirada de un dragón, pero sabía que el primordial era algo más.

Un movimiento lo sacó de su trance.

—¡Bruenor! —iba a decir.

Pero no era Bruenor. Era Athrogate, que estaba tirado en un saledizo, malherido, y trataba de protegerse mientras las rocas y el fuego caían a su alrededor. Obstinadamente, el enano se las arregló para señalar hacia arriba, hacia la derecha de Drizzt. Siguiendo la dirección de su brazo, Drizzt vio a sus amigos, Bruenor y Pwent, que avanzaban tambaleantes por el extremo más alejado de un estrecho puente que pasaba por encima del abismo.

Dio un paso en esa dirección…, es decir, estaba a punto de darlo…, cuando vio que el primordial saltaba hacia él.

Drizzt se hizo a un lado para evitar una columna de lava que saltaba de la sima y atravesaba la estancia para desaparecer por un agujero en lo alto.

—¡Bruenor! —gritó, tapándose los oídos con las manos para no oír el rugido de la bestia.

Cayó al suelo y se cubrió la cabeza con los brazos mientras llovían sobre la cornisa rocas y restos de lava candente. Le pareció que aquello no terminaba nunca, pero sólo pasaron unos segundos antes de que la columna volviera a bajar. Es probable que de no haber tenido en la mano a *Muerte de Hielo*, el drow hubiera quedado reducido a cenizas.

Consiguió ponerse de pie, llamando al enano. El puente había desaparecido, había volado por la fuerza de la erupción…, pero allí estaban Bruenor y Pwent, al otro lado, apoyándose el uno en el otro y arrastrándose hacia una arcada.

Procurando mantener en todo momento a *Muerte de Hielo* en la mano derecha, Drizzt sacó una cuerda de su bolsa y hábilmente le hizo un nudo en un extremo sin soltar el hierro de escarcha. Sacó una flecha y, tras hacer pasar su punta por el nudo, se arriesgó a envainar a *Muerte de Hielo* para descolgar de su hombro a *Taulmaril*.

Un aleteo que oyó detrás de sí lo alertó en el último segundo y se lanzó al suelo con una voltereta, dejando el arco y sacando sus dos cimitarras antes de contemplarlo. El peligro había pasado… para él. Se dio cuenta de que se había salvado por los pelos de ser arrojado desde la cornisa por el atacante, un murciélago gigante. La criatura lo había rozado con sus garras al pasar, y Drizzt se llevó la mano a la sien para sentir el tacto húmedo y caliente de la sangre.

Todavía confuso, el drow vio a la criatura que atravesaba volando la sima y al llegar al otro lado, justo delante de la arcada, se dejó caer torpemente y aterrizó. Ya no era un murciélago sino un hombre, y desde allí miró a Drizzt.

Echándose en cara su indecisión, Drizzt envainó sus espadas y saltó hasta donde estaba el arco, recogió la flecha, arrojó la cuerda a un lado y disparó.

El vampiro fue más rápido y se deslizó por debajo de la arcada. La flecha dio en la piedra y explotó provocando una lluvia de chispas.

—No, Bruenor no —masculló Drizzt.

El drow recogió la cuerda, colocó otra flecha y apuntó. La disparó hacia un punto más alto que la arcada y la flecha se clavó a fondo en la pared, anclando firmemente la cuerda en la piedra maciza.

A sus espaldas oyó más conmoción y al volverse vio a Dahlia que corría hacia él.

—¡Dor'crae! —gritó. Dejó caer su bastón al suelo mientras pasaba rápidamente por delante de Drizzt. Le arrancó la cuerda de la mano, tomó impulso y se lanzó por encima de la sima de lava. Aterrizó al otro lado, corriendo, y desapareció debajo de la arcada.

Sin dejar de maldecir, Drizzt empezó a buscar otra cuerda. Miró hacia atrás al notar que entraba otra figura y cuál no sería su sorpresa cuando vio que era Jarlaxle.

—¿Cómo? —preguntó.

El mercenario drow respondió con una sonrisa y se llevó la mano a la boca para hacer aparecer el mismo anillo que le había dado a Dahlia antes de la pelea en el Cutlass.

