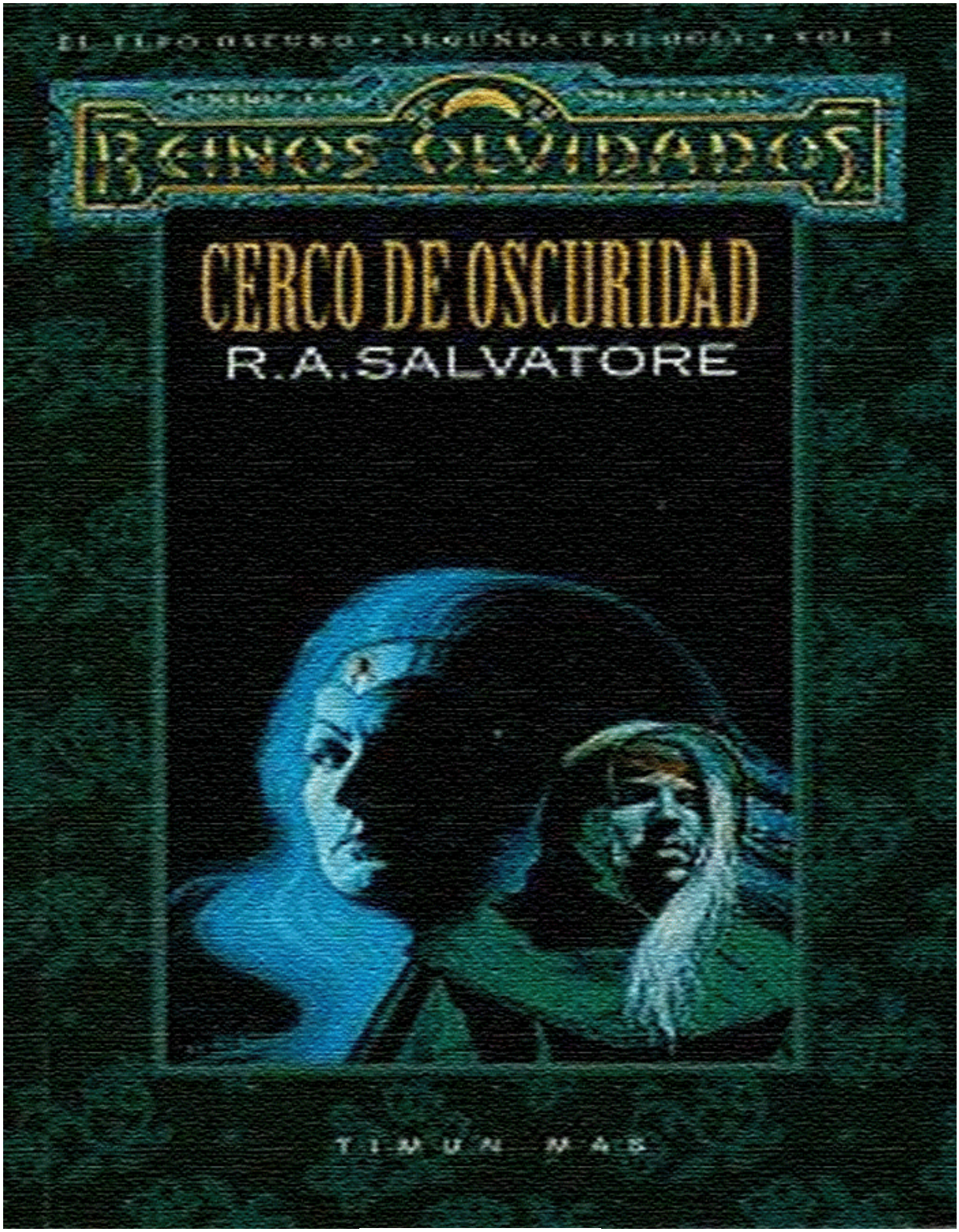
El elfo oscuro II, Cerco de Oscuridad
R. A. Salvatore



LIBROdot.com
http://www.librodot.com

Para Lucy Scaramuzzi, la más genuina maestra, que me enseñó cómo hacer un libro... a pesar de que en su clase de segundo grado todas mis ideas estaban acaparadas por Snoopy.

Prólogo

A juzgar por las apariencias, era una criatura demasiado bella para caminar por el arremolinado fango de este humeante estrato del Abismo. Demasiado hermosa; sus rasgos, finos y delicados, parecían esculpidos, y su tersa piel, negra como el ébano, le daba la apariencia de una obra de arte viviente, una escultura de obsidiana que hubiera cobrado vida.

Los entes monstruosos que pululaban a su alrededor -seres con alas de murciélagos y bichos reptantes- controlaban todos sus movimientos, la observaban atenta, cautelosamente. Hasta los más grandes y fuertes, unos demonios gigantescos que habrían podido arrasar una ciudad de buen tamaño, guardaban las distancias, ya que las apariencias podían engañar. Aun cuando esta hermosa mujer parecía delicada, incluso frágil en comparación con los espantosos monstruos del Abismo, podía destruir fácilmente a uno, a diez o a cincuenta de los demonios que ahora la vigilaban.

Ellos lo sabían, y no obstaculizaban su paso. La mujer era Lloth, la reina araña, diosa de los drows, los elfos oscuros. Era la encarnación del caos, un instrumento de destrucción, un monstruo bajo una apariencia delicada.

Lloth recorrió pausadamente una zona en la que crecían altas y gruesas setas apiñadas en pequeñas islas en medio del lúgubre remolino. Caminaba de isla en isla con despreocupación, pisando con tanta liviandad en el viscoso lodo que ni siquiera las suelas de sus delicadas zapatillas negras estaban manchadas. Se topó con muchos de los moradores más fuertes de este nivel, incluso los verdaderos demonios, los tanar'ris, dormidos entre las agrupaciones de setas, y los despertó bruscamente. Como era de esperar, las irritadas criaturas salieron de su sueño gruñendo y prometiendo eterna tortura, y, como también era de esperar, sintieron un gran alivio cuando Lloth sólo les exigió que le dieran respuesta a una simple pregunta.

-¿Dónde está? -instaba la diosa en cada ocasión, y, aunque ninguno de los monstruos sabía con certeza la localización exacta del gran demonio, sus respuestas guiaron a Lloth progresivamente hasta que por fin encontró a la bestia que venía buscando, un gigantesco tanar'ri bípedo, con fauces de perro, cuernos de toro y unas tremendas alas coriáceas que tenía plegadas detrás de su enorme corpachón. Estaba sentado en un sillón tallado en una de las setas y parecía muy aburrido, con la grotesca cabeza apoyada en la palma de una mano. Las garras, curvas y sucias, rascaban de manera rítmica su pálida mejilla. La bestia sostenía en la otra mano un látigo de muchas colas que chasqueaba cada dos por tres a un lado de su sillón de seta, azotando a la infortunada criatura allí agazapada, a la que había seleccionado para torturar en este momento de la eternidad.

El desventurado ser chilló y gimió lastimosamente, y hacerlo le valió otro doloroso golpe del látigo del despiadado demonio.

La bestia sentada gruñó de repente al tiempo que su cabeza se levantaba en un gesto de alerta; los ojos rojizos escudriñaron atentamente las volutas humeantes que se arremolinaban alrededor del trono de seta. Sabía que había algo en los alrededores, algo muy poderoso.

Lloth apareció entre la neblina y siguió caminando sin la menor vacilación, mirando fijamente a este monstruo, el más grande de la zona.

Un gruñido gutural escapó de la garganta del tanar'ri, cuyos labios se curvaron en una maligna sonrisa y después se fruncieron al considerar el estupendo bocado que entraba en su guarida. Al principio, el demonio tomó a Lloth por un regalo, una elfa oscura errante, perdida lejos del plano material y de su hogar. Pero enseguida advirtió su verdadera naturaleza.

Se sentó más erguido en el sillón. Luego, con una velocidad y una fluidez de movimientos increíbles para alguien de su tamaño, se incorporó cuan alto era, y sus tres metros y medio se alzaron imponentes ante la intrusa.

-Siéntate, Errtu -ordenó Lloth mientras hacía un ademán impaciente-. No he venido a

destruirte.

El orgulloso tanar'ri emitió un segundo gruñido, pero no intentó atacar a Lloth, consciente de que la diosa podía hacer fácilmente lo que, según sus palabras, no era su intención al venir aquí. Sólo para salvar un poco de su orgullo, Errtu permaneció de pie.

-¡Siéntate! -exigió Lloth con repentina ferocidad, y el demonio, antes de darse cuenta de lo que hacía, tomó de nuevo asiento en el trono de seta. Frustrado, cogió el látigo y azotó a la gemebunda bestia que se arrastraba a su lado.

-¿Por qué estás aquí, drow? -retumbó Errtu, cuya profunda voz se quebró en unos timbres más agudos y rechinantes, como el chirriar de uñas contra una pizarra.

-¿Estás enterado del tumulto desatado en el panteón? -inquirió Lloth.

Errtu meditó la pregunta un largo instante. Por supuesto que estaba enterado de que los dioses de los Reinos estaban enzarzados en una pelea, pisoteándose unos a otros con maquinaciones e intrigas de poder y utilizando criaturas inteligentes inferiores a ellos como simples peones en sus juegos. En el Abismo, esto significaba que sus moradores, seres incluso más poderosos que tanar'ris como Errtu, se veían atrapados a menudo en intrigas políticas no deseadas.

Y eso era, precisamente, lo que Errtu imaginaba -y temía- que estaba ocurriendo ahora.

-Se avecinan tiempos de grandes conflictos -dijo Lloth-. Unos tiempos en que los dioses pagarán por su necedad.

Errtu soltó una risita burlona: un sonido chirriante, horrible. Los ojos de Lloth, de un rojo llameante, clavaron en él una mirada de desprecio.

-¿Y por qué un acontecimiento de esa índole iba a desagradarte, Señora del Caos? -preguntó el demonio.

-Porque es una situación que escapará a mi control -explicó Lloth con una expresión mortalmente seria-. Al control de todos nosotros. Disfrutaré viendo a esos necios del panteón empujándose unos a otros, siendo despojados de su falso orgullo e incluso algunos, tal vez, eliminados. Pero cualquier deidad que no sea cauta puede encontrarse atrapada en el conflicto.

-Lloth no ha sido conocida nunca por su prudencia -comentó Errtu con aspereza.

-Lloth no ha sido nunca una necia -replicó la reina araña.

Errtu asintió con un cabeceo, pero permaneció en silencio unos instantes, asimilando todo aquello.

-¿Qué tiene que ver esto conmigo? -preguntó por último, ya que los tanar'ris no eran deidades y, por ende, Errtu no obtenía sus poderes merced al culto de sus fíeles.

-Menzoberranzan -contestó Lloth, refiriéndose a la legendaria ciudad de los drows, la urbe más grande de sus adoradores en todos los Reinos. Errtu ladeó la grotesca cabeza-. La ciudad ya está inmersa en el caos -añadió Lloth.

-Como tú querías -acotó el demonio, que soltó una risotada-. Como has planeado que esté.

Lloth no refutó aquella afirmación.

-Pero hay peligro -prosiguió la hermosa drow-. Si me veo envuelta en el conflicto del panteón, las plegarias de mis sacerdotisas no obtendrán respuesta.

-¿Y esperas que las responda yo? -inquirió Errtu, incrédulo.

-Los fieles necesitarán protección.

-¡No puedo ir a Menzoberranzan! -bramó el demonio, iracundo, llevado por la cólera al pensar en los años de exilio que tenía ante sí. Menzoberranzan era una ciudad de la Antípoda Oscura, un gran laberinto bajo la superficie de Faerun. Pero, aunque estaba separada del mundo luminoso del sol por kilómetros de roca, seguía siendo parte del plano material. Años atrás, Errtu había estado en ese plano gracias a la invocación de un aprendiz de mago y se había quedado allí para buscar a *Crenshinibon*, la Piedra de Cristal, un poderoso artefacto mágico, reliquia de una época pasada y más grande de la hechicería. ¡Qué cerca había estado de conseguirla! Había entrado en la torre creada por la piedra a su imagen, y había colaborado con su poseedor, un despreciable humano que no habría tardado mucho en morir dejando el codiciado tesoro en poder del demonio. Pero entonces Errtu había topado con un elfo oscuro, un renegado de la propia grey de Lloth, de Menzoberranzan, ¡la ciudad que, al parecer, la

diosa quería que ahora protegiera él!

Drizzt Do'Urden había derrotado a Errtu, y para un tanar'ri una derrota en el plano material significaba un centenar de años de exilio en el Abismo.

Ahora el demonio temblaba violentamente de rabia, y Lloth retrocedió un paso, preparándose por si acaso la bestia la atacaba antes de que pudiera explicarle su oferta.

-Tú no puedes ir -admitió la diosa-, pero tus esbirros, sí. Me ocuparé de que haya una puerta abierta aunque para ello todas las sacerdotisas de mis dominios tengan que cuidar de ella de manera continua.

El ensordecedor rugido de Errtu ahogó sus palabras.

Lloth comprendió cuál era la causa de su agonía; el mayor placer de un demonio era caminar libremente por el plano material, enfrentarse a los débiles espíritus y aún más débiles cuerpos de las diversas razas. Lloth comprendía al tanar'ri, pero no lo compadecía. La perversa Lloth jamás compadecía a ningún ser.

-¡No puedo negarme a lo que me pides! -admitió Errtu, y sus enormes y bulbosos ojos, inyectados en sangre, se entrecerraron en un gesto cruel.

Su manifestación era totalmente cierta. Lloth podía obtener su colaboración ofreciéndole, simplemente, la vida a cambio. Sin embargo, la reina araña era demasiado lista para obrar así. Si esclavizaba a Errtu y se veía, como esperaba, atrapada en el tumulto que se avecinaba, el demonio podría escapar de su dominio o, lo que era peor, encontrar el modo de devolverle el golpe. Lloth era malévola y despiadada en extremo, pero, por encima de todo, era inteligente. Además, tenía en sus manos la miel para atraer a esta mosca.

-Esto no es una amenaza -dijo al demonio con sinceridad-. Es una oferta. -Errtu no la interrumpió, aunque el encolerizado demonio todavía temblaba, al borde de la catástrofe-. Tengo un regalo para ti, Errtu -ronroneó la diosa-. Un regalo que te permitirá poner fin al exilio que te impuso Drizzt Do'Urden.

-Ningún regalo, ninguna magia puede romper las condiciones del exilio. Sólo el que me expulsó puede alterarlo -objetó el tanar'ri, que no parecía muy convencido.

Lloth hizo un gesto de asentimiento; ni siquiera una diosa tenía poder para oponerse a esa regla.

-¡Pero ahí está el quid! -exclamó la reina araña-. Este regalo hará que Drizzt Do'Urden desee que regreses a su plano de existencia, que estés a su alcance.

Errtu seguía mostrándose escéptico. En respuesta, Lloth levantó un brazo y apretó el puño con fuerza, y una señal, un estallido de chispas multicolores acompañado por el fragor de un trueno, sacudió el bullente lodo y disipó momentáneamente la perpetua penumbra plomiza de este deprimente lugar.

Desmoralizado y vencido, con la cabeza gacha -ya que a alguien como Lloth no le costaba mucho tiempo quebrantar un espíritu orgulloso-, un hombre salió caminando entre la niebla. Errtu no lo conocía, pero comprendió el significado de este regalo.

Lloth volvió a cerrar el puño y sonó otra explosión; su cautivo regresó a las humeantes volutas, perdiéndose de vista.

Errtu miró a la reina araña con desconfianza. El tanar'ri estaba muy interesado, ni que decir tiene, pero sabía que casi todos los que habían confiado en la diabólica Lloth habían pagado cara su estupidez. Aun así, este señuelo era demasiado tentador para que Errtu pudiera resistirse. Su hocico canino se frunció en una sonrisa grotesca, maligna.

-Contempla Menzoberranzan -dijo Lloth, que movió el brazo delante del grueso pie de una seta cercana. Las fibras de la planta se tornaron cristalinas, reflejando el humo, y, un instante después, la reina araña y el demonio vieron la ciudad de los drows-. Tu participación en esto será pequeña, pero vital, te lo aseguro. No me falles, gran Errtu.

El demonio comprendió que estas últimas palabras eran tanto una amenaza como una petición.

-¿Y el regalo? -preguntó.

-Cuando las cosas se hayan enmendado.

De nuevo, una expresión de desconfianza asomó a las facciones de Errtu.

-Drizzt Do'Urden es insignificante -afirmó Lloth-. Daermon N'a'shezbaernon, su

familia, ya no existe, así que él no es importante para mí. Con todo, me complacería ver que el grande y perverso Errtu hace pagar al renegado todas las molestias que ha ocasionado.

Errtu no era estúpido, ni mucho menos. Lo que Lloth decía tenía sentido, aunque no podía pasar por alto el hecho de que era la reina araña, la Señora del Caos, quien estaba haciendo esta oferta tentadora.

Pero tampoco podía hacer caso omiso del hecho de que el regalo que le ofrecía representaba un alivio para su eterno aburrimiento. Podía golpear a un millar de demonios menores cada día, torturarlos y hacerlos regresar arrastrándose lastimosamente de vuelta al fango. Pero hacer eso mismo durante un millón de días no igualaba al placer de una sola hora en el plano material, caminando entre los débiles mortales, atormentando a aquellos que no merecían su venganza.

El gran tanar'ri aceptó la oferta.

Primera parte

Vientos de discordia

Observé los preparativos que se llevaban a cabo en Mithril Hall, preparativos para la guerra, ya que, a pesar del duro golpe que habíamos asestado -en especial Catti-brie- a la casa Baenre en Menzoberranzan, ninguno de nosotros dudaba que los elfos oscuros nos atacarían de nuevo. Por encima de todo, la matrona Baenre debía de estar furiosa y, habiendo pasado mi juventud en Menzoberranzan, sabía que no podía haber peor cosa que tener de enemiga a la primera madre matrona.

Aun así, me gustaba lo que veía en la fortaleza enana. Sobre todo, disfrutaba con el espectáculo de Bruenor Battlehammer.

¡Bruenor! Mi más querido amigo. El enano junto al que había luchado desde aquellos días en el valle del Viento Helado... Unos días que ahora parecían muy, muy lejanos. Había temido que Bruenor quedara anímicamente quebrantado para siempre tras la muerte de Wulfgar, que el fuego que había alentado a este enano, tenaz entre los tenaces, y lo había guiado a través de obstáculos aparentemente insalvables en su empresa de recobrar su reino perdido, se hubiera apagado definitivamente. Pero en aquellos días de preparativos vi que no era así. Las cicatrices físicas de Bruenor eran más profundas ahora -había perdido el ojo izquierdo, y una cicatriz azulada corría en diagonal a través de su rostro, desde la frente hasta la mandíbula-pero el fuego que enardecía su espíritu se había reavivado y brillaba ardiente en su ojo sano.

Bruenor dirigía todos los preparativos, desde acordar los planes de fortificación que se llevaban a cabo en los túneles inferiores hasta enviar emisarios a los asentamientos vecinos buscando aliados. No pidió ayuda a la hora de tomar decisiones, y tampoco era necesario, pues éste era Bruenor, octavo rey de Mithril Hall, un veterano de muchas batallas, un enano que se había ganado su título merecidamente.

Atrás había quedado su pesadumbre; volvía a ser rey, para alegría de sus amigos y súbditos. «¡Que vengan esos malditos drows!», bramaba Bruenor a menudo, y, si me encontraba cerca, siempre hacía un gesto en mi dirección como para recordarme que en sus palabras no había un insulto personal.

Para ser sincero, he de admitir que ese grito de guerra de Bruenor Battlehammer era una de las cosas más dulces que jamás había oído.

Me preguntaba qué sería lo que había sacado al apesadumbrado enano de su estado depresivo. Y no se trataba sólo de Bruenor; a mi alrededor todo era entusiasmo: en los enanos, en Catti-brie, incluso en Regís, el halfling más conocido por su disposición para comer y dormir que para combatir. También yo sentía esa excitación, esa cosquilleante expectación, esa camaradería que nos hacía a todos darnos palmaditas en la espalda y elogiarnos mutuamente hasta por la más mínima contribución a la defensa común, y alzar nuestras voces al unísono en vítores cada vez que se anunciaba una buena noticia.

¿Qué era? No se trataba sólo de un temor compartido, ni de dar las gracias por lo que habíamos tenido aun comprendiendo que podía sernos arrebatado muy pronto. Entonces, en aquellos momentos de frenesí, en aquella euforia de preparativos frenéticos, no lo comprendí. Ahora, al mirar atrás, no es difícil de comprender.

Era la esperanza.

Para cualquier ser inteligente, no hay emoción más importante que la esperanza. Individual o colectivamente, debemos tener esperanza en que el futuro será mejor que el pasado, que nuestros descendientes, y los suyos después de ellos, estarán un poco más cerca de una sociedad ideal, sea cual sea el concepto que de ello tenemos. Naturalmente, la esperanza de un guerrero bárbaro para el futuro puede ser distinta del ideal alentado en la imaginación de un pacífico granjero, y un enano no se esforzará para vivir en un mundo que se asemeje al ideal de un elfo. Pero la esperanza en sí misma no es tan diferente. En esos momentos, es cuando sentimos que estamos contribuyendo al logro de ese fin único; eso fue lo que ocurrió en Mithril Hall cuando creíamos que la batalla con Menzoberranzan tendría

lugar muy pronto, que derrotaríamos a los elfos oscuros y acabaríamos de una vez por todas con la amenaza de la ciudad de la Antípoda Oscura: sentimos la verdadera exaltación.

La esperanza es la clave. El futuro será mejor que el pasado o que el presente. Sin este convencimiento, sólo hay la satisfacción de los propios deseos, el esfuerzo vacío de la lucha por el presente, como ocurre en la sociedad drow, o el mero desaliento, el transcurso de una vida perdida a la espera de la muerte.

Bruenor había encontrado una causa; todos la habíamos encontrado. Y jamás me sentí tan vivo como en aquellos días de preparativos en Mithril Hall.

Drizzt Do'Urden

1

Diplomacia

Con el espeso cabello cobrizo brincando sobre los hombros, Catti-brie se esforzaba furiosamente para mantener a raya las veloces cimitarras del drow. Era una mujer de constitución fuerte, con sesenta kilos de peso y unos músculos desarrollados merced a haber vivido con el clan enano de Bruenor, por lo que el manejo de la forja y el mazo de herrero no le eran ajenos. Ni las armas.

Y esta nueva espada, con su empuñadura de metal blanco esculpida a semejanza de la cabeza de un unicornio, era, con mucho, el arma mejor equilibrada que jamás había manejado. Con todo, Catti-brie estaba pasando apuros, sometida a un duro acoso, superada, de hecho, por su oponente. En los Reinos, pocos espadachines tenían la destreza suficiente para estar a la altura de Drizzt Do'Urden, el vigilante drow.

No era mucho más corpulento que Catti-brie, quizás unos pocos kilos más de peso en su cuerpo de músculos firmes. Su blanco cabello igualaba en longitud y espesor la melena de Catti-brie, y su piel, negra como ébano, brillaba con la transpiración, testimonio de la habilidad de la joven humana.

Las dos cimitarras de Drizzt se cruzaron ante él (una de ellas emitía un fuerte fulgor azulado que traspasaba incluso el almohadillado de protección que cubría su hoja) y después se separaron a los lados, como invitando a Catti-brie a que lanzara una estocada a fondo.

Pero la joven sabía a qué atenerse y ni siquiera lo intentó. Drizzt era demasiado rápido, y podría frenar su espada cerca de la punta con una de las cimitarras en tanto que con la otra realizaría otra parada alternativa un poco más abajo, en sentido contrario, cerca de la empuñadura. Luego, con un simple paso en diagonal hacia un lado siguiendo la trayectoria de la cimitarra más adelantada, Drizzt la tendría a su merced.

Por consiguiente, en lugar de atacar, Catti-brie retrocedió un paso y presentó la espada ante sí. Sus ojos, de un color azul profundo, pasaron a lo largo de la hoja, que estaba forrada con tiras de cuero grueso, y sostuvo la mirada de los ojos, color espliego, del drow.

-¿Desperdicias una oportunidad? -preguntó, burlón, Drizzt.

-Evito una trampa -replicó Catti-brie con presteza.

Drizzt lanzó un ataque fulgurante; sus cimitarras se cruzaron, se separaron y asestaron estocadas atravesadas, una arriba y otra abajo. Catti-brie echó el pie izquierdo hacia atrás y se agazapó al tiempo que giraba la espada para frenar la cimitarra que atacaba por debajo y agachaba la cabeza para eludir la que venía por arriba.

Podría haberse ahorrado la molestia, ya que el ataque cruzado se produjo demasiado pronto, antes de que los pies de Drizzt tuvieran la ocasión de acompañar el movimiento, de manera que las cimitarras sisearon al hender el aire, lejos del blanco.

Catti-brie no desaprovechó el hueco en las defensas del drow y lanzó una estocada a fondo.

Las cimitarras de Drizzt invirtieron la trayectoria con una velocidad increíble y golpearon la hoja de la espada por ambos lados. Pero los pies del elfo oscuro no estaban plantados correctamente para poder seguir el movimiento, para lanzarse a fondo y en diagonal y aprovechar que la espada de Catti-brie había quedado desviada.

La joven se adelantó lateralmente, de manera que consiguió liberar su arma y llevar a cabo el verdadero ataque, un golpe a la cadera de Drizzt.

La parada de revés del drow desbarató en seco su arremetida, desviando la espada en una trayectoria alta e inofensiva.

Se apartaron de nuevo, mirándose a los ojos; Catti-brie sonreía con malicia. En todos los meses de entrenamiento, nunca había estado tan cerca de asestar un golpe al ágil y diestro

elfo oscuro.

Sin embargo, su sensación de triunfo se vino abajo ante la expresión de Drizzt, que bajó las puntas de las cimitarras hacia el suelo y sacudió la cabeza con frustración.

-¿Los brazales? -preguntó la joven, refiriéndose a las muñequeras mágicas, unas tiras anchas de cuero negro forradas con relucientes anillas de mithril. Drizzt se las había cogido a Dantrag Baenre, el depuesto maestro de armas de la primera casa de Menzoberranzan, tras derrotarlo en un combate a muerte. Según los rumores, esos brazales hacían que las manos de Dantrag se movieran a una velocidad increíble, dándole ventaja en la lucha.

Después de combatir con el rapidísimo Baenre, Drizzt había llegado a dar crédito a tales rumores, y durante las últimas semanas confirmó las cualidades de los brazales al llevarlos puestos en los entrenamientos. Pero Drizzt no estaba convencido de que tanta rapidez fuera algo positivo. En el combate con Dantrag, había hecho que la supuesta ventaja del maestro de armas se volviera en su contra, ya que se movía demasiado deprisa para variar cualquier ataque iniciado o para improvisar si su adversario ejecutaba una variante inesperada. Ahora, en estos ejercicios de práctica, Drizzt estaba descubriendo otra desventaja en los brazales: sus pies no podían mantener el ritmo de sus manos.

-Aprenderás a utilizarlos -le aseguró Catti-brie. -La esgrima es un arte de equilibrio y movimiento -explicó Drizzt, que no estaba tan convencido como la joven. -¡Eres mucho más rápido! -contestó Catti-brie. -Mis manos son más rápidas -dijo el drow, sacudiendo la cabeza-. No son las manos lo que hacen que un guerrero se alce con la victoria. Son sus pies, al situarlo en la posición más ventajosa para salvar las defensas de su oponente.

-Tus pies se adaptarán al ritmo -opinó Catti-brie-. Dantrag era el mejor guerrero de Menzoberranzan, y tú mismo dijiste que era gracias a los brazales.

Drizzt no podía negar que los brazales habían sido de gran ayuda para Dantrag, pero se preguntó hasta qué punto resultarían beneficiosos para alguien con su destreza, o con la de Zaknafein, su padre. Cabía la posibilidad de que ayudaran a un espadachín menos competente, alguien que dependiera de la velocidad de sus armas. Pero un guerrero completo, el maestro que ha alcanzado la armonía de todos sus músculos, podría ver roto ese equilibrio. O quizá los brazales podrían ayudar a alguien que manejara un arma más pesada, un martillo de guerra como *Aegis-fang*, por ejemplo. Pero las cimitarras de Drizzt, unas hojas esbeltas de menos de un kilo de peso, perfectamente equilibradas tanto por su manufactura como por la magia, se manejaban sin el menor esfuerzo e, incluso sin llevar puestos los brazales, sus manos se movían más velozmente que sus pies.

- Vamos, ¿a qué esperas? -lo azuzó Catti-brie mientras balanceaba la espada ante sí, entrecerraba los ojos en una mirada de concentración y mecía las esbeltas caderas buscando una postura equilibrada sobre las piernas flexionadas.

Drizzt comprendió que la joven presentía que tenía su oportunidad al alcance de la mano. Había luchado sabiéndose en desventaja con él, y ahora notaba que tenía la ocasión de devolverle uno de los muchos golpes dolorosos que había recibido durante los entrenamientos.

El vigilante respiró hondo y levantó sus armas. Le debía a Catti-brie aquella satisfacción, ¡pero haría que se la ganara a pulso!

Avanzó despacio, simulando una actitud defensiva. La espada de la joven se abalanzó veloz, pero el drow la golpeó dos veces por la izquierda con su mano derecha antes de que se acercara más, y, situando la mano izquierda por encima de la espada presentada, la desvió con una parada hacia abajo.

Catti-brie siguió el impulso de la doble parada e hizo un giro completo que la alejó de su adversario. Cuando finalizó la vuelta, Drizzt, como era de esperar, ya se había adelantado y balanceaba sus cimitarras ante la muchacha.

Aun así, el paciente drow midió su ataque y no arremetió con fuerza ni con precipitación. Sus armas se cruzaron y se apartaron, azuzando a la joven.

Catti-brie gruñó encorajinada y lanzó otra estocada a fondo, decidida a encontrar un hueco en las defensas del escurridizo drow. De nuevo se interpusieron las cimitarras, ejecutando una rápida sucesión de golpes al lado izquierdo de su arma. Al igual que antes,

Catti-brie giró sobre sí misma, pero en esta ocasión Drizzt se abalanzó con violencia.

La joven se agachó bruscamente y su trasero rozó el suelo mientras reculaba con precipitación. Las dos armas de Drizzt silbaron en el aire por encima y por delante de la muchacha, ya que, de nuevo, las estocadas se produjeron antes de que los pies del drow pudieran responder adecuadamente para colocarlo en la posición correcta.

Drizzt se sorprendió al ver que Catti-brie ya no estaba frente a él.

Llamaba a este movimiento el «paso fantasma», y se lo había enseñado a la muchacha hacía una semana. El truco estaba en utilizar la espada en movimiento del adversario como un escudo visual para moverse en la zona ciega tan perfecta y rápidamente que el oponente no sabía si te habías echado hacia adelante o hacia un lado, o si, de hecho, te habías deslizado junto a su cadera adelantada.

Sensatamente, el drow varió la trayectoria de la cimitarra más adelantada en un brusco golpe hacia abajo y hacia atrás, ya que Catti-brie lo había pasado, agazapada, por el costado. Su maniobra defensiva fue demasiado rápida, y el impulso situó la cimitarra en un ángulo que sobrepasaba el golpe de contraataque.

Drizzt hizo una mueca de dolor cuando la espada lo golpeó con fuerza en la cadera.

Para Catti-brie, fue un instante de puro deleite. Por supuesto, era consciente de que los brazales entorpecían a Drizzt, haciéndole cometer errores -errores en los que Drizzt Do'Urden no había incurrido desde sus inicios en el arte de la esgrima-, pero aun con los incómodos brazales el drow era un poderoso adversario, capaz de derrotar a la mayoría de los espadachines.

Por consiguiente, para Catti-brie fue una verdadera delicia ver que su nueva espada había dado en el blanco salvando los obstáculos.

Su alegría se disipó momentáneamente ante el apremiante impulso de hundir más la hoja; un impulso dictado por una súbita e inexplicable cólera enfocada directamente contra Drizzt.

-¡Tocado! -dijo el elfo oscuro, la señal de que había sido alcanzado. Y, cuando Catti-brie se irguió y apreció la situación, vio al drow parado a unos cuantos pasos de distancia, frotándose la dolorida cadera.

-Lo siento -se disculpó al comprender que había golpeado con demasiada dureza.

-No te preocupes -respondió Drizzt, socarrón-. Dudo que tu único golpe haya igualado el daño que mis cimitarras te han causado en conjunto. -Los labios del elfo oscuro se curvaron en una sonrisa maliciosa-. O el dolor que sin duda te infligiré en contrapartida.

-En mi opinión, creo que estoy poniéndome a tu altura, Drizzt Do'Urden -respondió la joven con tranquila seguridad-. ¡Darás tus golpes, pero también los recibirás!

Los dos se echaron a reír, y Catti-brie se dirigió a un lado de la habitación y empezó a quitarse el equipo de prácticas.

Drizzt sacó el almohadillado que cubría una de las cimitarras mientras meditaba en las últimas palabras de la joven. Era indiscutible que Catti-brie estaba superándose. Tenía el espíritu de un guerrero, templado por la filosofía de un poeta; una combinación mortífera, no cabía duda. Catti-brie, al igual que Drizzt, prefería hablar para resolver una situación conflictiva antes que recurrir a las armas; pero, si las vías diplomáticas llegaban a un punto muerto, entonces la joven combatiría con pasión y la conciencia tranquila. En esos momentos, todo su espíritu y toda su habilidad saldrían a relucir, y en Catti-brie ambas cualidades eran considerables.

¡Y sólo tenía poco más de veinte años! En Menzoberranzan, si la joven hubiese sido una drow, ahora estaría en Arach-Tinilith, la escuela de Lloth, donde sus firmes principios sufrirían un acoso diario con las mentiras impartidas por las sacerdotisas de la reina araña. Drizzt desechó aquella idea; ni siquiera quería imaginar a Catti-brie en aquel espantoso lugar. En el supuesto de que la joven hubiera ido a Melee-Magthere, la escuela de guerreros, en lugar de la escuela de Lloth, ¿qué tal le habría ido al enfrentarse con los otros jóvenes drows?

Bien, decidió Drizzt. Catti-brie se encontraría entre los primeros de su clase; indudablemente, estaría entre los diez o quince mejores, y su pasión y dedicación la ayudarían a llegar a esos puestos. Drizzt se preguntó cuánto podría mejorar bajo su tutela; su expresión

se ensombreció al recordar las limitaciones de la herencia humana de Catti-brie. Él contaba más de sesenta años, un joven apenas pasada la adolescencia según los cánones drows, ya que podría alcanzar los siete siglos de vida, pero cuando Catti-brie llegara a su edad ya sería vieja, demasiado para combatir bien.

Esta idea le causó un gran dolor. A menos que la espada de un enemigo o las garras de un monstruo truncaran su vida, vería envejecer a Catti-brie; la vería morir.

Drizzt volvió la mirada hacia la joven, que se estaba quitando el justillo almohadillado y desabrochándose el protector metálico que le cubría el cuello y los hombros. Debajo del justillo sólo llevaba una camisa de tela ligera, que estaba mojada por la transpiración y se ajustaba a sus formas.

Era una guerrera, eso no lo discutía Drizzt, pero también era una joven muy hermosa, de cuerpo fuerte y bien proporcionado, con el espíritu de un potrillo que está aprendiendo a correr y un corazón apasionado.

El ruido de las lejanas forjas y la repentina amplificación del tintineo del martillo sobre acero deberían haber alertado a Drizzt de que la puerta de la habitación se había abierto, pero la mente del absorto drow no registró el sonido.

-¡Eh! -retumbó una voz a un lado del cuarto.

Drizzt se volvió hacia allí y vio entrar a Bruenor hecho una furia. Casi esperaba que el enano, padre adoptivo -y protector hasta la exageración- de Catti-brie, le preguntara qué infiernos estaba mirando, y el suspiro que soltó Drizzt fue de puro alivio cuando Bruenor, cuya barba rojiza estaba salpicada de saliva, empezó a soltar una diatriba acerca de Piedra Alzada, el asentamiento de los bárbaros situado al sur de Mithril Hall.

Con todo, el drow sintió la sangre agolpada en las mejillas (y esperó que su oscura piel ocultara tal hecho) mientras sacudía la cabeza, se pasaba los dedos por el cabello blanco para apartarlo de su cara, y empezaba a despojarse del equipo de prácticas.

Catti-brie se acercó al tiempo que sacudía la espesa melena cobriza de manera que saltaron unas gotitas de sudor.

-¿Berkthgar está poniéndose difícil? -razonó la joven, refiriéndose a Berkthgar *el Intrépido,* nuevo jefe de Piedra Alzada.

-Es lo único que sabe hacer -resopló Bruenor.

Drizzt miró a la hermosa Catti-brie. No quería verla envejecer, aunque sabía que lo haría con más gracia que la mayoría.

-Es orgulloso -contestó la joven a su padre-. Y tiene miedo.

-¡Bah! ¿De qué va a tener miedo? Cuenta con dos centenares de hombres fuertes y no hay ningún enemigo a la vista.

-Tiene miedo de no estar a la altura de su predecesor -explicó Drizzt, y Catti-brie asintió con un cabeceo.

Bruenor enmudeció en mitad de otra invectiva y consideró las palabras del drow. Berkthgar vivía a la sombra de Wulfgar, a la sombra del mayor héroe que las tribus bárbaras del lejano valle del Viento Helado habían conocido; el hombre que había matado a *Muerte de Hielo,* el dragón blanco; el hombre que, a la temprana edad de veinte años, había unido a las feroces tribus y les había mostrado una forma de vida mejor.

El rey enano no creía que ningún humano pudiera brillar con luz propia estando a la sombra de alguien como Wulfgar, y su resignado cabeceo demostró que estaba de acuerdo y admitía la verdad del razonamiento. Una gran tristeza ensombreció su expresión, ya que Bruenor no podía pensar en Wulfgar, el humano al que había considerado como un hijo, sin sentirse apenado.

-¿En qué sentido está planteando dificultades? -preguntó Drizzt con la intención de superar el delicado momento.

-En toda la maldita alianza -contestó Bruenor, enojado.

Drizzt y Catti-brie intercambiaron una mirada de sorpresa. No tenía sentido, por supuesto. Los bárbaros de Piedra Alzada y los enanos de Mithril Hall ya eran aliados, trabajaban codo con codo; la gente de Bruenor extraía el preciado mithril y forjaba con él valiosos objetos, y los bárbaros se ocupaban de las transacciones con los mercaderes de las

ciudades cercanas, tales como Nesme, en los Páramos Eternos, o Luna Plateada, en el este. Los dos pueblos, el de Bruenor y el de Wulfgar, habían luchado juntos para expulsar de Mithril Hall a los perversos enanos grises, los duergars, y los bárbaros habían abandonado sus hogares en el lejano valle del Viento Helado y se habían instalado en Piedra Alzada por el mero hecho de su sólida amistad y su alianza con el clan de Bruenor. Era absurdo que Berkthgar estuviera poniendo dificultades; sobre todo ahora, con la perspectiva de un ataque drow cernida sobre sus cabezas.

-Quiere el martillo -explicó Bruenor al advertir las dudas de Drizzt y Catti-brie.

Eso lo explicaba todo. Era el martillo de Wulfgar, el poderoso *Aegis-fang* que el propio Bruenor había forjado como regalo para Wulfgar durante los años en que el joven bárbaro trabajó al servicio del enano. A lo largo de aquellos años, Bruenor, Drizzt y Catti-brie habían enseñado al joven bárbaro un estilo de vida mejor.

Drizzt comprendió que era lógico que Berkthgar quisiera poseer a *Aegis-fang.* El martillo de guerra se había convertido en algo más que un arma; había llegado a ser un símbolo para los endurecidos hombres y mujeres de Piedra Alzada. *Aegis-fang* simbolizaba a Wulfgar y, si Berkthgar convencía a Bruenor para que lo dejara manejarlo, su imagen cobraría importancia a los ojos de su gente y su posición se vería reforzada considerablemente.

Era perfectamente lógico, pero Drizzt sabía que Berkthgar jamás convencería a Bruenor para que le diera el martillo.

El enano estaba mirando a Catti-brie, y Drizzt, al fijarse en ella también, se preguntó si la joven estaría pensando que entregar el martillo al nuevo jefe bárbaro sería algo beneficioso. El drow sabía que la muchacha debía de estar experimentando un torbellino de emociones en estos momentos. Ella y Wulfgar habían planeado casarse; habían crecido y habían dejado atrás la adolescencia juntos; habían aprendido muchas lecciones de la vida uno al lado del otro. ¿Podría Catti-brie superar esas emociones, el dolor de su pérdida, y seguir el curso lógico para sellar la alianza?

-No -dijo por fin la muchacha, con resolución-. No tendrá el martillo.

Drizzt hizo un gesto de asentimiento; se alegraba de que Catti-brie no renunciara al recuerdo de Wulfgar, al amor que había sentido por aquel hombre magnífico. También él lo había querido como a un hermano, y no podía imaginar a otro, ya fuera Berkthgar o el mismísimo dios Tempus, manejando a *Aegis-fang.*

-En ningún momento he tenido intención de dárselo -ratificó Bruenor. Agitó un puño en el aire con gesto iracundo; los músculos de su brazo se marcaban poniendo de manifiesto su tensión-. ¡Pero, si ese bastardo hijo de reno insiste en pedírmelo, voy a darle algo más que una negativa, podéis estar seguros!

Drizzt vio que se estaba fraguando un grave problema. Berkthgar quería el martillo, eso era comprensible, incluso previsible; pero el joven y ambicioso cabecilla bárbaro no se daba cuenta, al parecer, de la magnitud de su pretensión. La situación podía convertirse en algo mucho peor que una simple tirantez entre aliados, y Drizzt lo sabía. Esto podía conducir a un enfrentamiento abierto entre ambos pueblos, pues el drow no había dudado ni por un solo momento que la amenaza de Bruenor iba en serio. Si Berkthgar exigía el martillo como precio de una ayuda que debería ser incondicional, tendría suerte si regresaba a la superficie de una sola pieza.

-Drizzt y yo iremos a Piedra Alzada -ofreció Catti-brie-. Haremos que Berkthgar dé su palabra sin obtener nada a cambio.

-¡Ese chico es un necio! -rezongó Bruenor.