—¡Crúzame al otro lado! —le gritó Drizzt sin darse tiempo siquiera para pensar en aquello.

El lugar se sacudió tan violentamente que Drizzt perdió pie. Jarlaxle, en cambio, consiguió mantenerse derecho e incluso recogió un par de manguales que había tirados en el suelo. Los sostuvo en alto con expresión intrigada y horrorizada.

—¿Y Athrogate?

Drizzt le explicó lo sucedido, y como si lo hubiera oído, se oyó la voz del enano gritando desde abajo.

—¡Bruenor está al otro lado! —le gritó Drizzt—. ¡La palanca!

Jarlaxle se volvió a mirarlo con un rictus de dolor.

—¡No puedes! —gritó Drizzt.

—Amigo mío, debo hacerlo, del mismo modo que tu debes ir con Bruenor —replicó Jarlaxle con un encogimiento de hombros.

Entonces, apoyó la mano sobre su emblema de la Casa Baenre, y llevando la mano al ala del sombrero para saludar a Drizzt, saltó del borde de la cornisa.

Drizzt hizo un gesto de contrariedad ante la situación frustrante, descabellada, y volviendo a la cuerda, ató el extremo.

El primordial rugió y otra vez salió una columna de lava de la sima que se elevó hasta más allá del techo.

—Jarlaxle —gimió Drizzt repetidamente, meneando la cabeza.

Pero no se tapó los oídos para no oír el rugido del volcán; en lugar de eso, siguió manipulando la cuerda.

Dahlia pasó corriendo por debajo de la arcada justo a tiempo de ver a Thibbledorf Pwent, con la garganta destrozada, caer al suelo junto a Bruenor. Con la respiración entrecortada, el enano alzó las manos, asiendo el aire en un intento inútil de agarrar al vampiro.

Dor'crae se volvió hacia Dahlia con la cara cubierta de la sangre de Pwent.

—¡Bestia despreciable! —le gritó la elfa.

—Puedes abandonar este lugar y ser redimida —replicó Dor'crae—. ¿Qué has ganado, amor mío?

Se interrumpió abruptamente cuando Dahlia atravesó la pequeña estancia de un salto y se lanzó contra él a puñetazos y patadas. Sólo puñetazos y patadas, pues había dejado la *Púa de Kozah* al otro lado. Con todo lo buena luchadora que era, incluso desarmada, la fuerza sobrenatural del vampiro le permitió sujetarle los brazos y aplastarla contra la pared.

—Por fin, me voy a poner las botas —se prometió Dor'crae.

Pero en ese preciso momento se quedó paralizado. Lo único que pudo hacer fue abrir mucho los ojos.

—¿Duele? —le preguntó Dahlia mientras le hundía el dedo, con la púa de madera de su anillo, todavía más a fondo—. Dime si duele.

La cabeza de Dor'crae cayó hacia atrás y empezó a sacudirse espasmódicamente mientras de su piel comenzaba a salir humo.

Dahlia volvió a clavarle la estaca de madera en el corazón.

—¡Ay…, mi rey!

Dahlia oyó la voz a sus espaldas y a ras de suelo, una voz entremezclada con el gorgoteo de la sangre. Al mirar para atrás vio a un enano ensangrentado, con una extraña armadura, que con un esfuerzo supremo se alzaba sobre un codo y extendía la otra mano hacia Bruenor Battlehammer.

Contra toda lógica, Pwent consiguió ponerse de rodillas y empujar a Bruenor hacia adelante. Los dos cayeron justo al lado de la palanca. Como un padre cariñoso, Pwent levantó la mano de Bruenor y guiándola con la suya la puso contra el hierro en ángulo.

—Mi rey —dijo Pwent una vez más, y aparentemente al límite de sus fuerzas cayó desplomado y se quedó allí, muy quieto.

—Mi amigo —respondió Bruenor, y echando apenas una mirada a Dahlia, el rey enano hizo acopio de la energía que le quedaba y tiró.

Dor’crae no dejaba de suplicar piedad, rogándole a Dahlia que le permitiera vivir, prometiéndole que le arreglaría las cosas con Sylora.