-Pero su gente no lo es -añadió Catti-brie-. Quiere el martillo para reforzar su imagen de líder. Le enseñaremos que pedir algo a lo que no tiene derecho no encumbra su posición, sino todo lo contrario.

Era toda una mujer, firme, apasionada y muy inteligente, se dijo Drizzt para sus adentros mientras contemplaba a la joven. Llevaría a cabo lo que había dicho. Catti-brie y él irían a Piedra Alzada y regresarían a Mithril Hall con todo lo que la joven acababa de prometer a su padre.

El drow soltó un suspiro largo y profundo mientras la muchacha y el enano se

separaban; Catti-brie fue a recoger sus cosas amontonadas a un lado de la habitación. Drizzt advirtió la esperanza renovada en el vehemente enano por su manera de andar, como si hubiera cobrado nuevos bríos. ¿Cuántos años más reinaría Bruenor Battlehammer? se preguntó Drizzt. ¿Cien, doscientos?

A menos que el arma de un enemigo o las garras de algún monstruo acortaran su vida, el enano, también, vería envejecer y morir a Catti-brie.

Era una idea que Drizzt, al mirar la viveza y el dinamismo en los andares en esta joven potrilla, no soportaba imaginar siquiera.

Khazid'hea, o *la Cercenadora,* aguardaba pacientemente en la cadera de Catti-brie, superada ya la cólera inicial. La espada viviente estaba complacida con los progresos de la joven como guerrera. Era competente, no lo negaba, pero *Khazid'hea* anhelaba más: quería ser manejada por el espadachín más diestro.

Y, en estos momentos, esa persona era Drizzt Do'Urden.

La espada había ido tras de Drizzt cuando el drow renegado había matado a su anterior usuario, Dantrag Baenre. *Khazid'hea* había cambiado su empuñadura, como solía hacer habitualmente, transformando la talla de una cabeza de demonio (con la que había engatusado a Dantrag) por otra de unicornio, sabedora de que era el símbolo de la diosa de Drizzt Do'Urden. Con todo, el vigilante drow había pedido a Catti-brie que se quedara la espada, ya que él prefería utilizar las cimitarras.

¡Prefería las cimitarras!

¡Cómo deseó *Khazid'hea* ser capaz de alterar la forma de su hoja como hacía con la empuñadura! Si hubiera podido curvar la cuchilla, acortarla y engrosarla...

Pero tal cosa le resultaba imposible, y Drizzt no manejaría una espada. La mujer era buena espadachina, y estaba haciendo grandes progresos. Era humana, y no parecía probable que viviera lo suficiente para llegar a igualar la habilidad de Drizzt, pero si conseguía inducirla a acabar con el drow...

Había muchas maneras para llegar a ser la mejor.

La matrona Baenre, marchita y demasiado vieja para seguir viva, aun siendo una drow, se encontraba en la gran capilla de la primera casa de Menzoberranzan, su casa, observando el lento progreso de los trabajadores esclavos en su intento de extraer la estalactita que se había desplomado sobre la cúpula de la estructura. Sabía que el lugar estaría reparado muy pronto. Los escombros esparcidos por el suelo ya habían sido retirados, y las manchas de sangre de la docena de drows que habían muerto en la tragedia se habían limpiado hacía tiempo.

Pero el dolor de ese momento, el gran bochorno experimentado por la matrona Baenre en presencia de todas las madres matronas más importantes de Menzoberranzan en el preciso instante en que esperaba alcanzar el pináculo de su gloria, no había desaparecido. La estalactita, semejante a una lanza, había atravesado el techo, pero era como si hubiera atravesado el corazón de la matrona Baenre. Había forjado una alianza entre las bélicas casas de la ciudad drow; una unión consolidada con la promesa de una mayor gloria cuando el ejército drow conquistara Mithril Hall.

Una mayor gloria para la reina araña. Una mayor gloria para la matrona Baenre.

Una gloria hecha añicos por la punta de una estalactita, por la huida de ese renegado, Drizzt Do'Urden. A manos de Drizzt, había perdido a su hijo mayor, Dantrag, quizás el mejor maestro de armas de Menzoberranzan. A manos de Drizzt, había perdido a una de sus hijas, la perversa Vendes. Y, lo más doloroso de todo para ella, había perdido, también a manos de Drizzt y de sus amigos, la alianza, la promesa de una mayor gloria, ya que cuando las otras madres matronas, las regentes de Menzoberranzan y sus sacerdotisas, habían presenciado cómo la estalactita hendía el techo de la capilla, el lugar más sagrado de Lloth, durante la celebración de un gran ritual, su convencimiento de que la diosa apoyaba tanto la alianza como la inminente guerra se había desmoronado. Habían abandonado la casa Baenre con precipitación, de vuelta a sus propias casas, donde sellaron puertas e intentaron discernir la voluntad de Lloth.

La posición de la matrona Baenre había sufrido un duro revés.

Sin embargo, a pesar de todo lo ocurrido, la primera madre matrona estaba convencida de que podía rehacer la alianza. En un collar que llevaba puesto, guardaba un anillo hecho con el diente de un antiguo rey enano, Gandalug Battlehammer, patriarca del clan Battlehammer y fundador de Mithril Hall. La matrona Baenre poseía el espíritu de Gandalug y podía obligarlo a darle información acerca de los caminos que conducían a las minas enanas. A pesar de la huida de Drizzt, los elfos oscuros podían marchar hacia Mithril Hall, podían castigar al renegado y a sus amigos.

Era capaz de rehacer la alianza, pero, por alguna razón que escapaba a la comprensión de la matrona Baenre, Lloth, la reina araña, la había detenido. Las *yochlols*, doncellas de la diosa, habían venido a ella y le habían advertido que renunciara de momento a la alianza y enfocara toda su atención en su familia y en asegurar las defensas de su casa. Era una orden que ninguna sacerdotisa de la reina araña osaría desobedecer.

Oyó el sonoro taconeo de unas botas sobre el suelo, a sus espaldas, y el tintineo de innumerables joyas; no tuvo que volverse para saber que Jarlaxle había entrado.

-¿Has hecho lo que te pedí? -inquirió, sin apartar la mirada de los afanosos trabajos que se llevaban a cabo en la cúpula.

-También te saludo, primera madre matrona -respondió el siempre sarcástico varón.

Aquello hizo que Baenre girara sobre los talones para mirarlo; la envejecida mujer frunció el entrecejo, como ella y muchas de las otras regentes de Menzoberranzan hacían cuando miraban al mercenario.

Era todo un espectáculo... No podía describírselo de otra manera. Los elfos oscuros de Menzoberranzan, particularmente los varones de bajo rango, vestían, por lo general, ropas prácticas y discretas, túnicas de tonos oscuros con adornos de arácnidos o telas de arañas, o pantalones negros bajo la flexible cota de malla. Y, casi siempre, tanto los varones como las mujeres drows llevaban *piwafwis*, unas capas oscuras de camuflaje que podían ocultarlos a los ojos vigilantes de sus muchos enemigos.

Pero eso no rezaba con Jarlaxle. Llevaba la cabeza afeitada y siempre cubierta con un ostentoso sombrero de ala ancha adornado con la gigantesca pluma de una diatryma. En lugar de un manto o una túnica, lucía una brillante capa que reflejaba toda la gama de colores, tanto a la luz normal como con el espectro infrarrojo. Su chaleco era de talle alto, de manera que dejaba a la vista los firmes músculos de su estómago, y llevaba un amplio surtido de anillos, collares, brazaletes, e incluso aros en los tobillos, que tintineaban escandalosamente, pero sólo cuando el mercenario así lo quería. Lo mismo que ocurría con sus botas, que habían sonado con tanta claridad en el suelo de la capilla, aquellas joyas podían ser silenciadas por completo.

La matrona Baenre advirtió que el parche que el mercenario llevaba por costumbre hoy le tapaba el ojo izquierdo, pero ignoraba qué significaba aquello, si es que significaba algo.

¿Quién sabía la magia que tenía ese parche, o esas joyas o esas botas, o las dos varitas que llevaba metidas en el cinturón, o la hermosa espada que colgaba en su cadera? La matrona Baenre pensaba que aquellos objetos, incluso una de las varitas, eran meras falsificaciones con poca o ninguna propiedad mágica aparte, quizá, de la facultad de no hacer ruido. La mitad de lo que Jarlaxle hacía era un fraude, pero la otra mitad era taimado y, sobre todo, mortífero.

Ése era el motivo por el que el presuntuoso mercenario resultaba tan peligroso.

Ése era el motivo por el que la matrona Baenre odiaba a Jarlaxle tanto y por el que lo necesitaba tanto. Era el jefe de Bregan D'aerthe, una organización de espías, ladrones y asesinos, casi todos ellos varones delincuentes que se habían visto privados de sus casas cuando sus familias quedaron arrasadas en una de las muchas guerras internas. Tan misteriosa como su peligroso jefe, se sabía muy poco de la organización y se ignoraba incluso quiénes eran sus miembros, pero era muy poderosa -tanto como la mayoría de las casas establecidas de la ciudad- y muy eficaz.

-¿Qué es lo que sabes? -preguntó la matrona Baenre sin andarse por las ramas.

-Me llevaría siglos relacionarlo todo -replicó el engreído malhechor.

Los relucientes ojos rojizos de la matrona Baenre se estrecharon, y Jarlaxle comprendió que la mujer no estaba de humor para sarcasmos. Estaba asustada y, considerando la

catástrofe acaecida durante el gran ritual, tenía motivos para estarlo.

-No he descubierto ninguna conspiración -admitió el mercenario con sinceridad.

La matrona abrió mucho los ojos y se echó hacia atrás, sorprendida por la respuesta tan directa. Ni que decir tiene que había dispuesto unos hechizos que le permitían detectar cualquier mentira dicha por el mercenario. Y, por supuesto, Jarlaxle lo sabía. Para el astuto mercenario esos hechizos nunca habían representado ningún problema, ya que era capaz de soslayar cualquier pregunta de manera que, sin decir realmente la verdad, tampoco incurría en la mentira.

Pero, esta vez, respondía abiertamente, yendo directo al grano. Que la matrona supiera, estaba diciendo la verdad.

La matrona no podía aceptarlo. Quizá su hechizo no funcionaba como era debido. Quizá Lloth la había abandonado por su fracaso y, en consecuencia, era incapaz de percibir si Jarlaxle hablaba o no con sinceridad.

-La matrona Mez'Barris Armgo -prosiguió el mercenario, refiriéndose a la madre matrona de Barrison Del'Armgo, la segunda casa de la ciudad- sigue siendo leal a ti y a tu causa, a pesar de... -Vaciló, buscando la palabra adecuada. Por fin añadió-: La interrupción del gran ritual. La matrona Mez'Barris ha ordenado incluso a su guarnición que esté dispuesta por si se emprende la marcha hacia Mithril Hall como estaba previsto. Y están más que ansiosos por ir, te lo puedo asegurar, sobre todo después de... -El mercenario hizo otra pausa y suspiró con fingida tristeza.

La matrona Baenre comprendió su razonamiento. Era lógico que Mez'Barris estuviera ansiosa por marchar contra Mithril Hall, ya que, con Dantrag Baenre muerto, su propio maestro de armas, el poderoso Uthegental, era el mejor guerrero de la ciudad, indiscutiblemente. Si Uthegental conseguía derrotar al renegado Do'Urden, la casa Barrison Del'Armgo alcanzaría una gran gloria.

Sin embargo, esa misma lógica y la afirmación de Jarlaxle, que parecía totalmente sincera, aliviaron los temores de la matrona Baenre, ya que sin el apoyo de Barrison Del'Armgo ninguna unión entre las casas de Menzoberranzan podía amenazar a la casa Baenre.

-Han surgido enredos sin importancia entre tus hijos supervivientes, por supuesto -prosiguió Jarlaxle-. Pero apenas mantienen contacto, y, si alguno de ellos planea algo en tu contra, será sin la ayuda de Triel, que ha estado muy atareada en la Academia desde la huida del renegado.

La matrona Baenre se las ingenió para disimular su alivio ante este comentario. Si Triel, la más poderosa de sus hijas y sin duda una de las que gozaba de mayor favor por parte de Lloth, no estaba planeando levantarse contra ella, no parecía probable que hubiera una conspiración interna para derrocarla.

-Se espera que nombres a Berg'inyon maestro de armas muy pronto, y Gomph no se opondrá a ello -comentó Jarlaxle.

La matrona Baenre asintió con un cabeceo. Gomph era su hijo mayor y, como archimago de Menzoberranzan, tenía más poder que cualquier otro varón de la ciudad (salvo, quizás, el astuto Jarlaxle). Gomph no desaprobaría el nombramiento de Berg'inyon como maestro de armas de la casa Baenre. La matrona tenía que admitir que el orden de rango entre sus hijas también parecía estable. Triel ocupaba el puesto de dama matrona de Arach-Tinilith en la Academia, y, aunque las hijas que quedaban en la casa podían disputar por las tareas y poderes que la muerte de Vendes había dejado vacantes, no era un asunto por el que tuviera que preocuparse.

La matrona Baenre volvió la vista hacia la estalactita que Drizzt y sus compañeros habían hecho caer sobre el techo de la capilla, y no se sintió satisfecha. En la cruel e implacable Menzoberranzan, la satisfacción y el inevitable ensoberbecimiento que conllevaba a menudo conducían a una muerte prematura.

2

La Brigada Rompebuches

¿Crees que lo necesitaremos? -preguntó Catti-brie a Drizzt. Los dos amigos se encontraban en los niveles más bajos de Mithril Hall; avanzaban por un corredor que se abría a la izquierda y desembocaba en la enorme caverna de gradas escalonadas que albergaba la legendaria ciudad subterránea de los enanos.

Drizzt se detuvo y miró a la joven; luego se encaminó hacia la izquierda, tirando de Catti-brie para que lo siguiera. Cruzó el acceso y salió a la segunda grada por encima del suelo de la inmensa caverna.

Reinaba un gran bullicio en el lugar; los enanos corrían de un lado para otro, gritando para hacerse oír sobre el constante zumbido de los enormes fuelles y el inconfundible repicar de martillos contra el mithril. Éste era el corazón de Mithril Hall, una gigantesca caverna abierta cuyas paredes este y oeste estaban cortadas en terrazas, de manera que el lugar semejaba una pirámide invertida. La zona de suelo más amplia era el nivel inferior, entre las gigantescas gradas, y en ella se encontraban los enormes hornos. Enanos fornidos tiraban de carretillas cargadas con mineral en bruto a lo largo de las rutas establecidas, en tanto que otros se ocupaban del manejo de las muchas palancas de los intrincados hornos y otros tiraban de carretillas más pequeñas, con metal fundido en lingotes, que llevaban a las gradas. Había varios forjadores convirtiendo el metal en objetos útiles. Por lo general, aquí se producía una gran variedad de mercancías, como artículos de plata, copas con gemas incrustadas y yelmos decorados; todo ello muy hermoso pero poco práctico. Ahora, sin embargo, con la amenaza de la guerra cernida sobre sus cabezas, los enanos se habían volcado en la fabricación de armas y corazas que protegían realmente. A unos seis metros de Drizzt y Catti-brie, un enano -tan pringado de hollín que no se distinguía el color de su barba- apoyó en la pared otra saeta de balista con el astil de hierro y la punta de mithril. El enano no llegaba al extremo del venablo de casi dos metros y medio de longitud, pero miró la punta de varias lengüetas con sus filos aguzados y se echó a reír. Sin duda lo divertía imaginar el proyectil lanzado contra un montón de elfos drows colocados en fila.

En uno de los arqueados puentes tendidos entre las gradas, unos cuarenta y cinco metros por encima de los dos amigos, estalló una discusión acalorada. Drizzt y Catti-brie no alcanzaban a entender las palabras a causa del estrépito reinante, pero comprendieron que tenía que ver con algún plan de derribar ése y casi todos los demás puentes a fin de obligar a los supuestos invasores drows a marchar por determinadas rutas si intentaban alcanzar los niveles superiores del complejo.

Nadie, ni Drizzt ni Catti-brie ni ningún súbdito de Bruenor, esperaba que llegara a producirse tal situación.

Los dos amigos intercambiaron una mirada cómplice. Pocas veces en la larga historia de Mithril Hall, la ciudad subterránea había presenciado este ambiente de excitación que rayaba en el frenesí. Dos mil enanos corrían de aquí para allí, gritando, golpeando sus martillos o transportando cargas que ni siquiera una mula habría sido capaz de llevar.

Y todo ello porque temían que los drows estuvieran en camino.

Catti-brie entendió entonces el motivo por el que Drizzt había hecho un desvío para venir a este sitio, por qué había insistido en encontrar a Regis, el halfling, antes de partir para Piedra Alzada a fin de llevar a cabo la misión encomendada por Bruenor.

-Busquemos a ese perillán -dijo la joven, que tuvo que gritar para que Drizzt la oyera.

El drow asintió con la cabeza y siguió a la muchacha de vuelta a la relativa tranquilidad de los sombríos corredores. Se alejaron de la ciudad subterránea, en dirección a las cámaras remotas en las que Bruenor les había dicho que podrían encontrar al halfling. Avanzaban en

silencio, y Drizzt estaba impresionado por el sigilo con que Catti-brie había aprendido a moverse. Al igual que él, la muchacha llevaba una magnífica cota de malla de anillas de mithril, muy finas pero increíblemente resistentes, que Buster Brazal, el mejor armero de Mithril Hall, le había hecho a la medida. La cota de la joven justificaba la gran reputación del enano, ya que estaba elaborada tan perfectamente que se amoldaba a sus movimientos como si se tratara de una camisa de tela gruesa.

También como las de Drizzt, las botas de Catti-brie eran finas y flexibles, aunque, para los aguzados oídos del drow, pocos humanos, aun equipados así, podían moverse tan silenciosamente como ella. Drizzt la observó a la tenue y parpadeante luz de las antorchas que ardían a grandes intervalos. Advirtió que caminaba como un drow, apoyando la planta del pie primero, en lugar del estilo más habitual entre los humanos de plantar el talón en primer lugar. El tiempo que Catti-brie había pasado en la Antípoda Oscura, siguiendo a Drizzt hasta Menzoberranzan, le había sido de gran utilidad.

El drow asintió en un gesto de aprobación, pero no hizo comentario alguno. A su modo de ver, el ego de Catti-brie ya había subido hoy suficientes puntos. No tenía sentido hincharlo más.

Los corredores estaban desiertos y cada vez más oscuros, detalle que no le pasó inadvertido a Drizzt, que incluso cambió su percepción visual al espectro infrarrojo, de manera que distinguía las formas generales de los objetos merced a la variación del calor que emitían. Por supuesto, al ser humana, Catti-brie no poseía esta visión de la Antípoda Oscura, pero la joven llevaba puesta en la cabeza una fina banda de plata con una gema, un ágata verde surcada en el centro por una fina veta negra: el *Ojo de Gato.* Era un regalo de la dama Alustriel, y su magia permitía que quien lo llevara puesto pudiera ver incluso en los túneles más profundos y oscuros como si se encontrara en campo abierto bajo la luz de un cielo estrellado.

Los dos amigos no tenían problemas para moverse en la oscuridad, pero, aun así, no se sentían a gusto; cada uno de ellos, para sus adentros, se preguntaba por qué no estaban las antorchas encendidas, y no apartaban las manos de las empuñaduras de sus armas. En estos momentos, Catti-brie deseó haber traído a *Taulmaril,* el *Buscador de Corazones,* su arco mágico.

Sonó un fuerte estruendo y el suelo tembló bajo sus pies. Los dos se agazaparon de inmediato; las cimitarras de Drizzt aparecieron en sus manos con tal rapidez que Catti-brie ni siquiera vio el movimiento. Al principio, la joven pensó que la maniobra, increíblemente veloz, había sido obra de los brazales mágicos, pero al mirar a Drizzt vio que el drow no los llevaba puestos. También ella desenvainó su espada y respiró hondo, echándose una reprimenda a sí misma por pensar que estaba muy cerca de igualar la destreza del increíble vigilante. Catti-brie desechó la idea -ahora no había tiempo para eso- y se concentró en el sinuoso corredor que se extendía al frente. Codo con codo, Drizzt y ella avanzaron lentamente, escudriñando las sombras que podían ocultar enemigos y buscando líneas en la pared que indicaran puertas secretas a pasadizos laterales. Dichos pasillos eran comunes en el complejo minero, ya que la mayoría de los enanos podía hacerlos y, codiciosos por naturaleza, eran muchos los que tenían sus tesoros personales escondidos en lugares secretos. Catti-brie no conocía muy bien este sector de Mithril Hall, apenas utilizado. Drizzt tampoco estaba familiarizado con él.

Sonó otro estampido y el suelo volvió a temblar, más que antes; los amigos comprendieron que se estaban acercando. Catti-brie se alegró de haber estado entrenándose con tanto empeño, y se alegró aún más de tener a Drizzt Do'Urden a su lado.

Se paró; el drow se detuvo también y se giró para mirarla.

«*¿Guenhwyvar?*», pronunció la joven en silencio, refiriéndose a la amiga felina de Drizzt, una leal pantera que el drow podía invocar del plano astral.

Drizzt consideró la posibilidad un instante. Últimamente estaba intentando no llamar a *Guenhwyvar* demasiado a menudo, consciente de que muy pronto llegaría un tiempo en que necesitarían a la pantera con frecuencia. La magia tenía límites; *Guenhwyvar* sólo podía permanecer en el plano material medio día de cada dos.

Por último decidió que todavía no la llamaría. Bruenor no había dicho lo que Regis estaba haciendo aquí abajo, pero tampoco había insinuado nada que sugiriera algún peligro. El drow sacudió la cabeza levemente, y los dos amigos reanudaron la marcha, silenciosos y seguros.

Resonó un tercer estampido, seguido de un gemido.

-¡Con la cabeza, maldito idiota! -sonó una áspera reprimenda-. ¡Tienes que usar tu apestosa cabeza!

Drizzt y Catti-brie abandonaron su postura agazapada y aflojaron los dedos sobre las empuñaduras de sus armas.

-Pwent -dijeron al unísono, refiriéndose a Thibbledorf Pwent, el escandaloso camorrista, el enano más repugnante y maloliente al sur de la Columna del Mundo (y, probablemente, también al norte de la cordillera).

-Y lo siguiente que querrás es llevar puesto un apestoso casco, ¿no? -prosiguió la filípica.

Los dos compañeros giraron en un recodo y llegaron a una bifurcación del corredor. A la izquierda, Pwent seguía bramando fuera de sí; a la derecha había una puerta por la que se colaba la luz de antorchas a través de las muchas grietas de la madera. Drizzt ladeó la cabeza al captar una queda y familiar risita en aquella dirección.

Hizo un gesto a Catti-brie para que lo siguiera y entró sin llamar a la puerta. Regis estaba dentro, solo, apoyado en una manivela que había en la pared de la izquierda. La sonrisa del halfling se ensanchó al ver a sus amigos, a los que saludó con un ademán. Regis era bajo, incluso para la media de los halflings, y apenas alcanzaba los noventa centímetros de estatura, incluido su rizoso cabello castaño; tenía un estómago prominente, aunque su volumen parecía haberse reducido últimamente, ya que hasta el perezoso halfling se había tomado muy en serio la amenaza cernida sobre este lugar que ahora consideraba su hogar.

Se llevó un dedo a los labios mientras Drizzt y Catti-brie se acercaban a él, y señaló la «puerta» que tenía delante. A los dos amigos no les costó mucho comprender lo que sucedía. La palanca que había junto a Regis accionaba una gruesa plancha metálica que se deslizaba por unas correderas situadas por encima y a un lado de la puerta. La hoja de madera apenas se veía en estos momentos, ya que la plancha estaba colocada justo delante de ella.

-¡Ya! -se oyó la ensordecedora orden al otro lado, seguida del ruido de unos pies lanzados a la carga y un retumbante rugido, y a continuación un tremendo golpazo cuando el enano impulsado se precipitó (y, por supuesto, rebotó) contra la hoja reforzada.

-Entrenamiento de «lucha camorrista» -explicó Regis con aire tranquilo.

Catti-brie miró a Drizzt y su expresión se tornó desabrida al recordar lo que su padre le había contado sobre los planes de Pwent.

-La Brigada Rompebuches -comentó, y Drizzt asintió con la cabeza, ya que Bruenor también le había informado que Thibbledorf Pwent se proponía entrenar a un grupo de enanos en el arte, poco o nada sutil, de la «lucha camorrista», que formarían su Brigada Rompebuches personal, altamente motivada, experta en exaltación enajenada, y más bien corta de entendederas.

Otro enano arremetió contra la puerta reforzada, probablemente de cabeza, y Drizzt comprendió la manera en que Pwent tenía pensado favorecer la última de las tres condiciones requeridas a sus soldados.

Catti-brie sacudió la cabeza y suspiró. No ponía en duda la importancia militar de la brigada, ya que el camorrista era capaz de derrotar a cualquier morador de Mithril Hall con excepción de Drizzt y quizá de Bruenor; ¡pero la idea de tener un puñado de réplicas de Thibbledorf por los alrededores le revolvía el estómago!

Detrás de la puerta, Pwent se explayaba a gusto soltando invectivas contra sus tropas, bramando todos los insultos enanos habidos y por haber, algunos de los cuales Catti-brie, que había vivido con el clan más de veinte años, no había oído jamás, y otros cuantos que Pwent parecía estar inventando sobre la marcha, tales como «chinchamulas», «soplapulgas», «cata aguas», «ordeñavacas» y «mendruguero.»

-Partimos hacia Piedra Alzada -explicó Drizzt a Regis; repentinamente, el drow se

sentía ansioso por salir de allí-. Berkthgar está poniéndose difícil.

-Me encontraba presente cuando le dijo a Bruenor que quería el martillo de guerra -dijo el halfling. A su rostro, rollizo como el de un angelote, asomó una de sus habituales sonrisas pensativas-. ¡Os aseguro que creí que Bruenor lo abriría en canal!

-Necesitamos a Berkthgar -le recordó Catti-brie.

Regis desestimó el comentario con un gesto de desdén.

-Se está tirando un farol -insistió-. Berkthgar nos necesita a nosotros, y a su gente no le va a gustar mucho que quiera dar la espalda a los enanos que tan bien se han portado con ellos.

-En realidad, Bruenor no lo mataría -opinó Drizzt, aunque no parecía muy convencido.

Los tres amigos guardaron silencio y se miraron unos a otros. Los tres pensaban en el terco rey enano, el viejo y fiero Bruenor de siempre, y en *Aegis-fang,* la más maravillosa de las armas, con los laterales de su reluciente cabeza de mithril grabados con las runas sagradas de los dioses enanos. En uno de los lados, el martillo y el yunque de Moradin, el Forjador de Almas; en el otro, las hachas cruzadas de Clanggedon, dios enano de la batalla; y ambos protegidos perfectamente por las runas de la gema dentro de la montaña, el símbolo de Dumathoin, el Guardián de los Secretos. Bruenor se había contado entre los mejores forjadores de su raza, pero después de *Aegis-fang,* aquella obra cumbre de creatividad y pericia artesanal, apenas si se había molestado en volver a su forja.

Y, al pensar en *Aegis-fang,* recordaron a Wulfgar, el joven alto y rubio que había sido como un hijo para Bruenor y para quien el enano había forjado el poderoso martillo.

-*Sí* que lo mataría -dijo Catti-brie, manifestando en voz alta lo que los tres estaban pensando.

Drizzt iba a hablar, pero Regis se lo impidió levantando una mano.

-¡... agacha más la cabeza! -bramaba Pwent al otro lado de la puerta.

Regis asintió con un cabeceo y con un gesto indicó a Drizzt que podía hablar.

-Pensamos que tal vez querrías...

Retumbó otro zambombazo y luego un nuevo gemido, seguido por una especie de golpeteo de labios cuando el desplomado camorrista en ciernes sacudió la cabeza vigorosamente.

-¡Buena recuperación! -lo felicitó Pwent.

-Pensamos que tal vez querrías acompañarnos -dijo Drizzt, haciendo caso omiso del suspiro de fastidio de Catti-brie.

Regis lo pensó un momento. Al halfling le habría gustado salir de las minas y estirar los músculos bajo la luz del sol otra vez, a pesar de que el verano había quedado atrás y el frío otoñal empezaba a notarse en el ambiente.

-He que quedarme -repuso el halfling con una dedicación poco habitual en él-. Tengo muchas cosas que hacer.

Drizzt y Catti-brie asintieron con un cabeceo. Regis había cambiado en el transcurso de los últimos meses, durante la crisis. Cuando Drizzt y Catti-brie partieron hacia Menzoberranzan -el drow para poner fin a la amenaza que pendía sobre Mithril Hall y la joven para encontrarlo a él- Regis se había puesto al mando de la fortaleza enana para incitar al deprimido Bruenor a iniciar los preparativos de guerra. Regis, que se había pasado casi toda la vida dedicado a buscar el sillón más cómodo en el que tumbarse, había conseguido impresionar a los generales enanos más duros, incluso a Thibbledorf Pwent, con su fogosidad *y* su ímpetu. Los dos amigos sabían que al halfling le habría encantado acompañarlos, pero cumplir su cometido estaba ante todo.

Drizzt observó a Regis con intensidad, intentando encontrar el mejor modo de plantearle su petición. Pero, para sorpresa del elfo oscuro, el halfling adivinó su propósito y, sin dudarlo un solo momento, alzó las manos hacia la cadena que llevaba colgada al cuello, se la quitó y le lanzó el colgante de rubí a Drizzt con gesto despreocupado.

Mientras contemplaba el centelleante rubí, Drizzt llegó a la conclusión de que esta actitud era otra muestra palpable de la madurez experimentada por Regis. La joya era la posesión más preciada del halfling, un poderoso objeto encantado que le había robado a su

antiguo jefe de cofradía, en la lejana Calimport. Regis lo había guardado celosamente, como lo haría una leona con su único cachorro; al menos, hasta ahora.

Drizzt seguía mirando el rubí, sintiéndose atraído por sus múltiples facetas, sumergiéndose en las profundidades que prometían...

El drow sacudió la cabeza y se obligó a apartar la mirada. Sin necesitar siquiera que alguien se lo ordenara, el rubí mágico había intentado atraer su voluntad. Jamás había visto un encantamiento tan poderoso. Y, sin embargo, Jarlaxle, el mercenario, se lo había devuelto, se lo había entregado de buena gana cuando se encontraron en los túneles exteriores de Menzoberranzan tras la huida de Drizzt. El que se lo devolviera era algo inesperado e importante, pero el motivo que había tenido para hacerlo todavía escapaba a su comprensión.

-Ten mucho cuidado antes de utilizar eso con Berkthgar -recomendó el halfling, sacando a Drizzt de su ensimismamiento-. Es muy orgulloso, y, si descubre que se ha hecho uso de la hechicería con él, entonces sí que se romperá la alianza.

-Eso es cierto -se mostró de acuerdo Catti-brie, que miró al drow.

-Sólo lo usaré si es preciso -aseguró Drizzt mientras se metía la cadena por la cabeza. El colgante quedó cerca de su corazón y del broche tallado como la cabeza de un unicornio, el símbolo de su diosa, que llevaba prendido allí.

Otro enano chocó contra la puerta, salió rebotado y quedó tendido en el suelo, gimiendo.

-¡Bah! -oyeron resoplar a Pwent-. ¡Sois un puñado de duendes lameculos de elfos! ¡Os demostraré cómo se hace!

Regis hizo un gesto de asentimiento -ésa era su señal- y empezó a girar la palanca de inmediato, retirando la plancha de detrás de la puerta.

-Cuidado -advirtió a sus amigos, que se encontraban en la dirección por la que Pwent haría su apoteósica entrada reventando la puerta.

-Yo me largo -dijo Catti-brie al tiempo que se encaminaba hacia la otra puerta, la normal. La joven no tenía pizca de ganas de ver a Pwent. Con toda probabilidad, le pellizcaría la mejilla con sus mugrientos dedos y le recomendaría por enésima vez que se dejara la barba para llegar a ser una preciosa mujer.

Drizzt no podía estar más de acuerdo con su amiga. Levantó el rubí, le dio las gracias a Regis con un gesto y salió presuroso al pasillo en pos de Catti-brie.

No habían dado doce pasos cuando oyeron el estruendo de la puerta de entrenamiento al reventar con un impacto, seguido de la demente risotada de Pwent y las exclamaciones de admiración de la cándida Brigada Rompebuches.

-Tendríamos que mandarlos a todos a Menzoberranzan -dijo Catti-brie con acritud-. ¡Pwent ahuyentaría a toda la ciudad hasta el fin del mundo!

Drizzt -que había crecido entre los drows de las casas increíblemente poderosas y había sido testigo de la cólera de las grandes sacerdotisas y de hazañas mágicas que sobrepasaban con creces cualquier otra cosa vista en los años vividos en la superficie- no refutó sus palabras. Estaba totalmente de acuerdo con la muchacha.

El consejero Firble se pasó la arrugada mano por la casi calva cabeza; se sentía intranquilo con la luz de la antorcha. Firble era un svirfnebli, un enano de las profundidades, cuarenta kilos de músculos fibrosos contenidos en un cuerpo de un metro cinco de estatura. Pocas razas de la Antípoda Oscura estaban tan bien adaptadas a su medio ambiente como los svirfneblis, y ninguna etnia, salvo quizá los escasos peks, estaba tan vinculada con la piedra ni conocía mejor su naturaleza.

A pesar de ello, Firble estaba bastante asustado en estos momentos, aquí, en los desiertos túneles (ojalá fuera así) que quedaban fuera de los límites de Blingdenstone, la ciudad que era su hogar. Odiaba la luz de la antorcha, cualquier tipo de luz, pero las órdenes del rey Schnicktick eran terminantes e indiscutibles: ningún enano podía recorrer los túneles sin llevar una antorcha encendida.

Ninguno, salvo uno. El compañero de Firble no llevaba antorcha porque no tenía manos. Belwar Dissengulp, el muy honorable capataz de Blingdenstone, había sido mutilado

por un drow, el hermano de Drizzt Do'Urden, Dinin, muchos años atrás. Sin embargo, a diferencia de tantas otras razas de la Antípoda Oscura, los svirfneblis eran compasivos, y los artesanos habían fabricado unos apéndices sustitutivos de puro mithril encantado: un martillo remataba el brazo derecho de Belwar, y un zapapico coronaba el izquierdo.

-Hemos terminado el circuito -comentó Firble-. ¡Volvamos a Blingdenstone!

-¡Ni hablar! -retumbó Belwar, cuya voz era más profunda y potente que la de la mayoría de los svirfneblis; y era apropiada para su sólida constitución, con el torso grande como un barril.

-No hay drows en los túneles -insistió Firble-. ¡Hace tres semanas que no han surgido enfrentamientos!

Eso era cierto; después de largos meses de combates contra los elfos oscuros de Menzoberranzan en los túneles cercanos a Blingdenstone, en los corredores reinaba ahora una quietud realmente extraña. Belwar Dissengulp imaginaba que Drizzt Do'Urden, su amigo drow, tenía algo que ver en este cambio, y temía que hubiera sido capturado o asesinado por los elfos oscuros.

-Todo está muy tranquilo -dijo Firble en voz más baja, como si acabara de darse cuenta del peligro de hablar tan alto. Un escalofrío recorrió la espina dorsal del pequeño svirfnebli. Belwar lo había obligado a salir a los túneles exteriores; era su turno de ronda, pero, por lo general, alguien tan experimentado y venerable como Firble habría sido dispensado de servicios de patrullas. Pero Belwar había insistido y, por alguna razón que Firble no entendía, el rey Schnicktick estuvo de acuerdo con el muy honorable capataz.

Los túneles no eran algo nuevo para Firble. Todo lo contrario. Él era el único enano de Blingdenstone que tenía contactos en Menzoberranzan y el que mejor conocía los corredores cercanos a la ciudad drow. Esa dudosa distinción le estaba causando dolores de cabeza últimamente, sobre todo por parte de Belwar. Cuando los svirfneblis habían capturado a Catti-brie, disfrazada, y posteriormente descubrieron que no era enemiga, Firble, con gran riesgo personal, fue quien le mostró el camino más rápido y secreto hasta Menzoberranzan.

Firble sabía que a Belwar no le preocupaba que hubiera drows en los túneles, ya que éstos estaban tranquilos. Las patrullas svirfneblis y otros aliados secretos no habían hallado indicio alguno de que los elfos oscuros se encontraran por los alrededores, ni siquiera por las rutas normales más próximas a Menzoberranzan que los drows utilizaban. Algo importante estaba ocurriendo en la ciudad drow, eso era evidente, y también lo era que Drizzt y esa fastidiosa Catti-brie estaban involucrados de alguna manera. Firble sabía que ésta era la verdadera razón por la que Belwar lo había obligado a venir aquí; se estremeció de nuevo al pensar que también era el motivo por el que el rey Schnicktick había aprobado de buena gana la iniciativa de Belwar.

-Ha ocurrido algo en Menzoberranzan -afirmó Belwar, descubriendo sus cartas de manera inesperada, como si hubiera adivinado el derrotero que seguían los razonamientos de Firble.

Firble miró al muy honorable capataz con desconfianza. Sabía lo que iba a pedirle; sabía que tendría que volver a tratar con ese mañoso de Jarlaxle muy pronto.

-Hasta las propias piedras están intranquilas -continuó Belwar.

-Como si los drows se dispusieran a emprender una marcha muy pronto -intervino Firble con tono desabrido.

-*Cosim camman denoctusd* -se mostró de acuerdo Belwar, pronunciando un antiguo dicho svirfnebli que significaba, más o menos, «la quietud de la tierra antes del terremoto» o, como decían los habitantes de la superficie, «la calma que precede a la tormenta».

-El rey Schnicktick querrá que me reúna con mi informador drow -razonó Firble, que no veía motivo para seguir ocultando sus deducciones más tiempo. Sabía que estaba sugiriendo lo que Belwar estaba a punto de proponerle.

-*Cosum camman denoctusd* -repitió el capataz, esta vez con más determinación.

Belwar y Schnicktick, así como muchos otros en Blingdenstone, estaban convencidos de que un ejército drow se pondría en marcha dentro de poco. Aunque los túneles más directos hacia la superficie, al lugar que Drizzt Do'Urden llamaba su hogar, se encontraban al

este de Blingdenstone, al otro lado de Menzoberranzan, los drows tendrían que dirigirse al principio hacia el oeste, y llegarían peligrosamente cerca de la ciudad svirfnebli. Tan inquietante era dicha posibilidad que el rey Schnicktick había enviado patrullas exploradoras hacia el este y el sur, muy lejos de Blingdenstone y Menzoberranzan, a unas distancias a las que los svirfneblis jamás habían llegado. Corrían rumores acerca de abandonar Blingdenstone para siempre si la amenaza de la marcha drow se confirmaba y si se podía encontrar una nueva ubicación. Ningún enano quería que ocurriera esto, y quizá los que menos lo deseaban eran Belwar y Firble. Los dos eran viejos, casi dos siglos de edad, y estaban vinculados en cuerpo y alma a esta ciudad llamada Blingdenstone.

Pero, entre todos los svirfneblis, ellos dos eran quienes entendían el alcance de una marcha drow; sabían que, si el ejército de Menzoberranzan llegaba a Blingdenstone, los enanos serían exterminados.

-Arreglaré un encuentro con mi contacto -dijo Firble mientras soltaba un suspiro de resignación-. No será mucho lo que me cuente, de eso estoy seguro. Nunca lo hace, ¡pero su precio siempre es alto!

Belwar no comentó nada; le importaba poco el coste de tal entrevista con el codicioso informante drow. El muy honorable capataz sabía que el precio de la ignorancia sería aún mayor. También se daba cuenta de que Firble era de la misma opinión, y que la aparente resignación del consejero era producto de la teatralidad de Firble. Belwar había llegado a conocerlo muy bien, y le gustaba el protestón enano.

En estos momentos difíciles, Belwar y todos los demás svirfneblis necesitaban desesperadamente de Firble y sus contactos.

3

Jugando como niños

Drizzt y Catti-brie descendían a brincos por los senderos montañosos, zigzagueando entre peñascos caídos, con el abandono y el entusiasmo de dos chiquillos que están jugando. La expedición se convirtió en una carrera improvisada en la que los dos amigos salvaban grietas en el suelo rocoso, saltaban para agarrarse a las ramas bajas de los pequeños árboles de montaña, en las que se mecían para impulsarse cuesta abajo lo más lejos posible. Llegaron juntos a un lugar donde había una pequeña charca que cruzaron de un salto (aunque Catti-brie no logró llegar a la otra orilla del todo) y se separaron al aproximarse a un peñasco más grande que ellos. Catti-brie lo rodeó por la derecha, en tanto que Drizzt se dirigía hacia la izquierda; pero el drow cambió de opinión en el último momento y, en lugar de rodear la roca, trepó por encima.

Catti-brie se deslizó alrededor del peñasco y se sintió satisfecha al ver que había llegado antes al otro lado.

-¡Soy la primera! -gritó, pero mientras hablaba vio la fugaz sombra de su compañero saltar por encima de ella.

-¡De eso nada! -la corrigió Drizzt, que aterrizó con tanta ligereza que parecía que no había perdido contacto con el suelo un solo momento.

Catti-brie gruñó y emprendió de nuevo la carrera, pero se frenó en seco al ver que Drizzt se había detenido.

-Hace un día precioso -comentó el elfo oscuro.

Ciertamente, el día era tan bueno como podía esperarse en esta estribación meridional de la Columna del Mundo una vez que el otoño hacía acto de presencia. La atmósfera era límpida, vivificante; la brisa, fresca; y unas nubes, blancas y esponjosas, que semejaban gigantescas bolas de nieve, pasaban veloces por el cielo azul profundo, impulsadas por las rápidas corrientes de montaña.

-Demasiado bueno para discutir con Berkthgar -añadió la joven, pensando que el comentario del drow iba encaminado en esa dirección. Se inclinó un poco, con las manos apoyadas en los muslos, y echó la cabeza hacia atrás para recuperar el aliento.

-¡Demasiado bueno para que *Guenhwyvar* no disfrute de él! -aclaró Drizzt con voz alegre.

La sonrisa de Catti-brie se ensanchó mientras observaba cómo su amigo sacaba la figurilla de ónice de su mochila. Era una de las obras de arte más hermosas que Catti-brie había visto jamás, tallada con tanta precisión que era la viva imagen de un gran felino. No obstante, a pesar de su perfección, la estatuilla palidecía en comparación con la magnífica criatura que Drizzt invocaba a través de ella.

El drow la puso en el suelo con actitud reverente.

-Ven a mí, *Guenhwyvar* -llamó con voz queda.

Al parecer, la pantera estaba ansiosa por regresar al plano material, ya que una niebla gris y arremolinada surgió casi de inmediato y cobró forma y solidez de manera gradual.

Guenhwyvar apareció en el plano material con las orejas erguidas, relajada, como si el animal supiera que en la llamada de Drizzt no había apremio por su tono de voz, que la había invocado para gozar de su compañía, simplemente.

-Hacemos una carrera hasta Piedra Alzada -dijo Drizzt-. ¿Crees que podrás llevar el paso?

La pantera entendió. De un solo salto, impulsada por las poderosas patas traseras, *Guenhwyvar* brincó por encima de Catti-brie y salvó los seis metros que la distanciaban del peñasco que Drizzt y la joven acababan de pasar. El felino aterrizó en lo alto de la roca, clavó

las zarpas para frenar el impulso y se giró para situarse de cara a los dos amigos. Luego, sin otra razón que ensalzar la belleza del día, se levantó cuan alta era sobre las patas traseras, ofreciendo una estampa que aceleró el latido de los corazones de sus amigos. *Guenhwyvar* pesaba trescientos kilos, y era el doble de corpulenta que una pantera normal; su zarpa podía tapar la cara de un hombre, y sus ojos, verdes y con un brillo espectacular, revelaban una inteligencia que sobrepasaba con creces la propia de cualquier animal. *Guenhwyvar* era la más fiel de las compañeras, una amiga incondicional, y, cada vez que Drizzt, Catti-brie, Bruenor o Regis la miraban, la vida se hacía un poco más agradable.

-Creo que deberíamos aprovechar para coger ventaja -susurró Catti-brie maliciosamente.

Drizzt hizo un leve gesto de asentimiento apenas perceptible, y los dos amigos se lanzaron a toda carrera sendero abajo. Al cabo de unos segundos, oyeron a *Guenhwyvar* rugir a sus espaldas, todavía encaramada en lo alto del peñasco. El sendero estaba relativamente despejado, y Drizzt adelantó a Catti-brie, si bien la muchacha, joven y fuerte, con un corazón que habría sido más apropiado en el pecho de un fornido enano, no se amilanó.

-¡No me ganarás! -gritó, a lo que Drizzt respondió con una risa.

El regocijo del elfo oscuro desapareció cuando, al girar un recodo, se encontró con que la tenaz y atrevida Catti-brie había tomado un atajo en cierto modo peligroso, y se deslizaba a toda velocidad sobre una zona de piedras sueltas e irregulares a fin de situarse a la cabeza.

De pronto, esto era algo más que una competición amistosa. Drizzt agachó la cabeza y aumentó la velocidad, descendiendo por la abrupta pendiente con tanta temeridad que apenas podía evitar chocarse contra los árboles. Catti-brie aguantó el ritmo impuesto por el drow, y mantuvo la delantera.

Guenhwyvar rugió otra vez, todavía encima del peñasco, y los amigos comprendieron que les estaba tomando el pelo.

Como era de esperar, unos instantes después Drizzt vio una especie de relámpago negro que rebotaba en el muro rocoso que había a un lado, a la altura de su cabeza, y seguía a continuación una trayectoria cruzada. *Guenhwyvar* atravesó el sendero entre los dos compañeros y adelantó a Catti-brie a tal velocidad y tan silenciosamente que la joven casi ni se percató de que ya no iba a la cabeza.

Al cabo de un rato, *Guenhwyvar* dejó que la muchacha tomara la delantera otra vez; Drizzt se lanzó por un peligroso atajo y se situó en primer lugar... sólo para ser adelantado de nuevo por la pantera. Así siguió la carrera, con los competitivos Drizzt y Catti-brie esforzándose al máximo, y *Guenhwyvar* poniendo todo su empeño en el juego, simplemente.

Los tres estaban agotados -al menos, Drizzt y Catti-brie lo estaban; en el caso de *Guenhwyvar*, ni siquiera se había alterado el ritmo de su respiración- cuando hicieron un alto para comer en un pequeño claro, protegido del viento por una alta pared por el norte y el oeste, y con un escarpado precipicio en el lado sur. Había varias rocas esparcidas por el claro, que sirvieron de asiento a los cansados compañeros, y, en el centro del calvero, unas cuantas piedras colocadas alrededor de un agujero para hacer lumbre, ya que éste era el lugar de acampada habitual del drow en sus frecuentes viajes.

Catti-brie descansó mientras Drizzt preparaba una pequeña hoguera. Lejos, allá abajo, la joven podía ver las tenues columnas de humo gris que se alzaban perezosas en el claro aire desde las casas de Piedra Alzada. Era una vista que hacía recobrar la seriedad de golpe, ya que le recordaba la gravedad de su misión y de la situación. ¿En cuántas carreras podrían competir Drizzt, *Guenhwyvar y* ella si los elfos oscuros llegaban a las puertas de Mithril Hall?

Aquellas cintas de humo también le recordaron al hombre que había traído a los estoicos bárbaros a este lugar desde el valle del Viento Helado, el hombre que habría sido su esposo. Wulfgar había muerto intentando salvarla; había muerto a manos de una yochlol, una doncella de la malvada Lloth. Tanto Catti-brie como Drizzt cargaban con cierta responsabilidad por aquella pérdida, si bien no era culpabilidad lo que ahora afligía a la joven o a Drizzt. El drow también había reparado en el humo y había hecho un alto en la preparación de la lumbre para contemplar el valle.

Los compañeros no sonreían ya, pues habían hecho otras muchas carreras como la de

hoy, sólo que en las anteriores Wulfgar había corrido junto a ellos, compensando con sus largas zancadas el hecho de no poder meterse por huecos en los que sus amigos, mucho menos corpulentos, se colaban con facilidad.

-Ojalá que... -dijo Catti-brie, y sus palabras le sonaron al drow como un eco de sus propios pensamientos.

-La guerra, si se produce, sería más fácil con Wulfgar, hijo de Beornegar, al frente de los hombres de Piedra Alzada -se mostró de acuerdo Drizzt, y Catti-brie y él pensaron para sus adentros que la vida sería mejor si Wulfgar no hubiera muerto.

Bien. Por fin lo había dicho en voz alta, y Drizzt no tenía nada más que añadir. Comieron en silencio; incluso *Guenhwyvar* permanecía tumbada muy quieta, sin hacer el menor ruido.

Los pensamientos de Catti-brie volaron hacia el valle del Viento Helado, a la montaña rocosa, la cumbre de Kelvin, que se alzaba en la llana tundra como un solitario centinela. Se parecía mucho a este lugar. Quizás un poco más frío, pero la atmósfera tenía la misma transparencia, la misma textura límpida y vital. ¡Cuántas aventuras habían vivido y qué distancias tan largas habían recorrido ella y sus amigos -Drizzt y *Guenhwyvar*, Bruenor y Regis, y, por supuesto, Wulfgar- para llegar hasta aquí! ¡Y todo en tan poco tiempo! Toda una vida rebosante de andanzas, peligros, empresas arriesgadas y grandes logros. Juntos, formaban un grupo imbatible.

Es lo que habían creído.

Indudablemente, Catti-brie había experimentado emociones para colmar toda una vida, y tenía poco más de veinte años. Había vivido muy deprisa, del mismo modo que había bajado corriendo por los senderos de montaña, con el ánimo y el entusiasmo de un espíritu libre, despreocupadamente, sintiéndose inmortal.

O casi.

4

Al borde del estallido

¿Una conspiración?, preguntaron los dedos del drow, utilizando el código manual de los elfos oscuros, de movimientos tan intrincados y variados que casi podía interpretar hasta la última connotación de cada palabra del lenguaje hablado.

Jarlaxle contestó sacudiendo levemente la cabeza. Suspiró, y por su expresión parecía estar realmente perplejo, algo poco corriente en él; hizo un gesto a su acompañante para que lo siguiera hasta una zona más segura.

Cruzaron las anchas y sinuosas avenidas de Menzoberranzan, unos espacios llanos y despejados entre los imponentes pilares de estalagmitas que eran los hogares de las diferentes familias drows. Estos pilares, así como muchas de las estalactitas que colgaban desde el techo de la gran caverna, estaban huecos y tenían esculpidas amplias balconadas, rampas y pasajes. Los agrupamientos rocosos que formaban los palacios de cada familia a menudo estaban conectados por puentes altos, la mayoría diseñados a semejanza de una tela de araña. Y en todas las casas, sobre todo en las de las familias más antiguas y arraigadas, las fabulosas tallas quedaban resaltadas por el brillo de los fuegos fatuos, púrpuras y azules, a veces perfiladas en rojo y, más infrecuentemente, en verde. Menzoberranzan era una ciudad espectacular, imponente, surrealista, y un visitante ingenuo (que dejaría de ser cándido rápidamente o, en caso contrario, pasaría a mejor vida) jamás imaginaría que los artífices de tal belleza se contaban entre las razas más perversas de Toril.

Jarlaxle caminaba en completo silencio por las calles oscuras y más angostas que rodeaban las casas menos importantes. Su atención estaba volcada al frente y a los lados, y su penetrante vista (el parche lo llevaba sobre el ojo derecho en estos momentos) captaba cualquier movimiento, por leve que fuera, hasta en las sombras más distantes.

La sorpresa del jefe mercenario fue total cuando echó una ojeada a sus espaldas y en lugar de ver a M'tarl, su acompañante y lugarteniente de Bregan D'aerthe, se encontró con otro drow muy poderoso.

Pocas eran las veces en que Jarlaxle no reaccionaba con rapidez, pero la imagen de Gomph Baenre, hijo mayor de la matrona Baenre y archimago de Menzoberranzan, plantada tan inesperadamente junto a él, lo sobresaltó.

-Espero que M'tarl me sea entregado cuando hayas terminado -dijo Jarlaxle, recuperada ya su habitual compostura.

Sin pronunciar una palabra, el archimago hizo un gesto con el brazo y un reluciente globo verde apareció en el aire, a varios palmos del suelo. Un fino cordón plateado partía de su interior, y el extremo visible apenas rozaba el piso de piedra.

Jarlaxle se encogió de hombros y cogió el cordón; tan pronto como lo tocó, fue atraído hacia el interior del globo, al espacio extradimensional que había al otro lado del reluciente acceso.

El mercenario pensó que el hechizo era impresionante, ya que no se encontraba en el espacio vacío creado habitualmente con este tipo de conjuro, sino en una salita amueblada con gran lujo y, además, con un sirviente zombi que le ofreció una copa de buen vino antes de que tomara asiento. Jarlaxle tardó un instante en cambiar su visión infrarroja al espectro de luz normal, ya que el lugar estaba bañado por un suave brillo azulado. Tal cosa no era infrecuente entre los magos drows que, aunque acostumbrados a las constantes tinieblas de la Antípoda Oscura, necesitaban luz para leer pergaminos o libros de conjuros.

-Te será entregado si es capaz de sobrevivir en donde lo he metido hasta que acabemos nuestra conversación -contestó Gomph.

El hechicero no parecía muy preocupado cuando entró en la bolsa extradimensional. El

poderoso Baenre cerró los ojos y musitó una palabra; su *piwafwi y* el resto de su atuendo corriente se transformaron en una vestimenta acorde con su alto rango. La ondeante túnica tenía infinidad de bolsillos y estaba adornada con símbolos y runas de poder. Al igual que las tallas de las casas, los fuegos fatuos perfilaban estas runas, pero el archimago podía apagarlas con un simple pensamiento, y entonces la túnica lo encubría con más efectividad que la mejor *piwafwi.* Dos broches, uno con la forma de una araña de cuerpo rojo y patas negras, y el otro con una reluciente esmeralda, adornaban la magnífica túnica, si bien Jarlaxle apenas alcanzaba a verlos ya que el largo cabello blanco del hechicero caía sobre sus hombros y su pecho.

Con su interés por los objetos mágicos, el mercenario ya había visto estos broches en la pechera del anterior archimago, aunque Gomph ocupaba el cargo desde antes de que la mayoría de los drows de Menzoberranzan hubiera nacido. El broche de araña permitía al archimago ejecutar el hechizo de calor que alumbraba Narbondel, el pilar que servía de reloj a Menzoberranzan. El calor llegaba a lo alto del pilar en un período de doce horas, y después empezaba a menguar, retirándose hacia la base, en un plazo de tiempo idéntico, hasta que la piedra volvía a estar fría; era un reloj perceptible y adecuado para los ojos drows, dotados de visión infrarroja.

El otro broche le daba a Gomph una juventud perpetua. Según los cálculos de Jarlaxle, el hechicero había visto transcurrir siete siglos y, sin embargo, su apariencia era la de un joven en edad de iniciar su entrenamiento en la Academia drow.

Una impresión errónea, se retractó Jarlaxle mientras observaba detenidamente al hechicero. Se advertía en Gomph un halo de poder y dignidad, reflejado claramente en sus ojos, que denotaba la sabiduría que sólo se adquiere merced a la amarga experiencia de una larga vida. Se encontraba ante un hombre astuto y taimado, capaz de hacer una valoración inmediata de cualquier situación, y, a decir verdad, Jarlaxle se sentía más intranquilo y vulnerable en presencia de Gomph de lo que se había sentido ante la propia matrona Baenre hacía un rato.

-¿Una conspiración? -preguntó Gomph de nuevo, esta vez en voz alta-. ¿Por fin las otras casas se han hartado de mi madre y se han aliado contra la casa Baenre?

-Ya he dado un informe completo a la matrona...

-He oído hasta la última palabra -lo interrumpió el archimago con un gruñido de impaciencia-. Ahora quiero saber la verdad.

-Interesante concepto -dijo Jarlaxle, que esbozó una sonrisa torcida al darse cuenta de que Gomph estaba realmente nervioso-. La verdad.

-Algo poco frecuente -se mostró de acuerdo el hechicero, recobrada la compostura. Se recostó en el sillón, uniendo las puntas de los dedos frente a sí-. Pero también algo que ayuda a los necios entremetidos a conservar la vida.

La sonrisa de Jarlaxle se borró. Observó a Gomph con cuidado, sorprendido ante una amenaza tan abierta. El archimago era poderoso; de hecho, el miserable carcamal había alcanzado las cotas máximas de poder a las que podía aspirar un varón según las normas de Menzoberranzan. Pero Jarlaxle no se regía por tales normas, y que el hechicero corriera el riesgo de amenazarlo...

El mercenario se sorprendió aún más al comprender que Gomph, el poderoso Gomph Baenre, estaba más que nervioso. Estaba realmente asustado.

-Ni siquiera me tomaré la molestia de recordarte la utilidad de este «necio entremetido» -replicó Jarlaxle.

-Por mí no lo hagas.

El mercenario se rió en sus narices.

Gomph se llevó las manos a las caderas, y la sobretúnica se abrió con el movimiento, dejando a la vista un par de varitas metidas bajo el cinturón, una a cada lado.

-No hay ninguna conspiración -dijo Jarlaxle de repente, con actitud seria y firme.

-Quiero la verdad.

-Es la verdad -contestó el mercenario con toda franqueza-. Tengo tantos intereses en la casa Baenre como tú mismo, archimago. Si las casas menores se hubieran aliado contra

Baenre, o si sus hijas conspiraran para derribarla, Bregan D'aerthe estaría de su parte, como mínimo para ponerla sobre aviso acerca del inminente plan de derrocamiento.

La expresión de Gomph se tornó seria. Lo que más le llamó la atención a Jarlaxle era que el hijo mayor de la casa Baenre no diera señales de haber advertido su evidente (e intencionado) desliz al referirse a la matrona sólo por el nombre, sin el título. Los drows, en especial los varones, a menudo pagaban con la vida este tipo de errores.

-Entonces ¿qué es? -instó Gomph, y el propio tono de su pregunta, casi una súplica, cogió de sorpresa al mercenario. Jamás había visto al archimago en semejante estado de desesperación-. ¡No lo niegues! -espetó el hechicero-. ¡Se nota que algo anda mal hasta en el mismo aire que respiramos!

«Desde hace incontables siglos», añadió Jarlaxle para sus adentros, una opinión que, muy sensatamente, consideró oportuno no expresar en voz alta.

-La capilla resultó dañada -se limitó a contestar.

El archimago asintió con un gesto, la expresión desabrida. La gran capilla abovedada de la casa Baenre era el lugar más sagrado de toda la ciudad, el santuario de Lloth por excelencia. Durante su fuga, en un acto que quizá fuera la bofetada más terrible infligida a la reina araña, el renegado Do'Urden y sus amigos habían hecho que una estalactita se desplomara desde el techo de la caverna y atravesara la atesorada bóveda como una lanza gigante.

-La reina araña está enfurecida -señaló Gomph.

-En su lugar, también yo lo estaría.

El archimago lanzó una mirada iracunda al atildado mercenario; Jarlaxle sabía que no era por su comentario insultante, sino simplemente por su actitud frívola.

Al ver que su mirada reprobadora sólo conseguía arrancar una sonrisa al mercenario, Gomph se levantó de la silla bruscamente y empezó a pasear como una fiera enjaulada. El criado zombi, cuyos actos estaban programados ya que carecía de capacidad para pensar, se acercó presuroso a él con más bebidas.

El archimago gruñó y alzó una mano; una bola de fuego apareció en la palma de manera repentina. Con la otra mano, Gomph puso algo pequeño y rojo -parecía una balanza- dentro de la llama y empezó a entonar un canturreo ominoso.

Jarlaxle observó pacientemente cómo Gomph daba rienda suelta a su frustración; el mercenario prefería que el hechicero descargara la rabia con el zombi y no con él.

Una lengua de fuego salió disparada de la mano del archimago. Lenta, resueltamente, como una serpiente que ya ha inmovilizado a su presa con veneno, la llama se enroscó en torno al zombi que, por supuesto, no se movió ni protestó. En cuestión de segundos, estaba envuelto en esta serpiente de fuego. Cuando Gomph tomó de nuevo asiento, el infeliz autómata, ardiendo de pies a cabeza, siguió los movimientos programados y se retiró a un extremo, impasible. Se situó en su puesto, pero enseguida se desmoronó, con una pierna consumida.

-El olor... -empezó Jarlaxle mientras se llevaba una mano a la nariz.

-¡Es de poder! -completó Gomph, cuyos rojizos ojos se estrecharon en tanto que las ventanas de su fina nariz se dilataban. El hechicero inspiró profundamente y se refociló con el hedor.

-No es Lloth quien promueve el conflicto que flota en el aire -dijo de repente Jarlaxle, deseoso de echar por tierra la fanfarronada del frustrado hechicero, terminar de una vez la conversación y salir de aquel apestoso lugar.

-¿Qué es lo que sabes? -inquirió Gomph, que volvía a mostrarse muy ansioso.

-Lo mismo que tú -replicó el mercenario-. Lloth debe de estar enfurecida por la huida de Drizzt y el destrozo ocasionado en la capilla. Tú, mejor que cualquier otro, conoces la importancia de ese santuario.

El tono malicioso de Jarlaxle hizo que las ventanas de la nariz de Gomph se dilataran de nuevo. El mercenario sabía que había puesto el dedo en la llaga, un punto débil en la coraza del archimago. Gomph era autor de la obra culminante de la capilla Baenre, una ilusión gigantesca y reluciente que flotaba sobre el altar central y que cambiaba de forma

constantemente, pasando de ser una hermosa mujer drow a una enorme araña de manera alternativa. No era un secreto en Menzoberranzan que Gomph no se contaba entre los seguidores más devotos de Lloth, y que la creación de la magnífica ilusión lo había salvado de la despiadada cólera de su madre.

-Pero están ocurriendo demasiadas cosas para achacarlas sólo a Lloth -prosiguió Jarlaxle tras saborear un instante su pequeña victoria-. Y muchas de ellas afectan negativamente a la propia base de poder de la reina araña.

-¿Una deidad rival? -sugirió Gomph, mostrándose más intrigado de lo que era su intención-. ¿O una rebelión clandestina?

El hechicero se recostó en el sillón bruscamente, pensando que quizás había dado en el clavo, que cualquier rebelión clandestina entraba, indiscutiblemente, en el campo de cierto jefe mercenario facineroso.

Pero Jarlaxle no estaba acorralado, ni mucho menos, ya que, si las sospechas de Gomph estaban fundamentadas, él no tenía la menor noticia.

-Algo -fue todo cuanto respondió el mercenario-. Algo que quizá sea muy peligroso para todos nosotros. Durante más de veinte años, una y otra casa ha sobrevalorado, por alguna razón, la trascendencia de capturar al renegado Do'Urden, y ese celo excesivo ha acrecentado su importancia y multiplicado los problemas que ha causado.

-Así que crees que todo esto está relacionado con la huida de Drizzt -razonó Gomph.

-Creo que es lo que muchas madres matronas pensarán -se apresuró a contestar Jarlaxle-. Y, en consecuencia, la huida de Drizzt jugará, efectivamente, un papel muy importante en lo que está por venir. Pero no he dicho, y no lo creo, que la sensación que tienes de que pasa algo sea consecuencia de la fuga del renegado de la casa Baenre.

Gomph cerró los ojos y dejó que la lógica se impusiera. Jarlaxle tenía razón, naturalmente. Menzoberranzan era un lugar tan inmerso en sus propias intrigas que la verdad importaba menos que la sospecha, sospecha que a menudo cobraba por sí misma naturaleza de profecía cumplida y, consecuentemente, convertida en verdad con frecuencia.

-Tal vez quiera volver a hablar contigo, mercenario -dijo el archimago con voz queda.

Jarlaxle advirtió la aparición de una puerta cerca del punto por donde había entrado en el espacio extradimensional. Junto a ella, el zombi seguía ardiendo y ahora no era más que un montón, arrugado y ennegrecido, de huesos casi pelados. Jarlaxle se dirigió hacia la puerta.

-¡Qué lástima! -suspiró Gomph con actitud dramática, y el mercenario se detuvo-. M'tarl no ha sobrevivido.

-Mala suerte para él -respondió Jarlaxle, reacio a que Gomph pensara que la pérdida del lugarteniente podía afectar ni en mucho ni en poco a Bregan D'aerthe.

El mercenario caminó hacia la puerta, descendió por el cordón y desapareció en las sombras de la ciudad silenciosamente, intentando digerir todo lo ocurrido. No era frecuente que mantuviera conversaciones con Gomph, y más infrecuente aún que se reunieran a petición del retorcido archimago. La importancia de tal hecho era evidente, comprendió Jarlaxle. Algo muy raro estaba ocurriendo aquí; era como si en el aire flotara una sensación hormigueante. El mercenario, amante del caos (sobre todo porque, de su torbellino, él siempre parecía salir con ventaja), estaba intrigado. Y lo más chocante era que Gomph, a pesar de sus temores y de lo mucho que tenía que perder, ¡también estaba intrigado!

La sugerencia del archimago sobre la posible intervención de otra deidad lo ponía de manifiesto, descubría todo su juego. Gomph era un viejo resentido, a despecho de haber alcanzado la posición más alta a la que un varón drow de Menzoberranzan podía aspirar.

No; a despecho de haber llegado tan lejos, no, se corrigió Jarlaxle para sus adentros, sino precisamente por eso. Gomph era -y había sido durante siglos- un resentido, porque según el alto concepto que tenía de sí mismo, consideraba insignificante incluso la posición de archimago, una limitación impuesta por la circunstancia de ser varón.

Jarlaxle sabía que la mayor debilidad de Menzoberranzan no era la rivalidad entre las diferentes casas, sino el estricto sistema matriarcal impuesto por las seguidoras de Lloth. La mitad de la población drow estaba subyugada por el mero hecho de haber nacido varones.

Eso era una debilidad.

Y la subyugación engendraba, inevitablemente, el rencor, incluso -¡y especialmente!- en alguien que había llegado tan lejos como Gomph. Debido a su encumbrada posición, el archimago podía ver claramente las cotas de poder a las que podría haber llegado si hubiera nacido con unos órganos genitales distintos.

Gomph había indicado que quizá querría hablar otra vez con Jarlaxle; el mercenario tenía la sensación de que el amargado hechicero y él volverían a reunirse, efectivamente, y tal vez con frecuencia. Durante los siguiente veinte pasos en su marcha a través de Menzoberranzan, Jarlaxle se preguntó qué clase de información podría Gomph sacarle al pobre M'tarl, ya que, por supuesto, el lugarteniente no estaba muerto... aunque, probablemente, desearía estarlo muy pronto.

Jarlaxle se burló de su propia necedad. Había sido sincero con Gomph, así que M'tarl no podía revelarle nada incriminatorio. El mercenario suspiró. No estaba acostumbrado a hablar con sinceridad, ni a caminar por donde no había trampas tendidas.

Desechada tal idea, Jarlaxle volvió su atención a la ciudad. Algo se estaba cociendo. Jarlaxle, el superviviente a ultranza, podía sentirlo, al igual que lo sentía Gomph. Algo muy importante podía ocurrir en el momento más inesperado, y lo que el mercenario necesitaba era hacer planes para sacar de ello el mayor provecho posible, fuera lo que fuera.

5

El paladín de Catti-brie

Drizzt llamó a *Guenhwyvar* a su lado cuando los compañeros llegaron a los senderos bajos. La pantera se quedó quieta, esperando lo que vendría a continuación.

-Deberías entrar con ella -sugirió Catti-brie al adivinar la intención del elfo oscuro.

Los bárbaros, a pesar de haber dejado atrás sus hogares en la tundra y su ancestral aislamiento, seguían sintiendo desconfianza por la magia, y la presencia de la pantera siempre ponía nerviosos a muchos miembros del pueblo de Berkthgar, quien tampoco se sentía muy tranquilo con el animal.

-Ya tienen bastante con que entre yo en su poblado -contestó Drizzt.

Catti-brie no tuvo más remedio que hacer un gesto de asentimiento. La presencia de Drizzt, un elfo oscuro, alguien de una raza notoria por su magia y su maldad, quizá resultaba aún más inquietante para los hombres del norte que la propia pantera.

-Aun así, Berkthgar aprendería una buena lección si *Guenhwyvar se* sentara sobre él durante un rato -comentó la joven.

Drizzt se echó a reír al imaginar a la pantera tendida cómodamente sobre la espalda del hombretón mientras éste se retorcía para escabullirse.

-La gente de Piedra Alzada acabará por acostumbrarse a ver a *Guenhwyvar* del mismo modo que se acostumbró a verme a mí -comentó-. Recuerda cuántos años le costó a Bruenor sentirse a gusto cuando la tenía cerca.

La pantera lanzó un rugido bajo, como si entendiera hasta la última palabra de la conversación.

-No fueron los años los que lo hicieron cambiar -le contradijo Catti-brie-. ¡Fueron las incontables veces que *Guen* tiró patas arriba a mi testarudo padre para sacarlo de algún aprieto!

Guenhwyvar rugió de nuevo, y Drizzt y Catti-brie se rieron de lo lindo a costa del huraño Bruenor. El regocijo cesó cuando Drizzt sacó la estatuilla y se despidió de la pantera, prometiendo llamarla tan pronto como Catti-brie y él se encontraran de nuevo en los senderos, de regreso a Mithril Hall.

El formidable animal caminó en círculos en torno a la figurilla a la par que rugía. De manera gradual, los rugidos se apagaron mientras la forma de la pantera se difuminaba en una neblina gris y por último desapareció.

Drizzt recogió la estatuilla y volvió la vista hacia las tenues columnas de humo que se elevaban sobre Piedra Alzada.

-¿Estás lista? -preguntó a su compañera.

-No va a ser fácil con ese testarudo -admitió Catti-brie.

-Sólo tenemos que hacer comprender a Berkthgar el profundo dolor que este asunto causa a Bruenor -sugirió Drizzt mientras echaba a andar hacia el pueblo.

-Sólo tenemos que hacer que Berkthgar imagine el hacha de Bruenor precipitándose sobre el puente de su nariz -rezongó la muchacha-. Justo entre los ojos.

Piedra Alzada era un agrupamiento de casas de piedra azotadas por el viento en medio de un valle que estaba protegido por tres lados por las abruptas laderas de la imponente cordillera conocida como la Columna del Mundo. Las rocosas estructuras, que semejaban castillos de naipes recortados contra las faldas de las gigantescas montañas, habían sido construidas por los enanos de Mithril Hall, los antepasados de Bruenor, centenares de años atrás, cuando el lugar se llamaba Flecha Enana. Había sido utilizado como factoría por el pueblo de Bruenor, y era el único lugar donde los comerciantes podían echar una ojeada a las maravillas procedentes de Mithril Hall, ya que los enanos se oponían a recibir la visita de

forasteros en sus minas secretas.

Hasta una persona que desconociera la historia de Flecha Enana habría llegado a la conclusión de que el asentamiento había sido construido por los barbudos enanos. Sólo ellos eran capaces de imbuir en las rocas tal resistencia, ya que, a pesar de que el pueblo había permanecido deshabitado durante siglos, y de estar barrido por el implacable viento que descendía como por un embudo entre los altos muros montañosos, las estructuras se habían conservado en buen estado. Al acondicionar el pueblo para su uso, las gentes de Wulfgar no tuvieron más trabajo que reforzar alguna que otra pared, retirar las toneladas de guijarros que habían enterrado a medias algunas casas, y expulsar a los animales que se habían instalado entre sus muros.

De este modo, había vuelto a ser un centro de comercio, muy semejante a como era en los días de auge de Mithril Hall, pero conocido ahora como Piedra Alzada y habitado por humanos que actuaban como agentes de los laboriosos enanos. El acuerdo parecía razonable y provechoso para las dos partes, pero Berkthgar no tenía ni idea de lo inestable que se había vuelto de pronto la situación. Si no renunciaba a su exigencia de que *Aegis-fang* le fuera entregado, Drizzt y Catti-brie estaban convencidos de que Bruenor ordenaría al bárbaro y a su gente que abandonaran el pueblo.

Los orgullosos bárbaros jamás acatarían esa orden, naturalmente. Esta tierra les había sido cedida, no prestada.

La perspectiva de una guerra, del pueblo de Bruenor descendiendo de las montañas y expulsando a los bárbaros, no era tan descabellada.

Y todo a causa de *Aegis-fang*.

-A Wulfgar no lo complacería mucho saber cuál es el motivo de la disputa -señaló Catti-brie mientras se acercaban al asentamiento-. Fue él quien unió a los dos pueblos. Es lamentable que sea su recuerdo lo que amenaza con dividirlos ahora.

«Sería lamentable y una terrible ironía», admitió Drizzt para sus adentros. Sus pasos adquirieron una mayor resolución; bajo esta perspectiva, su misión diplomática cobraba una importancia mucho mayor. De repente, Drizzt marchaba hacia Piedra Alzada por algo más que una absurda pendencia entre dos porfiados dirigentes. El drow iba por el honor de Wulfgar.

A medida que se acercaban al valle, escucharon cantos, una narración solemne de las proezas de un guerrero legendario. Se internaron en las desiertas calles y pasaron ante las puertas abiertas de las casas que los esforzados norteños nunca se molestaban en cerrar. Los dos amigos sabían de dónde procedían los cánticos, y también sabían dónde encontrarían a los hombres, mujeres y niños de Piedra Alzada.

El único añadido que los colonos bárbaros habían hecho en el pueblo era una estructura alargada en la que había cabida para los cuatrocientos habitantes de Piedra Alzada y un número igual de visitantes. Se llamaba Hengorot, la Sala de Aguamiel. Era un lugar solemne de culto, de veneración al valor, y, esencialmente, un sitio en el que compartir comida y bebida.

Hengorot no estaba terminada. La mitad de sus paredes, largas y bajas, eran de piedra, pero el resto estaba cerrado con doseles de pieles de venados. A Drizzt se le antojaba muy apropiado este hecho; parecía reflejar lo lejos que el pueblo de Wulfgar había llegado y lo mucho que aún le quedaba por hacer. Cuando vivían en la tundra del valle del Viento Helado, eran nómadas que seguían a las manadas de renos, así que sus casas estaban hechas con pieles, de manera que podían recogerse y llevarse en los desplazamientos de la tribu.

Ya no eran los esforzados nómadas; su existencia no dependía de las manadas de renos, una fuente de abastecimiento poco segura que a menudo había conducido a enfrentamientos entre las diversas tribus o con las gentes de Diez Ciudades, en los tres lagos, los únicos pobladores del valle del Viento Helado que no eran bárbaros.

A Drizzt lo complacía ver el nivel de paz y armonía alcanzado por los norteños, pero todavía le dolía mirar la parte incompleta de Hengorot, contemplar las pieles y recordar, también, los sacrificios que estas personas habían tenido que hacer. Su estilo de vida, que había perdurado miles de años, ya era historia. Contemplando esta construcción de Hengorot,

una mera sombra de las glorias que la Sala de Aguamiel había conocido, contemplando la piedra que ahora encerraba a este pueblo orgulloso, el drow no pudo evitar preguntarse si esto era realmente «progreso».

Catti-brie, que había pasado la mayor parte de su corta vida en el valle del Viento Helado y que había oído incontables historias de los bárbaros nómadas, también era consciente de la pérdida. Al venir a Piedra Alzada, los bárbaros habían renunciado a su libertad en cierta medida, y a gran parte de su herencia. Ahora eran más ricos, mucho más de lo que jamás habrían soñado, y el duro invierno había dejado de ser una amenaza para su propia existencia. Pero se había pagado un precio por ello. Como las estrellas. Aquí, al pie de las montañas, las estrellas eran diferentes. No llegaban hasta el llano horizonte, haciendo que el alma de una persona se remontara hacia el cielo.

Con un suspiro resignado, producto de su propia nostalgia por el valle del Viento Helado, Catti-brie se recordó la importante misión que tenían entre manos. Sabía que Berkthgar era testarudo, pero también sabía lo apesadumbrado que estaba el cabecilla bárbaro por la muerte de Wulfgar, y lo dolido que debía de sentirse al pensar que un enano guardaba bajo llave el martillo de guerra que se había convertido en el arma más reverenciada en la historia de su tribu.

No importaba que el enano fuera quien había forjado esa arma; no importaba que el hombre que la había manejado y, por ende, el responsable de tanta gloria, hubiera sido como un hijo para el enano. Para Berkthgar, el héroe perdido no era hijo de Bruenor, sino que era Wulfgar, hijo de Beornegar, de la tribu del Alce; Wulfgar del valle del Viento Helado, no de Mithril Hall; Wulfgar, que personificaba todo cuanto había sido respetado y atesorado entre el pueblo bárbaro. Quizá mejor que nadie, Catti-brie comprendía la gravedad de la tarea que tenían ante sí.

Dos guardias, altos y de hombros anchos, flanqueaban la solapa de pieles que cubría la entrada a la Sala de Aguamiel; sus barbas y su aliento olían, y no poco, al fuerte aguamiel. Al principio les cerraron el paso, pero se apartaron con premura al reconocer a los visitantes. Uno de ellos corrió hasta el extremo más próximo de la larga mesa colocada en el centro de la sala para anunciar a Drizzt y a Catti-brie, enumerando sus famosas hazañas y su ascendencia (al menos, la ascendencia de Catti-brie, ya que la de Drizzt no podía ser motivo de gloria en Piedra Alzada).

El drow y la joven esperaron pacientemente en la puerta con el otro hombre, que con facilidad superaba el peso de los dos juntos. Los visitantes estaban pendientes de Berkthgar, que se encontraba sentado en el lado derecho de la mesa, en el centro, más o menos; la mirada del bárbaro se apartó del hombre que anunciaba a los visitantes para mirar a éstos fijamente.

Catti-brie pensaba que Berkthgar era un necio por enzarzarse en una discusión con Bruenor, pero ni ella ni Drizzt pudieron evitar sentirse impresionados por el gigantesco bárbaro. Era casi tan alto como Wulfgar, cerca de los dos metros, con anchos hombros y brazos musculosos tan grandes como los muslos de un enano gordo. Su cabello castaño estaba despeinado y le llegaba a los hombros; había empezado a dejarse crecer la barba para el invierno, y los espesos mechones del cuello y las mejillas le otorgaban un aspecto aún más fiero e imponente. Los cabecillas de Piedra Alzada eran elegidos en competiciones de fuerza, en contiendas de feroces combates, del mismo modo que los bárbaros habían elegido a sus jefes a lo largo de su historia. Ningún hombre de Piedra Alzada podía derrotar a Berkthgar -Berkthgar *el Intrépido,* como lo llamaban- y sin embargo, precisamente por eso, vivía, más que ningún otro, a la sombra de un hombre muerto que se había convertido en leyenda.

-¡Entrad, por favor, uníos a la fiesta! -los saludó cordialmente, pero la expresión de su semblante hizo comprender a los dos compañeros que había estado esperando esta visita y no se alegraba demasiado de verlos. El jefe estaba pendiente de Drizzt, y en los ojos del hombretón, azules como el cielo, Catti-brie vio asomar impaciencia y ansiedad.

Les ofrecieron unos taburetes (un gran honor para Catti-brie, ya que no había ninguna otra mujer sentada a la mesa, a no ser que lo hiciera en el regazo de un pretendiente). En Hengorot, y en toda esta sociedad, las mujeres y los niños, a excepción de los niños varones de más edad, eran sirvientes. Ahora, se acercaron presurosos para poner unas jarras de

aguamiel frente a los recién llegados.

Drizzt y Catti-brie contemplaron la bebida con expresión recelosa, conscientes de que tenían que mantener las mentes claras; pero, cuando Berkthgar brindó en su honor y levantó su jarra, la costumbre exigía que ellos hicieran otro tanto. ¡Y en Hengorot uno no se limitaba a dar un sorbo de aguamiel!

Los dos amigos apuraron sus jarras de un trago, con lo que se ganaron una calurosa aclamación, e intercambiaron una mirada de desaliento cuando otras dos jarras llenas reemplazaron las vacías rápidamente.

En una acción inesperada, Drizzt se levantó del asiento y se encaramó de un salto en la larga mesa.

-¡Mis saludos a los hombres y mujeres de Piedra Alzada, a la gente de Berkthgar *el Intrépido!* -empezó, y sus palabras fueron acogidas con un coro de vítores ensordecedores, aclamaciones a Berkthgar, el punto convergente del orgullo del pueblo. El velludo hombretón recibió un centenar de palmadas en la espalda durante el siguiente minuto, pero él ni siquiera pestañeó y no apartó su mirada desconfiada del elfo oscuro ni un solo instante.

Catti-brie comprendió lo que estaba ocurriendo. Los bárbaros habían acabado por aceptar a Drizzt de mala gana, pero seguía siendo un escuchimizado elfo, y, por si fuera poco, un elfo oscuro. La paradoja les causaba incomodidad. Veían a Drizzt débil -probablemente, no más fuerte que algunas de sus esforzadas mujeres- y, sin embargo, se daban cuenta que ninguno de ellos podía derrotar al drow en combate. Berkthgar era el que se sentía más incómodo, pues sabía el motivo por el que Drizzt y Catti-brie habían venido, y sospechaba que el asunto del martillo se zanjaría entre el drow y él.

-Estamos profundamente agradecidos..., mejor dicho, conmovidos, por vuestra hospitalidad. ¡Nadie en todos los Reinos puede presumir de ofrecer una mesa tan grata y acogedora! -Se repitieron los vítores. Drizzt los estaba manejando muy bien, y no venía mal que más de la mitad de los asistentes estuvieran borrachos como cubas.

»Pero no podemos quedarnos mucho tiempo -continuó el elfo oscuro con un tono repentinamente serio. El efecto que causó en los que estaban sentados cerca del drow fue sorprendente, ya que pareció pasárseles la borrachera de golpe y comprender súbitamente la importancia de la visita del drow.

Catti-brie vio el destello del rubí que Drizzt llevaba colgado al cuello, y comprendió que, aunque su amigo no estaba utilizando la gema encantada, su sola presencia tenía un efecto tan embriagador como la ingestión del fuerte aguamiel.

-La cruel espada de la guerra se cierne sobre todos nosotros -prosiguió Drizzt con actitud grave-. Es el momento de las alian...

Berkthgar interrumpió el discurso del drow golpeando la mesa con su jarra tan brutalmente que el recipiente se hizo añicos, y salpicó a los que estaban cerca con la dorada bebida y fragmentos de cristal. Sin soltar el asa de la jarra, el cabecilla bárbaro se subió, tambaleándose, a la mesa para dominar con su imponente estatura al elfo oscuro.

En un abrir y cerrar de ojos, se hizo el silencio en Hengorot.

-Venís aquí hablando de alianzas -empezó el jefe bárbaro lentamente-. Venís pidiendo alianzas. -Hizo una pausa efectista y recorrió con la mirada los rostros anhelantes de su gente-. ¡Y, sin embargo, retenéis el arma que se ha convertido en un símbolo para mi pueblo, un arma llevada a la gloria por Wulfgar, hijo de Beornegar!

Se alzaron vítores ensordecedores. Catti-brie miró a Drizzt y se encogió de hombros con gesto de impotencia. Detestaba que los bárbaros se refirieran a Wulfgar por su ascendencia, como el hijo de Beornegar. Para ellos, hacerlo era un asunto de orgullo, y el orgullo por sí solo no se acomodaba bien con la pragmática joven.

Además, Wulfgar no necesitaba recurrir al linaje para realzar las gestas realizadas en su corta vida. Sus hijos, de haberlos engendrado, habrían sido los que habrían pronunciado el nombre de su padre con legítimo orgullo.

-Somos amigos del rey enano a quien sirves, elfo oscuro -continuó Berkthgar, y su atronadora voz retumbó en los sectores de piedra de las paredes de Hengorot-. ¡Y pedimos lo

mismo de Bruenor Battlehammer, hijo de Bangor, nieto de Garumn! Tendréis la alianza que buscáis, pero no hasta que *Aegis-fang* me sea entregado. ¡Soy Berkthgar! -concluyó el cabecilla bárbaro con un grito.

-¡Berkthgar *el Intrépido!* -se apresuraron a corear algunos de sus consejeros. Resonaron más aclamaciones y las jarras se levantaron en un brindis por el poderoso jefe de Piedra Alzada.