—¿Tú crees que te voy a dejar salir volando cuando estoy condenada sin remedio? —dijo Dahlia, mirándolo bien, de frente, para que pudiera ver la falta de piedad en el hielo de sus ojos azules. Tal vez como respuesta a sus palabras, pero, más probablemente, al movimiento de la palanca, el primordial rugió una vez más y la habitación se sacudió.

Dahlia trató de hundir todavía más la púa de madera, pero el movimiento le hizo perder el equilibrio y Dor’crae consiguió deslizarse hacia un lado. Malherido como estaba, el vampiro no quería tener nada más que ver con Dahlia, de modo que volvió a su forma de murciélago.

La lava borboteante y las negras piedras que caían a su alrededor hicieron que Drizzt se protegiera y se encogiera, pensando todo el tiempo que habían fracasado, que el volcán había entrado, por fin, en erupción. Sin embargo, vio con alivio que la columna de lava volvía a caer por debajo del borde. Corrió rápidamente hacia el borde de la cornisa, con el arco en la mano.

Sin la protección de *Muerte de Hielo*, el calor resultaba demasiado intenso, pero no pudo evitar mirar hacia abajo, aunque temía lo que pudiera ver.

La lava había subido mucho en la sima y estaba apenas a unos seis metros del borde. El drow sintió que lo invadía una oleada de calor.

Por supuesto, había superado el punto donde antes yacía Athrogate, y no había ni rastro de Jarlaxle, que había bajado casi en el momento en que la lava saltaba hacia arriba.

Por segunda vez ese día, Drizzt tuvo que olvidarse de la pérdida de Jarlaxle, ya que ni siquiera *Muerte de Hielo* podría haberlo protegido de esa columna de lava.

Su siguiente flecha salió volando, fijando una segunda cuerda cerca de donde estaba la primera cuando el estallido de lava la había reducido a la nada. Sin probar siquiera la resistencia de la cuerda, sin pensar siquiera en que la lava pudiera llegar hasta él, el ansioso drow saltó del borde de la cornisa y atravesó la sima para aterrizar sin dificultad al otro lado.

No había recuperado del todo el equilibrio cuando tuvo que agacharse a un lado una vez más, ya que el mismo murciélago gigante salió volando de debajo de la arcada.

Su vuelo era mucho menos estable, como si estuviese gravemente herido, y Drizzt descolgó el arco de su hombro pensando en derribarlo de un flechazo.

Sin embargo, no valía la pena la molestia. En cuanto el murciélago superó el borde de la sima fue como si toda el agua del Mar de las Espadas hubiera acudido

para combatir contra el primordial de fuego. Caía por el agujero del techo como una catarata gigantesca, y a través de ese velo atronador y traslúcido pudo ver Drizzt al murciélago. Era evidente que su vuelo tenía tanto de físico como de mágico, ya que resistía el diluvio.

No obstante, eso no ayudó mucho a la criatura. El murciélago recuperó su forma humana, y el vampiro volvió la vista hacia Drizzt, aunque este no sabía a ciencia cierta si podía verlo. Ahí suspendido en medio de la cortina de agua, con la cara convertida en una máscara de agonía, tendió una mano implorante.

Entonces, se desintegró, convertido en un copo negruzco entre muchos, y fue barrido por la lluvia.

Cesó de forma tan repentina como había empezado, pero Drizzt supo que la prisión del primordial había sido restablecida, supo que habían vencido, porque por debajo de la cornisa pudo ver el agua, no como un estanque ni como una charca, sino batiendo furiosamente contra los lados de la sima.

En el fondo, el primordial respondía: sacudía el suelo con violencia; la columna de lava pugnaba por elevarse; la cámara se llenó de vapor.

Sin embargo, el agua no cedió, y la bestia quedó relegada a las profundidades. El silencio volvió al lugar, una quietud como no la había habido en muchos años.

No obstante, Drizzt no estaba contemplándolo todo. En cuanto recuperó el equilibrio, el drow atravesó corriendo la arcada.

Encontró a Dahlia sentada contra la pared del otro extremo, exhausta y sudorosa, pero le hizo señas de que se encontraba bien. De todos modos, no la buscaba a ella. Lo que vio lo superó.