-Bruenor entregaría antes su propia hacha -contestó Drizzt, que ya estaba harto de las fanfarronadas de Berkthgar. El drow comprendió entonces que se esperaba su visita, ya que el corto discurso del cabecilla y la reacción a éste habían sido planeados cuidadosamente, incluso ensayados.

»Y me parece que no sería de tu agrado la forma en que te traería esa hacha -finalizó el drow con calma cuando se acalló el clamor.

De nuevo, se hizo un silencio expectante, pues las palabras del elfo oscuro podían interpretarse como un desafío, y Berkthgar, con los azules ojos entrecerrados peligrosamente, parecía más que dispuesto a recoger el guante.

-Pero Bruenor no está aquí ahora -dijo el cabecilla bárbaro con una voz sin inflexiones-. ¿Actuará Drizzt Do'Urden como paladín de su causa?

Drizzt se irguió, intentando decidir el mejor curso que podía seguir.

Catti-brie también pensaba rápidamente. No dudaba lo más mínimo que Drizzt aceptaría el desafío e infligiría a Berkthgar una rápida y humillante derrota, una afrenta que los hombres de Piedra Alzada no podrían tolerar.

-¡Wulfgar iba a ser mi esposo! -gritó mientras se levantaba del asiento, en el mismo momento en que Drizzt se disponía a responder-. Soy hija de Bruenor y, por derecho, princesa de Mithril Hall. Si es que alguien ha de actuar como paladín de la causa de mi padre...

-Tú elegirás quién ha de ser -razonó Berkthgar.

-Seré yo -manifestó la joven con actitud severa.

El clamor de voces retumbó de nuevo en la Sala de Aguamiel, y muchas mujeres que se encontraban en la parte trasera de la sala soltaron risitas e hicieron gestos de asentimiento.

Drizzt no parecía tan complacido, y la mirada que dirigió a Catti-brie era consternada, suplicándole que tranquilizara los ánimos antes de que las cosas se les fueran de las manos completamente. No deseaba en absoluto luchar. Tampoco Catti-brie, pero el frenesí se había adueñado de la sala para entonces, y más de la mitad de las voces gritaban a Berkthgar que luchara con la mujer, como si el desafío de la joven ya hubiera sido lanzado.

La mirada que el bárbaro dirigió a Catti-brie estaba cargada de cólera.

La muchacha comprendía lo embarazosa que era la situación para el hombre. Su intención había sido seguir hablando y explicar que el único paladín de Bruenor, si es que tenía que haber alguno, debía ser ella, pero que no había venido aquí a combatir. Sin embargo, los acontecimientos se le habían adelantado.

-¡Jamás! -bramó Berkthgar por encima del escándalo, y la sala recuperó cierta calma a medida que los gritos se apagaban y daban paso a los murmullos-. ¡Nunca he luchado contra una mujer!

Ésa era una actitud que Berkthgar haría bien en superar cuanto antes, pensó Drizzt para sus adentros, pues si los elfos oscuros estaban de camino a Mithril Hall ese tipo de inhibiciones estaría fuera de lugar. Las mujeres de su raza eran, tradicionalmente, los mejores guerreros drows, tanto con la magia como con las armas.

-¡Lucha con ella! -gritó un hombre con evidentes signos de embriaguez; se rió, y los que estaban a su alrededor corearon sus carcajadas.

La mirada de Berkthgar fue del hombre a Catti-brie; su inmenso pecho subía y bajaba con agitación en un intento de respirar hondo para calmar la rabia.

No podía ganar, comprendió Catti-brie. Si luchaban, no podía ganar, aun en el caso de que la moliera a golpes. Para los duros hombres de Piedra Alzada, hasta el mero gesto de alzar un arma contra ella se consideraría un acto cobarde.

La joven se subió a la mesa e hizo un leve gesto con la cabeza cuando pasó junto a Drizzt. Con los brazos en jarras, los puños plantados en las caderas que acentuaban la

femineidad de su figura, sonrió al cabecilla bárbaro con aire abstraído.

-No con armas, quizá -dijo-. Pero hay otros modos en que un hombre y una mujer pueden competir.

Una algazara general estalló ante este comentario. Las jarras se alzaron para brindar con tanto entusiasmo que poco aguamiel quedaba en su interior al bajar hacia las anhelantes bocas de los hombres. Algunos de los que estaban en la parte trasera de Hengorot entonaron una canción verde a la par que se palmeaban las espaldas unos a otros.

Los ojos de color espliego de Drizzt se abrieron tan desmesuradamente que parecía que se iban a salir de las órbitas. Cuando Catti-brie tuvo ocasión de echarle un vistazo, temió que el drow desenvainara las armas *y* matara a todos los presentes. Por un instante se sintió halagada, pero la sensación fue fugaz al ser reemplazada por la decepción de pensar que el drow tuviera una opinión tan pobre de ella.

Le lanzó una mirada que expresaba claramente su estado de ánimo; luego se volvió y bajó de la mesa de un salto. Un hombre que estaba cerca tendió los brazos para cogerla, pero la joven le apartó las manos de un manotazo y se encaminó hacia la puerta con aire desafiante.

-¡Una mujer muy fogosa! -oyó decir a sus espaldas. -¡Ay, pobre de Berkthgar! -sonó otro comentario picante.

En la mesa, el pasmado jefe bárbaro giraba la cabeza a uno y otro lado, evitando la mirada del elfo oscuro. Berkthgar estaba completamente desconcertado, sin saber qué hacer; la hija de Bruenor, aunque era una conocida aventurera, no tenía fama de comportarse con tanto descaro. Pero Berkthgar también estaba más que encandilado. Todos los hombres de Piedra Alzada consideraban a Catti-brie, la princesa de Mithril Hall, como el mejor partido de toda la región.

-¡*Aegis-fang* será mío! -gritó Berkthgar finalmente, y el clamor que se levantó a su alrededor fue ensordecedor.

El jefe bárbaro volvió la cabeza y se sintió aliviado al ver que Drizzt ya no estaba a su lado; de hecho, no se lo veía por ningún sitio. El elfo oscuro se había bajado de la mesa de un salto y se dirigía hacia la puerta a grandes zancadas.

Fuera de Hengorot, en un sitio tranquilo, próximo a una casa vacía, Drizzt alcanzó a Catti-brie. La agarró de un brazo y la hizo girarse de cara a él. La muchacha esperaba que le gritara, incluso que le diera una bofetada.

En lugar de ello, el elfo oscuro se echó a reír.

-Muy hábil -la felicitó Drizzt-. Pero ¿podrás derrotarlo?

-¿Por qué crees que no pienso hacer lo que he dicho? -espetó Catti-brie malhumorada.

-Porque te respetas a ti misma demasiado para actuar así -contestó Drizzt sin vacilar.

Era la respuesta perfecta, la que Catti-brie necesitaba oír de su amigo, y no insistió más en el tema.

-¿Podrás derrotarlo? -repitió el drow seriamente. La joven era buena luchadora, y mejoraba con cada lección, pero Berkthgar era corpulento y muy fuerte.

-Está borracho -contestó Catti-brie-. Y es lento, como era Wulfgar antes de que le enseñaras a combatir mejor. -Sus ojos, de un color azul profundo como el del cielo justo antes del amanecer, relucieron-. Como me has enseñado a mí.

Drizzt le dio unas palmaditas en el hombro; acababa de darse cuenta de que este combate sería tan importante para ella como para Berkthgar. En ese momento, el bárbaro salió de la tienda con gran ímpetu, dejando tras de sí las risotadas y los comentarios groseros de sus compañeros.

-Derrotarlo no será la mitad de difícil que encontrar el modo de que conserve intacto su orgullo -susurró Catti-brie.

Drizzt asintió en silencio y le palmeó el hombro otra vez; luego se alejó hacia la tienda, dando un amplio rodeo para evitar a Berkthgar. Catti-brie había decidido ocuparse del asunto, y su deber como amigo era demostrarle su confianza en que sabría resolverlo.

Los bárbaros se apartaron cuando el drow entró en la tienda y cerró la solapa intencionadamente tras echar un último vistazo a Catti-brie; la vio caminando junto a Berkthgar (¡cuánto se parecía a Wulfgar de espaldas!) por la callejuela barrida por el viento.

Para Drizzt Do'Urden, aquella imagen no resultó muy placentera.

-No pareces sorprendido -comentó Catti-brie mientras sacaba la funda protectora de la mochila y empezaba a meterla en la hoja de la espada. La asaltó una breve y aguda emoción mientras lo hacía, una repentina sensación de decepción, incluso de rabia, que no entendía.

-No creí ni por un momento que me trajeras aquí fuera por la razón que insinuaste -repuso Berkthgar con flema-. Aunque, si es ésa tu intención...

-Cierra el pico -lo interrumpió la joven bruscamente.

Berkthgar tensó la mandíbula. No estaba acostumbrado a que le hablaran de esa manera, en especial, una mujer.

-Los de Piedra Alzada no cubrimos las armas cuando luchamos -dijo, jactancioso.

Catti-brie sostuvo la mirada del cabecilla bárbaro con idéntica firmeza y, mientras tanto, retiró la funda protectora de su espada. Una repentina oleada de júbilo se apoderó de ella. Tampoco esta vez entendía el motivo de sentirse así, y llegó a la conclusión de que la cólera que despertaba Berkthgar en ella era más profunda de lo que se había atrevido a admitir.

El bárbaro se encaminó hacia su casa; poco después regresaba, exhibiendo una sonrisa engreída, con una vaina sujeta a la espalda. Por encima de su hombro derecho, Catti-brie podía ver la empuñadura y la cruz de la guarnición de la espada -¡una cruz que era casi tan larga como la hoja de su arma!- y el extremo inferior de la vaina asomando debajo de la cadera de Berkthgar y llegando casi al suelo.

La joven estaba sobrecogida, preguntándose en qué se había metido, mientras Berkthgar desenvainaba la espada con aire solemne. Tuvo que extender el brazo completamente; el cuero de la parte superior de la vaina había sido cortado unos treinta centímetros a fin de que el cabecilla bárbaro pudiera sacar la gigantesca hoja.

¡Era un mandoble descomunal! La hoja medía más de ciento veinte centímetros, a lo que había que añadir una prolongación de otros veinte centímetros entre la cruz de guarnición principal y una segunda, más pequeña, de afilado acero.

Con una mano, los músculos del brazo tensos y abultados, Berkthgar empezó a girar el arma sobre su cabeza, creando un zumbido profundo y vibrante. Luego bajó el espadón, hincó la punta en el suelo y apoyó el brazo en la cruz de la guarnición, que casi le llegaba a los hombros.

-¿Vas a utilizar eso para combatir o es que piensas sacrificar unas reses para el banquete? -preguntó Catti-brie en un intento de rebajar un poco la creciente arrogancia del hombre.

-Si quieres, todavía puedes escoger la otra competición. Estoy dispuesto a darte esa opción -replicó Berkthgar calmosamente.

Catti-brie desenvainó la espada con un movimiento relampagueante, la alzó frente a sí, y flexionó las piernas, adoptando una postura defensiva.

El bárbaro soltó una risotada y adoptó una pose similar, pero al instante se irguió, con una expresión de desconcierto plasmada en su rostro.

-No puedo -empezó-. Si te alcanzo aunque sólo sea con un golpe de refilón, el corazón del rey Battlehammer se partiría en dos como sin duda le ocurriría a tu cabeza.

Catti-brie atacó de improviso y la punta de su espada tocó a Berkthgar en el hombro, abriendo un corte en el chaleco forrado de pieles.

El bárbaro bajó la vista hacia el desgarrón y luego sus ojos se volvieron lentamente hacia el rostro de Catti-brie, pero, aparte de eso, no hizo movimiento alguno.

-Lo que ocurre es que tienes miedo porque sabes que no puedes mover ese cuchillo de matarife con bastante rapidez -lo zahirió la muchacha.

Berkthgar parpadeó lentamente, exagerando el movimiento como para demostrar lo aburrido que le resultaba todo este asunto.

-Te mostraré la repisa de la chimenea donde descansa *Bankenfuere* -dijo-. Y antes te mostraré el lecho que hay frente a esa chimenea.

-Ese trasto está mejor descansando en una repisa que en las manos de un guerrero -rezongó Catti-brie, harta de las infantiles insinuaciones sexuales del bárbaro. Se abalanzó de

nuevo y propinó un fuerte golpe con la parte plana de la espada en la mejilla de Berkthgar; luego retrocedió de un salto, todavía gruñendo-. ¡Si tienes miedo, entonces admítelo!

Berkthgar se llevó la mano a la herida y al retirarla vio que tenía los dedos manchados de sangre. Catti-brie dio un respingo, ya que no había sido su intención golpearlo tan fuerte.

Las intromisiones de *Khazid'hea* era sutiles.

-Has agotado mi paciencia, necia mujer -bramó el bárbaro, y la punta de la tremenda *Bankenfuere, la Furia del Norte,* se alzó.

Berkthgar soltó un sordo gruñido y se abalanzó hacia adelante, en esta ocasión sujetando el arma con las dos manos mientras balanceaba la enorme hoja a uno y otro lado. Atacó con la parte plana del acero, como había hecho Catti-brie, pero la muchacha comprendió que el resultado final sería el mismo. ¡Recibir un golpe plano de ese tremendo mandoble le haría los huesos papilla!

Pero Catti-brie ya estaba lejos de Berkthgar en ese punto, retrocediendo con rapidez (y preguntándose de nuevo si estaba en sus cabales) tan pronto como el espadón se puso en movimiento. El mandoble trazó un arco de izquierda a derecha y acto seguido lanzó una segunda estocada, ésta en diagonal y hacia abajo. Más rápido de lo que esperaba Catti-brie, Berkthgar invirtió la trayectoria y la hoja de acero zumbó al arremeter en horizontal, de izquierda a derecha, y luego se situó en la posición inicial, lista para otro ataque, junto al musculoso hombro del bárbaro.

Una demostración impresionante, ciertamente, pero Catti-brie había observado atentamente la rutina, olvidado ya su pasmo inicial, y había reparado en que las defensas del bárbaro tenían más de un hueco.

Naturalmente, la coordinación de sus movimientos tenía que ser perfecta y actuar en el momento preciso. Un error, y *Bankenfuere la* convertiría en alimento para gusanos.

Berkthgar se lanzó de nuevo con otro corte horizontal, un ataque previsible, ya que el manejo de un arma tan descomunal no dejaba muchas opciones. Catti-brie retrocedió un paso, y luego otro más para mayor seguridad; lanzó una estocada una vez que el pesado espadón pasó de largo, buscando dar un golpe en el brazo del bárbaro. Pero Berkthgar era demasiado rápido para caer en ello, y giró su arma a la par que arremetía de arriba abajo; su reacción fue tan veloz que Catti-brie tuvo que interrumpir el ataque y retroceder a trompicones para ponerse fuera del alcance del mandoble.

Aun así, la joven dedujo que había ganado este asalto, pues ahora tenía mejor medida del alcance de Berkthgar. Y, a su forma de ver, cada momento que pasaba era favorable para ella, ya que no le habían pasado inadvertidas las gotitas de sudor que perlaban la frente del embriagado bárbaro, además de que su respiración era un poco más trabajosa que antes.

-Si lo demás lo haces tan mal como luchar, entonces me alegro de haber elegido esta otra competición -dijo Catti-brie.

La pulla hizo que el orgulloso Berkthgar lanzara otro ataque salvaje. Catti-brie se agachó y reculó eludiendo las titánicas y fútiles arremetidas de *Bankenfuere.* La cólera del bárbaro, lejos de agotarse, impulsó el arma de nuevo, y Catti-brie saltó hacia atrás para evitar el golpe. La enorme espada giró y descendió al tiempo que Berkthgar cargaba hacia adelante, y la muchacha hizo un quiebro a un lado justo a tiempo de esquivar la hoja que se descargaba con fuerza.

-¡Te cogeré muy pronto! -prometió el bárbaro, que se plantó frente a la joven y blandió la poderosa arma a derecha e izquierda para finalmente situarla junto a su hombro, en su habitual rutina para iniciar un nuevo ataque.

Catti-brie se adelantó en ese momento dando una larga zancada con el pie derecho, y extendió el brazo que sostenía la espada hacia la cadera desprotegida de Berkthgar. Sin embargo, plantó el pie izquierdo con firmeza, ya que su intención no era continuar el movimiento iniciado. Tan pronto como el bárbaro cruzó su arma para interceptar el golpe, Catti-brie se echó hacia atrás, giró sobre la pierna plantada y, acompañando con el impulso del cuerpo la trayectoria marcada por la espada hacia la cadera derecha del hombre, logró alcanzarlo con un golpe doloroso.

Berkthgar gruñó y giró sobre sí mismo tan bruscamente que casi perdió el equilibrio.

Catti-brie se encontraba ya a unos palmos de distancia, agazapada, dispuesta. Era palpable que el manejo de la pesada arma le estaba pasando factura al hombre, sobre todo habiendo ingerido unas generosas raciones de aguamiel.

-Unos cuantos golpes más -musitó Catti-brie, obligándose a ser paciente.

Y, así, continuó con el mismo método dejando que los minutos pasaran y que la respiración de Berkthgar se convirtiera en sonoros resuellos. En cada ataque, Catti-brie repitió la misma rutina, la que le daba ventaja por el hecho de que la enorme espada y los gruesos brazos de Berkthgar formaban una perfecta barrera óptica.

Drizzt tuvo que sufrir los obscenos comentarios que se sucedieron durante la siguiente media hora.

-¡Nunca había durado tanto! -gritó uno de los bárbaros.

-¡Berkthgar el *Brauzen!* -gritó otro, la palabra que en el lenguaje bárbaro significaba «resistente».

-¡El *Brauzen!* -gritaron al unísono todos los escandalosos hombres mientras levantaban sus jarras en un brindis. Algunas de las mujeres que se encontraban en la parte trasera de Hengorot soltaron unas risitas tontas ante el picante comentario, pero la mayoría tenía una expresión desabrida.

«Brauzen», repitió para sus adentros el drow, que pensó que el término encajaba perfectamente para describir su propia paciencia durante aquellos minutos insoportablemente largos. Por mucho que lo encolerizaran las groseras bromas a costa de Catti-brie, aún mayor era su temor de que Berkthgar hiciera daño a la joven, que quizá la derrotara en el combate y después intentara dominarla en otro sentido.

Drizzt tuvo que esforzarse sobremanera para contener su imaginación. A pesar de sus bravatas, a pesar de las baladronadas de su gente, Berkthgar era un hombre de honor. Pero estaba ebrio...

«Lo mataré», decidió el drow; y, si algo de lo que temía llegaba a pasar, acabaría con el poderoso Berkthgar pesara a quien pesara.

Sin embargo, las cosas no llegaron a tal punto, ya que el cabecilla bárbaro y Catti-brie regresaron a la tienda, y, aunque parecía haber cierta tensión entre ambos y la incipiente barba del bárbaro estaba oscurecida en un lado con sangre reseca, por lo demás, se encontraban en buenas condiciones.

Catti-brie guiñó un ojo al drow con disimulo cuando pasó a su lado.

Hengorot se sumió en el silencio; sin duda, los embriagados hombres esperaban escuchar algún relato picante sobre las proezas de su jefe.

Berkthgar miró a Catti-brie, y la joven le sostuvo la mirada sin un pestañeo.

-No llevaré a *Aegis-fang* -anunció el jefe bárbaro.

Retumbaron quejas y abucheos, y cundieron las especulaciones sobre quién había ganado el «combate». Berkthgar enrojeció hasta las orejas, y Drizzt temió que surgieran problemas. Catti-brie se subió a la mesa.

-¡No hay un hombre mejor en Piedra Alzada! -proclamó.

Varios bárbaros se lanzaron precipitadamente hasta el borde de la mesa, ansiosos por aceptar el reto.

-¡Ninguno mejor que él! -les gritó Catti-brie con una cólera tan evidente que los hizo retroceder.

-No llevaré el martillo de guerra en honor a Wulfgar -explicó Berkthgar-. Y en honor a Catti-brie. -Las miradas sin expresión se volvieron hacia él-. Si he de pretender correctamente a la hija del rey Bruenor, nuestro amigo y aliado -continuó el cabecilla bárbaro, y Drizzt sonrió ante la última referencia-, entonces tiene que ser mi propia arma, *Bankenfuere*, la que se convierta en leyenda.

Levantó el enorme espadón y la multitud prorrumpió en gritos de entusiasmo. Zanjado el asunto y sellada la alianza, el aguamiel empezó a correr otra vez antes de que Catti-brie tuviera tiempo siquiera de bajarse de la mesa y dirigirse hacia Drizzt. Se paró al pasar junto al jefe bárbaro y le lanzó una mirada maliciosa.

-Si me entero que has mentido sobre lo ocurrido entre nosotros -empezó en un susurro, teniendo cuidado de que nadie más pudiera oírla- o si haces la más ligera insinuación de que te has acostado conmigo, ten por seguro que regresaré y te abriré en canal delante de toda tu gente.

La expresión de Berkthgar se ensombreció ante estas palabras, y se ensombreció aún más cuando se volvió para ver marchar a Catti-brie y se encontró con el mortífero amigo drow de la joven, plantado con tranquila soltura, las manos sobre las empuñaduras de sus cimitarras y sus ojos, del color del espliego, expresándole sin tapujos sus sentimientos por ella. Berkthgar no deseaba enzarzarse con Catti-brie otra vez, pero preferiría combatir con ella un centenar de veces antes que enfrentarse al vigilante drow.

-¿Regresarás y lo abrirás en canal? -preguntó Drizzt mientras los dos salían de la ciudad, descubriendo a Catti-brie que sus agudos oídos habían escuchado sus palabras de despedida al bárbaro.

-No quisiera tener que cumplir nunca esa promesa -contestó la muchacha-. Luchar contra ese hombre cuando el aguamiel no le esté saliendo por las orejas sería igual que meterse en la cueva de un oso.

Drizzt se frenó de golpe, y Catti-brie, tras dar un par de pasos más, se volvió a mirarlo. El drow la señalaba con el dedo y sonreía de oreja a oreja.

-¡Yo he hecho eso! -comentó y, así, Drizzt tuvo otra historia que contar mientras los dos (y poco después los tres, ya que el elfo oscuro llamó enseguida a *Guenhwyvar)* recorrían los senderos de vuelta a las montañas.

Más tarde, bajo un cielo tachonado de relucientes estrellas y a la lumbre de una pequeña hoguera, Drizzt observó la figura tendida boca abajo de Catti-brie; su respiración regular denotaba que estaba profundamente dormida.

-Tú sabes que la amo -dijo el drow a *Guenhwyvar.* Los relucientes ojos verdes de la pantera parpadearon, pero, aparte de eso, el animal no hizo ningún movimiento-. Y, sin embargo, no debería -continuó Drizzt-. Y no a causa de Wulfgar -añadió rápidamente, y asintió con la cabeza al oír sus propias palabras, consciente de que Wulfgar, que lo había querido tanto como Drizzt lo había querido a él, no lo desaprobaría-. Sería imposible -insistió el drow en un susurro apenas audible.

Guenhwyvar soltó un rugido bajo y largo, pero si había en ello algún significado, aparte de expresar su interés por lo que el drow decía, Drizzt no alcanzó a entenderlo.

-Su vida será corta -prosiguió Drizzt con voz queda-. Yo seguiré siendo un drow joven cuando ella ya no esté. -Su mirada fue de la muchacha a la pantera, y una nueva idea se abrió paso en su mente-. Tú debes entender estas cosas, mi inmortal amiga. ¿Dónde quedo yo en la duración de tu existencia? ¿A cuántos otros has cuidado como me cuidas a mí, mi *Guenhwyvar,* y cuántos más habrá?

Drizzt recostó la espalda en la pared rocosa y miró a Catti-brie y luego a las estrellas. Sus pensamientos eran tristes y, no obstante, en cierto sentido, eran reconfortantes, como un juego eterno, como unas emociones compartidas, como los recuerdos de Wulfgar. Drizzt dejó que esos pensamientos se remontaran hacia el cielo, hacia la bóveda celeste, y se dispersaran con el incesante y gemebundo viento.

Sus sueños estuvieron llenos de imágenes de amigos: de Zaknafein, su padre; de Belwar, el enano svirfnebli; del capitán Deudermont; del buen navío, el *Duende del Mar;* de Regis y Bruenor; de Wulfgar; y, sobre todo, de Catti-brie.

Fue el sueño más tranquilo y placentero que Drizzt Do'Urden había tenido jamás.

Guenhwyvar observó al drow durante un rato; luego descansó su gran cabeza felina sobre las anchas zarpas y cerró los verdes ojos. Las palabras de Drizzt habían dado en el clavo, salvo, naturalmente, su insinuación de que su recuerdo sería intranscendente en los siglos por venir. Efectivamente, *Guenhwyvar* había acudido a la llamada de muchos amos -la mayoría de ellos, buenos; algunos, perversos- durante el pasado milenio y aún más atrás. La pantera recordaba a algunos; a otros, no. Pero Drizzt...

Guenhwyvar jamás olvidaría al elfo oscuro renegado cuyo corazón era tan bueno y tan generoso y cuya lealtad no era menor que la de la propia pantera.

Segunda parte

El comienzo del caos

A partir de entonces, los bardos de los Reinos lo llamaron el Tiempo de Conflictos, el tiempo en que los dioses fueron expulsados del cielo y sus avatares caminaron entre los mortales. El tiempo en que las Tablas del Destino fueron robadas, lo que despertó la ira de Ao, el Señor de los Dioses; cuando la magia se volvió impredecible, incontrolable, y cuando, como consecuencia, los estamentos sociales y religiosos, tan frecuentemente basados en el poder de la magia, se hundieron en el caos.

He oído muchos relatos de clérigos fanáticos acerca de sus encuentros con sus avatares correspondientes, historias demenciales de hombres y mujeres que afirmaban haber visto a sus deidades. Muchos otros se convirtieron a una religión durante este tiempo turbulento, proclamando que habían visto la luz y la verdad, por muy enrevesadas que fueran.

No refuto tales alegaciones, y jamás impugnaría abiertamente la premisa de esos encuentros. Lo celebro por quienes han hallado enriquecimiento espiritual en medio del caos; siempre me alegro cuando una persona encuentra el gozo de la guía espiritual.

Pero ¿y la fe?

¿Y la fidelidad y la lealtad? ¿La confianza absoluta? La fe no se otorga con una prueba tangible. Nace en el corazón y en el alma. Si una persona necesita la prueba de la existencia de un dios, entonces el propio concepto de espiritualidad queda reducido a la materialidad de los sentidos, y lo que es sagrado lo hemos limitado a lo que es lógico.

Yo toqué al unicornio, una criatura singular e inestimable, el símbolo de la diosa Mielikki, que posee mi corazón y mi alma. Esto ocurrió antes del inicio del Tiempo de Conflictos y, sin embargo, si mi forma de pensar fuera como la de los que afirman haber visto a los avatares, podría decir lo mismo. Podría afirmar que toqué a Mielikki, que la diosa se apareció ante mí en un claro mágico de las montañas, cerca del paso del Orco Muerto.

El unicornio no era Mielikki y, no obstante, lo era, del mismo modo que lo son el alba y las estaciones, los pájaros y las ardillas y la fortaleza de un árbol que ha vivido el amanecer y el ocaso de siglos. Como lo son las hojas, agitadas por los vientos otoñales, y la nieve acumulada en altos valles de montaña. Como lo son el aroma de una fría noche, el parpadeo de la bóveda estrellada y el aullido distante de un lobo.

No. Jamás discreparé abiertamente con alguien que afirme haber visto a un avatar, porque esa persona no comprenderá que la mera presencia de tal ser socava el propósito en sí, la trascendencia, de la fe. Si los dioses verdaderos fueran tan tangibles y tan accesibles, dejaríamos de ser criaturas independientes embarcadas en la aventura de la búsqueda de la verdad y pasaríamos a ser un hato de ovejas necesitadas de la guía de un pastor y sus perros, sin ideas propias y sin la esencia de la fe.

La guía está ahí, lo sé. No de manera tan tangible, sino en lo que sabemos que es bueno y justo. Son nuestras reacciones a los actos de otros, que nos demuestran el valor de nuestras propias acciones; y, si hemos llegado al punto de tener que necesitar un avatar, una manifestación irrefutable de la existencia de un dios para mostrarnos el camino que debemos seguir, entonces es que somos unos seres dignos de lástima.

¿El Tiempo de Conflictos? Sí. Y más aún si es que hemos de creer lo que sugieren los avatares, porque la verdad es única y no puede, por definición, respaldar manifestaciones tan diversas e incluso antagónicas.

El unicornio no era Mielikki y, sin embargo, lo era, pues yo toqué a Mielikki. No como un avatar o como un unicornio, sino como un modo de entender mi lugar en el mundo. Mielikki es mi corazón. Sigo sus preceptos porque, si yo tuviera que escribir preceptos basados en lo que me dicta mi propia conciencia, serían los mismos. Sigo a Mielikki porque representa lo que yo llamo verdad.

Tal es el caso para la mayoría de los seguidores de casi todos los diversos dioses, y, si observamos más atentamente el panteón de los Reinos, nos daremos cuenta de que los

preceptos de los dioses «benignos» no son tan distintos; es la interpretación mundanal de esos preceptos lo que varía de una fe a otra.

En cuanto a los otros dioses, los de los conflictos y el caos, como Lloth, la reina araña, que posee los corazones de las sacerdotisas que rigen Menzoberranzan...

No merece la pena mencionarlos. No hay verdad en ello; sólo beneficio material, y cualquier religión basada en tales principios es, de hecho, poco más que una práctica del más puro egoísmo carente de la más mínima espiritualidad. En términos mundanos, las sacerdotisas de la reina araña son realmente formidables; en términos espirituales, están completamente vacías. En consecuencia, en sus vidas no hay amor ni alegría.

Así que no me habléis de avatares. No me mostréis la prueba de que el vuestro es el verdadero dios. Acepto vuestras creencias sin plantear interrogantes y sin hacer juicios; pero, si aceptáis lo que guarda mi corazón, entonces tal evidencia tangible está de más.

Drizzt Do'Urden

6

Cuando la magia se trastocó

Berg'inyon Baenre, maestro de armas de la casa primera de Menzoberranzan, blandió sus espadas gemelas en una maniobra fulgurante, y las hojas giraron en el aire entre él y su oponente, un soldado raso insubordinado.

Una multitud de guardias de la casa Baenre, muy diestros aunque en su mayoría eran varones, formaba un semicírculo en torno a los dos combatientes, en tanto que otros elfos oscuros observaban la escena desde su ventajosas posiciones elevadas, montados a horcajadas a los lagartos subterráneos de patas adherentes, que se sostenían sin esfuerzo en las paredes verticales de las cercanas estalactitas o de los gigantescos pilares de estalagmitas.

Los soldados vitoreaban cada vez que Berg'inyon, un espadachín magnífico (si bien eran pocos los que pensaban que era tan bueno como su hermano, Dantrag, lo había sido), conseguía dar un golpe sin importancia o detenía un veloz contraataque, pero las aclamaciones carecían, en cierto modo, de entusiasmo.

Esto no le pasó inadvertido a Berg'inyon, y sabía la causa. Había sido el jefe de los jinetes de lagartos de la casa Baenre, la tropa de élite entre los guardias varones, durante muchos años. Ahora, con la muerte de Dantrag, también se había convertido en el maestro de armas. Berg'inyon notaba la presión del doble cargo, sentía que la mirada escrutadora de su madre vigilaba cada uno de sus movimientos y de sus decisiones. Sabía que, como consecuencia, sus actuaciones se habían incrementado. ¿Cuántos combates había iniciado, cuántos castigos había impuesto a sus subordinados, desde la muerte de Dantrag?

El soldado se adelantó con una estocada que, aunque poco contundente, a punto estuvo de salvar las defensas del distraído Berg'inyon. Una de las espadas se alzó y se interpuso en el último instante para desviar el arma del enemigo.

Berg'inyon notó el súbito silencio que se produjo a sus espaldas por su tardía reacción, y comprendió que varios de aquellos soldados que tenía detrás -quizá todos ellos- esperaban que el siguiente ataque de su adversario fuera más rápido, demasiado rápido.

El maestro de armas soltó un gruñido bajo y se abalanzó en un ataque fulgurante, espoleado por el odio de los que estaban a su alrededor, de los que estaban bajo su mando. ¡Que lo odiaran!, decidió. Mientras lo hicieran, también le tendrían respeto. No. Respeto, no, se corrigió. Tendrían que temerlo.

Adelantó un paso, luego un segundo, arremetiendo con una y otra espada alternativamente, a izquierda y a derecha, y todos y cada uno de sus golpes fueron detenidos limpiamente. El toma y daca se había estado repitiendo, con Berg'inyon avanzando dos pasos para después retroceder. Pero en esta ocasión el hijo Baenre no retrocedió. Dio otros dos pasos hacia adelante, blandiendo las espadas, y las armas de su adversario ejecutaron los golpes de parada con rapidez.

Berg'inyon tenía al drow inferior a la defensiva, reculando, así que el joven Baenre continuó con el ataque. Su oponente fue lo bastante rápido con las espadas para contener las previsibles estocadas, pero no pudo retroceder de manera adecuada, y Berg'inyon se le echó encima con las armas de ambos trabadas por las empuñaduras a los costados, apuntadas hacia abajo.

No había peligro real en esta maniobra -más bien era una pausa en el combate- pero Berg'inyon pareció advertir un detalle en el que su adversario no había reparado. Con un gruñido, el joven Baenre empujó a su desequilibrado oponente. El soldado reculó un par de pasos y alzó las espadas de inmediato a fin de contener un posible ataque.

No se produjo ninguno; parecía una simple ruptura de la trabazón de las armas.

Entonces, el soldado, al retroceder, chocó contra la verja de la casa Baenre.

En la ciudad de Menzoberranzan, quizá no había nada tan espectacular como la verja de seis metros de altura y con apariencia de una tela de araña que circundaba el palacio Baenre. Estaba afianzada en las diversas estalagmitas que jalonaban el recinto; sus filamentos plateados, metálicos y gruesos como la pierna de un elfo oscuro, se entretejían en unos dibujos hermosos, simétricos y tan intrincados como la tela de cualquier araña. Ninguna arma podía cortarla; ningún tipo de magia, a excepción de un único artilugio que estaba en posesión de la matrona Baenre, podía salvarla, y el más leve roce o contacto contra uno de aquellos hilos encantados inmovilizaba a cualquier persona u animal con la fuerza de un titán.

La espalda del adversario de Berg'inyon chocó contra la verja con fuerza. Los ojos del soldado se desorbitaron al comprender de repente la táctica del joven Baenre, al ver que los semblantes de los reunidos se iluminaban en un gesto de aprobación ante la maliciosa estratagema, al ver al taimado y cruel Berg'inyon aproximarse con deliberada calma.

El drow se apartó de la verja y se abalanzó para enfrentarse al avance del maestro de armas.

Los dos contrincantes intercambiaron una rápida serie de arremetidas y paradas, pero esta vez era el perplejo Berg'inyon quien estaba a la defensiva. Sólo merced a los años de excelente entrenamiento, el noble drow fue capaz de estar a la altura de su sorprendente adversario.

Porque era sorprendente, como lo confirmaban los rostros desconcertados y los murmullos de los espectadores.

-Tocaste la verja -dijo el joven Baenre.

El soldado drow no lo negó. Las puntas de las armas se inclinaron al agacharse Berg'inyon, y el noble echó una ojeada por encima del hombro para confirmar lo que él, y todos los presentes, sabían que era imposible.

-Tocaste la verja -repitió con tono incrédulo mientras el soldado se volvía para mirarlo.

-Sí, con la espalda -admitió el otro.

Las espadas de Berg'inyon se deslizaron en las respectivas vainas, y el joven Baenre pasó junto a su oponente como una exhalación y se detuvo junto a la verja encantada. Su adversario y todos los otros elfos oscuros fueron tras él, demasiado intrigados para pensar siquiera en continuar con el combate. Berg'inyon llamó con un ademán a una guerrera que estaba cerca.

-Tócala con tu espada -ordenó.

La drow desenvainó el arma y la apoyó en uno de los gruesos filamentos. Miró a Berg'inyon y a todos los demás, y después levantó la espada sin ningún esfuerzo.

Otro de los drows se atrevió a poner una mano en la verja. Los que estaban a su alrededor lo miraron con incredulidad, pensando que su temeridad le costaría cara, pero el soldado no tuvo ningún problema para retirar los dedos del filamento metálico.

El pánico se apoderó de Berg'inyon. Se decía que la verja había sido un regalo de la propia Lloth milenios atrás. Si su magia ya no funcionaba, podía significar que la casa Baenre había perdido el favor de la reina araña. Podía significar que Lloth había hecho inoperantes las defensas del palacio Baenre para dar vía libre a una conspiración de las casas inferiores.

-¡A vuestros puestos, todos vosotros! -gritó el joven Baenre, y los elfos oscuros reunidos, que compartían los razonables temores de Berg'inyon, obedecieron de inmediato.

El maestro de armas se dirigió al gran pilar central del palacio para encontrar a su madre. De camino, se cruzó con el drow con el que acababa de luchar, y los ojos del soldado raso se desorbitaron por el miedo. Por lo general, Berg'inyon, cuyo sentido del honor era acorde al bajo nivel de los elfos oscuros, habría desenvainado su espada y atravesado al drow con ella zanjando así el conflicto. Abstraído con la conmoción ocasionada por la inoperancia de la verja, el soldado estaba desprevenido. También él lo sabía, y creyó que iba a morir.

-¡A tu puesto! -le gritó Berg'inyon, pues, si sus sospechas eran acertadas, si se había iniciado una conspiración contra la casa Baenre y Lloth les había retirado su favor, iba a necesitar a todos y cada uno de los dos mil quinientos soldados de la guarnición.

El rey Bruenor Battlehammer había pasado la mañana en la capilla superior de Mithril

Hall tratando de establecer la nueva jerarquía de clérigos del complejo. Su querido amigo Cobble había sido el clérigo mayor, un enano poseedor de una magia poderosa y una gran inteligencia.

Sin embargo, esa inteligencia no le sirvió al pobre Cobble para escapar de un sórdido conjuro drow, y el clérigo había muerto aplastado por un muro de hierro que se desplomó sobre él.

Quedaba una docena de acólitos en Mithril Hall, que ahora formaban en dos filas, una a cada lado del trono de Bruenor. Todos (entre ellos Cepa Garra Escarbadora, una sacerdotisa) estaban ansiosos por impresionar a su rey.

Bruenor hizo un gesto con la cabeza al enano que encabezaba la fila de su izquierda, y levantó una jarra de aguamiel, el agua sagrada que este clérigo en particular había confeccionado. El rey dio un sorbo, y después vació de un solo trago el aguamiel, sorprendentemente refrescante, mientras el clérigo se adelantaba un paso.

-¡Un estallido de luz en honor al rey Bruenor! -gritó el aspirante a clérigo mayor, que movió los brazos y empezó a entonar una plegaria a Moradin, el Forjador de Almas, dios de los enanos.

-Clara y refrescante, y con el toque justo de amargor -comentó Bruenor al tiempo que pasaba el dedo por el borde de la jarra vacía y se lo chupaba para así saborear hasta la última gota. El escriba que se encontraba detrás del trono anotó cada palabra-. Un buqué fuerte que riza los pelos de la nariz adecuadamente. Un siete -añadió Bruenor.

Los once restantes clérigos gimieron. Un siete en una escala de diez era la puntuación más alta que Bruenor había dado a las cinco muestras de agua sagrada que ya había probado.

Si Jerbollah, el enano enfrascado ahora en la ejecución de un conjuro, era capaz de llevar a cabo su magia con igual acierto, sería difícil desbancarlo para el codiciado puesto.

-¡Y la luz será roja! -gritó Jerbollah en el punto culminante de su hechizo.

Se produjo un resonante «¡plop!», como si un centenar de enanos hubiera sacado de un tirón un dedo de la boca fruncida. Y después... nada.

-¡Roja! -gritó Jerbollah, entusiasmado.

-¿Cómo? -inquirió Bruenor, quien, como los otros enanos que estaban a su lado, no observó nada diferente en la luz de la capilla.

-¡Roja! -repitió Jerbollah y, cuando giró sobre sí mismo, Bruenor y los otros comprendieron. El rostro de Jerbollah brillaba, literalmente, con un tono rojo fuerte. El confundido clérigo estaba contemplando el mundo a través de un velo rojizo.

Frustrado, Bruenor apoyó la frente en la palma de la mano y gimió.

-Pero hace una buena agua sagrada -comentó uno de los enanos, a lo que respondió un coro de risotadas.

El pobre Jerbollah, que creía que su hechizo había funcionado magníficamente, no comprendía el motivo de tanto jolgorio.

Cepa Garra Escarbadora se adelantó, aprovechando el momento. Ofreció su jarra de agua sagrada a Bruenor y se plantó delante del trono.

-Había planeado algo diferente -se apresuró a explicar mientras Bruenor cataba un sorbo y después se tragaba el aguamiel (y el semblante del rey enano se iluminó de nuevo al tiempo que concedía a la cocción una puntuación de nueve)-. ¡Pero una sacerdotisa de Moradin, de Clanggedon, que sabe de la batalla más que nadie, tiene que estar preparada para improvisar!

-¡Dinos, oh, Tocona! -clamó otro de los enanos, e incluso Bruenor esbozó una sonrisa mientras las carcajadas estallaban a su alrededor.

Cepa, que estaba acostumbrada al apodo y lo llevaba como un emblema honorífico, no se ofendió.

-Jerbollah invocó el color rojo -explicó-. ¡Y rojo será!

-¡Ya está rojo! -insistió Jerbollah, que, por su estupidez, se ganó un cachete en la cabeza del enano que tenía detrás.

La joven y temperamental Cepa se atusó la corta y pelirroja barba e inició una serie de movimientos tan exagerados que parecía haber sufrido un ataque de convulsiones.

-Muévete, Tocona -susurró un enano que estaba cerca del trono, lo que suscitó un nuevo

estallido de risas.

Bruenor alzó la jarra vacía y le dio unos golpecitos con el dedo.

-Un nueve -le recordó al guasón enano.

Cepa llevaba una clara ventaja que la ponía a la cabeza; si conseguía ejecutar bien el hechizo, en lo que Jerbollah había fracasado, casi con toda seguridad sería imposible batir a la sacerdotisa, lo que la convertiría en la jefa del chistoso.