Thibbledorf Pwent había encontrado la muerte. Yacía de espaldas, con la garganta ensangrentada y los ojos muy abiertos, y ya no respiraba.

Había serenidad en él, Drizzt pudo verlo. El guerrero había muerto tal como había vivido, al servicio de su rey.

Y allí yacía el rey, el amigo más querido de Drizzt, no del todo boca abajo. Tenía un brazo extendido y sus dedos todavía estaban cerrados sobre la palanca.

Drizzt se dejó caer a su lado y con suavidad le dio la vuelta. Lo sorprendió ver que Bruenor Battlehammer vivía aún.

—Lo encontré, elfo —dijo con aquella sonrisa que tanto había alegrado a Drizzt durante gran parte de su vida—. Encontré mis respuestas. Encontré mi paz.

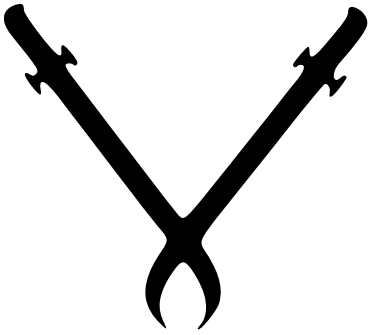
Drizzt quiso confortarlo, quiso asegurarle que los sacerdotes vendrían enseguida y que todo iba bien, pero sabía sin la menor duda que el fin estaba próximo, que las heridas eran demasiada para un viejo enano.

—Descansa tranquilo, mi queridísimo amigo —dijo tan quedó que no estaba seguro de que algún sonido hubiera salido de su boca.

Sin embargo, la expresión de bienestar en la cara de Bruenor, un levísimo gesto

afirmativo, una sonrisa de satisfacción apenas esbozada, le dijeron a Drizzt que su amigo moribundo lo había oído y que, en realidad, todo estaba bien.

EPÍLOGO



Drizzt estaba de pie al borde de la sima, contemplando el remolino del agua y los elementales. Cada tanto podía distinguir una cara acuosa en la interminable vorágine que se producía en el fondo, y a lo lejos, muy a lo lejos, veía al primordial que como un gigantesco ojo líquido, lo miraba desde las profundidades.

—Todo está como la primera vez que lo encontramos —le dijo Dahlia que llegó junto a él y le rodeó la cintura con el brazo en un gesto informal—. Lo hemos conseguido. Bruenor lo ha conseguido.

Drizzt siguió mirando la pared opuesta, tratando de distinguir a través de la cortina de agua la cornisa en la que había estado Athrogate, donde había ido Jarlaxle, pero no había nada. Por supuesto que no había nada. ¿Acaso algo podría haber sobrevivido al aliento del primordial?

El drow se sorprendió al ver cuanto le dolía todo aquello. No sólo Bruenor, sino la pérdida de Pwent, y no sólo eso, sino también la de Jarlaxle e incluso la de Athrogate. No había coincidido demasiadas veces con Jarlaxle ni con Athrogate a lo largo de los años, pero el simple hecho de saber que estaban allí, en Luskan, no demasiado lejos, hacía que se sintiera reconfortado.

Y ahora se habían ido, y también Thibbledorf Pwent, y el propio Bruenor Battlehammer. Era cierto que su querido amigo había muerto de la forma que él mismo había elegido, no sólo tras haber encontrado Gauntlgrym, sino salvándola además de la destrucción total; pero el profundo dolor retrotraía a Drizzt a otros tiempos y a otro Lugar, al momento en que había visto a Catti-brie y a Regis desaparecer atravesando una pared maciza de Mithril Hall montados sobre un unicornio espiritual, dirigiéndose a la paz de Mielikki.

Jamás había pensado que podría volver a sentir semejante dolor.

Estaba equivocado.

Al otro lado, unos enanos irrumpieron en la sala. Stokely Silverstream y Torgar Hammerstriker vieron a Drizzt y a Dahlia, y empezaron a llamarlos mientras más de los suyos entraban en la cámara.