El enano que estaba detrás del chasqueado guasón le dio un cachete en la cabeza.

-¡Rojo! -gritó Cepa con todas sus fuerzas.

No ocurrió nada.

Sonaron unas cuantas risitas burlonas en las filas, pero, a decir verdad, la sensación generalizada entre los enanos reunidos era más de extrañeza que de jolgorio. Cepa era una poderosa maga y tendría que haber sido capaz de hacer aparecer algún tipo de luz, fuera del color que fuera, en la habitación. La impresión de que algo iba mal empezó a apoderarse de todos, a excepción de Jerbollah, que seguía insistiendo en que su hechizo había funcionado a las mil maravillas.

Cepa se volvió hacia el trono, desconcertada y azorada. Empezaba a pronunciar unas palabras de disculpa cuando una tremenda explosión sacudió el suelo con tal violencia que ella y la mitad de los enanos presentes cayeron patas arriba.

Cepa rodó sobre sí misma y volvió la cabeza para mirar la zona vacía de la capilla. Una bola de chispas azules surgió de la nada, flotó en el aire y después salió disparada directamente hacia el sorprendido Bruenor. El rey enano se agachó y levantó el brazo para protegerse; la jarra que contenía la cocción de agua sagrada confeccionada por Cepa se hizo añicos. Una violenta andanada de chispas estalló con el impacto y provocó la desbandada de los enanos, que se escabulleron en busca de refugio.

Estallaron más explosiones de chispas por la habitación, bolas relucientes pasaron zumbando aquí y allá, ensordecedores estampidos sacudieron el suelo y las paredes.

-¡Por los Nueve Infiernos! ¿Qué demonios has hecho? -gritó a la pobre Cepa el rey enano, que estaba hecho un ovillo sobre su enorme trono.

La enana intentó responder, intentó negar su responsabilidad sobre este inesperado suceso, pero un pequeño tubo apareció en el aire, apuntado hacia ella, y disparó bolas multicolores que la obligaron a huir precipitadamente.

La situación se prolongó durante varios minutos aterradores; los enanos se zambullían de cabeza por todas partes, mientras las chispas parecían perseguirlos dondequiera que se escondieran, quemándoles las posaderas y chamuscándoles las barbas. Entonces, tan repentinamente como se había iniciado, el despliegue mágico terminó y la capilla se quedó silenciosa y con un fuerte olor a azufre.

Poco a poco, Bruenor se irguió en el trono y trató de recuperar parte de su perdida dignidad.

-¿Qué infiernos has hecho? -bramó de nuevo, a lo que la pobre Cepa sólo supo encogerse de hombros. Una par de enanos se las arreglaron para soltar una risita.

-Al menos, todavía está rojo -comentó Jerbollah en un susurro, pero lo bastante alto para que los demás lo oyeran. Una vez más, se ganó otro pescozón del enano que tenía detrás.

Bruenor sacudió la cabeza, indignado, pero se quedó de piedra cuando dos globos oculares aparecieron en el aire frente a él y lo observaron de manera ominosa.

Entonces cayeron al suelo y rodaron al azar hasta detenerse a varios palmos de distancia uno del otro.

Bruenor vio, sin salir de su asombro, cómo aparecía una mano en el aire, reunía los ojos y los colocaba para que los dos miraran de frente al rey enano otra vez.

-Vaya, esto no había ocurrido nunca -dijo una voz incorpórea.

Bruenor dio un brinco de sobresalto; luego se dominó y volvió a gruñir. No había escuchado esa voz hacía mucho tiempo, pero jamás se le olvidaría. Además, aquello explicaba lo ocurrido en la capilla.

-Harkle Harpel -dijo el rey enano, desatando una oleada de murmullos a su alrededor, ya que la mayoría de los enanos presentes había oído contar a Bruenor anécdotas sobre

Longsaddle, una ciudad situada al oeste de Mithril Hall, y hogar de un legendario clan de hechiceros excéntricos, los Harpel. Bruenor y sus compañeros habían pasado por Longsaddle y visitado la Mansión de Hiedra en su viaje para encontrar Mithril Hall. Era un lugar que el enano, poco partidario de la hechicería, jamás olvidaría y que nunca evocaría con agrado.

-Saludos, rey Bruenor -dijo la voz, que emanaba del suelo, justo debajo de los inmóviles globos oculares.

-¿Estás ahí realmente? -preguntó el monarca.

-Mmmmm -gimió el suelo-. No lo sé. Te oigo a ti y también a los que me rodean en el Fuzzy Quarterstaff -contestó Harkle, que se refería a la taberna de la Mansión de Hiedra, en Longsaddle-. Espera un momento, por favor.

El suelo emitió otros cuantos «mmmmmm» y los globos oculares parpadearon un par de veces, algo que quizás era lo más chocante que Bruenor había visto en toda su vida, ya que los párpados aparecieron de la nada, cubrieron los ojos momentáneamente y luego volvieron a desaparecer.

-Al parecer me encuentro en ambos sitios -intentó explicar Harkle-. Aquí estoy completamente ciego, por supuesto, ya que mis ojos están ahí. Me pregunto si podría hacerlos volver... -La mano espectral apareció una vez más y buscó a tientas los ojos. Trató de agarrar uno de ellos, pero sólo consiguió darle la vuelta.

-¡Guau! -chilló, angustiado, el hechicero-. ¡Así que de este modo es como un lagarto ve el mundo! Tengo que apuntarlo y...

-¡Harkle! -bramó Bruenor con frustración.

-Oh, sí, sí, por supuesto -contestó el hechicero, recobrando el poco sentido común que tenía-. Te ruego disculpes mi distracción, rey Bruenor. Esto nunca había ocurrido.

-Bueno, pues ahora ha pasado -replicó el enano bruscamente.

-Mis ojos están ahí -dijo Harkle, como si intentara dilucidar las cosas razonando en voz alta-. Pero, naturalmente, también yo estaré ahí muy pronto. De hecho, esperaba encontrarme ahí ahora, pero no salió bien. Qué curioso. Podría intentarlo otra vez, o podría pedirle a uno de mis hermanos que...

-¡No! -chilló Bruenor, horrorizado ante la idea de que otras parte del cuerpo de Harpell pudieran empezar a lloverle encima.

-Por supuesto -se mostró conforme Harkle al cabo de un momento-. Demasiado peligroso. Demasiado chocante. Vale, de acuerdo. Acudo en respuesta a tu llamada, amigo enano.

Bruenor apoyó la frente en la palma de la mano y suspiró. Hacía dos semanas que temía escuchar aquellas palabras. Había enviado un emisario a Longsaddle pidiendo ayuda para la posible guerra sólo porque Drizzt había insistido.

El enano era de la opinión de que con los Harpel como aliados, ¡quién necesitaba enemigos!

-Dentro de una semana -dijo la voz incorpórea de Harkle-. ¡Llegaré dentro de una semana! -Se produjo una larga pausa-. Eh... Mmmm... ¿Serías tan amable de guardar a buen recaudo mis ojos?

Bruenor hizo un gesto con la cabeza, y varios enanos se adelantaron presurosos, dominados por la curiosidad y superado el temor inicial por los exóticos órganos. Se pelearon por coger los ojos y, finalmente, dos de los enanos cogieron uno cada uno... y se divirtieron de lo lindo haciendo muecas raras frente a los globos oculares.

Bruenor les gritó que dejaran de jugar incluso antes de que la voz de Harkle gritara con horror.

-¡Por favor! -suplicó el mago parcialmente ausente-. Que sólo un enano coja los dos ojos.

De inmediato, los dos enanos cerraron con más fuerza el puño en el que sostenían los ojos.

-¡Dádselos a Cepa! -bramó el rey-. ¡Al fin y al cabo, fue ella quien empezó todo esto!

De mala gana, pero sin atreverse a desobedecer una orden de su monarca, los enanos entregaron los globos oculares.

-Y, por favor, manténlos húmedos -pidió Harkle, a lo que Cepa, sin pensarlo dos veces, se metió uno de los ojos en la boca-. ¡Así no! -chilló la voz-. ¡Oh, no, así no!

-Debería guardarlos yo -protestó Jerbollah-. ¡Mi hechizo funcionó!

El enano que estaba detrás de él le atizó otro cogotazo.

Bruenor se hundió en el trono y sacudió la cabeza. Iba a costar mucho tiempo poner orden de nuevo en sus clérigos, y más todavía hacer preparativos de guerra cuando los Harpel llegaran.

Al otro extremo de la habitación, Cepa, que a despecho de su actitud extravagante era una enana de lo más sensata, no se sentía muy alegre. La inesperada aparición de Harkle había desplazado los otros problemas manifiestos, pero la extraña llegada del hechicero desde Longsaddle no explicaba lo que había ocurrido aquí. Cepa, algunos de los otros clérigos e incluso el escriba eran conscientes de que algo iba mal, muy mal.

Guenhwyvar estaba cansada para cuando ella, Drizzt y Catti-brie llegaron al paso alto que conducía a la puerta oriental de Mithril Hall. Drizzt había mantenido a la pantera en el plano material más tiempo del habitual y, aunque era agotador, el animal se alegraba de estar con sus amigos. Con todos los preparativos que se llevaban a cabo en los túneles inferiores que había bajo el complejo enano, Drizzt no salía mucho al exterior y, en consecuencia, tampoco lo hacía *Guenhwyvar.*

Durante mucho, mucho tiempo, la estatuilla de la pantera había estado en poder de varios drows de Menzoberranzan, y, por ende, durante siglos el animal no había visto el mundo de la superficie cuando se materializaba en este plano. Con todo, era ese mundo exterior donde *Guenhwyvar* se sentía más a gusto, ya que en él vivían las panteras de verdad, y donde su primer compañero del plano material también había vivido.

Guenhwyvar había disfrutado realmente del alocado retozo por las sendas montañosas con Drizzt y Catti-brie, pero había llegado el momento de regresar a casa, de descansar en el plano astral. Por muy grande que fuera su amor y compañerismo, ni el drow ni la pantera podían permitirse ese lujo ahora, cuando sobre ellos se cernía un peligro tan grande como la inminente guerra en la que Drizzt y *Guenhwyvar* jugarían un papel importante luchando codo con codo.

El felino paseó en torno a la figurilla, empezó a desvanecerse gradualmente y desapareció en una niebla gris e insustancial.

Abandonado ya el mundo material, *Guenhwyvar* penetró en un túnel largo, bajo y sinuoso: el camino plateado que la llevaría de vuelta al plano astral. La pantera avanzaba a un trote cómodo, con pasos largos, poco deseosa de marcharse y demasiado cansada para hacerlo a la carrera. De todos modos, el trayecto era breve y siempre tranquilo, sin acontecimientos notables.

Guenhwyvar se paró en seco al llegar al final de un recodo, y aplastó las orejas contra el cráneo.

Al frente, el túnel ardía.

Formas diabólicas, manifestaciones demoníacas a las que no parecía preocupar la proximidad del felino, surgían de aquellas llamas. *Guenhwyvar* avanzó unos cuantos pasos. Podía sentir el intenso calor, podía ver a los incandescentes demonios, y podía oír sus risas mientras continuaban consumiendo las paredes circulares del túnel.

Una ráfaga de viento descubrió a *Guenhwyvar* que el túnel estaba roto en algún punto del vacío entre los planos de existencia. Las formas de los llameantes demonios se alargaron como si algo tirara de ellos, y después fueron aspirados por el fuego; las llamas restantes se agitaron alocadamente, brincaron y oscilaron, y dieron la impresión de extinguirse por completo para después resurgir súbitamente en una única y violenta llamarada. El viento sopló con más fuerza a espaldas de *Guenhwyvar,* obligándola a seguir adelante, empujando todo lo que había en el túnel hacia la brecha, hacia la nada.

Guenhwyvar supo instintivamente que si sucumbía a esa fuerza no habría vuelta atrás, que se convertiría en algo perdido, impotente, vagando entre planos.

La pantera clavó las garras y retrocedió lentamente, ofreciendo resistencia al fuerte viento cada centímetro del camino. Su pelaje negro y lustroso se erizó, y se volvió a contrapelo.

Un paso atrás.

El túnel era suave y duro, y no había mucho donde hundir las garras para encontrar apoyo. Las zarpas de *Guenhwyvar* pedalearon con creciente frenesí, pero, inevitablemente, el felino empezó a deslizarse hacia adelante, hacia las llamas y la brecha.

-¿Qué ocurre? -preguntó Catti-brie al ver la expresión confusa de Drizzt mientras cogía la estatuilla.

-Está caliente -contestó el drow-. La figurilla está caliente.

El semblante de Catti-brie también denotó desconcierto. Entonces tuvo una sensación de profundo temor, una sensación que no entendía.

-Haz que *Guenhwyvar* regrese-instó.

Drizzt, tan asustado como ella, había tenido la misma idea y ya estaba poniendo la figurilla en el suelo. Llamó a la pantera.

Guenhwyvar oyó la llamada, y deseó desesperadamente responderla, pero el animal estaba muy cerca de la brecha ahora. Las llamas se agitaban enloquecidas, muy altas, chamuscando la cara de la pantera. El viento era mucho más fuerte y no había nada, nada, a lo que *Guenhwyvar* pudiera agarrarse.

La pantera supo lo que era el miedo y lo que era el pesar. Nunca volvería a acudir a la llamada de Drizzt; nunca volvería a cazar junto al vigilante en los bosques cercanos a Mithril Hall, ni correría montaña abajo con Drizzt y Catti-brie.

Guenhwyvar había sentido la tristeza anteriormente, cuando algunos de sus amos previos habían muerto. Esta vez, sin embargo, nadie reemplazaría a Drizzt. Ni a Catti-brie o a Regis, o incluso a Bruenor, aquella criatura de lo más frustrante, cuya relación de amor y odio con *Guenhwyvar* había proporcionado a la pantera muchas horas de regocijo y chanzas.

Guenhwyvar recordaba el día en que Drizzt le había pedido que se tumbara sobre el dormido Bruenor para echar un sueñecito. ¡Qué bramidos había soltado el enano!

Las llamas lamieron la cara de la pantera. Ahora podía ver a través de la brecha, ver el vacío que le esperaba.

En alguna parte, muy lejos, detrás de la barrera del aullador viento, sonó la llamada de Drizzt; una llamada a la que la pantera no podría responder.

7

Culpa de Baenre

Uthegental Armgo, el patrón y maestro de armas de Barrison Del'Armgo, segunda casa de Menzoberranzan, no gozaba de las simpatías de Jarlaxle. De hecho, el mercenario no estaba seguro de que este individuo fuera realmente un drow. Su cuerpo era musculoso, medía casi un metro ochenta de estatura, y pesaba alrededor de noventa kilos, lo que hacía de Uthegental el elfo oscuro más corpulento de Menzoberranzan, uno de los más gigantescos que había habido en la raza de la Antípoda Oscura, habitualmente esbelta. Sin embargo, no era sólo su tamaño lo que distinguía al feroz maestro de armas. Mientras que a Jarlaxle se lo consideraba extravagante, la sensación que causaba Uthegental era simple terror. Llevaba el blanco cabello muy corto y se lo untaba con un extracto espeso y gelatinoso, obtenido al cocer las ubres de las rotes, para peinárselo de punta. Un aro de mithril atravesaba su angulosa nariz, y un alfiler de oro sobresalía en cada mejilla.

Su arma era un tridente, negro como la bien ajustada lóriga (una cota de láminas imbricadas) que llevaba. Del cinturón colgaba una red, mágica según los rumores, al alcance de su mano. A Jarlaxle lo alegró que hoy, por lo menos, Uthegental no luciera sus pinturas de guerra, unas líneas zigzagueantes, hechas con algún tipo de tinte desconocido para el mercenario, que se veían amarillas y rojas tanto a la luz normal como con el espectro infrarrojo. En Menzoberranzan, era de dominio público que Uthegental, además de ser el consorte de la madre matrona Mez'Barris, también sostenía relaciones íntimas con muchas de las mujeres Barrison Del'Armgo. La casa segunda lo utilizaba como un semental, y la idea de docenas de pequeños Uthengentales corriendo por los alrededores hizo que una expresión desabrida asomara al rostro de Jarlaxle.

-¡La magia ha enloquecido, pero yo sigo siendo fuerte! -bramó el exótico maestro de armas, cuyo entrecejo siempre fruncido lo hacía aún más imponente. Levantó un brazo y tensó los bíceps mientras lo doblaba por el codo; los músculos se marcaron, duros como piedras y abultados.

Jarlaxle se recordó a sí mismo dónde estaba: en medio de su propio campamento, en su propia habitación y sentado detrás de su propio escritorio, rodeado por una docena de soldados de Bregan D'aerthe innegablemente leales y muy competentes, escondidos en escondrijos secretos. Incluso sin contar con esos aliados ocultos, el escritorio de Jarlaxle estaba equipado con más de una trampa mortal para los visitantes molestos. Y, por supuesto, el mismo jefe mercenario no era un guerrero inexperto, ni mucho menos. Una pequeña parte de su ser -una parte *muy* pequeña- se preguntó qué tal daría la talla en un combate contra Uthegental.

Pocos guerreros, ya fueran drows o de cualquier otra raza, podían intimidar al jefe mercenario, pero Jarlaxle se permitió un poco de humildad en presencia de este maníaco.

-¡*Ultrin Sargtlin!* -proclamó Uthegental, el término que en el lenguaje drow significaba «guerrero supremo», una pretensión que nadie en la ciudad le disputaría ahora que Dantrag Baenre estaba muerto. Jarlaxle se había imaginado a menudo el combate que la mayoría de los elfos oscuros de Menzoberranzan pensaban que se entablaría algún día entre los implacables rivales, Uthegental y Dantrag.

Dantrag había sido más rápido -más que cualquier otro- pero, con su mera fuerza y tamaño, Uthegental había sido el favorito de Jarlaxle en ese enfrentamiento. Se decía que, cuando entraba en combate, Uthegental poseía la fuerza de un gigante, y que este temible maestro de armas era tan duro que cuando luchaba contra criaturas inferiores, como los esclavos goblins, siempre dejaba que su adversario atacara primero y que nunca detenía el golpe; recibía el brutal impacto y se refocilaba en el dolor, antes de arrancar los miembros de

su enemigo uno por uno y hacer que le prepararan las partes más selectas del cuerpo para comérselas de cena.

La idea hizo que Jarlaxle se estremeciera, pero enseguida la alejó, recordándose a sí mismo que Uthegental y él tenían asuntos más importantes que tratar.

-No existe maestro de armas ni ningún otro drow en Menzoberranzan que pueda enfrentarse a mí -siguió alardeando Uthegental, sin otra razón que Jarlaxle pudiera discernir aparte de la desmesurada arrogancia de este salvaje.

Continuó erre que erre con la misma monserga, y, aunque Jarlaxle hubiera querido preguntarle si había algún motivo para que insistiera tanto en ello, guardó silencio, convencido de que el emisario de la casa segunda llegaría finalmente a una conversación seria.

Uthegental interrumpió su vehemente diatriba de manera súbita, y su mano se adelantó con presteza para coger de encima del escritorio una gema que el mercenario utilizaba como pisapapeles. El maestro de armas musitó una palabra que Jarlaxle no alcanzó a entender, pero el penetrante ojo del mercenario percibió una leve fluctuación en el broche del corpulento drow, el emblema de la casa Barrison Del'Armgo. A continuación, Uthegental sostuvo la gema en alto y la apretó con todas sus fuerzas. Los músculos de su fornido brazo se tensaron e hincharon, pero la gema aguantó sin romperse.

-Tendría que ser capaz de aplastarla -gruñó Uthegental-. ¡Ése es el poder, la magia, con que me ha favorecido Lloth!

-La gema no tendría tanto valor si quedara reducida a polvo -replicó Jarlaxle secamente. ¿Adónde quería ir a parar Uthegental? Desde luego, algo raro estaba pasando con la magia en toda la ciudad. Ahora entendía mejor la inicial actitud jactanciosa de Uthegental. El exótico maestro de armas seguía siendo fuerte, sí, pero no tan fuerte, y eso, al parecer, lo preocupaba y no poco.

-La magia está fallando -dijo el maestro de armas-. En todas partes. Las sacerdotisas se postran de rodillas y oran, sacrifican a un drow tras otro, pero nada de lo que hacen consigue que les responda Lloth o sus doncellas. ¡La magia está fallando y es por culpa de la matrona Baenre!

Jarlaxle advirtió que Uthegental se repetía, volviendo una y otra vez sobre las mismas cosas. Probablemente, para no olvidar de qué estaba hablando, reflexionó el mercenario, y su expresión desabrida reflejó exactamente lo que opinaba del intelecto de Uthegental. Desde luego, el corpulento drow nunca captaría el sutil significado de ese gesto.

-Eso no puedes saberlo -replicó el mercenario. La acusación de Uthegental venía sin duda de la propia matrona Mez'Barris. Muchas cosas empezaban a estar claras ahora para el mercenario, en especial el hecho de que Mez'Barris hubiera enviado a Uthegental para tantear a Bregan D'aerthe, para ver si era el momento apropiado de dar el golpe de gracia a Baenre. Las palabras de Uthegental podían considerarse incriminatorias, pero no contra la casa Barrison Del'Armgo, ya que su maestro de armas era un bocazas que no daba descanso a la lengua y que nunca decía nada halagüeño de nadie salvo de sí mismo.

-Fue la matrona Baenre quien permitió que el proscrito Do'Urden huyera -bramó Uthegental-. ¡Fue ella quien presidía el fallido gran ritual! ¡Igual que está fallando la magia!

«Dilo otra vez», pensó Jarlaxle, aunque, muy juiciosamente, guardó el irónico comentario para sí. La frustración del mercenario en estos momentos no era sólo por la ignorancia demostrada por Uthegental, sino por el hecho de que el razonamiento del maestro de armas era compartido por toda la ciudad. En opinión de Jarlaxle, los elfos oscuros de Menzoberranzan se limitaban a sí mismos constantemente con su ciega insistencia de que todo era sintomático de un objetivo más profundo, que la reina araña tenía algún plan grandioso detrás de cada cosa que ocurría. A los ojos de las sacerdotisas, si Drizzt Do'Urden había renegado de Lloth y luego huido, era sólo porque la diosa quería que la casa Do'Urden cayera y deseaba hacer de su captura un desafío para el resto de las ambiciosas casas de la ciudad.

Era una filosofía restrictiva; una filosofía que privaba del libre albedrío. Por supuesto que Lloth podía jugar una baza en la captura de Drizzt. Por supuesto que podía estar

encolerizada por la interrupción del gran ritual, si es que siquiera se había tomado la molestia de reparar en el acontecimiento. Pero sacar la conclusión de que lo que estaba ocurriendo ahora estaba vinculado por completo a ese único suceso -uno poco importante en los cinco mil años de historia de la ciudad- era un punto de vista propio de un estúpido orgullo, de la presunción de los habitantes de Menzoberranzan de creerse el centro del universo.

-Entonces, ¿por qué la magia está fallando en todas las casas? -le preguntó a Uthegental-. ¿Por qué no sólo en la casa Baenre?

El maestro de armas sacudió la cabeza vigorosamente, sin querer considerar siquiera el razonamiento.

-Le hemos fallado a Lloth y ella nos está castigando -declaró-. ¡Ojalá hubiese sido yo quien se enfrentó al renegado en lugar de ese torpe Dantrag Baenre!

¡Ése sí que era un espectáculo que a Jarlaxle le habría gustado presenciar! Drizzt Do'Urden combatiendo contra Uthegental. La mera idea hizo que un estremecimiento recorriera la espalda del mercenario.

-No negarás que Dantrag gozaba del favor de Lloth -razonó Jarlaxle-, mientras que Drizzt Do'Urden no lo tenía. Entonces ¿cómo es que venció el renegado?

El entrecejo de Uthegental se frunció de tal manera que el brillo rojizo de sus ojos casi desapareció, y Jarlaxle se preguntó si había sido prudente empujar al bruto a seguir esta línea de razonamiento. Una cosa era respaldar a la matrona Baenre, y otra muy distinta hacer tambalearse los cimientos en los que se asentaba todo el mundo de este ofuscado esclavo de la religión.

-Todo se arreglará -aseguró Jarlaxle-. En Arach-Tinilith, en toda la Academia y en cada capilla de cada casa se están ofreciendo plegarias a Lloth.

-Esas plegarias no reciben respuesta -se apresuró a recordarle Uthegental-. Lloth está enfadada con nosotros y no nos hablará hasta que hayamos castigado a quienes la han ofendido.

El mercenario se dijo que tal vez las plegarias no recibían respuesta porque no eran escuchadas. A diferencia de la mayoría de los drows de Menzoberranzan, típicamente xenófobos, Jarlaxle estaba en contacto con el mundo exterior y sabía que los clérigos svirfneblis de Blingdenstone estaban teniendo las mismas dificultades, que la magia de los enanos de las profundidades también se había vuelto imprevisible. Jarlaxle creía que algo estaba ocurriendo en el propio panteón y con la propia esencia de la magia.

-No es Lloth -afirmó con atrevimiento, y los ojos de Uthegental se desorbitaron. Comprendiendo exactamente lo que había en juego, toda la jerarquía de la ciudad y quizá las vidas de la mitad de la población de Menzoberranzan, el mercenario continuó-. Ó, más bien, no es sólo Lloth. Cuando cruces la ciudad, fíjate en Narbondel -dijo, refiriéndose al reloj de Menzoberranzan-. Incluso ahora, cuando debería estar frío y oscuro marcando la noche, brilla más que nunca, tan caliente que el resplandor puede verse incluso sin la visión infrarroja; tan caliente que cualquier drow que esté cerca de él no puede pasar la visión al espectro infrarrojo porque se quedaría ciego.

»Y, sin embargo, Narbondel está encantado por un hechicero, no por una sacerdotisa -añadió el mercenario, esperando que el lerdo Uthegental siguiera su razonamiento.

-¿Acaso dudas que Lloth podría afectar al reloj? -refunfuñó el maestro de armas.

-Dudo que se molestara en hacerlo -replicó Jarlaxle con vehemencia-. La magia de Narbondel es independiente de Lloth, siempre lo ha sido. ¡Antes que Gomph Baenre, algunos de los archimagos previos de Menzoberranzan ni siquiera eran seguidores de Lloth! -Estuvo a punto de añadir que Gomph tampoco era tan devoto, pero decidió guardar para sí esa información. No tenía sentido dar otra razón más a la desesperada casa segunda para pensar que la casa Baenre había perdido el favor de la reina araña.

»Y no olvides los fuegos fatuos que realzan cada estructura -continuó. Por la forma en que Uthegental frunció el entrecejo, notó que el bruto sentía de repente más curiosidad que cólera, un detalle poco habitual en él-. Parpadean o se apagan del todo. Los fuegos fatuos son obra de los hechiceros, no de la magia de las sacerdotisas, y decoran todas las casas, no sólo la casa Baenre. Los acontecimientos no están relacionados con nosotros ni con el gran ritual.

Dile a la matrona Mez'Barris, con todo mi respeto, que no creo que pueda culparse a la matrona Baenre por esto, y que dudo que la solución se encuentre en una guerra contra la casa primera. No, a menos que la misma Lloth nos envíe una orden clara al respecto.

La expresión de Uthegental adoptó de inmediato su ceño habitual. Era lógico que el maestro de armas se sintiera frustrado. El drow más inteligente de Menzoberranzan, el svirfnebli más inteligente de Blingdenstone, se sentían frustrados, y nada de lo que Jarlaxle pudiera decir cambiaría la opinión de Uthegental o el salvaje deseo de este amante de la guerra de atacar a la casa Baenre. Pero el mercenario sabía que no tenía que convencer al maestro de armas; sólo tenía que conseguir que Uthegental dijera lo que era pertinente a su regreso a la casa Barrison Del'Armgo. El mero hecho de que Mez'Barris hubiese enviado a un mensajero tan importante, su propio patrón y maestro de armas, le indicaba a Jarlaxle que la segunda madre matrona no dirigiría una conspiración contra Baenre sin la ayuda, o al menos la aprobación, de Bregan D'aerthe.

-Me voy -anunció Uthegental.

Eran las palabras más agradables que el mercenario había escuchado desde que el bruto había entrado en su campamento. Una vez que Uthegental hubo salido, Jarlaxle se quitó el sombrero de ala ancha y se pasó la mano por la afeitada cabeza al tiempo que se recostaba en su sillón cómodamente. Aún no sabía todo el alcance de los acontecimientos. Quizá dentro del aparente caos en la estructura de la realidad, la propia Lloth había sido destruida. Lo que tampoco era una mala cosa, supuso el mercenario.

Con todo, confiaba en que las cosas se arreglaran pronto y bien, como le había dicho a Uthegental, pues sabía que esta petición -y había sido una petición- de ir a la guerra se volvería a hacer otra vez, y una tercera, y en cada oportunidad iría acompañada de una creciente desesperación. Más pronto o más tarde, la casa Baenre sería atacada.

Jarlaxle recordó la reunión que había presenciado entre la matrona Baenre y K'yorl Odran, madre matrona de la casa Oblodra, tercera de la ciudad y, quizá, la más peligrosa, cuando Baenre dio los primeros pasos para llevar a cabo la alianza y enviar un ejército a la conquista de Mithril Hall. Entonces, Baenre había actuado desde una posición de poder, gozando del pleno favor de Lloth. Había insultado abiertamente a K'yorl y a la tercera casa, y había obligado a la mudable madre matrona a entrar en la alianza con amenazas directas.

K'yorl jamás olvidaría aquello, y posiblemente estaba empujando a Mez'Barris hacia una guerra contra la casa Baenre.

Jarlaxle amaba el caos, medraba con él, pero el panorama actual empezaba a preocuparlo, y no poco.

Contrariamente a las deducciones del mercenario, por lo general acertadas, K'yorl Odran no estaba instigando a la matrona Mez'Barris para que lanzara un ataque contra la casa Baenre. Muy por el contrario, K'yorl estaba haciendo todo lo posible por evitar ese conflicto celebrando entrevistas secretas con las madres matronas de las otras seis casas regentes que la seguían en rango (a excepción de Ghenni'tiroth Tlabbar, matrona de la casa Faen Tlabbar, la cuarta casa, a la que K'yorl no soportaba y en quien no podía confiar). No es que K'yorl hubiese perdonado a la matrona Baenre su insulto, ni que tuviera miedo de los extraños acontecimientos. Ni mucho menos.

De no haber sido por la extensa red de exploradores que actuaba fuera de la casa Oblodra y de signos evidentes, tales como Narbondel y los fuegos fatuos, los miembros de la tercera casa ni siquiera habrían notado que algo iba mal, ya que los poderes de la casa Oblodra no dimanaban de la magia de la hechicería ni de las plegarias a la reina araña. Los Oblodra tenían poderes psíquicos que se generaban por fuerzas internas de la mente y, en consecuencia, el Tiempo de Conflictos no los había afectado.

K'yorl no podía permitir que el resto de la ciudad supiera eso. Tenía a las sacerdotisas que estaban a su mando trabajando de firme para que el efecto psíquico que perfilaba su casa, equivalente a los fuegos fatuos, parpadeara como ocurría en las otras casas. Y, en presencia de Mez'Barris y las demás madres matronas, se mostraba tan agitada y nerviosa como ellas.

Tenía que actuar con disimulo; tenía que acallar los rumores de conspiración. Porque cuando estuviera segura de que la pérdida de la magia no era un tortuoso ardid, su familia

atacaría... sola. Quizá le hiciera pagar a la casa Faen Tlabbar en primer lugar todos los años que había empleado en vigilar todas sus maniobras ambiciosas; o quizás atacara directamente a la despreciable Baenre.

En uno u otro caso, la perversa madre matrona tenía intención de atacar sin ayuda.

La matrona Baenre estaba sentada muy tiesa en un sillón sobre el estrado central, iluminado con antorchas, de la gran capilla de su casa. Su hija Sos'Umptu, que era la encargada de este lugar, el más sagrado para los drows, se hallaba a su izquierda, y Triel, la hija mayor Baenre y dama matrona de la Academia drow, estaba a su derecha. Las tres miraban hacia arriba, a la imagen ilusoria que Gomph había situado allí, y parecía muy apropiado que no continuara con su cambio constante, pasando de ser una hermosa drow a ser una araña, sino que se hubiera quedado inmovilizada en medio de una transformación, como los poderes que habían encumbrado a la casa Baenre a su posición preeminente.

No muy lejos, los esclavos goblins y minotauros seguían con los trabajos de reparación de la bóveda, pero la matrona Baenre había perdido toda esperanza de que la restauración de la capilla solucionara los extraños y terribles acontecimientos desatados en Menzoberranzan. Había llegado a creer el razonamiento de Jarlaxle de que algo más grande que el fracaso del gran ritual y la fuga de un simple renegado estaba implicado en los sucesos. Había llegado a creer que lo que ocurría en Menzoberranzan podía ser sintomático de lo que ocurría en todo el mundo, en todo el universo, y que estaba más allá de su comprensión o su control.

Esto no le facilitaba las cosas a la matrona Baenre. Si las demás casas no compartían estas creencias, intentarían utilizarla como sacrificio para arreglar la situación. Echó un fugaz vistazo a sus dos hijas. Sos'Umptu era una de las drows menos ambiciosas que la matrona había conocido, y no tenía mucho que temer por ese lado. Triel, por otra parte, podría ser más peligrosa. A pesar de que siempre parecía sentirse satisfecha con su vida como dama matrona de la Academia, una posición de no poca importancia, era un hecho aceptado por la mayoría que Triel, la hija mayor, regiría la primera casa algún día.

Triel era paciente, como su madre, pero, también como su madre, era calculadora. Si llegaba a convencerse de que era necesario destituir a su madre del trono de la casa Baenre, que tal cosa devolvería el buen nombre y la reputación a la familia, entonces actuaría sin la menor compasión.

Ésa era la razón por la que la matrona Baenre la había hecho venir de la Academia para asistir a una reunión y había dispuesto que se celebrara dentro de la capilla. Eran los dominios de Sos'Umptu, de Lloth, y Triel no se atrevería a atacar a su madre aquí.

-Planeo difundir un comunicado de la Academia requiriendo que ninguna casa aproveche estos tiempos de crisis para luchar contra otra -anunció Triel, rompiendo el virtual silencio, ya que ninguna de las Baenre había advertido el golpeteo y los resuellos de las esclavos que trabajaban en el techo abovedado a menos de treinta metros de distancia. Ni siquiera se dieron cuenta cuando uno de los minotauros arrojó a un goblin al vacío y a la muerte sin otro motivo que el de divertirse.

La matrona Baenre inhaló hondo y consideró las palabras de su hija y su significado. Desde luego que Triel difundiría tal comunicado. La Academia era quizá la fuerza más estabilizadora de Menzoberranzan. Pero ¿por qué Triel había elegido este momento precisamente para decírselo? ¿Por qué no esperar hasta que el requerimiento hubiera sido hecho abierta y públicamente?

¿Acaso su hija estaba intentando tranquilizarla? ¿O sólo intentaba que bajara la guardia para cogerla por sorpresa?

La mente de la matrona Baenre era un torbellino de ideas encontradas que la tenían al borde de un ataque de paranoia. Racionalmente, comprendía que era autodestructivo intentar encontrar un doble sentido en cada palabra, intentar deducir quiénes podían ser descartados como enemigos y quiénes podían ser considerados incluso aliados. Pero la matrona Baenre estaba cada vez más desesperada. Unas cuantas semanas atrás se encontraba en la cumbre del poder, tenía unida la ciudad bajo su mando con el propósito de asestar un duro golpe a la fortaleza enana de Mithril Hall, cerca de la superficie.

¡Con qué rapidez le había sido arrebatado el poder! Tan brusca y repentinamente como la caída de una estalactita del techo de la caverna sobre su atesorada capilla.

Pero todavía no estaba derrotada. No había vivido más de dos mil años para darse por vencida ahora. ¡Maldita fuera Triel si de verdad conspiraba para arrebatarle el trono! ¡Malditos fueran todos!

La madre matrona dio una seca palmada y sus dos hijas se sobresaltaron por la sorpresa cuando un monstruoso ser, bípedo, del tamaño de un hombre y envuelto en una ondeante túnica carmesí, apareció de improviso delante de ellas. La cabeza purpúrea de la criatura semejaba la de un pulpo, salvo porque eran sólo cuatro los delgados tentáculos que se agitaban en torno a la boca, provista con infinidad de dientes, y que sus ojos no tenían pupilas y eran de un blanco lechoso.

El *illita,* o desollador mental, no era desconocido para las hijas Baenre, ni mucho menos. Elviddinvelp, o Methil, como se lo conocía comúnmente, era consejero de la matrona Baenre y había permanecido a su lado muchos años. Recobradas del sobresalto, Sos'Umptu y Triel dirigieron una mirada de curiosidad a su sorprendente madre.

Saludos, Triel, dijo el *illita* telepáticamente. *Y, por supuesto, también a ti, Sos'Umptu, en este lugar, tu territorio.*

La dos hijas hicieron una leve inclinación de cabeza y respondieron con similares saludos telepáticos, conscientes de que Methil captaría sus pensamientos con tanta claridad como si los hubieran pronunciado en voz alta.

-¡Necias! -les gritó la matrona Baenre, que se levantó bruscamente del sillón y giró sobre sus talones. Una expresión feroz contraía sus envejecidos rasgos-. ¿Cómo vamos a sobrevivir en esta crisis si mis dos comandantes y consejeras principales son tan estúpidas?

Sos'Umptu estaba fuera de sí por la vergüenza y el desconcierto. Llegó incluso a taparse la cara con la manga de su túnica púrpura y negra.

Triel, más experimentada que su hermana menor, al principio se impresionó tanto como ella, pero enseguida comprendió a lo que se refería su madre.

-El *illita* no ha perdido sus poderes -comentó, y Sos'Umptu se asomó sobre el brazo alzado y la miró con curiosidad.

-Ni lo más mínimo -corroboró la madre matrona, y su tono no era de satisfacción.

-Entonces tenemos ventaja -se atrevió a decir Sos'Umptu-, ya que Methil nos es leal. -Expresó su opinión abiertamente, pues no tenía sentido enmascarar sus verdaderos sentimientos con verdades a medias. De todas formas, el *illita* podía leerle la mente-. Y es el único de su raza en Menzoberranzan.

-¡Pero no el único con esa clase de poderes! -le gritó la matrona Baenre, haciéndola encogerse en el sillón una vez más.

-¡K'yorl! -exclamó Triel-. Si Methil puede utilizar sus poderes...

-También pueden hacerlo los Oblodra -concluyó la matrona, ceñuda.

Ejercitan sus poderes continuamente, les confirmó Methil telepáticamente. *Las luces de la casa Oblodra no parpadearían de no ser por las órdenes mentales del círculo de brujas de K'yorl.*

-¿Podemos confirmar eso? -preguntó Triel, ya que las alteraciones de la magia no parecían seguir un patrón definido, sino un comportamiento absolutamente caótico. Quizá no había afectado a Methil todavía, o tal vez el *illita* ni siquiera se había dado cuenta de que lo afectaba. Y quizá los fuegos fatuos de Oblodra, aunque de origen distinto de los fuegos que iluminaban las otras casas, estaban inmersos en el mismo caos.

Los poderes psíquicos pueden percibirse por criaturas psíquicas, le aseguró Methil. *La casa tercera hierve de energía.*

-Y K'yorl aparenta que no es así -añadió la matrona Baenre en un tono desagradable.

-Quiere atacar por sorpresa -razonó Triel.

Su madre asintió en silencio.

-¿Y Methil? Sus poderes son grandes -sugirió Sos'Umptu, esperanzada.

-Methil está a la altura de K'yorl, e incluso la supera -aseguró la madre Matrona a su hija, aunque Methil estaba haciendo lo mismo telepáticamente, impartiendo una sensación de

innegable seguridad-. Pero no es la única Oblodra con poderes psíquicos.

-¿Cuántos más hay? -quiso saber Triel, a lo que la matrona Baenre se limitó a encogerse de hombros.

Muchos, respondió Methil mentalmente.

Triel sabía que el *illita* leía todos sus pensamientos, así que expresó en voz alta sus dudas:

-Y, si los Oblodra nos atacan, ¿de qué lado estará Methil?

La audacia de su hija sobresaltó momentáneamente a la matrona Baenre, pero comprendió que Triel no tenía muchas alternativas en manifestar o no sus sospechas.

-¿Y traerá a sus aliados de la caverna *illita* que está a poca distancia de aquí? -continuó Triel-. Indudablemente, si un centenar de los suyos vinieran en nuestra ayuda en estos momentos de crisis...

No hubo ni el menor asomo de comunicación telepática por parte de Methil, y aquello fue respuesta más que suficiente para las Baenre.

-Nuestros problemas no son los de los desolladores mentales -dijo la matrona Baenre. Tal cosa era totalmente cierta, y ella lo sabía. Había intentado reclutar a los *illitas* para el asalto a Mithril Hall, prometiéndoles riquezas y una alianza firme, pero las motivaciones de estas criaturas inhumanas con cabeza de pulpo no eran como las de los elfos oscuros o las de ninguna otra raza de la Antípoda Oscura. Tales motivaciones escapaban a la comprensión de la matrona Baenre, a pesar de los años que llevaba tratando a Methil. Lo más que pudo conseguir de los *illitas* para la importante invasión, fue que Methil y otros dos aceptaran acompañarlos a cambio de un centenar de kobolds y una veintena de varones drows para ser utilizados como esclavos por la comunidad *illita* en su ciudad de la pequeña caverna.

No había mucho más que decir. Los guardias de la casa estaban en sus puestos y alertas; todos los drows disponibles estaban orando para pedir ayuda a la reina araña. La casa Baenre estaba haciendo cuanto estaba en su mano para evitar el desastre y, sin embargo, la matrona Baenre no creía que salieran con éxito de la empresa. K'yorl se había presentado ante ella sin ser anunciada en varias ocasiones, había pasado la verja encantada y las muchas defensas mágicas colocadas en el recinto. La madre matrona de la casa Oblodra había actuado así sólo para irritarla y, a decir verdad, a Baenre le restaba poco poder para hacer algo, aparte de encolerizarse, cuando K'yorl aparecía ante ella. Baenre no pudo menos que preguntarse hasta dónde podría llegar la matrona Oblodra cuando esas barreras mágicas quedaran inutilizadas. ¿Cómo podría presentar resistencia a los poderes psíquicos sin contar con su propia magia?

Su única defensa era, al parecer, Methil, una criatura en la que no confiaba y a la que no comprendía.

Las perspectivas no eran halagüeñas.

8

Manifestaciones mágicas

Guenhwyvar supo lo que era dolor, lo que era agonía más allá de cualquier sensación experimentada jamás. Pero peor que eso fue que la pantera conoció la desesperación, auténtica desesperación. *Guenhwyvar* era una criatura hecha de magia, la manifestación de la fuerza vital del animal conocido en Toril como la pantera. La propia chispa de existencia que alentaba en su interior dependía de la magia, así como el conducto que le permitía a Drizzt, y a los otros que lo habían precedido, traer a *Guenhwyvar* al plano material primario.

Ahora la magia se había desbaratado; la urdimbre que tejía la magia universal en un patrón místico y predecible estaba desgarrada.

La pantera conoció la desesperación.

Guenhwyvar oía las constantes llamadas de Drizzt, sus súplicas. El drow sabía que *Guen* estaba en apuros; su voz reflejaba consternación. En el fondo de su corazón, tan vinculado con su compañera felina, Drizzt Do'Urden sabía que muy pronto perdería a *Guenhwyvar* para siempre.

La aterradora idea dio a la pantera un instante de renovada esperanza y determinación. *Guenhwyvar* se concentró en Drizzt, imaginó el dolor que sentiría si no pudiera volver jamás junto a su querido amo. Con un gruñido bajo de puro desafío, la pantera clavó las patas traseras con tanta fuerza que más de una garra se enganchó en la suave y dura superficie y, posteriormente, se arrancó de cuajo.

El dolor no frenó a la pantera, sobre todo cuando *Guenhwyvar* lo comparó con la realidad de resbalar hacia aquellas llamas, el precipitarse fuera del túnel, la única conexión con el mundo material y con Drizzt Do'Urden.

La lucha se prolongó más de lo que cualquier criatura habría resistido, pero, aunque *Guenhwyvar* no se había deslizado más hacia la brecha, tampoco había ganado terreno hacia la suplicante voz de su amo.

Finalmente, exhausta, *Guenhwyvar* echó una mirada desconsolada, impotente, a sus espaldas. Los músculos le temblaron y, después, claudicó.

La pantera fue arrastrada hacia la ardiente brecha.

La matrona Baenre paseaba por el pequeño cuarto con nerviosismo, esperando que un guardia apareciera corriendo en cualquier momento con la noticia de que el palacio había sido invadido, que la ciudad al completo se había alzado contra su casa, culpándola por los problemas que le habían sobrevenido.

No hacía mucho, Baenre soñaba con la conquista, aspiraba a la cumbre del poder. Mithril Hall había estado a su alcance, y, lo que era más importante, la ciudad parecía dispuesta a secundar su proyecto aceptando su liderazgo.

Ahora, ni siquiera estaba segura de poder conservar su propia casa, el imperio Baenre que había prevalecido durante cinco mil años.

-Mithril Hall -gruñó la malvada drow como si pronunciara una maldición, como si el lejano lugar fuera la causa de todo. Su escuálido pecho se agitó por la jadeante y alterada respiración; se llevó las manos al cuello y soltó de un tirón la cadena que llevaba colgada.

»¡Mithril Hall! -gritó al colgante en forma de anillo, realizado con el diente de Gandalug Battlehammer, el fundador del clan de Bruenor, el verdadero vínculo con ese mundo de la superficie. Todos los drows, incluso los más cercanos a la matrona Baenre, creían que Drizzt Do'Urden era el catalizador para la invasión, el pretexto que permitía a Lloth dar su beneplácito al peligroso intento de conquista tan cerca de la superficie.

Drizzt no era más que una pieza del rompecabezas, una muy pequeña, pues este

pequeño anillo era el verdadero impulso. Atrapado en su interior, se encontraba el atormentado espíritu de Gandalug, que conocía los caminos de Mithril Hall y las costumbres del clan Battlehammer. La matrona Baenre había capturado al rey enano siglos atrás, y sólo fue la casualidad la que quiso que el renegado de Menzoberranzan entrara en contacto con el clan de Bruenor, la que proporcionó una excusa para emprender la conquista que la matrona Baenre había deseado desde hacía muchas, muchas décadas.

Con un grito de rabia, Baenre arrojó el diente al otro lado del cuarto; el objeto explotó, y ella cayó al suelo, conmocionada.

Sin salir de su asombro, la matrona miró el rincón de la habitación donde, al disiparse el humo, había aparecido un enano desnudo, arrodillado. La madre matrona se puso de pie y sacudió la cabeza con gesto incrédulo pues éste no era un espíritu invocado, ¡sino el propio Gandalug en carne y hueso!

-¿Osas presentarte ante mí? -gritó, pero su cólera era sólo una forma de enmascarar el miedo. En las ocasiones anteriores en que había invocado a Gandalug de su prisión extradimensional, nunca había aparecido del todo, nunca en su forma corpórea, y jamás desnudo. Al mirarlo ahora, Baenre comprendió que la prisión de Gandalug había desaparecido, que el enano había regresado exactamente como estaba en el momento en que lo capturó, a excepción de la ropa.

El viejo y vapuleado enano miró a su captora, su torturadora. Baenre había hablado en el lenguaje drow y, por supuesto, Gandalug no había entendido una sola palabra. Sin embargo, eso poco importaba, ya que el viejo enano no la escuchaba. De hecho, estaba más allá de las palabras.

Con gran esfuerzo, gruñendo, sintiendo una punzada de dolor a cada movimiento, Gandalug se obligó a enderezar la espalda; después se apoyó en una pierna, luego, en la otra, y se puso de pie con determinación. Comprendió que algo había cambiado. Después de siglos de tormento, y sobre todo de vacío, suspendido en una inmensa nada, Gandalug Battlehammer se sintió diferente de algún modo; se sintió completo y real. Desde su captura, el viejo enano había vivido una existencia irreal, había vivido un sueño, rodeado de vividas y aterradoras imágenes cada vez que esta maldita vieja lo había invocado, inmerso en períodos interminables de nada, donde el espacio y el tiempo y la mente se desvanecían en un vacío infinito.

Pero ahora... Ahora Gandalug se sentía diferente, notaba los crujidos y los dolores de sus viejos huesos. ¡Y qué maravillosas eran esas sensaciones!

-¡Márchate! -ordenó Baenre, esta vez en el lenguaje de la superficie, el que siempre utilizaba para comunicarse con el viejo enano-. ¡Regresa a tu prisión hasta que te llame!

Gandalug miró a su alrededor y vio la cadena tirada en el suelo, pero ni rastro del anillo hecho con su diente.

-Creo que no estoy dispuesto a hacerlo -respondió el viejo enano en su antiguo y cerrado dialecto, y dio un paso adelante.

Los ojos de la matrona se entrecerraron en un gesto amenazador.

-¿Cómo te atreves? -siseó al tiempo que sacaba una estrecha varita. Sabía lo peligroso que podía ser el enano y, en consecuencia, no perdió un segundo en apuntarlo con el objeto mientras recitaba una frase arcana con el propósito de lanzar un chorro de sustancia que envolvería al enano y lo inmovilizaría como una red.

No ocurrió nada.

Gandalug dio otro paso, gruñendo como una fiera hambrienta.

La expresión inflexible desapareció de los ojos de Baenre, poniendo de manifiesto su repentino temor. Era una criatura sustentada por la magia, que dependía de ella para protegerse y vencer a sus enemigos. Con los objetos que poseía (y que llevaba consigo siempre) y su amplio repertorio de hechizos, podía rechazar a casi cualquier enemigo, podía aplastar un batallón de curtidos guerreros enanos. Pero, sin esos objetos y sin que los conjuros acudieran a su llamada, la matrona Baenre era un ser deplorable, insignificante, una vieja decrépita y débil.

A Gandalug le habría dado lo mismo si hubiera sido un titán quien tenía delante. Por

alguna razón que no entendía, estaba libre de su prisión; libre y en su propio cuerpo, una sensación que no sentía desde hacía dos mil años.

Baenre tenía otros trucos y algunos de ellos, como por ejemplo la bolsita en la que llevaba un montón de arañas que acudirían a su llamada, todavía no habían caído en la red mágica y caótica que era el Tiempo de Conflictos. Pero no podía arriesgarse a probar si funcionaba; no ahora, cuando era tan vulnerable.

Giró sobre los talones y corrió hacia la puerta.

Tensando los músculos de sus poderosas piernas, Gandalug saltó y salvó los cuatro metros y medio que lo separaban de la puerta antes de que su torturadora llegara a ella.

Un puño golpeó el pecho de Baenre y la dejó sin resuello, y, antes de que tuviera tiempo de responder, se encontraba dando vueltas en el aire por encima de la cabeza del enfurecido enano.

Luego salió volando y fue a chocar contra la pared al otro lado del cuarto.

-Te voy a arrancar la cabeza de cuajo -prometió Gandalug mientras avanzaba con resolución.

La puerta se abrió violentamente, y Berg'inyon irrumpió en la habitación. Gandalug se volvió hacia él al mismo tiempo que el maestro de armas desenvainaba sus espadas gemelas. Sobresaltado por la escena -¿cómo había entrado un enano en Menzoberranzan, en los aposentos privados de su madre?- Berg'inyon levantó las armas en el mismo momento en que Gandalug las agarraba, una con cada mano.

De haber funcionado todavía el encantamiento en las magníficas hojas, éstas habrían cortado limpiamente la endurecida carne del enano. Incluso sin el hechizo, con su magia perdida en el torbellino del caos, las espadas se hundieron profundamente.

A Gandalug no le importó. Tiró hacia afuera obligando a Berg'inyon a abrir los brazos, pues el esbelto drow no podía contrarrestar su fuerza. El enano arremetió con la cabeza hacia adelante y chocó con la flexible cota de Berg'inyon, cuyas finas anillas también dependían del encantamiento para resultar resistentes.

Gandalug repitió la maniobra una y otra vez, y los gruñidos de Berg'inyon pasaron rápidamente a ser jadeos. A no mucho tardar, el joven Baenre se tambaleaba, casi inconsciente, al tiempo que Gandalug le arrebataba las espadas. La cabeza del enano arremetió una vez más, y Berg'inyon, sin apoyo donde agarrarse y sostenerse, se desplomó.

Sin hacer caso de los profundos cortes de sus manos, Gandalug arrojó una de las espadas a un extremo de la habitación, asió la otra por la empuñadura, y se volvió hacia la matrona Baenre, que todavía estaba caída contra la pared intentando librarse del aturdimiento.

-¿Dónde está tu sonrisa? -la zahirió el enano-. Quiero que tu asqueroso rostro luzca una sonrisa cuando sostenga en alto tu cabeza decapitada para que todos la vean.

El siguiente paso que dio el enano fue el último, ya que una monstruosidad con cabeza de pulpo se materializó delante de él, agitando los tentáculos en su dirección.

Un violento estallido de energía mental se descargó sobre el enano, que casi dejó caer la espada. Sacudió la cabeza para despejarse.

Siguió gruñendo, sacudiendo la cabeza, cuando un segundo estallido, y después un tercero, asaltaron sus sentidos. Si hubiera mantenido su cólera como una barrera, Gandalug podría haber resistido estos ataques de Methil, e incluso los posteriores. Pero la rabia se diluyó en la confusión, que no era una sensación lo bastante fuerte para contrarrestar las intrusiones del poderoso *illita*.

Gandalug no oyó caer la espada drow al suelo, ni la voz de la matrona Baenre ordenando a Methil y al recuperado Berg'inyon que no lo mataran.

Baenre estaba asustada de estas perturbaciones de la magia que escapaban a su comprensión. Pero el temor no le impidió recobrar su perversidad innata. Por alguna razón inexplicable, Gandalug había vuelto a la vida, en su propio cuerpo y libre del anillo aparentemente desintegrado.

Ese misterio no impediría que Baenre le hiciera pagar al enano el ataque y el insulto. La madre matrona era una maestra en la tortura a un espíritu, pero esa consumada pericia palidecía en comparación con su talento para torturar a un ser vivo.

-¡ *Guenhwyvar!* -La estatuilla estaba ya tan caliente que abrasaba, pero Drizzt la sostenía obstinadamente, apretándola contra su pecho, contra su corazón, a pesar de que su capa empezaba a soltar un tenue humo y que en la palma de la mano le estaban saliendo ampollas.

Aun así, no la soltaba. Sabía que iba a perder a *Guenhwyvar* para siempre, y, como un amigo que abraza estrechamente a un camarada moribundo, Drizzt no la soltaba; estaría junto a ella hasta el final.

Sus llamadas desesperadas empezaron a espaciarse, no porque se hubiera resignado, sino simplemente porque el nudo de congoja que le constreñía la garganta impedía que le saliera la voz. Sus dedos empezaron a quemarse también, pero no soltó la figurilla.

Catti-brie lo hizo por él. En un impulso repentino, desesperado, la joven, también atormentada por la angustia y la pena, agarró el brazo de Drizzt bruscamente y dio un fuerte manotazo a la estatuilla, que cayó al suelo.

La expresión sobresaltada del drow se tornó en otra de airada negativa, como el estallido final de rabia de una madre que ve meter el ataúd de su hijito en la tumba, pues, en el momento en que la figurilla tocaba al suelo, Catti-brie desenvainó a *Khazid'hea,* se plantó de un salto donde había caído, y enarboló la espada, en cuyo filo todavía brillaba la fina línea de su encantamiento.

-¡No! -gritó Drizzt mientras se abalanzaba sobre la joven.

Demasiado tarde. Con los azules ojos anegados en lágrimas, asaltada por un torbellino de ideas, Catti-brie encontró el valor para hacer un último y desesperado intento, y descargó la espada. *Khazid'hea* había cortado piedra antes, y volvió a hacerlo ahora, en el mismo instante en que *Guenhwyvar* caía por la brecha del túnel.

Se produjo un estallido de luz, y un punzante dolor, una magia palpitante, recorrió el brazo de Catti-brie e, impulsándola hacia atrás, la tiró al suelo. Drizzt clavó los talones para frenar el impulso, giró sobre sí mismo y se agachó; se cubrió la cabeza con los brazos en el momento en que la cabeza de la estatuilla se desprendía, dejando escapar una lengua de fuego ardiente que se elevó en el aire.

Las llamas se consumieron al cabo de un instante, y un espeso humo gris salió del cuerpo de la figurilla rota. Poco a poco, Drizzt abandonó su postura agazapada y Catti-brie se recuperó del aturdimiento; ante los dos amigos se encontraba una *Guenhwyvar* exangüe, con el espeso pelaje humeando todavía.

Drizzt cayó de rodillas junto a la pantera y la abrazó con fuerza. Los dos se arrastraron hacia Catti-brie, que seguía sentada en el suelo, riendo y llorando a la vez, atontada todavía por el impacto mágico.

-¿Qué has hecho? -le preguntó Drizzt.

La muchacha no tenía respuestas inmediatas. No sabía cómo explicar lo que había ocurrido cuando *Khazid'hea* había golpeado la estatuilla encantada. Su mirada fue hacia el arma, tirada junto a ella; el brillo del filo había desaparecido y un fino surco recorría su antes impecable hoja.

-Creo que he estropeado mi espada -contestó Catti-brie en voz queda.

Ese mismo día, más tarde, Drizzt descansaba en la cama de su cuarto, en los niveles superiores de Mithril Hall, y contemplaba preocupado a su amiga pantera. *Guenhwyvar* estaba de vuelta en el plano material, y eso, suponía, era mejor que lo que su instinto le decía que le habría ocurrido si Catti-brie no hubiera cortado la estatuilla.

Era lo mejor, pero no lo más adecuado. La pantera estaba agotada, descansando junto a la chimenea del pequeño cuarto, con la cabeza agachada y los ojos cerrados. Drizzt sabía que el sueño no sería suficiente. *Guenhwyvar* era una criatura del plano astral y sólo se recuperaba realmente entre las estrellas. En varias ocasiones, la necesidad había obligado a Drizzt a mantener a la pantera en el plano material durante períodos prolongados, pero incluso alargar un día más las doce horas que *Guenhwyvar* permanecía habitualmente, dejaba exhausto al animal.

En estos momentos, los artesanos de Mithril Hall, enanos muy cualificados, estaban examinando la figurilla cortada, y Bruenor había enviado un emisario a Luna Plateada solicitando la ayuda de la dama Alustriel, una de las personas más diestras en la magia a este lado del Anauroch, el Gran Desierto.

Drizzt se preguntó cuánto se tardaría en hallar la solución; no estaba seguro de que ninguno de ellos pudiera reparar la figurilla. ¿Cuánto tiempo podría sobrevivir *Guenhwyvar?*

Catti-brie entró sin llamar a la puerta. Un vistazo a su lloroso rostro le dijo a Drizzt que algo no iba bien. Se levantó de la cama y se dirigió a la repisa de la chimenea, donde tenía colgadas sus cimitarras.

Catti-brie lo interceptó antes de que diera el primer paso y lo estrechó en un abrazo tan fuerte que ambos cayeron en la cama.

-Lo que siempre deseé -dijo con voz apremiante, ciñéndose contra él.

Drizzt la mantuvo abrazada, confuso e impresionado. Consiguió girar la cabeza para mirar a la joven a los ojos, buscando algún indicio que le aclarara su actitud.

-Estamos hechos el uno para el otro, Drizzt Do'Urden -dijo Catti-brie entre sollozos-. Estás en todos mis pensamientos desde el día en que nos conocimos.

Esto era una locura. Drizzt intentó salir de debajo de la joven, pero no quería herirla; su abrazo era demasiado fuerte y desesperado.

-Mírame -sollozó la muchacha-. ¡Dime que sientes lo mismo que yo!

Drizzt la miró intensamente, con una intensidad con la que jamás había mirado a la hermosa joven. La quería, por supuesto que sí. La amaba, e incluso se había permitido fantasear alguna vez imaginando esta misma situación.

Pero ahora le parecía demasiado raro, demasiado inesperado y sin un preámbulo que lo justificara. Tuvo la clara sensación de que la muchacha no era la de siempre, que en su actitud había algo anormal, como ocurría con la magia.

-¿Y qué me dices de Wulfgar? -consiguió articular Drizzt, aunque sus palabras sonaron amortiguadas ya que Catti-brie se apretaba contra él y su espeso cabello le cubría la cara. El pobre drow no podía negar la atracción que ejercía en él la seductora mujer, el dulce aroma de su pelo, la calidez de su cuerpo firme y proporcionado.

Catti-brie levantó la cabeza bruscamente, como si la hubiese abofeteado.

-¿Quién? -preguntó. Ahora fue Drizzt quien se sintió como si lo hubiera golpeado-. Tómame -suplicó Catti-brie. Los ojos de Drizzt se desorbitaron de tal manera que parecían a punto de salirse de las cuencas-. ¡Utilízame!

-¿Que te utilice? -repitió Drizzt en voz baja.

-Haz de mí el instrumento de tu arte -prosiguió la joven-. ¡Oh, te lo suplico! ¡Es para lo que he nacido, todo cuanto deseo! -Se interrumpió bruscamente y, separándose un poco, miró a Drizzt con los ojos muy abiertos, como si lo viera bajo una nueva perspectiva-. Soy mejor que las otras -prometió con malicia.

«¿Qué otras?», quiso gritarle el drow, pero su desconcierto había llegado a tal punto que se había quedado boquiabierto y era incapaz de hablar.

-Como también lo eres tú -continuó Catti-brie-. ¡Mejor que esa mujer que me maneja ahora!

Drizzt había recobrado casi la sensatez, el suficiente dominio de sí mismo como para responder, cuando el sentido de ese último comentario lo apabulló. ¡Al demonio con la sutileza! Se retorció para soltarse del abrazo, rodó sobre la cama y se puso de pie.

Catti-brie se lanzó tras él y se abrazó a una de sus piernas, aferrándose con todas sus fuerzas.

-¡Oh, no me rechaces, amor mío! -gritó con tal apremio que *Guenhwyvar* levantó la cabeza y lanzó un quedo rugido-. ¡Utilízame, te lo suplico! ¡Sólo en tus manos me sentiré plena!

Drizzt se agachó con intención de soltar la pierna de los crispados dedos de la muchacha. Entonces algo atrajo su atención; algo en la cadera de Catti-brie; algo que lo hizo detenerse, que lo dejó atónito y que le hizo comprender todo de golpe.

Era la espada que Catti-brie había cogido en la Antípoda Oscura, la que tenía una

cabeza de unicornio tallada en la empuñadura. Sólo que ya no era un unicornio.

Era el rostro de Catti-brie.

Con un veloz movimiento, Drizzt desenvainó la espada y retrocedió dos pasos. El brillo rojizo de *Khazid'hea*, el filo encantado, había resurgido con toda su fuerza y resplandecía más rutilante que nunca. Drizzt reculó otro paso, esperando que Catti-brie lo agarrara otra vez.

Pero no fue así. La joven siguió en el mismo sitio, medio sentada, medio arrodillada, en el suelo. Echó la cabeza atrás como si estuviera en éxtasis.

-¡Oh, sí! -gritó.

Drizzt bajó la vista hacia la empuñadura y contempló, estupefacto, cómo cambiaba la imagen del rostro de Catti-brie y retomaba la de un unicornio. Al drow lo asaltó una abrumadora sensación, una oleada de calidez transmitida por el arma, un contacto tan íntimo como el de una amante.

Jadeante, el drow volvió la vista hacia Catti-brie, que ahora estaba sentaba más erguida, mirando con desconcierto a su alrededor.

-¿Qué estás haciendo con mi espada? -preguntó en tono quedo.

Volvió a recorrer la habitación con la mirada -la habitación de Drizzt- y pareció sentirse completamente desorientada. Drizzt se dio cuenta de que la muchacha habría querido añadir que qué estaba haciendo ella allí, pero la pregunta se plasmaba claramente en la expresión de su bello rostro.

-Tenemos que hablar -le dijo el drow.

9

Decisiones

Era raro que Gomph y Triel Baenre celebraran audiencia con su madre al mismo tiempo, y más extraño aún que también asistieran a ella Berg'inyon, Sos'Umptu y las otras dos hijas Baenre principales, Bladen'Kerst y Quenthel. Sólo seis de las siete personas presentes se hallaban sentadas cómodamente en los sillones colocados alrededor del estrado de la capilla. Bladen'Kerst, la drow más sádica de la casa primera, paseaba como un animal enjaulado, con el entrecejo fruncido y los labios prietos. Era la segunda hija, nacida a continuación de Triel, y debería haber abandonado la casa a estas alturas, quizá como matrona de la Academia o como madre matrona de su propia -e inferior- casa. Pero la matrona Baenre no lo había permitido, temerosa de que la actitud de su hija, brutal incluso para las costumbres drows, deshonrara a la casa Baenre.

Triel alzaba la vista y sacudía la cabeza con desdén cada vez que Bladen'Kerst pasaba frente a ella. Rara vez pensaba siquiera en su hermana. Al igual que Vendes Baenre, la hermana menor que había muerto a manos de Drizzt Do'Urden durante la fuga del renegado, Bladen'Kerst era un instrumento de tortura de su madre y nada más. Era un bufón, una pieza de exhibición, y no representaba un verdadero peligro para nadie de la casa Baenre que estuviera por encima de la categoría de soldado raso.

Quenthel era harina de otro costal, y en los largos intervalos entre las idas y venidas de Bladen'Kerst, la mirada severa y escrutadora de Triel no se apartaba de ella.

Y Quenthel le devolvía la mirada con abierta hostilidad. Había ascendido al rango de gran sacerdotisa en un tiempo récord, y se decía que gozaba del pleno favor de Lloth. Quenthel sabía lo precaria que era su situación; de no ser por el hecho de tener el respaldo de la reina araña, Triel la habría destruido hacía mucho tiempo, ya que Quenthel no ocultaba sus ambiciones, entre las que estaba incluido el trampolín que representaba el cargo de dama matrona de Arach-Tinilith, una posición a la que Triel no pensaba renunciar.

-¡Siéntate! -instó la matrona Baenre finalmente a la incordiante Bladen'Kerst. La vieja matrona tenía uno de los ojos cerrados por la hinchazón, y en ese mismo lado de la cara todavía se veía la contusión ocasionada por el choque contra la pared. No estaba acostumbrada a tener tales marcas, ni los otros a verla de esta guisa. Normalmente, un hechizo de curación le habría borrado las señales de la cara, pero los tiempos que corrían no eran normales.

Bladen'Kerst se detuvo y miró a su madre fijamente, concentrándose en aquellas heridas. Llevaban implícita una significación doble. En primer lugar, demostraban que los poderes de Baenre no eran como deberían ser, que la madre matrona, más que ninguno de ellos, podía ser muy vulnerable. En segundo lugar, unidas al ceño que ensombrecía permanentemente los rasgos preocupados de la matrona, esas heridas reflejaban cólera.

Una cólera que excedía la ostensible vulnerabilidad, probablemente temporal, fue la sensata deducción a la que llegó Bladen'Kerst, que tomó asiento en su sillón. Su pie, calzado con una bota dura, poco habitual en un drow pero muy efectiva para dar patadas a los varones, taconeó repetidamente en el suelo, con impaciencia.

Nadie le prestó atención, sin embargo. Todos siguieron la previsible y peligrosa mirada que la matrona Baenre dirigió a Quenthel.

-No es el momento para ambiciones personales -dijo la matrona con tranquila seriedad. Quenthel abrió mucho los ojos, como si estuviera sorprendida-. Te lo advierto -insistió su madre, sin ablandarse un ápice por la expresión inocente.

-¡Y yo también! -intervino Triel rápida y resueltamente. No solía interrumpir a su madre, pues sabía a qué atenerse, pero pensó que este asunto tenía que quedar zanjado de una

vez por todas, y que la matrona apreciaría su respaldo-. Te has valido del favor de Lloth para protegerte durante estos años, pero, por alguna razón que no entendemos, la reina araña no está ahora con nosotros. Eres vulnerable, hermana mía, mucho más que cualquiera de la familia.

Quenthel se adelantó en su asiento, e incluso se las ingenió para esbozar una sonrisa.

-¿Correrías el riesgo sabiendo que Lloth regresará a nosotros, como las dos sabemos que hará? -siseó la joven hija Baenre-. ¿Y qué puede haber sido lo que alejó a la reina araña de esta familia? -Mientras hacía la última pregunta, su mirada cayó sobre su madre, en lo que era la actitud más osada que nadie se había atrevido a mostrar jamás ante la madre matrona.

-¡No lo que tú supones! -espetó Triel. Había esperado que Quenthel intentara hacer responsable a la matrona Baenre. La destitución de la madre matrona sólo podía beneficiar a la ambiciosa Quenthel y posiblemente devolver cierto prestigio a la casa que estaba cayendo en desgracia tan rápidamente. A decir verdad, también Triel había considerado esta posibilidad, pero la había desestimado posteriormente, convencida de que los recientes fracasos de su madre no tenían nada que ver con los extraños sucesos que estaban ocurriendo-. Lloth ha abandonado a todas las casas.

-Esto está por encima de Lloth -añadió intencionadamente Gomph, el hechicero cuya magia no provenía de ninguna deidad.

-Basta -dijo Baenre mientras su mirada pasaba alternativamente de uno a otro hijo, consiguiendo calmar los ánimos-. Ignoramos qué ha provocado los acontecimientos actuales. Lo que debemos considerar es cómo afectarán a nuestra posición esos acontecimientos.

-La ciudad quiere un *pera'dene* -razonó Quenthel, el término drow que significaba «chivo expiatorio». Su mirada, prendida con fijeza en la madre matrona, manifestaba con claridad quién tenía en mente.

-¡Necia! -espetó Baenre-. ¿Crees que se conformarían con mi corazón? -El rotundo comentario pilló desprevenida a Quenthel.

»Para algunas de las casas inferiores, nunca ha habido, y nunca habrá, una oportunidad mejor para desbancar a esta casa -prosiguió la matrona Baenre, dirigiéndose a todos-. Si estáis pensando en derrocarme, entonces hacedlo, pero sabed que con eso no detendréis la rebelión que se está fraguando contra nosotros. -Resopló y levantó los brazos en un gesto exasperado-. Sólo estaríais ayudando a nuestros enemigos. Soy vuestro vínculo con Bregan D'aerthe, y sabed que nuestros enemigos también rondan a Jarlaxle como moscones. ¡ *Yo* soy Baenre! No Triel o Quenthel. Sin mí, todos vosotros os hundiréis en el caos, luchando por el control, cada uno respaldado por su correspondiente facción partidaria de la guardia. ¿Dónde estaréis cuando K'yorl Oblodra entre en el recinto?

Era una idea que hacía entrar en razón. La matrona Baenre había informado a sus hijos que los Oblodra no habían perdido sus poderes, y todos los Baenre sabían cuánto los odiaba la casa tercera.

-No es el momento para ambiciones personales -reiteró la madre matrona-. Es el momento de permanecer unidos y conservar nuestra posición.

Los gestos de asentimiento que hubo a su alrededor eran sinceros y la matrona lo sabía, bien que Quenthel se había abstenido de hacerlo.

-Reza para que Lloth no venga a mí antes que a ti -manifestó la ambiciosa hermana con atrevimiento, dirigiendo su comentario a Triel.

La hija mayor no parecía preocupada. -Y tú deberías rezar para que Lloth regrese alguna vez -replicó con tranquila indiferencia-. De lo contrario, te arrancaré la cabeza y haré que Gomph la ponga en lo alto de Narbondel para que así tus ojos brillen cuando sea pleno día. Quenthel iba a contestar, pero Gomph se adelantó. -Será un placer, mi querida hermana -le dijo a Triel. No había cariño entre estos dos, pero, mientras que los sentimientos de Gomph por Triel eran ambivalentes, su odio por Quenthel y sus peligrosas ambiciones era rotundo. Si la casa Baenre caía, también caería él.

La alianza insinuada entre los dos hijos Baenre mayores obró maravillas en la actitud de la arrogante hermana menor, que no pronunció palabra durante el resto de la reunión.

-¿Puedo hablar ahora sobre K'yorl y el peligro que nos amenaza a todos? -preguntó la

matrona Baenre.

Al no producirse ninguna objeción (y hacerlo habría agotado la paciencia de la madre matrona, que habría dado una muerte lenta al osado), Baenre entró en el tema de la defensa de la casa. Explicó que todavía podía confiarse en Jarlaxle y su banda, pero advirtió que el mercenario era de los que cambiarían de bando si el curso de la batalla tomaba mal cariz para la casa Baenre. Triel les aseguró que la Academia al completo les seguía siendo leal, y el informe de Berg'inyon sobre la disposición animosa de la guardia fue optimista.

A pesar de las prometedoras noticias y la merecida reputación de la guarnición Baenre, la conversación acabó ciñéndose al único modo seguro de rechazar a K'yorl y su familia con poderes psíquicos. Berg'inyon, que había tomado parte en la lucha con el enano Gandalug, fue el primero en plantearlo en voz alta.

-¿Qué hay de Methil y del centenar de *illitas* que representa? -preguntó-. Si están de nuestra parte, la amenaza de la casa Oblodra queda minimizada.

Los demás mostraron su conformidad asintiendo con la cabeza, pero la matrona Baenre sabía que no se podía contar con aliados como los desolladores mentales.

-Methil sigue de nuestra parte porque él y su gente saben que somos la piedra angular para la seguridad de su pueblo. La población *illita* no es ni la centésima parte de los drows de Menzoberranzan. Ése es el alcance de su lealtad. Si Methil llega a la conclusión de que la casa Oblodra es la más fuerte, dejará de respaldarnos. -La matrona soltó una risita irónica en la que se advertía impotencia.

»Puede que incluso los otros *illitas* tomen partido por K'yorl -razonó-. Esa bruja es semejante a ellos con sus poderes mentales. Quizá se entiendan entre ellos.

-¿Podemos hablar tan abiertamente? -preguntó Sos'Umptu, que miró a su alrededor con expresión preocupada, y los demás comprendieron que temía que Methil estuviera allí, invisible, escuchando cuanto decían, leyendo todos sus pensamientos.

-No importa -contestó la matrona Baenre con indiferencia-. Methil ya está al tanto de mis temores. No puede ocultarse nada a un *illita*.

-Entonces ¿qué vamos a hacer? -inquirió Triel.

-Tenemos que aglutinar nuestras fuerzas -respondió Baenre con determinación-. No debemos demostrar temor o debilidad. Y no debemos hacer nada que nos aleje de Lloth aún más. -Dirigió esta última advertencia a las dos sacerdotisas rivales, Quenthel y Triel, en especial a la dama matrona de la Academia, que parecía más que dispuesta a aprovechar la ausencia de Lloth para librarse de su hostil hermana.

»Debemos demostrar a los *illitas* que seguimos siendo el poder dirigente de Menzoberranzan -prosiguió Baenre-. Si se convencen de esto, entonces tomarán partido por nosotros y no querrán que la casa Baenre se debilite con los ataques de K'yorl.

-Vuelvo a Sorcere -dijo Gomph, el archimago.

-Y yo a Arach-Tinilith -manifestó una resuelta Triel.

-No me hago ilusiones respecto a la amistad entre mis rivales -añadió Gomph-. Pero unas cuantas promesas de compensación cuando las cosas hayan vuelto a su cauce serán determinantes para encontrar aliados.

-No se ha permitido que las novicias se pongan en contacto con nadie fuera de la escuela -informó Triel-. Están enteradas de los problemas en general, por supuesto, pero no saben nada de la amenaza a la casa Baenre. En su ignorancia, permanecen leales.

La madre matrona hizo un gesto de asentimiento a sus dos hijos.

-Y tú celebrarás reuniones con las casas inferiores que hemos establecido -le encomendó a Quenthel, una misión de importancia vital. Gran parte del poder de la casa Baenre radicaba en una docena de casas menores que estaban dirigidas por nobles pertenecientes a la familia Baenre. Dada la obvia predilección de Lloth por Quenthel, su elección para llevar a cabo tal misión era perfecta.

La expresión de la hija menor ponía de manifiesto que lo que la había persuadido eran las amenazas de Triel y Gomph más que el caramelo que su madre acababa de arrojarle.

Baenre sabía que el principal ingrediente para diluir las rivalidades era dejar que Triel y Gomph salvaran las apariencias y se sintieran importantes. En consecuencia, esta reunión

había sido un éxito, y todo el poder de la casa Baenre estaría coordinado en una única fuerza defensiva.

No obstante, la sonrisa esbozaba por Baenre era parca. Sabía lo que Methil era capaz de hacer, y sospechaba que K'yorl no le andaba muy a la zaga. Toda la casa Baenre podía estar preparada, pero, sin la magia clerical proporcionada por Lloth y sin la hechicería de Gomph, ¿sería suficiente?

En el nivel superior de Mithril Hall, pared con pared con la sala de audiencias de Bruenor, había un pequeño cuarto que el rey enano había reservado para los artesanos que trabajaban en la restauración de la estatuilla de la pantera. En su interior había una pequeña forja y herramientas delicadas, junto con docenas de retortas y redomas que contenían diversos ingredientes y ungüentos.

Drizzt estaba realmente ansioso cuando lo llamaron a aquella habitación. Por supuesto, había ido allí una docena de veces a diario, pero sin haber sido invitado, y en todas las ocasiones encontró a los enanos apiñados alrededor de la estatuilla todavía rota y sacudiendo sus barbudas cabezas. Había transcurrido una semana desde el incidente, y *Guenhwyvar* permanecía tumbada frente a la chimenea del cuarto de Drizzt, tan exhausta que no podía ponerse de pie, ni siquiera alzar la cabeza recostada en las zarpas.

La espera era lo peor.

Ahora, sin embargo, el drow había sido llamado a aquella habitación. Sabía que un emisario de Luna Plateada había llegado aquella mañana; sólo podía esperar que Alustriel tuviese alguna solución positiva que ofrecerles.

Bruenor lo vio acercarse a través de la puerta abierta de la sala de audiencias. El barbirrojo enano le hizo un gesto con la cabeza, señalando hacia un lado, y Drizzt dobló la esquina y abrió la puerta sin molestarse en llamar antes.

Se encontró con la escena más curiosa que Drizzt Do'Urden había visto nunca. La figurilla rota -¡todavía rota!- descansaba sobre una pequeña mesa redonda. Regis estaba al lado trabajando afanoso con un mortero y un majador, machacando una sustancia negruzca.

Al otro lado de la mesa, frente a Drizzt, había un enano bajo y fornido, Buster Brazal, el notorio maestro armero, el que, de hecho, había forjado la flexible cota de malla de Drizzt cuando todavía vivían en el valle del Viento Helado. El drow ni se atrevió a saludar al enano por temor a sacarlo de su profunda concentración. Buster estaba plantado con los pies muy separados. De vez en cuando, hacía una exagerada inhalación y luego se quedaba totalmente inmóvil; en sus manos, descansando sobre un paño húmedo de la tela más fina, sostenía... unos globos oculares.

Drizzt no tenía ni idea de lo que estaba pasando hasta que una voz, familiar y bulliciosa, lo sacó de su pasmo con un sobresalto.

-¡Saludos, oh el de piel negra como la medianoche! -dijo el incorpóreo mago alegremente.

-¿Harkle Harpel? -se extrañó Drizzt.

-Quién si no -comentó Regis con acritud.

Drizzt reconoció que el halfling tenía razón.

-¿Qué pasa aquí? -inquirió dirigiéndose a Regis, ya que sabía que cualquier respuesta proveniente de Harkle sólo embrollaría más una situación ya confusa de por sí.

-Un emplasto de Luna Plateada -explicó el halfling, esperanzado, mientras levantaba un poco el recipiente de mezcla-. Harkle ha supervisado la elaboración.

-Lo que significa -añadió el ausente mago con guasa-, que han sostenido mis ojos encima del mortero.

El jocoso comentario no consiguió arrancar una sonrisa a Drizzt, que tenía muy presente la figurilla rota, con la cabeza caída todavía a los pies del cuerpo esculpido.

Regis soltó una risita desdeñosa.

-Está listo ya -explicó-, pero quería que fueras tú quien lo aplicara.

-¡Los dedos drows son tan hábiles! -intervino Harkle.

-¿Dónde estás? -preguntó Drizzt, impaciente y nervioso con la extravagante situación.

Harkle pestañeó, y los párpados aparecieron de la nada.

-En Nesme -contestó el mago-. Pasaremos al norte de los Pantanos de los Trolls dentro de poco.

-Y después a Mithril Hall, donde te reunirás con tus ojos -dijo Drizzt.

-Estoy deseando volver a *verlos* -bromeó Harkle, pero, de nuevo, él fue el único que rió su chiste.

-Como siga así voy a echar los condenados ojos a la forja -rezongó Buster Brazal.

Regis puso el recipiente sobre la mesa y cogió una pequeña herramienta metálica.

-La capa de emplasto tiene que ser fina -instruyó el halfling mientras le tendía el delicado instrumento a Drizzt-. Y Harkle ha advertido que debemos evitar que la mezcla penetre al interior de las piezas unidas.

-Es sólo un pegamento -añadió la voz del mago-. La magia de la estatuilla será la fuerza que realmente hará del objeto un todo completo. Dentro de unos días, habrá que retirar el emplasto rascándolo. Si funciona como esperamos, la figurilla estará... -Hizo una pausa, buscando la palabra adecuada-. Estará curada -finalizó.

-Si funciona -repitió Drizzt. Se tomó unos instantes para tantear el instrumento que sostenía entre los dedos y para asegurarse de que las quemaduras sufridas cuando la magia de la estatuilla se había alterado estaban ya curadas y que podía sentir el tacto de la herramienta a la perfección.

-Funcionará -le aseguró Regis.

Drizzt inhaló profunda y lentamente; luego cogió la cabeza de la pantera. Miró los ojos esculpidos, tan semejantes a los de *Guenhwyvar*. Con el cuidado de un padre que atiende a su hijito, Drizzt colocó la cabeza contra el cuerpo y empezó con la concienzuda tarea de extender el pegajoso emplasto alrededor del perímetro del cuello.

Transcurrieron más de dos horas antes de que Drizzt y Regis abandonaran el cuarto y entraran en la sala de audiencias, donde Bruenor seguía reunido con el emisario de la dama Alustriel y varios enanos más.

Bruenor no parecía muy contento, pero sí más tranquilo de lo que había estado desde que habían empezado los extraños acontecimientos.

-¡No es un truco de los drows -gruñó el rey enano tan pronto como Drizzt y Regis estuvieron a su lado-, o los malditos elfos oscuros son más poderosos de lo que nadie había imaginado! Está ocurriendo en todo el mundo, según dice Alustriel.

-La dama Alustriel -lo corrigió el emisario, un enano de aspecto muy pulcro, vestido con una ondeante túnica blanca, que lucía una barba corta y bien cuidada.

-Saludos, Fredegar -dijo Drizzt al reconocer a Fredegar Triturarrocas, más conocido como Fret, el bardo y consejero favorito de la dama de Luna Plateada-. Así que por fin se te ha presentado la ocasión de ver las maravillas de Mithril Hall.

-Ojalá las circunstancias fueran otras -contestó Fret con expresión sombría-. Y dime, ¿qué tal le va a Catti-brie?

-Está bien -respondió Drizzt. Sonrió al pensar en la joven, que había vuelto a Piedra Alzada llevando cierta información de Bruenor.

-No es un truco de los drows -repitió Bruenor con más énfasis, dejando claro que no le parecía el momento ni el lugar oportunos para una conversación tan intrascendente y sin sentido.

Drizzt hizo un gesto de asentimiento; desde el principio le había asegurado a Bruenor que su gente no tenía nada que ver con lo que estaba ocurriendo.

-Sea lo que sea, ha inutilizado el rubí de Regis -dijo Drizzt. Alargó la mano y levantó el colgante que el halfling llevaba al cuello-. Ahora sólo es una simple gema, aunque innegablemente hermosa. Y la fuerza desconocida ha afectado a *Guenhwyvar* y ha llegado hasta los Harpel. Ninguna magia drow es tan poderosa. En caso contrario, habrían conquistado el mundo de la superficie hace mucho tiempo.

-¿Algo nuevo? -preguntó Bruenor.

-Los efectos se han dejado sentir desde hace varias semanas -intervino Fret-. Aunque sólo ha sido en los últimos quince días cuando la magia se ha vuelto tan impredecible y

peligrosa.