Dahlia dejó que su mano se deslizara de la cintura de Drizzt hasta su costado y le cogió la mano.

—Dispara una flecha y salgamos de aquí —le dijo en un susurro.

En un lugar oscuro, muy oscuro, Jarlaxle Baenre abrió los ojos y se atrevió a producir una pequeñísima luz. Pudo ver el agua que se precipitaba y supo lo que significaba, y oyó a Athrogate que se removía a su lado.

Vio a su elemental, el último de los diez, el que no había sido devuelto a su lugar, que todavía montaba guardia a la entrada del agujero portátil que había servido para apartarlos, a él y a Athrogate, del primordial. Esa criatura del plano de agua elemental parecía disminuida, indudablemente por el esfuerzo de repeler los fuegos de la destrucción, y Jarlaxle percibió que también estaba agitada, ansiosa y frustrada al mismo tiempo.

—Te libero —dijo el drow, y con la misma facilidad, el elemental saltó fuera del agujero y se lanzó de lado al torbellino de agua encantada.

El drow se puso un anillo en un dedo, se ajustó el parche del ojo y sumergió el cuerpo en un conjuro de clarividencia, buscando respuestas, respuestas que encontró en cuando su vista se elevó por encima de la sima. Vio a Drizzt y Dahlia, y a los enanos del otro lado, y también a unas formas inertes debajo de la arcada.

Jarlaxle se volvió hacia Athrogate, que estaba casi desfallecido, con la piel llena de ampollas y una pierna rota bajo el cuerpo tendido boca abajo.

—Es hora de irse —le susurró Jarlaxle, y el drow sacó otro anillo, un instrumento de teletransportación capaz de enviarlos a casa.

—No voy a conseguirlo —le respondió Athrogate en el mismo tono, al límite de sus fuerzas.

Jarlaxle le sonrió.

—Mis sacerdotes nos encontrarán en Luskan y te atenderán, amigo mío. No ha llegado la hora de tu muerte. Por hoy, los de tu especie ya han perdido demasiado.

Empezó a realizar su magia, pero Athrogate lo asió torpemente del brazo para llamar su atención.

—¡Podrías haberme dejado! —dijo, sarcástico.

Jarlaxle se limitó a sonreír haciendo un gesto afirmativo, antes de volver a su canturreo, pero Athrogate volvió a interrumpirlo.

—Espera —le rogó el enano—. ¿Está hecho? ¿Lo ha conseguido el rey Bruenor?

Jarlaxle le dedicó una cálida sonrisa y en sus ojos carmesíes se insinuó una lágrima.

—Larga vida al rey —le aseguró a su barbudo amigo—. Larga vida al rey Bruenor.

Enterraron a Bruenor Battlehammer, octavo rey de Mithril Hall, bajo unas rocas junto al túmulo de Pwent. Lo enterraron con su yelmo de un solo cuerno, con su escudo encantado y con su poderosa hacha llena de melladuras, pues ¿qué otro enano que no fuera Bruenor Battlehammer podía merecer semejantes armas?

Se había hablado de llevarlo a Mithril Hall para enterrarlo allí. Stokely incluso había sugerido la cumbre de Kelvin en el Valle del Viento Helado como un lugar adecuado para su eterno descanso. Sin embargo, Gauntlgrym, el más sagrado y antiguo de los asentamientos Delzoun, les pareció el lugar más apropiado.

Enterraron, pues, a sus héroes, que fueron muchos aquel aciago día, y recorrieron lo que quedaba de la antigua Gauntlgrym. Fuera de la muralla principal, en la vasta caverna del estanque, se despidieron. Tanto Stokely como Torgar le ofrecieron a Drizzt un hogar, el Valle del Viento Helado o Mirabar.

El drow los rechazó sin pararse siquiera a pensarlo. Sabía que ninguno de los dos era lugar para él, y tampoco lo era Mithril Hall.

En realidad, tenía la impresión de que ningún lugar era un hogar adecuado para él.

Cuando por fin salió de los túneles al lado este de las montañas, con Guenhwyvar a su lado, Drizzt Do'Urden se volvió hacia el norte, hacia el Valle del Viento Helado, el lugar que más identificaba con un verdadero hogar, el lugar donde había encontrado a sus amigos más auténticos.

Y estaba solo.

—¿A dónde te lleva tu camino, drow? —le preguntó Dahlia, colocándose a su lado.

Guenhwyvar la recibió con un suave ronroneo.

—¿Y el tuyo? —preguntó él a su vez.

—¡Ah!, me propongo poner fin a esta cuestión con Sylora Salm; no dudes de eso —le prometió la guerrera elfa sin la menor vacilación—. Mi camino me lleva al Bosque de Neverwinter. Voy a decirle a la cara a esa bruja que su Anillo de Pavor ha fracasado, que su bestia está encerrada otra vez. Le voy a decir eso inmediatamente antes de matarla.

Drizzt pensó en sus palabras unos instantes antes de corregirla:

—Antes de que la matemos.

Dahlia se lo quedó mirando con una sonrisa que decía claramente que eso era lo que esperaba oír.

Drizzt la miró de pies a cabeza y se dio cuenta de que se había cambiado el último diamante de la oreja derecha a la izquierda. Ahí había una historia. Había muchas historias en los recuerdos y en el corazón de aquella elfa realmente extraña.

Y él quería oírlas todas.

Bruenor Battlehammer se incorporó apoyándose en los codos, abrió los ojos y sacudió la cabeza para aclarar la confusión.

Sin embargo, su confusión no hizo más que agravarse al ver que se encontraba en un bosque en primavera y no en los salones oscuros de Gauntlgrym.

—¿Eh? —dijo entre dientes, mientras se ponía de pie de un salto, con una energía y una juventud que hacía siglos que no recordaba.

—¿Pwent? —llamó—. ¿Drizzt?

—Bienvenido —dijo una voz a su espalda, y al volverse vio a Regis allí, de pie, con aspecto juvenil y saludable, que lo saludaba con una sonrisa de oreja a oreja.

—¿Panza Redonda…? —dijo con un hilo de voz.

Sus palabras se convirtieron en un tartamudeo cuando por la puerta de una pequeña casa que había detrás de Regis salió otro. Bruenor se quedó boquiabierto y ni siquiera trató de hablar. Los ojos se le llenaron de lágrimas porque allí estaba su chico, Wulfgar, otra vez joven, alto y fuerte.

—Has mencionado a Pwent —dijo Regis—. ¿Estabas con él cuando caíste?

Esas últimas palabras golpearon al enano como si le hubieran arrojado una piedra porque cayó en la cuenta de que realmente había *caído*, estaba muerto. Y también lo estaban los que tenía delante, en un lugar que lo confundía tanto…, todavía más, porque seguramente no eran los Salones de Moradin.

—Thibbledorf Pwent está ahora con Moradin —dijo Bruenor, más para sí mismo que para los demás—. Tiene que estarlo, pero ¿por qué no lo estoy yo también?

A duras penas notó el sonido de la musica detrás de si, cada vez más cercano, pero cuando alzó la vista, vio a Wulfgar que miraba por encima de él con una expresión arrobada. También Regis miró por encima del hombro de Bruenor. El halfling le hizo un gesto con la barbilla, y Bruenor se volvió para ver.

Tendió la mirada hacia el otro lado de un estanque pequeño y de aguas tranquilas, donde había unos árboles.

Y allí estaba ella danzando, su amada hija, ataviada con un traje blanco de varias capas con pliegues y fino encaje, encima del cual lucía una capa negra que la seguía en todas sus vueltas y movimientos.

—¡Por los dioses! —musitó el enano, completamente abrumado.

Por primera vez en su larga vida, una larga vida ya acabada, Bruenor Battlehammer cayó de rodillas literalmente superado por la emoción y, enterrando el rostro entre las manos, rompió a llorar.

Y eran lágrimas de alegría, lágrimas de justa recompensa.

ROBERT ANTHONY SALVATORE (Leominster, Massachusetts, 20 de enero de 1959) es un escritor estadounidense de fantasía y ciencia ficción, conocido por sus famosas novelas de Reinos olvidados, La guerra de las galaxias y Guerras demoníacas.