Bruenor, que nunca había sido partidario de la magia, resopló.

-¡Entonces, es algo bueno! -decidió-. Los malditos drows dependen más de la magia que nosotros o que los hombres de Piedra Alzada. ¡Ojalá desaparezca del todo, es lo que yo digo, y entonces que los drows vengan y nos divertiremos un poco!

Thibbledorf Pwent dio un brinco de contento ante semejante perspectiva. Se plantó de un salto junto a Bruenor y a Fret, y palmeó la espalda del pulcro enano con su mugrienta y maloliente mano. Pocas cosas podían calmar al camorrista cuando se excitaba, pero la mirada horrorizada y ofendida de Fret lo consiguió, al sorprender totalmente a Pwent.

-¿Qué sucede? -inquirió el camorrista.

-Si vuelves a tocarme, te aplastaré el cráneo -prometió Fret con un tono sin inflexiones; y, aunque no era ni la mitad de fuerte que Pwent, por alguna razón inexplicable, éste lo creyó y retrocedió un paso.

Drizzt, que conocía muy bien al pulcro enano de sus numerosas visitas a Luna Plateada, sabía que Fret no aguantaría ni diez segundos en un enfrentamiento con Pwent... a menos que éste se centrara en un debate sobre la suciedad. Drizzt apostaría todo su dinero por Fret, y sería la apuesta más segura que el drow habría hecho nunca.

Pero no era probable que se diera esta situación, ya que Pwent, con todo lo pendenciero que era, jamás haría algo perjudicial para Bruenor, y saltaba a la vista que el rey enano no quería tener ningún problema con un emisario, en particular con una emisario enano de la amistosa Luna Plateada. En verdad, todos los presentes en la sala se divirtieron de lo lindo con el enfrentamiento de los dos personajes, y además parecían más tranquilos al comprender que los extraños acontecimientos no estaban relacionados con los misteriosos elfos oscuros.

Todos, excepto Drizzt Do'Urden. El drow no se sentiría tranquilo hasta que la estatuilla estuviera reparada, su magia restaurada, y la pobre *Guenhwyvar* pudiera regresar a su hogar en el plano astral.

10

La casa tercera

No es que Jarlaxle, que siempre preveía las reacciones de los demás, no hubiera esperado la visita; lo que lo puso nervioso fue la facilidad con que K'yorl Odran entró en su campamento, eludió los puestos de guardia y se introdujo en sus aposentos privados a través de la pared. Vio entrar su fantasmagórica silueta y pugnó por recobrar la compostura mientras la figura de la mujer se hacía más sólida y amenazadora.

-Esperaba que vinieras mucho antes -dijo Jarlaxle calmosamente.

-¿Es ésta la forma adecuada de recibir a una madre matrona? -replicó K'yorl.

Jarlaxle estuvo a punto de soltar la carcajada, pero se contuvo al considerar la actitud de la mujer. Se la veía demasiado a sus anchas, demasiado decidida, demasiado dispuesta a castigar, incluso a matar. Al parecer, K'yorl no comprendía la utilidad de Bregan D'aerthe y eso dejaba a Jarlaxle, el maestro del fingimiento y la intriga, con cierta desventaja.

Se levantó de su cómodo sillón, salió de detrás del escritorio e hizo una profunda reverencia mientras se quitaba el sombrero de ala ancha y realizaba una ostentosa floritura con él.

-Saludos, K'yorl Odran, madre matrona de la casa Oblodra, casa tercera de Menzoberranzan. No es habitual que mi humilde morada se vea honrada con tan...

-Basta -espetó K'yorl, y Jarlaxle se irguió y volvió a ponerse el sombrero.

Sin quitar ojo de la mujer, sin pestañear siquiera, el mercenario regresó a su sillón y se arrellanó en él; plantó los pies sobre el escritorio con fuerza, de manera que los tacones de las botas resonaron al apoyarlos en el tablero.

Fue entonces cuando Jarlaxle notó la intrusión en su mente, un profundo sondeo en sus pensamientos que resultaba intranquilizador. De inmediato, desechó la retahíla de maldiciones que se le ocurrían por la inoperancia de la magia convencional
-normalmente, su parche encantado lo habría protegido de semejantes intrusiones mentales- y en lugar de ello recurrió a su ingenio. Miró fijamente a K'yorl, se la imaginó desnuda, y llenó su mente de pensamientos tan bajos que la madre matrona, centrada en un asunto serio, perdió la paciencia por completo.

-Debería arrancarte la piel a tiras por tener semejantes pensamientos -dijo K'yorl.

-¿Semejantes pensamientos? -repitió Jarlaxle como si se sintiera ofendido-. ¡Supongo que no estarás fisgoneando mi mente, matrona K'yorl! Aunque sólo soy un varón, tales prácticas son censurables. A Lloth no la complacería.

-Al infierno con Lloth -gruñó K'yorl, y que hablara sin rodeos dejó atónito a Jarlaxle. Desde luego, todos sabían que la casa Oblodra no era muy religiosa, pero sus miembros, al menos, guardaban siempre las apariencias y fingían ser piadosos. K'yorl, la expresión severa, se dio unos golpecitos en la sien con un dedo-. Si Lloth mereciera mis alabanzas, entonces habría reconocido la verdad del poder -explicó la madre matrona-. Es la mente lo que nos distingue de los que son inferiores a nosotros, la que debería determinar el orden.

Jarlaxle no respondió. No quería entrar en esta discusión con una oponente tan peligrosa y tornadiza.

K'yorl no insistió en el tema, e hizo un ademán como desestimándolo. Era evidente para Jarlaxle que se sentía frustrada, y en esta mujer, la frustración se equiparaba con el peligro.

-Ahora la situación está más allá de la reina araña -declaró K'yorl-. Yo estoy más allá de Lloth. Y empieza en este día.

Jarlaxle dejó que una expresión sorprendida asomara a su rostro.

-Lo esperabas -dijo la matrona con tono acusador.

Eso era cierto -Jarlaxle se había preguntado por qué los Oblodra habían esperado tanto

siendo las demás casas tan vulnerables- pero no pensaba admitirlo.

-¿Cuál es la posición de Bregan D'aerthe en esto? -inquirió K'yorl.

El mercenario tuvo la sensación de que era irrelevante qué respuesta diera, ya que, probablemente, K'yorl le iba a decir cuál era esa posición.

-Con los vencedores -contestó con calmosa ambigüedad.

K'yorl sonrió como elogio a su astucia.

-Yo seré la vencedora -le aseguró-. Será rápido. Todo habrá acabado hoy mismo, y con muy pocas bajas drows.

Jarlaxle tenía sus dudas sobre esto último. La casa Oblodra nunca había demostrado respeto por la vida, ya fuera la de drows o de cualquier otro ser. El número de soldados drows de la casa Oblodra era reducido, principalmente porque los salvajes miembros del clan se mataban entre sí con tanta frecuencia como procreaban. Eran famosos por un juego en el que participaban, un desafío de máximo riesgo llamado Khaless que, irónicamente, en el lenguaje drow significaba «confianza». Un globo de oscuridad y silencio mágicos flotaba en el aire, sobre la zona más profunda del abismo llamado la Grieta de la Garra. Los elfos oscuros participantes levitaban hasta el interior del globo y allí, sin poder ver ni oír, el desafío consistía en una pura y simple prueba de aguante y temeridad.

El primero que salía del globo y regresaba a la seguridad del suelo firme era el perdedor, así que el truco estaba en permanecer dentro del globo hasta el último segundo del hechizo de levitación.

Las más de las veces, los dos obstinados participantes esperaban demasiado y se precipitaban a una muerte cierta.

Y, ahora, la despiadada y perversa K'yorl estaba intentando convencer a Jarlaxle de que las bajas drows serían mínimas. ¿Según el criterio de quién?, se preguntó el mercenario. Si la respuesta era según el criterio de K'yorl, entonces lo más probable es que la mitad de la población de la ciudad estuviera muerta antes de que acabara el día.

El mercenario se daba cuenta de que poco podía hacer él al respecto. Bregan D'aerthe y él dependían de la magia como cualquiera de los otros colectivos drows, y sin ella no podía impedir que K'yorl entrara en sus aposentos... ¡ni siquiera en sus más íntimos pensamientos!

-Hoy -repitió la matrona con gesto sombrío-. Y, cuando haya acabado, te haré llamar y tú vendrás.

Jarlaxle no asintió, no respondió siquiera. No tenía que hacerlo. Podía sentir la intrusión mental otra vez, y sabía que K'yorl lo comprendía. La odiaba, y odiaba lo que estaba a punto de hacer, pero el mercenario era pragmático ante todo y, si las cosas salían como K'yorl pronosticaba, entonces, efectivamente, acudiría a su llamada.

La matrona volvió a sonreír y su figura empezó a difuminarse. Luego, como un fantasma, abandonó el cuarto a través de la pared.

Jarlaxle se recostó en el respaldo del sillón, con las manos unidas por las puntas de los dedos, que tamborileó con nerviosismo. Jamás se había sentido tan vulnerable, o atrapado en medio de una situación incontrolable. Podía avisar a la matrona Baenre, por supuesto, pero ¿qué ganaría con ello? Incluso la casa primera, tan grande y orgullosa, no podía hacer frente a K'yorl cuando su magia fallaba y la de su enemiga, no. Probablemente, la matrona Baenre estaría muerta muy pronto; y, con ella, toda su familia. ¿Dónde iba a esconderse él entonces?

No se escondería, desde luego. Acudiría a la llamada de K'yorl.

Jarlaxle comprendía el motivo por el que K'yorl le había hecho esta visita y por qué era importante para ella, que parecía tener todo a su favor, incorporarlo a su camarilla. Los miembros de su organización y él eran los únicos drows de Menzoberranzan que tenían conexiones fuera de la ciudad, un factor crucial para alguien que aspirara al puesto de primera madre matrona: una codiciada posición a la que nadie, salvo la matrona Baenre, había aspirado hacía casi un milenio.

Los dedos de Jarlaxle siguieron tamborileando. Quizás había llegado el momento de un cambio, pensó. Enseguida desechó esa idea, porque, aun en el caso de que estuviera en lo cierto, tal cambio no parecía ser para mejor. Sin embargo, parecía que K'yorl creía que la situación con la magia convencional era algo temporal o, en caso contrario, no habría estado

tan interesada en reclutar a Bregan D'aerthe.

El mercenario tenía que creer, esperar fervientemente que estuviera en lo cierto; sobre todo, si Oblodra tenía éxito con el golpe de estado. Y Jarlaxle no encontraba razón alguna para que no fuera así. Se daba cuenta de que no sobreviviría mucho si la primera madre matrona en ciernes, K'yorl, la drow a la que más odiaba, podía entrar en sus pensamientos a capricho.

Era demasiado hermosa para ser drow; a los ojos de quienes la contemplaran, mujeres o varones, parecía la perfección de los rasgos drows. Sólo esta belleza fue lo que detuvo las mortales lanzas o ballestas de la guardia de la casa Baenre, e hizo que el maestro de armas, Berg'inyon, le pidiera que entrara en el recinto nada más mirarla.

La verja mágica no funcionaba y no había puertas convencionales en el perímetro del palacio Baenre. Normalmente, a una orden, la tela de araña de la verja se abría en espiral hacia afuera, dejando un hueco, pero ahora Berg'inyon tuvo que pedir a la drow que la franqueara por arriba.

La mujer no dijo una palabra, sino que se limitó a acercarse a la verja que, con un último aliento de magia, se abrió en espiral ante esta criatura, el avatar de la diosa que la había creado.

Berg'inyon se puso a la cabeza para indicarle el camino, aunque sabía con certeza que esta mujer no necesitaba guía alguna. Comprendió que se dirigía a la capilla -¡adónde, si no!-, así que dio instrucciones a algunos de sus soldados para que fueran en busca de la madre matrona.

Sos'Umptu los esperaba a la puerta de la capilla, el lugar que estaba a su cuidado. Protestó un instante, sólo un breve instante.

Berg'inyon nunca había visto a su devota hermana tan aturdida, jamás la había visto quedarse boquiabierta así. La sacerdotisa se apartó a un lado y cayó de hinojos.

La hermosa drow pasó ante ella sin pronunciar una sola palabra. Luego se volvió bruscamente -Sos'Umptu dio un respingo- y clavó una mirada intensa en Berg'inyon, que había dado un paso para seguirla.

-Sólo eres un varón -explicó su hermana en un susurro-. Sal de este sagrado lugar.

Berg'inyon estaba demasiado sobrecogido para replicar, ni siquiera para discernir cómo se sentía en estos momentos. Retrocedió de espaldas, haciendo una serie de ridículas reverencias, a punto de tropezar y caer en la puerta, y salió al patio.

Bladen'Kerst y Quenthel se encontraban allí, pero el grupo que se había reunido al correr el rumor había sido dispersado por las hermanas con muy buen juicio.

-Regresa a tu puesto -gruñó Bladen'Kerst a Berg'inyon-. ¡No ha pasado nada! -Esto ultimo era más una orden que un comentario.

-No ha pasado nada -repitió el maestro de armas. Y esta frase se convirtió en la orden del día; orden que, como Berg'inyon no tardó en comprender, era muy juiciosa. Era Lloth en persona, o una importante servidora muy próxima a ella. Se lo decía el corazón.

Él lo sabía, y los soldados lo comentarían en susurros, pero sus enemigos no debían enterarse de esto.

Berg'inyon cruzó el patio al tiempo que corría la voz de «no ha pasado nada». Se situó en un puesto desde el que divisaba la capilla, y se quedó sorprendido al ver que sus ambiciosas hermanas no osaban entrar en ella, sino que paseaban frente a la puerta principal con nerviosismo.

Sos'Umptu salió también al exterior y se unió a sus paseos. No se intercambiaron palabras abiertamente -Berg'inyon ni siquiera distinguió gesto alguno del código mudo- cuando la matrona Baenre cruzó el patio. Pasó junto a sus hijas y entró presurosa en la capilla; los paseos frente a la puerta se reanudaron.

Para la matrona Baenre, era la respuesta a sus plegarias y al mismo tiempo la realización de sus peores pesadillas. Supo de inmediato quién era la que estaba sentada ante ella en el estrado central. Lo supo, y lo creyó.

-Si soy la responsable de tu enojo, entonces me ofrezco a mí misma como... -empezó

humildemente, hincándose de rodillas mientras hablaba.

-*¡Wael!* -espetó el avatar, pronunciando el término drow que significaba «necia», y Baenre se cubrió la cara con las manos, avergonzada.

»*¡Usstan'sargh wael!* -continuó la hermosa drow, llamando a la matrona Baenre «necia arrogante». La matrona temblaba bajo el ataque verbal, pensando que había caído más bajo de lo que había imaginado en los peores momentos, que su diosa había venido en persona con el único propósito de vejarla hasta hacerla morir de vergüenza. Escenas de su cuerpo torturado y después arrastrado por las sinuosas avenidas de Menzoberranzan pasaron veloces por su cerebro, imágenes de sí misma como el epítome de una cabecilla drow caída en desgracia.

Mas, de pronto, la matrona Baenre comprendió que este tipo de ideas era exactamente lo que esta criatura, que era más que una simple drow, le recriminaba. Por fin se atrevió a alzar la vista.

-No te arrogues tanta importancia -dijo el avatar con tono calmoso.

La matrona Baenre se permitió exhalar un suspiro de alivio. Entonces, esto no tenía que ver con ella. Todo -el fracaso de la magia, las preces sin respuesta- estaba más allá de ella, de todos los reinos mortales.

-K'yorl ha cometido un grave error -prosiguió el avatar, recordándole a Baenre que, aunque estos acontecimientos catastróficos estaban por encima de ella, no lo estaban sus derivaciones.

-Ha osado creer que puede vencer sin tu favor -razonó la matrona, y su sorpresa fue total cuando el avatar hizo un gesto de mofa ante semejante idea.

-La matrona Odran podría destruirte con un pensamiento. -Baenre se estremeció y volvió a agachar la cabeza-. Pero erró con su exceso de cautela -continuó el avatar-. Retrasó el ataque, y ahora, cuando ha decidido que la ventaja es suya y debe aprovecharla, ha permitido que una enemistad personal demore aún más el golpe a su objetivo principal.

-¡Entonces, los poderes han vuelto! -jadeó Baenre-. Tú has vuelto.

-*¡Wael!* -gritó, frustrada, la diosa-. ¿Acaso pensaste que no regresaría? -La matrona se echó de bruces al suelo, postrada de todo corazón.

»El Tiempo de Conflictos llegará a su fin -dijo el avatar un momento después, recobrada la calma de nuevo-. Y sabrás lo que tienes que hacer cuando todo haya vuelto a su cauce. -Baenre alzó la vista justo lo suficiente para encontrarse con la feroz mirada del avatar prendida en ella.

»¿Tan desprovista de recursos crees que estoy? -preguntó la bellísima drow.

Una expresión horrorizada, totalmente sincera, asomó al semblante de Baenre, que empezó a sacudir la cabeza atropelladamente, negando que hubiera perdido la fe un solo momento.

De nuevo, cayó de bruces, postrada, y sus ruegos cesaron únicamente cuando algo duro golpeó el suelo, junto a su cabeza. Se atrevió a levantar los ojos y vio un terrón de piedra amarillenta, un trozo de azufre, caído a su lado.

-Tienes que rechazar el ataque de K'yorl durante un corto espacio de tiempo -explicó el avatar-. Ve y reúnete con las madres matronas y tus hijas e hijo mayores en la sala del consejo regente. Atiza las llamas y deja que aquellos a quienes he reclutado vengan a través de ellas en tu ayuda. Juntas, enseñaremos a K'yorl lo que es verdadero poder!

Una sonrisa radiante iluminó la faz de Baenre al comprender que no había perdido el favor de Lloth, que su diosa había recurrido a ella para jugar un papel crucial en esta hora crucial. El hecho de que Lloth hubiese admitido casi que todavía estaba bastante debilitada e impotente, no tenía importancia. La reina araña regresaría, y Baenre volvería a destacar a sus arteros ojos.

Para cuando la matrona Baenre reunió el coraje suficiente para levantarse del suelo, la hermosa drow había abandonado ya la capilla. Cruzó el recinto sin que nadie osara interceptarla, cruzó la verja de la misma manera que a su llegada, y desapareció en las sombras de la ciudad.

Tan pronto como llegó a sus oídos el funesto rumor de que los extraños poderes

psíquicos de la casa Oblodra no habían sido afectados por lo que quiera que influía de manera tan negativa en la otra magia, Ghenni'tiroth Tlabbar, la madre matrona de Faen Tlabbar, casa cuarta de Menzoberranzan, supo que estaba en un grave apuro. K'yorl Odran odiaba a la alta y esbelta Ghenni'tiroth más que a nadie, pues ella no había ocultado su convicción de que era Faen Tlabbar, y no Oblodra, quien debería ostentar el rango de la casa tercera de Menzoberranzan.

Con cerca de ochocientos soldados drows, la guarnición de Faen Tlabbar casi duplicaba la de la casa Oblodra, y sólo los poderes poco conocidos de K'yorl y los suyos habían contenido a la casa cuarta.

Ahora que la magia convencional se había vuelto impredecible, en el mejor de los casos, esos poderes cobraban una magnitud formidable.

Durante todo este tiempo, Ghenni'tiroth permaneció en la capilla de la casa, una habitación relativamente pequeña situada cerca de la cima de la estalagmita central del recinto. Una única vela ardía sobre el altar, arrojando un mínimo de luz según las pautas de la superficie, pero que brillaba como un faro para los elfos drows, cuyos ojos estaban más acostumbrados a la oscuridad. Una segunda fuente de luz provenía de la ventana orientada el oeste, pues, aun estando separado de la casa por casi la mitad de la ciudad, el intenso brillo de Narbondel podía verse claramente.

A Ghenni'tiroth no la preocupaba demasiado el reloj luminoso, aparte del significado que guardaba de ser un indicio de los problemas que tenía la ciudad. Era una de las sacerdotisas más fanáticas de Lloth, una drow que había sobrevivido más de seis siglos consagrada a una incuestionable servidumbre a la reina araña. Pero ahora estaba en apuros, y Lloth, por alguna razón que escapaba a su comprensión, no acudía a su llamada.

Se recordaba a sí misma constantemente que debía mantener su fe inquebrantable mientras permanecía arrodillada e inclinada sobre una fuente de platino, la renombrada Bandeja de Comunión Faen Tlabbar. El corazón del último sacrificio, un varón drow de no poca importancia, reposaba en su interior; era una ofrenda a la diosa que no respondía a los desesperados rezos de Ghenni'tiroth.

Ghenni'tiroth se irguió repentinamente cuando el corazón se levantó de la bandeja ensangrentada y quedó flotando en el aire a varios centímetros.

-El sacrificio no es suficiente -dijo una voz a sus espaldas, una voz que había temido oír desde el advenimiento del Tiempo de Conflictos.

No se volvió hacia K'yorl Odran.

-Se combate en el palacio -afirmó más que preguntó Ghenni'tiroth.

K'yorl resopló, burlona. Un movimiento de su mano lanzó el órgano expiatorio volando a través de la habitación.

Ghenni'tiroth giró sobre los talones, con los ojos desorbitados en una expresión de indignación. Empezó a gritar la palabra sacrilegio, pero enmudeció, las sílabas atascadas en su garganta, cuando otro corazón flotó en el aire desde K'yorl en su dirección.

-El sacrificio no era suficiente -dijo Odran calmosamente-. Utiliza este corazón, el de Fini'they.

Ghenni'tiroth se tambaleó al escuchar el nombre de la sacerdotisa, la segunda de su casa, que, evidentemente, había perecido. La madre matrona la había acogido como a una hija cuando la familia de Fini'they, una casa menor e insignificante, fue destruida por otra casa rival. Ciertamente, había sido una casa insignificante -Ghenni'tiroth ni siquiera recordaba el nombre- pero ése no era el caso de Fini'they. Era una sacerdotisa poderosa y, sobre todo, leal e incluso amante de su madre adoptiva.

Ghenni'tiroth retrocedió, horrorizada, mientras el corazón de su hija pasaba flotando a su lado y caía en la bandeja de platino con un nauseabundo sonido húmedo.

-Reza a Lloth -ordenó K'yorl.

Eso fue exactamente lo que Ghenni'tiroth hizo. Quizá K'yorl había cometido un error, pensó. Quizá Fini'they les sería más útil muerta, como una ofrenda propicia para traer a la reina araña en ayuda de la casa Faen Tlabbar.

Tras unos largos minutos en los que no ocurrió nada, Ghenni'tiroth escuchó la risa de

K'yorl.

-Tal vez necesitamos un sacrificio mayor -declaró la perversa madre matrona de la casa Oblodra con tono malicioso.

A Ghenni'tiroth, la única persona más importante que Fini'they en la casa Faen Tlabbar, no le fue difícil deducir a quién se refería K'yorl.

Disimuladamente, sin apenas mover los dedos, Ghenni'tiroth desenvainó su mortífera daga envenenada de la funda escondida bajo los pliegues de su túnica. La daga se llamaba *Colmillo Afilado,* y había sacado a una joven Ghenni'tiroth de muchas situaciones como la presente.

Claro que, en esas ocasiones, la magia era previsible, fiable, y sus oponentes no habían sido tan formidables como K'yorl. Pero mientras Ghenni'tiroth sostenía la mirada de la Oblodra, manteniéndola distraída al tiempo que levantaba la mano solapadamente, K'yorl leyó sus pensamientos y esperó el ataque.

Ghenni'tiroth gritó una orden, y la magia de la daga funcionó, haciendo que el arma saliera disparada de debajo de su túnica y se dirigiera directamente al corazón de su adversaria.

¡La magia funcionaba!, celebró Ghenni'tiroth para sus adentros. Pero su júbilo desapareció de golpe cuando la daga pasó a través de la imagen de K'yorl Odran y fue a clavarse, inofensiva, en el tapiz que adornaba la pared opuesta de la habitación.

-Espero que el veneno no estropee el dibujo -comentó K'yorl, que se encontraba lejos de su imagen, a la izquierda.

Ghenni'tiroth giró en aquella dirección y clavó una dura mirada en la zahiriente criatura.

-No puedes superarme, ni en la lucha ni mentalmente -dijo K'yorl con un tono sin inflexiones-. Ni siquiera puedes ocultarme tus pensamientos. La batalla ha terminado aun antes de empezar.

Ghenni'tiroth quiso gritar su repulsa, pero se encontró tan enmudecida como Fini'they, cuyo corazón yacía en la bandeja frente a ella.

-¿Cuántas muertes serán necesarias? -preguntó K'yorl, cogiendo por sorpresa a Ghenni'tiroth. La matrona de Faen Tlabbar miró con expresión desconfiada, pero sobre todo intrigada, a su adversaria.

»Mi casa es pequeña -prosiguió K'yorl, cosa totalmente cierta, a menos que se incluyeran los miles de kobolds esclavos que, según los rumores, pululaban por los túneles existentes a lo largo de la Grieta de la Garra, justo debajo de la casa Oblodra-, y necesito aliados si quiero deponer a esa miserable Baenre y a su numerosa familia. -Ghenni'tiroth ni siquiera fue consciente del movimiento de su lengua humedeciéndole los labios. Había un atisbo de esperanza.

»No puedes derrotarme -dijo K'yorl con seguridad-. Quizás acepte una rendición. -Esa palabra no le hizo gracia a la orgullosa dirigente de la casa cuarta.

»Entonces, una alianza, si es así como quieres llamarlo -aclaró K'yorl al advertir su expresión-. No es un secreto para nadie que mis relaciones con la reina araña no son precisamente buenas.

Ghenni'tiroth retrocedió, sobrecogida, al considerar las implicaciones. Si ayudaba a K'yorl, que no gozaba del favor de Lloth, a derrotar a Baenre, ¿cuáles serían las consecuencias para su casa cuando todo acabara, si es que salía según lo planeado?

-Todo esto es culpa de Baenre -le recordó K'yorl, leyendo todo cuanto pensaba Ghenni'tiroth-. Baenre provocó el abandono de la reina araña -añadió con desdén-. Ni siquiera fue capaz de retener a un prisionero o dirigir un gran ritual apropiadamente.

Sus palabras sonaban acertadas -dolorosamente acertadas- en los oídos de Ghenni'tiroth, que prefería mucho más a la matrona Baenre que a K'yorl Odran. Quiso negarlas y, sin embargo, hacerlo significaba su muerte y la de su casa puesto que la ventaja de K'yorl era patente.

-Quizás aceptaría una rendi... -K'yorl se interrumpió a mitad de la frase y soltó una risita maliciosa-. Tal vez una alianza nos beneficiaría a ambas -rectificó.

Ghenni'tiroth se humedeció los labios otra vez, sin saber qué decisión tomar. No

obstante, un vistazo al corazón de Fini'they fue decisivo para convencerla.

-Quizá lo fuera -repuso.

K'yorl asintió con la cabeza y esbozó de nuevo esa taimada e infame mueca conocida en todo Menzoberranzan como una señal de que estaba mintiendo.

Ghenni'tiroth le devolvió la sonrisa... hasta que recordó con quién estaba tratando, hasta que se obligó a recordar la reputación de esta perversa drow, a pesar del tentador y escarnecedor cebo que K'yorl le ofrecía.

-Quizá no -dijo Odran con calma, y Ghenni'tiroth salió lanzada hacia atrás por el impacto de una fuerza invisible, una manifestación física aunque intangible de la poderosa voluntad de K'yorl.

La matrona de Faen Tlabbar se retorció y se sacudió; oyó el crujido de una de sus costillas e intentó gritar contra K'yorl, clamar a Lloth en una última y desesperada súplica, pero sólo emitió un balbuceo incomprensible ya que una mano invisible le oprimía la garganta con fuerza, dejándola sin aire.

Ghenni'tiroth se sacudió una segunda vez, violentamente, y una tercera, y en su pecho sonaron más crujidos a consecuencia de la tremenda presión ejercida sobre la caja torácica. Salió despedida hacia atrás, y habría caído al suelo de no ser porque la voluntad de K'yorl sostenía su esbelta figura con firmeza.

-Lamento que la muerte de Fini'they no fuera suficiente para traer a tu impotente reina araña -la zahirió K'yorl en una actitud descaradamente blasfema.

Los ojos de Ghenni'tiroth se desorbitaron tanto que casi se salían de las cuencas. Su espalda se arqueó de una manera extraña, dolorosísima, y unos ruidos borboteantes siguieron saliendo de su garganta. Clavó las uñas en su propio cuello en un desesperado intento de agarrar la mano invisible, pero sólo consiguió hacerse unos profundos y sangrientos arañazos.

Entonces sonó un último crujido, un chasquido muy fuerte, y la resistencia de Ghenni'tiroth cesó. La presión en su garganta desapareció, aunque de poco le sirvió. La mano intangible de K'yorl la aferró por el cabello y la obligó a agachar la cabeza para que viera el extraño bulto que le sobresalía en el pecho, junto al seno izquierdo.

Los ojos de Ghenni'tiroth se desorbitaron por el terror cuando la pechera de la túnica se desgarró y la piel estalló. De la herida salió un borbotón de sangre y coágulos, y la sacerdotisa se desplomó en el suelo, exánime, junto a la bandeja de platino.

Vio su propio corazón latir por última vez sobre la fuente de sacrificios.

-Tal vez Lloth escuche esta llamada -comentó K'yorl, pero Ghenni'tiroth ya no podía oír sus palabras.

La matrona de Oblodra se acercó al cadáver y cogió el frasco de poción que Ghenni'tiroth llevaba consigo, igual al que todas las mujeres de la casa Faen Tlabbar portaban. La mixtura, un brebaje que imbuía una servidumbre apasionada en los varones drows, era potente... o lo sería, si la magia convencional volvía a sus cauces. Probablemente, este frasco contenía el más potente, y K'yorl lo tenía reservado para cierto jefe mercenario.

K'yorl se encaminó hacia el tapiz de la pared y reclamó a *Colmillo Afilado* como suya.

Para la vencedora...

Tras echar un último vistazo a la madre matrona muerta, K'yorl recurrió a sus poderes psíquicos y su figura se tornó insustancial, un fantasma que podía caminar a través de las paredes y pasar ante los guardias del recinto bien defendido. Su sonrisa era inmensa, como su seguridad en sí misma, pero, como el avatar de Lloth le había dicho a Baenre, Odran había cometido un error: se había dejado llevar por una venganza personal y había atacado primero a un enemigo menos importante.

En el mismo momento en que K'yorl pasaba a través de las estructuras de la casa Faen Tlabbar, saboreando la muerte de su más odiada enemiga, las matronas Baenre y Mez'Barris Armgo, junto con Triel, Gomph y las madres matronas de las casas quinta a la octava de Menzoberranzan, se reunían en la sala privada situada en la parte posterior de Qu'ellarz'orl, la pequeña meseta que se alzaba en el interior de la gran caverna y en la que se encontraban algunas de las casas drows más importantes, incluida la Baenre. Los ocho se agrupaban en

torno a la mesita redonda, cada uno frente a una de las ocho patas del brasero con forma de araña que había sobre el tablero. Todos ellos habían traído consigo sus objetos inflamables más valiosos, y la matrona Baenre tenía el trozo de azufre que el avatar le había dado.

Ninguno lo mencionó, pero todos sabían que ésta podía ser su única oportunidad.

11

Baza de triunfo

Por lo general, a Jarlaxle lo habría complacido encontrarse en medio de semejante conflicto, ser el objetivo de las tácticas de ambas partes en disputa para obtener su colaboración. Esta vez, sin embargo, el mercenario se sentía incómodo con su situación. No le gustaba tratar con K'yorl Odran en ninguna circunstancia, ni como amigos y menos aún como enemigos, y lo intranquilizaba que la casa Baenre estuviera involucrada tan desesperadamente en un enfrentamiento. Jarlaxle había puesto mucho en juego con la matrona Baenre. El cauteloso jefe mercenario no dependía de nada ni de nadie habitualmente, pero había confiado plenamente en que la casa Baenre gobernara Menzoberranzan hasta el fin de sus días, por lo menos, como lo había hecho desde su nacimiento y desde muchos milenios antes.

No es que Jarlaxle sintiera nada especial por la casa primera de la ciudad, pero la matrona Baenre era para él como un pilar de seguridad, una unidad de permanencia en la constante lucha por el poder en Menzoberranzan y sus correspondientes cambios.

Había creído que duraría para siempre, pero, después de hablar con K'yorl -¡cómo la odiaba!-, Jarlaxle ya no estaba tan seguro.

La matrona de Oblodra quería alistarlo, o, mejor dicho, quería que Bregan D'aerthe le sirviera como contacto con el mundo que había más allá de Menzoberranzan. La organización podía hacerlo, y hacerlo bien, pero Jarlaxle dudaba que él, que siempre tenía sus propios intereses, pudiera conservar el favor de K'yorl mucho tiempo. En algún momento, más pronto o más tarde, leería la verdad en su mente y entonces lo quitaría de en medio y lo sustituiría.

Ése era el estilo de los drows.

El demonio era colosal, una criatura gigantesca, bípeda, con rasgos caninos y cuatro brazos musculosos, dos de los cuales finalizaban en unas poderosas pinzas. Ninguno de los guardias sabía cómo había entrado en la cueva de Jarlaxle, situada en la escarpada pared de la Grieta de la Garra, unos cien metros por debajo y detrás del recinto de la casa Oblodra.

-¡Tanar'ri! -La palabra de alarma, el nombre de la criatura más grande del Abismo, conocida en todos los lenguajes de los Reinos, se pasó en susurros y en silenciosas señales de mano por todo el complejo, y la reacción general fue de horror.

Lástima por los dos guardias drows que se encontraron primero con el gigantesco monstruo de cuatro metros y medio de altura. Leales a Bregan D'aerthe, valientes en la creencia de que otros respaldarían sus actos, dieron el alto a la enorme bestia y, cuando ésta no se detuvo, la atacaron.

Si sus armas hubieran tenido los encantamientos previos, podrían haber herido a la bestia hasta cierto punto. Pero la magia no funcionaba de un modo previsible o fiable en el plano material. En consecuencia, el tanar'ri también estaba desprovisto de su amplio repertorio de hechizos; pero, con sus ciento ochenta kilos de músculos y peligrosos atributos físicos, no precisaba de ayuda mágica.

Los dos drows fueron despedazados sin contemplaciones y el tanar'ri siguió su camino, en busca de Jarlaxle, como Errtu le había ordenado.

Encontró al jefe mercenario, junto con un destacamento de sus mejores soldados, a la vuelta del primer recodo. Varios drows se adelantaron para plantarle cara, pero Jarlaxle, más consciente del poder de esta bestia, los contuvo, pues no estaba dispuesto a desperdiciar vidas drows.

-Un glabrezu -dijo con gran respeto al reconocer a la bestia.

El glabrezu entreabrió sus fauces caninas en un gesto amenazador al tiempo que soltaba

un gruñido, y estrechó los ojos mientras observaba a Jarlaxle atentamente, confirmando para sus adentros que había encontrado al elfo oscuro debido.

-*Baenre cok diemrey nochtero* -dijo el tanar'ri con una voz que más parecía un gruñido, y, sin esperar respuesta, la gigantesca bestia giró pesadamente sobre los talones y se alejó con pasos bamboleantes, agachándose para no dar con la cabeza en el techo del corredor.

De nuevo, algunos valientes y estúpidos drows se movieron con intención de perseguirlo y, una vez más, Jarlaxle, sonriendo más ampliamente de lo que lo había hecho hacía semanas, los frenó. El tanar'ri había hablado en el lenguaje de los planos inferiores, un lenguaje que el jefe mercenario entendía a la perfección, y había pronunciado las palabras que Jarlaxle anhelaba oír hacía mucho.

Una expresión interrogante se plasmaba claramente en los rostros de los nerviosos drows que estaban a su lado, pues ellos no entendían ese idioma y ansiaban saber lo que el tanar'ri había dicho.

-*Baenre cok diemrey nochtero* -repitió Jarlaxle-. La casa Baenre prevalecerá-tradujo.

Su sonrisa irónica, rebosante de esperanza, y el modo anhelante con que apretó los puños, hizo comprender a sus soldados que dicha predicción era algo bueno.

Zeerith Q'Xorlarrin, madre matrona de la casa quinta, entendió la importancia de la composición de esta reunión. Triel y Gomph Baenre asistían a ella para ocupar los dos sitios vacantes ante el brasero con forma de araña, primordialmente. Uno de esos sitios pertenecía por derecho a K'yorl, pero, puesto que se habían reunido para rechazar su ataque como el avatar de la reina araña les había ordenado, la madre matrona de Oblodra no había sido invitada.

El otro sitio vacante, el que ocupaba ahora Gomph, estaba reservado normalmente para la amiga más íntima de Zeerith, la madre matrona Ghenni'tiroth Tlabbar. Nadie lo dijo en voz alta, pero Zeerith comprendió el motivo de la presencia del hijo Baenre y de que la madre matrona de la cuarta casa no hubiese acudido a la cita.

No era un secreto que K'yorl odiaba a Ghenni'tiroth y, en consecuencia, se había dejado expuesta a la matrona Tlabbar como víctima propiciatoria a fin de retrasar la ofensiva de la casa Oblodra. Estos otros supuestos aliados, así como la diosa a la que todos servían, habían permitido que la mejor amiga de Zeerith pereciera.

Esta idea incomodó a la madre matrona, pero no por mucho tiempo; sólo hasta que cayó en la cuenta de que ahora era la drow con el tercer rango más alto en la sala del consejo regente. Si la invocación tenía éxito, si K'yorl y la casa Oblodra eran derrotados, entonces habría cambios en la jerarquía de las casas regentes. Oblodra caería, dejando vacante el tercer rango, y, puesto que Faen Tlabbar se encontraba de repente sin una madre matrona adecuada, era factible que la casa Xorlarrin pasara a ocupar esa codiciada posición.

Ghenni'tiroth había sido sacrificada. Zeerith Q'Xorlarrin esbozó una amplia sonrisa.

Era la ética drow.

La atesorada máscara de araña de Gomph fue a parar al interior del brasero; era un objeto dotado de gran magia, el único en todo Menzoberranzan que permitía que alguien salvara la verja de la casa Baenre. Las llamas se alzaron en el aire, anaranjadas y verdes.

Mez'Barris hizo un gesto con la cabeza a Baenre, y la envejecida matrona arrojó al fuego el trozo de azufre que el avatar le había dado.

Si un centenar de afanosos enanos hubiera soplado con un enorme fuelle, el fuego no habría ardido con tanta intensidad. Las llamas se alzaron en una columna multicolor que subyugó a los ocho observadores con su maligna gloria.

-¿Qué es esto? -se oyó preguntar en la parte delantera de la sala, cerca de la única puerta-. ¿Osáis celebrar una reunión del consejo sin informar a la casa Oblodra?

La matrona Baenre, que presidía la mesa y, por ende, se encontraba de espaldas a K'yorl, levantó la mano para tranquilizar a los otros reunidos en torno al brasero de araña. Lentamente, se volvió para hacer frente a su más odiada enemiga, y las miradas enconadas de ambas se trabaron.

-El verdugo no invita a su víctima al tajo -contestó Baenre sin alterar la voz-. La

conduce a él o la engatusa para que vaya.

Las explícitas palabras de Baenre causaron inquietud en muchos de los reunidos. Si se hubiera manejado a K'yorl con más tacto, algunos podrían haber escapado con vida.

Sin embargo, la matrona Baenre sabía a qué atenerse. Su única posibilidad -la de todos y la de ella- era confiar en la reina araña, creer con todo su corazón que el avatar los había guiado con acierto.

Cuando la primera oleada de energía mental se descargó sobre Baenre, también ella empezó a albergar ciertas dudas. Aguantó firme unos segundos haciendo gala de una encomiable fuerza de voluntad, pero K'yorl se impuso enseguida y la impulsó hacia atrás, contra la mesa. Baenre sintió que sus pies perdían contacto con el suelo, como si una invisible mano gigantesca la hubiera agarrado y la empujara hacia las llamas.

-¡La llamada a Lloth cobrará mucha más importancia cuando la matrona Baenre se una a las otras ofrendas en el fuego! -chilló K'yorl alegremente.

Los demás, en particular las otras cinco madres matronas, no supieron cómo reaccionar. Mez'Barris agachó la cabeza *y* empezó a pronunciar las palabras de un hechizo en voz queda, rogando que Lloth la escuchara y accediera a su súplica.

Zeerith y los demás contemplaban las llamas fijamente. Habían hecho lo que el avatar les había ordenado. ¿Por qué entonces no acudía un aliado, un tanar'ri o cualquier otro tipo de demonio?

En el cenagoso Abismo, encaramado sobre su trono de seta, Errtu disfrutaba de lo lindo con la caótica escena. A través del artilugio visualizador que Lloth había preparado para él, el gran tanar'ri podía percibir el miedo de los reunidos y saborear el odio acerbo en los labios de K'yorl Odran.

Llegó a la conclusión de que le gustaba K'yorl. Era de su misma condición, pura y deliciosamente malvada, una asesina que mataba por placer, una practicante de la intriga sin más razón que la diversión del juego. El gran tanar'ri quería ver cómo K'yorl empujaba a su adversaria al interior de la columna de fuego.

Pero las instrucciones de Lloth habían sido explícitas, y su mercancía de trueque demasiado tentadora para que el demonio la pasara por alto. Sorprendentemente, dado el estado actual de la magia, la puerta entre los dos mundos se estaba abriendo, y mucho.

Errtu ya había enviado a un tanar'ri, un gigantesco glabrezu, a través de una puerta más pequeña para que actuara como mensajero; pero el acceso, creado por el propio avatar, había sido somero y fugaz, y había permanecido abierto sólo una fracción de segundo. Errtu no creía que la hazaña pudiera repetirse; ahora, no.

La idea del caos mágico hizo que el demonio tuviera una súbita inspiración. Quizá las antiguas reglas del destierro ya no eran vigentes. Quizá podía pasar a través de la puerta y entrar en el plano material otra vez. Entonces no tendría que ser el lacayo de Lloth; podría encontrar al renegado Do'Urden por sí mismo, y, después de castigar al drow, podría regresar al helado norte, ¡donde la valiosa *Crenshinibon*, la legendaria Piedra de Cristal, estaba enterrada!

La puerta estaba abierta. Errtu dio un paso hacia su interior.