Durante la secundaria se interesó por la literatura fantástica después de leer El Señor de los Anillos de J. R. R. Tolkien, que le habían regalado en navidad.

Es Licenciado en Ciencias de la Comunicación y Bellas artes por el Fitchburg State Collage.

Comenzó a publicar varias series de libros en el universo de Reinos Olvidados. Uno de sus personajes más populares es Drizzt Do'Urden, un drow, o elfo oscuro.

Además de sus novelas, Salvatore escribió la historia para los videojuegos de PS2, Xbox y PC, trabajando con el equipo de diseño en los estudios de Stormfront.

En 2000,la correspondencia y trabajos inéditos de Salvatore fueron donados a la Universidad del Estado de Fitchburg para crear la «colección de R. A. Salvatore».

La saga más larga es la que cuenta la historia de Drizzt Do'Urden y sus compañeros. Comprende varios tomos que han ido reuniendo paulatinamente volúmenes publicados individualmente. La gran mayoría siguen el hilo central de las aventuras de Drizzt, el elfo oscuro, aunque algunos narran las historias de compañeros o enemigos de Drizzt por separado.

Salvatore es un miembro activo de su comunidad y está en el consejo de

administración en la biblioteca local en Leominster, Massachusetts. Ha participado en varias conferencias regionales de la Asociación Americana de Bibliotecas, dando charlas sobre temas como «Adventure fantasy» y «¿Por qué los adultos jóvenes leen fantasía?». El propio Salvatore disfruta leyendo a muchos escritores de distintos géneros como James Joyce, Mark Twain, Geoffrey Chaucer, Shakespeare, Dante y Sartre. Se cuentan entre sus influencias favoritas del género fantástico, Ian Fleming, Arthur Conan Doyle, Fritz Leiber, y por supuesto, de J. R. R. Tolkien.

Actualmente reside en Massachusetts con su esposa Diane, y sus tres hijos, Bryan, Geno, y Caitlin. Las mascotas de la familia incluyen tres Spaniel japoneses, Oliver, Artemis e Iván, y cuatro gatos incluyendo Guenhwyvar.

Cuando no está escribiendo, Salvatore persigue a sus tres Spaniel japoneses, toma largos paseos, va al gimnasio y juega en un equipo de *softball*, que incluye a la mayor parte de su familia. Su grupo de juego todavía se junta los domingos.

Bibliografía

Las series de textos que ha escrito son:

- *El elfo oscuro (La morada, El exilio y El refugio).*
- *El valle del viento helado (La piedra de cristal, Ríos de plata y La gema del halfling).*
- *El legado del drow (El legado, Noche sin estrellas, Cerco de oscuridad y Luz en las tinieblas).*
- *Sendas de tinieblas (El estigma de Errtu, La columna del mundo, y El Mar de las Espadas).*
- *Las espadas del cazador (Los mil orcos, Los senderos de la muerte y Las dos espadas).*
- *Transiciones (El rey orco, El rey pirata y El rey fantasma)*
- *Neverwinter (Gauntlgrym, Neverwinter, La garra de Charon, El último portal)*
- *Los mercenarios (El siervo de la piedra, La promesa del rey brujo y El camino del patriarca).*
- *La Pentalogía del clérigo (Cántico, En los bosques silvanos, Máscaras de la noche, La fortaleza perdida y La maldición del caos).*
- *Las Guerras Demoníacas (El despertar del demonio, Barbacán, la guarida del Maligno, El espíritu del dáctilo, Markwart, el abad maléfico, El apóstol del demonio y El hijo de Elbryan).*
- *La Sombra Carmesí (La espada de Bedwir, Jaque al rey y El rey dragón).*
- *Ynis Aielle (Ecos de la Cuarta Magia, La hija de la bruja y Bastión de oscuridad).*

- *La Saga del Primer Rey (The Highwayman, The Ancient y The Dame).*

Para la saga de Star Wars ha escrito *Vector Prime*, *The new Jedi Order* 1,2 & 3 (con Michael Stackpole) y *Attack of the Clones*, la cual es parte de la Trilogía de la precuela escrita en conjunto con Terry Brooks y Matthew Stover.