Y fue repelido sin contemplaciones, empujado de vuelta al Abismo, el lugar de su destierro centenario.

Varios demonios que se encontraban cerca del gran tanar'ri, al percibir el acceso abierto, se dirigieron hacia allí, pero Errtu, gruñendo encolerizado por su fracaso, los hizo retroceder.

¡Que esa perversa drow, K'yorl, empujara a la favorita de Lloth a las llamas!, decidió el horrendo demonio. La puerta permanecería abierta con el sacrificio; puede que incluso se abriera más.

A Errtu no le gustaba el destierro, no le gustaba ser el lacayo de nadie. ¡Que sufriera Lloth! ¡Que Baenre se consumiera en el fuego! Sólo entonces Errtu haría lo que la reina araña le había pedido.

Lo único que salvó a Baenre de tener ese fin fue la inesperada intervención de Methil, el

illita. El glabrezu se había presentado ante Methil después de la visita a Jarlaxle, y le había comunicado la misma predicción de que la casa Baenre prevalecería. El desollador mental, como buen embajador de su pueblo, tomó la decisión de permanecer al lado del vencedor.

Las ondas psíquicas del *illita* interrumpieron el ataque telepático de K'yorl, y la matrona Baenre se desplomó al lado de la mesa.

Los ojos de K'yorl se abrieron desorbitados por la sorpresa... hasta que Methil, que había permanecido invisible *y* secretamente junto a la matrona Baenre, apareció a su lado.

Espera a que esto termine, gritó mentalmente K'yorl a la criatura con aspecto de pulpo. *Ve primero quién gana y entonces decide de qué lado estás.*

La afirmación de Methil de que ya sabía el resultado no alteró a K'yorl ni la mitad de lo que lo hizo la aparición de un ala gigantesca, semejante a la de un murciélago, que se desplegó repentinamente desde el interior de la columna de fuego: era un tanar'ri..., ¡un verdadero tanar'ri!

Otro glabrezu saltó del fuego y aterrizó en el suelo, entre Baenre y su enemiga. K'yorl lo atacó con sus poderes psíquicos, pero no era adversaria para semejante criatura, y ella lo sabía.

Advirtió que la columna ardiente todavía se agitaba con frenesí, que otro demonio se estaba materializando entre las llamas. De pronto, comprendió que Lloth estaba contra ella. ¡Todo el Abismo parecía estar acudiendo a la llamada de la matrona Baenre!

K'yorl hizo lo único que estaba en sus manos: su figura se tornó insustancial de nuevo y huyó a través de la ciudad, de vuelta a su casa.

Los demonios salieron en tropel por la puerta abierta; un centenar de ellos, y después más. La oleada de los sirvientes de Errtu y, en consecuencia, sirvientes de Lloth, que acudían a la llamada de las desesperadas madres matronas, se prolongó durante más de una hora, y planearon sobre la ciudad con frenético regocijo para rodear la casa Oblodra.

En Qu'ellarz'orl, dentro del salón del consejo, se intercambiaron sonrisas de satisfacción e incluso vítores. El avatar había cumplido lo prometido, y el futuro de los fieles a Lloth parecía deliciosamente ambiguo una vez más.

De los ocho reunidos, sólo Gomph exhibía una sonrisa que poco tenía de sincera. No es que quisiera que la casa Oblodra venciera, por supuesto, pero para el varón no era motivo de alegría pensar que las cosas volverían a ser como antes, que él, a pesar de su poder y su devoción a los dictados de la magia, de nuevo sería, ante todo, un simple varón.

Mientras las llamas se extinguían y las matronas empezaban a abandonar la sala, se consoló un poco al notar que varías de las ofrendas, incluida su valiosa máscara, no habían sido consumidas por el fuego mágico. Gomph echó un vistazo hacia la puerta, a las madres matronas y a Triel; estaban tan absortas en el espectáculo de los demonios que ni siquiera reparaban en él.

Silenciosamente, sin llamar la atención, el codicioso hechicero drow escondió el objeto bajo los pliegues de su túnica y añadió a su colección algunos de los artefactos más preciados de la grandes casas de Menzoberranzan.

Tercera parte

Resolución

¡Cómo deseaba acercarme a Catti-brie después de darme cuenta de los peligros que encerraba su espada! ¡Cómo deseaba estar a su lado y protegerla! Al fin y al cabo, el arma la había poseído y estaba imbuida con un magia poderosa y obviamente sensitiva.

Catti-brie quería tenerme a su lado -¿quién no querría el respaldo de un amigo cuando se enfrenta a una situación tan comprometida?-, pero no podía, no debía tenerme junto a ella, pues sabía que era una batalla que tenía que sostener ella sola.

Yo tenía que respetar su decisión, y, en aquellos días en que el Tiempo de Conflictos llegaba a su fin y la magia del mundo volvía a su ser una vez más, me di cuenta de que a veces las batallas más difíciles son las que nos vemos forzados a no combatir.

Comprendí por qué los padres y las madres casi nunca tienen uñas a fuerza de mordérselas y con frecuencia en sus semblantes hay una expresión de triste resignación. ¡Qué agonía debe de ser para un padre de Luna Plateada que su hijo, que ya no es un niño, le diga que ha decidido emprender viaje hacia el oeste, hacia Aguas Profundas, para navegar a la aventura por la costa de la Espada! El instinto de ese padre quiere gritar «¡quédate!», estrechar a su hijo en sus brazos, protegerlo para siempre. Y, sin embargo, en definitiva, esos instintos son erróneos.

No hay mayor dolor para el corazón que contemplar los afanes de alguien a quien amas, sabiendo que sólo a través de tales conflictos ese ser querido crecerá y descubrirá el potencial de su existencia. Demasiados ladrones en los Reinos creen que la fórmula de la felicidad está en el hallazgo de un tesoro sin vigilancia. Demasiados hechiceros buscan burlar los años de estudio requeridos para alcanzar el verdadero poder. Encuentran un conjuro o un pergamino o un objeto encantado que está más allá de su comprensión, pero, aun así, lo prueban y acaban consumidos por la poderosa magia. Demasiados clérigos, y demasiadas sectas religiosas en general, sólo piden de si mismos y de sus congregaciones una servidumbre sumisa.

Todos ellos están condenados al fracaso en la verdadera prueba de la felicidad. Falta un ingrediente en el hecho de tropezar con un tesoro que nadie guarda; falta un elemento cuando un aprendiz de mago pone sus manos en el bastón del maestro; falta un componente en esa servidumbre sumisa, carente de opinión y de ambiciones.

Falta la sensación de logro.

El logro es el ingrediente más importante en la fórmula para la felicidad de cualquier ser racional. Es el elemento que cimenta la seguridad en uno mismo y nos permite emprender empresas mayores. Es el componente que promueve un sentido de autoestima, que permite a cualquier persona creer que la vida en sí merece la pena, que da un sentido de propósito que nos alienta cuando nos enfrentamos a las preguntas incontestables de la vida.

Así ocurrió con Catti-brie y su espada. Esta batalla le había salido al paso, y ella había decidido combatirla. De haber seguido mi instinto protector, me habría negado a ayudarla a emprender esta tarea. Mi instinto protector me instaba a hablar con Bruenor, que sin duda habría ordenado que la espada sensitiva fuera destruida. Pero, al hacer eso o tomar cualquier otra medida para impedir la batalla de Catti-brie, de hecho habría demostrado que no tenía confianza en ella, no habría respetado sus necesidades como individuo y su derecho a elegir su propio destino, y, en consecuencia, le habría robado parte de su libertad. Ése fue el único fallo de Wulfgar. En su temor por la mujer a quien tanto amaba, el valiente y orgulloso bárbaro intentó reprimirla en su protector abrazo.

Creo que comprendió su error en los momentos previos a su muerte. Creo que entonces recordó las razones por las que amaba a Catti-brie: su fortaleza e independencia. Es irónico que a menudo nuestro instinto vaya en contra de lo que realmente deseamos para aquellos a los que amamos.

En la situación que antes mencioné, el padre tendría que dejar que su hijo se marchara hacia Aguas Profundas y la Costa de la Espada. Con Catti-brie era lo mismo. Ella eligió

quedarse con la espada, eligió explorar ese lado sensitivo del arma, quizás a costa de un grave riesgo personal. La decisión era suya, y, una vez que la tomó, yo tenía que respetarla; tenía que respetarla a ella. No la vi mucho durante las siguientes dos semanas mientras sostenía su lucha privada.

Pero pensé en ella y me preocupé por ella cada segundo de las horas de vigilia y también en mis sueños.

Drizzt Do'Urden

12

Valer la pena

He engatusado a los tanar'ris para que vayan a tu ciudad, Menzoberranzan, y dentro de poco tengo que hacerlos volver -bramó el gran Errtu-. ¡Y yo ni siquiera puedo ir allí para unirme a su destrucción o al menos para traerlos de vuelta!

El balor estaba sentado en su trono de seta, observando la ciudad drow a través del artilugio visualizador. Al principio, sólo recibía imágenes fugaces ya que también esta magia se debatía contra los efectos del extraño período. Pero, últimamente, las imágenes se habían hecho más precisas, y ahora la superficie semejante a un espejo era nítida y mostraba una escena clara de la casa Oblodra, encajada entre las fisuras de la Grieta de la Garra. Los demonios, mayores y menores, acechaban y planeaban en torno al recinto amurallado, golpeando los parapetos con los fuertes puños, lanzando amenas y piedras. Los Oblodra habían reforzado las defensas del palacio, pues, a pesar de sus poderos psíquicos y del hecho de que la magia de los demonios no tenía mejores resultados que la de los demás, estas bestias ultraterrenas eran terriblemente fuertes físicamente y sus mentes estaban demasiado embebidas en el mal para que los ataque telepáticos les hicieran mella.

Además, estaban respaldados por un ejército unido de drows que esperaba el momento de actuar detrás de las líneas demoníacas. Cientos de ballestas y jabalinas estaban apuntadas hacia la casa Oblodra. Pelotones de jinetes de lagartos subterráneos recorrían las paredes y el techo en las proximidades de la casa condenada. Cualquier Oblodra que se dejara ver caería bajo una andanada disparada desde todos los ángulos posibles.

-Los propios demonios impiden que la tercera casa sea atacada -gruñó Errtu a la reina araña, recordándole de quién era el ejército que tenía el control-. ¡Tus servidores temen a los míos, y con razón!

La hermosa drow, que había regresado al Abismo, comprendió que el estallido de Errtu era una parte de cólera y nueve de fanfarronada. Ningún tanar'ri necesitaba que lo «engatusaran» para entrar en el plano material, donde podía desatarse la destrucción. Era algo que estaba en su naturaleza, el gozo más profundo de su miserable existencia.

-Pides mucho, reina de las arañas -gruñó Errtu.

-Doy mucho a cambio -le recordó Lloth.

-Veremos.

Los rojizos ojos de Lloth se entrecerraron ante el constante sarcasmo del tanar'ri. El pago que había ofrecido a Errtu, un regalo que podía, virtualmente, liberar al demonio de casi un siglo más de destierro, no era una bagatela.

-Será difícil conseguir que los cuatro glabrezus regresen -continuó Errtu con una fingida exasperación, exprimiendo al máximo este punto-. ¡Siempre resultan difíciles!

-No tanto como un balor -replicó Lloth con aspereza. Errtu se volvió hacia ella; su rostro era una máscara de odio.

»El Tiempo de Conflictos está llegando a su fin -añadió la reina araña calmosamente, sin alterarse por la peligrosa expresión del semblante del demonio.

-¡Ha durado demasiado! -bramó Errtu.

Lloth hizo caso omiso del tono empleado por el balor, consciente de que Errtu tenía que simular una actitud ofendida y abrumada para evitar que pensara que el tanar'ri estaba en deuda con ella.

-Puedes estar seguro de que a mí me ha parecido más largo que a ti, demonio -contestó la reina araña. Errtu masculló una maldición-. Pero el final está próximo -añadió Lloth queda, tranquilamente.

Los dos miraron la imagen reflejada en la superficie visualizadora en el mismo

momento en que un gran tanar'ri alado se remontaba desde la Grieta de la Garra con una criatura, pequeña y forcejeante, aferrada en una de sus enormes zarpas. La insignificante presa no debía de tener más de noventa centímetros de talla y parecía aún más pequeña entre las inmensas garras del demonio. Llevaba un astroso chaleco que no ocultaba sus escamas de color herrumbroso, un chaleco que estaba aún más andrajoso al haberlo desgarrado la zarpa del tanar'ri.

-Un kobold -comentó Errtu.

-Son conocidos aliados de la casa Oblodra -explicó Lloth-. Millares de esos miserables recorren los túneles que hay a lo largo de las paredes de la sima.

El tanar'ri volador lanzó un bramido, agarró al kobold con la otra zarpa también y partió a la chillona criatura por la mitad.

-Un aliado menos de la casa Oblodra -musitó Errtu, y, por la complacida expresión del semblante del balor, Lloth entendió los verdaderos sentimientos de Errtu en todo este asunto. El gran tanar'ri lo estaba viviendo indirectamente a través de sus secuaces, observando sus destructivas pillerías y saboreando las escenas.

A Lloth se le pasó por la mente reconsiderar su oferta del regalo. ¿Por qué recompensar al demonio por hacer algo con lo que disfrutaba de manera tan evidente?

Pero la reina araña, que no era estúpida, desechó tal idea. No tenía nada que perder dándole a Errtu lo que le había prometido. Tenía los ojos puestos en la conquista de Mithril Hall, en empujar a la matrona Baenre a extender su dominio a fin de que la situación de la ciudad drow fuera menos segura y más caótica, más propensa a las guerras internas. El renegado Do'Urden no le importaba, aunque, por supuesto, quería verlo muerto.

¿Y quién mejor que Errtu para conseguir esto último? Aun en el caso de que el renegado sobreviviera a la inminente guerra -y Lloth dudaba de que lo consiguiera- Errtu podría utilizar su regalo para obligar a Drizzt a sacarlo de su destierro, a llamarlo de vuelta al plano material. Una vez allí, el primer objetivo del poderoso balor sería vengarse del renegado, indudablemente. Drizzt había derrotado a Errtu en una ocasión, pero nadie había vencido jamás a un balor por segunda vez.

Lloth conocía a Errtu lo bastante como para darse cuenta de que Drizzt Do'Urden sería muy afortunado si tenía una muerte rápida en el inminente conflicto.

No dijo nada respecto al pago por la ayuda del demonio, consciente de que, dándoselo a Errtu, en realidad el regalo se lo hacía a sí misma.

-Cuando el Tiempo de Conflictos haya pasado, mis sacerdotisas te ayudarán a obligar a los tanar'ris a regresar al Abismo -dijo Lloth.

Errtu no supo disimular su sorpresa. Sabía que Lloth tenía planeado algún tipo de campaña, y había dado por hecho que sus monstruosos servidores acompañarían al ejército drow. Sin embargo, ahora que la reina araña había dejado claras sus intenciones, el demonio comprendió su razonamiento. Si una horda de tanar'ris marchaba junto a los drows, todos los Reinos se alzarían en contra de ellos, incluidas criaturas benignas de gran poder procedentes de los planos superiores.

Asimismo, tanto Lloth como Errtu sabían de sobra que las sacerdotisas drows, a pesar de todo su poder, serían incapaces de controlar semejante horda una vez iniciado el tumulto del combate.

-Todos menos uno -la corrigió Errtu. La reina araña lo miró con curiosidad.

»Necesitaré que uno me sirva de emisario con Drizzt Do'Urden -explicó el demonio-. Que le diga a ese necio lo que tengo en mi poder y lo que exijo a cambio.

Lloth consideró sus palabras un instante. Tenía que llevar este asunto con sumo cuidado. Tenía que frenar a Errtu por ahora o, de lo contrario, correría el riesgo de complicar lo que debería ser una conquista relativamente sencilla de la fortaleza enana; y tampoco podía dejar que el demonio descubriera el punto de destino de su ejército. Si Errtu pensaba que sus seguidores drows podían poner en peligro la vida de Drizzt Do'Urden, que era la única oportunidad del gran demonio de regresar al plano material en un corto plazo, se pondría contra ella de manera encubierta.

-Todavía no -dijo la reina araña-. Drizzt Do'Urden queda descartado de momento, y así

seguirá hasta que mi ciudad esté de nuevo en orden.

-Menzoberranzan nunca está en orden -respondió Errtu astutamente.

-En relativo orden -rectificó Lloth-. Tendrás tu regalo cuando te lo dé, y sólo entonces enviarás a tu emisario.

-Reina de la arañas... -gruñó el balor amenazadoramente.

-El Tiempo de Conflictos llega a su fin -espetó Lloth al feo rostro de Errtu-. Mis poderes volverán en pleno. ¡Ten cuidado con tus amenazas, balor, o te encontrarás en un sitio más miserable que éste!

Haciendo que su túnica negra y púrpura ondeara furiosamente tras ella, la reina araña giró bruscamente sobre los talones y echó a andar. Pronto desapareció en la bullente niebla, y esbozó una sonrisa por el adecuado final de la reunión. La diplomacia sólo servía hasta cierto punto con los caóticos demonios e, inevitablemente, a partir de ese punto llegaba el momento de las amenazas abiertas.

Errtu se hundió en su trono de seta al darse cuenta de que Lloth manejaba la situación. Tenía el vínculo con el plano material para sus secuaces, y tenía el regalo que podría permitirle poner fin a su destierro. Por encima de todo, a Errtu no le cabía la menor duda de que eran ciertas las afirmaciones de la reina araña de que los asuntos del panteón estaban arreglándose por fin. Y, si el Tiempo de Conflictos era, efectivamente, un período pasajero y Lloth recobraba sus poderes plenamente, la diosa se encontraba muy por encima del balor.

Resignado, Errtu volvió la mirada hacia el artilugio visualizador. Otros cinco kobolds habían sido sacados de la Grieta de la Garra. Se apretujaban en un grupo apiñado mientras que una horda de demonios los rodeaba en círculo, zahiriéndolos, atormentándolos. El gran balor podía oler su miedo, podía saborear estas muertes tortuosas como si se encontrara entre aquellos demonios.

Errtu se animó inmediatamente.

Belwar Dissengulp y una tropa de guerreros svirfneblis estaban sentados en un saliente que daba a una gran cámara sembrada de pilares y estalactitas. Cada uno de ellos sostenía una cuerda-la de Belwar estaba atada a una presilla del cinturón por un extremo, y por el otro a una correa hecha con fibra de seta, acoplada a su «mano» de pico- a fin de descender rápidamente al suelo. Allí abajo, los chamanes enanos trabajaban afanosos dibujando runas de poder en el suelo con tintes calentados, y discutían sobre los previos fracasos y la manera más efectiva de combinar sus poderes para realizar la invocación o por si se daba el caso de que dicha invocación saliera mal, como ya había ocurrido en dos ocasiones.

Los chamanes enanos habían oído la llamada de su dios, Segojan, y notado el regreso de la magia clerical. Para los svirfneblis, ninguna otra cosa podría poner de manifiesto más patentemente el final de este extraño período, ninguna otra acción podía demostrarles con más certeza que todo iba bien otra vez, que la invocación de un elemental terrestre gigante. Ésta era su esfera de influencia, su vida y su amor. Estaban en armonía con la roca, eran un todo con la piedra y la tierra que rodeaba sus moradas. Invocar a un elemental, compartir su amistad, convencería a los chamanes de que su dios se encontraba bien. Cualquier otra cosa no sería suficiente.

Lo habían intentado varias veces. La primera invocación no había tenido resultado alguno, ni siquiera un leve temblor de tierra. La segunda, la tercera y la cuarta habían levantado pilares de piedra, pero no habían mostrado señales de animación. Tres estalagmitas de la cámara eran los testimonios de esos fracasos.

En el quinto intento, había surgido un elemental y los chamanes enanos lo habían celebrado... hasta que el monstruo se revolvió furiosamente contra ellos y mató a una docena de svirfneblis antes de que Belwar y su tropa consiguieran destrozarlo. Ese fracaso era quizá lo peor que podía ocurrirles a los enanos de las profundidades, pues llegaron a creer que no sólo Segojan estaba fuera de su alcance, sino que, quizás, estaba enfadado con ellos. Lo habían vuelto a intentar y de nuevo el elemental que apareció los atacó.

Las defensas de Belwar estaban mejor situadas esa sexta vez, como lo estaban ahora, y el monstruo de piedra fue reducido rápidamente, sin que hubiera bajas svirfneblis.

Después del segundo desastre, Belwar había pedido a los chamanes que esperaran un tiempo antes de intentarlo otra vez, pero se habían negado, desesperados por recobrar el favor de Segojan, desesperados por saber si su dios estaba con ellos. Pero Belwar tenía influencias; había acudido al rey Schnicktick y había conseguido forzar un compromiso.

Habían pasado cinco días desde esa sexta invocación; cinco días durante los cuales los chamanes y todo Blingdenstone habían rezado a Segojan, suplicándole que no les volviera más la espalda.

Sin que lo supieran los svirfneblis, esos cinco días también habían visto el final del Tiempo de Conflictos, la recomposición y reordenación del panteón.

Ahora, Belwar observaba con atención a los chamanes, que empezaban a danzar alrededor del círculo inscrito con runas dibujadas en el suelo. Cada uno de ellos llevaba una piedra preciosa, una pequeña gema verde previamente encantada. Uno por uno, colocaron las gemas en el perímetro del círculo y las hicieron pedazos con los mazos de mithril. Una vez hecho esto, el sumo chamán se metió en el círculo, en el mismo centro; puso su gema en el suelo, y, pronunciando una palabra de colofón, la aplastó con su enorme mazo.

Durante un instante reinó un absoluto silencio; luego, el suelo empezó a temblar levemente. El sumo chamán salió con precipitación del círculo para reunirse con sus apiñados compañeros.

El temblor aumentó, se multiplicó; una gran grieta se extendió alrededor de la circunferencia del área encantada. Dentro del círculo, la roca se quebró una y otra vez, agitándose y bullendo en un barro maleable.

Las burbujas se hincharon y explotaron con sonoros estallidos; la temperatura aumentó en la cámara.

Una gran cabeza -¡una cabeza enorme!- asomó en el suelo.

Desde el saliente, Belwar y sus guerreros gimieron. Jamás habían visto un elemental tan tremendo! De pronto, todos estaban planeando rutas de escape en lugar de tácticas de ataque.

Los hombros salieron del suelo, un brazo a cada lado; un brazo que podía acabar con todos los chamanes en un único barrido. Unas expresiones mezcla de curiosidad e inquietud se plasmaron en los rostros de chamanes y guerreros por igual. Esta criatura no tenía parangón con ninguno de los elementales que habían visto hasta ahora. Aunque la piedra era más suave, sin grietas, parecía más inacabada, menos a la imagen de una criatura bípeda. No obstante, al mismo tiempo, de ella emanaba un halo de puro poder y consumación superior a cualquier cosa conocida por los svirfneblis.

-¡Contemplemos la gloria de Segojan! -gritó con regocijo uno de los enanos que estaba próximo a Belwar.

-O el fin de nuestro pueblo -añadió el muy honorable capataz en voz baja para que nadie lo oyera.

A juzgar por la circunferencia de la cabeza y de los hombros, los enanos esperaban que el monstruo alcanzara una altura de seis metros o más; pero, cuando los temblores cesaron y se hizo el silencio, la criatura apenas alcanzaba los tres metros, un altura menor que la de muchos de los elementales que un solo chamán svirfnebli podía invocar previamente. Aun así, los enanos estaban convencidos de que éste era un gran logro, que esta criatura era más poderosa que cualquiera de las que habían invocado con anterioridad. Los chamanes tenían cierta conjetura, y también Belwar, que había vivido mucho y había escuchado con atención las leyendas que daban a su pueblo su identidad y su fuerza.

-¡Entemoch! -balbució el muy honorable capataz, y el nombre del príncipe de los elementales terrestres se repitió como un eco de boca en boca.

Previsiblemente, lo siguió otro nombre, Ogremoch, el gemelo perverso de Entemoch, y este último se pronunció con sincero temor. Si se trataba de Ogremoch y no de Entemoch, todos estaban condenados.

Los chamanes se hincaron de rodillas, temblorosos, y rindieron homenaje a la criatura, esperando más allá de toda esperanza que éste fuera Entemoch, quien siempre había sido amigo suyo.

Belwar fue el primero en bajar del saliente; soltó un gruñido al tocar el suelo y corrió

hasta situarse frente a la criatura invocada.

Ésta lo miró fijamente, sin hacer movimiento alguno ni dar indicios de cuáles eran sus intenciones.

-¡Entemoch! -gritó Belwar. A sus espaldas, los chamanes alzaron los rostros; algunos reunieron el coraje suficiente para ponerse de pie y situarse al lado del valeroso capataz.

»¡Entemoch! -clamó Belwar otra vez-. Has respondido a nuestra llamada. ¿Hemos de interpretarlo como una señal de que todo va bien con Segojan, que tenemos su favor?

La criatura bajó una enorme mano al suelo, con la palma hacia arriba, delante de Belwar. El capataz miró al sumo chamán, que estaba a su derecha.

Éste hizo un gesto de asentimiento.

-Es nuestro deber confiar en Segojan -dijo, y Belwar y él subieron juntos a la mano.

El coloso los levantó hasta tenerlos ante su rostro. Los dos svirfneblis se tranquilizaron y se alegraron, pues vieron compasión y amistad en aquel semblante. Éste era Entemoch, ciertamente, no Ogremoch; lo sabían en el fondo de sus corazones, y sabían que Segojan estaba con ellos.

El príncipe elemental alzó la mano sobre su cabeza y volvió a fundirse con el suelo, dejando a Belwar y al sumo chamán en el centro del círculo, que se había formado de nuevo, perfectamente.

Los vítores resonaron en la cámara; muchos de los severos rostros svirfneblis estaban húmedos por las lágrimas. Los chamanes se palmeaban las espaldas, felicitándose a sí mismos y a todos los enanos de Blingdenstone. Cantaron alabanzas al rey Schnicktick, cuya sabia guía los había conducido a este máximo logro svirfnebli.

Para uno de ellos, Belwar, la celebración fue corta. Al parecer, su dios había vuelto y habían recuperado su magia, pero el muy honorable capataz no pudo menos de preguntarse qué significaba este cambio para los drows de Menzoberranzan. ¿Habían vuelto también la reina araña y la magia de los hechiceros drows?

Antes de que todo esto empezara, los enanos habían llegado a creer, y no sin razón, que los drows estaban planeando una guerra. Con la aparición de este tiempo caótico la guerra no había llegado, pero Belwar sabía que tal cosa era razonable, puesto que los drows dependían más de la magia que los propios svirfneblis. Si, efectivamente, las cosas habían vuelto a su cauce otra vez, como la llegada de Entemoch parecía indicar, entonces Blingdenstone podría estar amenazada muy pronto.

Alrededor del muy honorable capataz, todos, chamanes y guerreros, bailaban y gritaban de júbilo. Belwar se preguntó cuánto tardarían esos gritos de alegría en trocarse en otros de dolor y pesar.

13

Reparación del daño

Con delicadeza! -susurró Fret bruscamente, sin quitar ojo de las manos de Drizzt mientras el drow rascaba y desprendía el emplasto seco que había alrededor del cuello de la estatuilla de la pantera-. ¡Oh, ten cuidado!

¡Pues claro que tenía cuidado! Más de lo que el drow había tenido jamás al hacer cualquier cosa. Por importante que pareciera ser la figurilla para Fret, era cien veces más importante para Drizzt, que amaba a su compañera felina. Nunca se había encargado de una tarea tan crítica, ni con su ingenio ni con sus armas. En estos momentos, estaba utilizando la delicada herramienta que Fret le había dado, una fina varita plateada con un extremo plano y la punta ligeramente doblada como un gancho.

Otro fragmento de emplasto se desprendió; el cuello de la pantera tenía ya más de un centímetro de su circunferencia limpio de la seca sustancia. Y no se veía fisura alguna, advirtió Drizzt, esperanzado. El emplasto había unido la estatuilla de ónice tan perfectamente que no se apreciaba dónde se había producido la rotura.

Drizzt domeñó el entusiasmo, consciente de que lo conduciría, inevitablemente, a trabajar con precipitación. Tenía que tomárselo con calma. La circunferencia del cuello de la figurilla medía sólo unos cuantos centímetros, pero Drizzt calculaba -y Fret coincidía con él- que la tarea le ocuparía toda la mañana.

El vigilante drow se apartó un poco de la estatuilla para que Fret pudiera ver la zona limpia. El pulcro enano hizo un gesto de asentimiento a Drizzt después de revisar el trabajo, incluso esbozó una sonrisa esperanzada. Fret confiaba en la magia de la dama Alustriel y en su habilidad para enmendar la tragedia.

Tras dar a Drizzt una palmadita en el hombro, el enano se apartó y el drow reanudó su trabajo, lenta y delicadamente, desprendiendo pizca a pizca.

A mediodía, el cuello estaba limpio de emplasto. Drizzt giro la estatuilla entre sus manos, examinando la zona donde había estado la rotura, y no apreció ninguna fisura o residuo del emplasto que indicara que la figurilla hubiera estado dañada. La agarró por la cabeza y, tras inhalar lenta y profundamente, la sostuvo en vilo, con toda la presión de su peso centrada en el área del corte.

Aguantó. Drizzt sacudió la mano, arriesgándose a que volviera a romperse, pero no lo hizo.

-La unión será tan fuerte como cualquier otra zona de la figurilla -aseguró Fret al drow-. Ten la seguridad de que está intacta de nuevo.

-Conforme -contestó Drizzt-. Pero ¿qué pasa con su magia? -Fret no tenía respuesta para eso-. El verdadero reto será enviar a *Guenhwyvar al* plano astral. -O llamarla de vuelta aquí -añadió Fret. Drizzt sintió una punzada ante esa idea. El pulcro enano tenía razón. Quizá conseguiría abrir un túnel que permitiera a *Guenhwyvar regresar* a su hogar sólo para descubrir que había perdido a la pantera para siempre. Con todo, Drizzt ni siquiera se planteó el conservar al animal a su lado. El estado de *Guenhwyvar se* había estabilizado -al parecer, la pantera podía permanecer en el plano material indefinidamente-, pero el gran felino no gozaba de buena salud ni de ánimos. Aunque no parecía correr el riesgo de morir, *Guenhwyvar* se encontraba en un estado de perpetuo agotamiento, fláccidos los músculos de sus antaño lustrosos flancos, y los ojos cerrados a menudo ya que la pantera intentaba encontrar desesperadamente el necesario reposo del sueño.

-He de enviar a *Guenhwyvar* a su hogar -dijo Drizzt con determinación-. Mi vida no será lo mismo si no puedo hacer que vuelva conmigo, pero su bienestar está ante todo. Con la estatuilla en la mano, Drizzt y el enano se encaminaron a la habitación del drow. Como

siempre, *Guenhwyvar* estaba tumbada en la alfombra que había frente a la chimenea, absorbiendo el calor del brillante rescoldo. Drizzt no vaciló. Se plantó delante de la pantera, que alzó la cabeza perezosamente para mirarlo, y colocó la estatuilla en el suelo, frente al animal.

-La dama Alustriel y el buen Fret, aquí presente, han venido en tu ayuda, *Guenhwyvar* -anunció el drow. La voz le tembló un poco cuando intentó continuar al comprender que quizás ésta era la última vez que veía a su amiga.

La pantera percibió su inquietud, y, con gran esfuerzo, consiguió sentarse, de manera que su cabeza quedó a la altura de la de Drizzt.

-Vuelve a casa, amiga mía -musitó el vigilante-. Ve.

La pantera vaciló y miró fijamente a Drizzt como intentando discernir el motivo de su evidente desasosiego. *Guenhwyvar* también tuvo la sensación -por Drizzt, no por la estatuilla, que parecía estar intacta otra vez- de que ésta podía ser la separación definitiva de amigos muy queridos.

Pero el felino no tenía poder de decisión en el asunto. En su estado de agotamiento, *Guenhwyvar* era incapaz de hacer caso omiso de la llamada de la magia aunque lo intentara. Temblorosa, la pantera se puso de pie y caminó alrededor de la figurilla.

Drizzt se sintió emocionado y asustado por igual cuando la forma de *Guenhwyvar empezó* a difuminarse en una niebla gris hasta disiparse completamente.

Cuando el felino hubo desaparecido, Drizzt recogió la estatuilla y cobró ánimos al no percibir calor alguno en ella y comprobar que, aparentemente, lo que quiera que había fallado la última vez que había intentado enviar a *Guenhwyvar* al plano astral no se repetía. Comprendió de repente qué necio había sido, y miró a Fret con los ojos, color violeta, desorbitados por el pánico.

-¿Qué ocurre? -preguntó el enano.

-¡No tengo la espada de Catti-brie! -susurró con la voz enronquecida-. Si el paso al plano astral no está despejado...

-La magia vuelve a funcionar bien -respondió Fret al punto mientras le daba unas palmaditas en la mano-. En la figurilla y en todo el mundo. La magia ha vuelto a funcionar.

Drizzt apretó la estatuilla contra su pecho. No tenía idea de dónde se encontraba Catti-brie, y sabía que tenía la espada con ella. Lo único que podía hacer era cruzar los dedos, esperar y confiar en que todo saliera bien.

Bruenor estaba sentado en el trono, con Regis a su lado, y el halfling parecía mucho más excitado que el rey enano. Regis ya había visto a los visitantes que pronto le serían anunciados a Bruenor, y al curioso halfling siempre lo alegraba ver a los extraordinarios Harpel de Longsaddle. Eran cuatro los que habían venido a Mithril Hall; cuatro hechiceros que podían jugar un importante papel en la defensa de la fortaleza enana... si es que antes no la destruían por descuido.

Era la clase de riesgo que se corría cuando se contaba con los Harpel.

Los cuatro entraron atropelladamente en el salón del trono, a punto de arrollar al pobre enano que había pasado primero para anunciarlos. Uno de ellos era Harkle, por supuesto, y llevaba un vendaje alrededor de la cara, puesto que sus ojos estaban ya en Mithril Hall. El que lo guiaba era el rechoncho Regweld, que había entrado en el vestíbulo exterior montado en un curioso corcel, cuya parte anterior tenía apariencia de caballo mientras que la posterior tenía las patas traseras y el lomo más semejantes a los de una rana. Regweld, muy apropiadamente, le había puesto de nombre *Saltacharcas.*

Bruenor y Regis no conocían al tercer Harpel, y el hechicero no se presentó a sí mismo, sino que se limitó a soltar un gruñido bajo al tiempo que saludaba con una inclinación de cabeza.

-Soy Bella don DelRoy Harpel -anunció el cuarto miembro de la familia, una joven muy menuda y bastante bonita, con la salvedad de que cada ojo miraba en distinta dirección. Los iris eran de color verde, pero uno brillaba con una vehemente luz interior, en tanto que el otro estaba apagado y opaco. En Bella, sin embargo, esta anomalía parecía mejorar su apariencia,

dar a sus bonitos rasgos un cierto aspecto exótico.

Bruenor reconoció uno de los apellidos dados por la joven, y dedujo que, probablemente, Bella era el líder del grupo.

-¿Hija de DelRoy, el cabecilla de Longsaddle? -preguntó el enano, a lo que la menuda mujer respondió con una reverencia tan profunda que su reluciente y rubia melena casi barrió el suelo.

-Saludos de Longsaddle, octavo rey de Mithril Hall -dijo Bella cortésmente-. Tu llamada no fue desoída.

«Una lástima», pensó Bruenor, aunque tuvo el tacto de guardar el comentario para sí mismo.

-Me acompañan...

-Harkle y Regweld -la interrumpió Regis, que conocía a los dos muy bien de su estancia en Longsaddle-. ¡Bienvenidos! Me alegra ver que tus experimentos con cruces de caballo y rana han tenido éxito.

-¡Es *Saltacharcas!* -respondió con alegría el habitualmente melancólico Regweld.

¡Aquel nombre prometía un espectáculo que a Regis le encantaría presenciar!

-Soy hija de DelRoy -dijo Bella con un tono bastante cortante mientras miraba con fijeza al halfling-. Te ruego que no me interrumpas otra vez o te convertiré en algo que a *Saltacharcas le* encantaría comerse.

El brillo chispeante de su ojo bueno mientras hablaba hizo comprender a Regis que la amenaza no iba en serio. De todas formas, tomó en cuenta la advertencia, dominado por el súbito deseo de ganarse la simpatía de Bella. El halfling calculó que la estatura de la joven no llegaba al metro y medio, y que era de constitución rellenita; una especie de versión del propio Regis un poco más grande... salvo por el detalle de que no había equívoco posible respecto a sus atributos femeninos. Al menos, no para el halfling.

-Mi tercer compañero es Bidderdoo -continuó Bella.

El nombre les sonaba extrañamente familiar a Bruenor y a Regis; sus dudas se despejaron cuando Bidderdoo respondió a la presentación con un ladrido.

Bruenor gimió; Regis batió palmas y se echó a reír. Cuando habían pasado por Longsaddle en su viaje a la búsqueda de Mithril Hall, Bidderdoo, a causa de una poción mala, se había convertido en el perro de la familia Harpel.

-La transformación no es completa todavía -se disculpó Bella mientras daba un revés a Bidderdoo para recordarle que volviera a meter la lengua en la boca.

Harkle carraspeó sonoramente y rebulló azogado. -Oh, por supuesto -dijo Bruenor inmediatamente, cogiendo la indirecta.

El rey enano lanzó un penetrante silbido, y uno de sus ayudantes salió de una habitación contigua llevando los globos oculares del hechicero, uno en cada mano. Hay que decir en su favor que el enano intentaba mantenerlos lo más equilibrados posible y ambos apuntados en dirección a Harkle.

-¡Oh, qué estupendo es volver a verme! -exclamó el hechicero, y giró sobre sus talones. Siguiendo lo que podía ver, empezó a partir de sí mismo, o de sus ojos, o de la pared trasera, en realidad, y la puerta por la que sus compañeros y él habían entrado-. ¡No, no! -gritó y dio un giro completo intentando orientarse, cosa nada fácil de conseguir al estar viéndose a sí mismo desde el lado opuesto de la habitación. Bruenor gimió otra vez.

-¡Es tan desconcertante! -comentó Harkle, exasperado, mientras Regis lo agarraba e intentaba girarlo en la dirección correcta-. ¡Ah, sí! -dijo el hechicero, y de nuevo se volvió hacia el lado equivocado, encaminándose hacia la puerta. -¡Al otro lado! -gritó, frustrado, Regis. Bruenor agarró al asistente enano y cogió los ojos, que enfocó directamente hacia su propio semblante ceñudo. Harkle gritó. -¡Eh! -rugió Bruenor-. Date media vuelta. Harkle se tranquilizó e hizo lo que le decía, poniéndose de frente a Bruenor una vez más.

Bruenor miró a Regis, soltó una risita, y arrojó uno de los ojos en dirección a Harkle; una fracción de segundo después lanzó el otro con un brusco giro de muñeca que hizo que el globo ocular rotara mientras volaba por el aire. Harkle chilló de nuevo y se desmayó. Regwled cogió uno de los ojos; Bidderdoo se lanzó tras el otro para atraparlo con la boca. Por

suerte, Bella se le anticipó. Sin embargo, la joven falló y el ojo rebotó en su brazo, cayó al suelo y rodó.

-¡Eso ha estado muy mal, rey enano! -lo reprendió la hija de DelRoy-. Ha sido... -No pudo aguantar el tipo y pronto sus carcajadas se unían a las de sus compañeros, bien que las risas de Bidderdoo sonaban más como un gañido. Regis se sumó a la algazara, y también Bruenor, aunque sólo unos segundos. El rey enano no podía olvidar el hecho de que estos chiflados hechiceros quizá serían la única defensa mágica contra un ejército de elfos oscuros. No era una perspectiva agradable.

Al día siguiente, Drizzt se encontraba fuera de Mithril Hall al amanecer. Había visto una lumbre de campamento en la montaña la noche anterior y supo que era Catti-brie. Todavía no había intentado llamar a *Guenhwyvar y* resistió el apremiante deseo que lo asaltaba ahora, recordándose que a los problemas había que hacerles frente uno por uno.

El inmediato era Catti-brie, o, más concretamente, su espada.

Encontró a la joven al pasar un recodo del camino, cruzando por el umbroso hueco entre dos grandes peñascos. Estaba casi directamente debajo de él, en un pequeño y llano claro desde el que se divisaba el terreno, vasto y ondulado, al este de Mithril Hall. Con el sol asomando por el horizonte justo detrás de la joven, Drizzt sólo distinguía su silueta. Se movía con gracilidad mientras realizaba ejercicios de práctica con su espada, dirigiéndola en trayectorias lentas y amplias por delante y sobre ella. Drizzt se paró y observó con gesto aprobador tanto la gracia como la perfección de las evoluciones de la mujer. Él le había enseñado a hacerlo y, como siempre, Catti-brie había aprendido bien. Drizzt pensó que podría ser su propia sombra, por lo perfectos y sincronizados que eran sus movimientos.

La dejó continuar, no sólo por la importancia de esta práctica, sino porque disfrutaba viéndola.

Por fin, al cabo de unos veinte minutos, Catti-brie inhaló hondo y levantó los brazos, desperezándose y gozando del sol naciente.

-Bien hecho -la felicitó Drizzt mientras se acercaba a ella.

La joven se sobresaltó al oírlo y giró veloz sobre sus talones, un tanto turbada y molesta, para mirar al drow.

-Deberías avisar antes de aparecer de repente ante una chica-dijo.

-Topé contigo por casualidad -mintió Drizzt-, aunque, al parecer, ha sido una coincidencia afortunada.

-Vi a los Harpel entrar en Mithril Hall ayer -comentó Catti-brie-. ¿Has hablado con ellos?

-Ahora no son importantes -explicó el drow mientras sacudía la cabeza en un gesto de negación-. Tengo que hablar contigo.

Su actitud era seria. Catti-brie hizo intención de envainar su espada, pero la mano de Drizzt se alzó para detenerla.

-He venido por la espada -explicó.

-¿Por *Khazid'hea?* -preguntó la joven, sorprendida.

-¿Qué? -inquirió el drow, aún más sorprendido que ella.

-Ése es su nombre -explicó Catti-brie mientras sostenía la excelente hoja frente a sí; su agudo filo brillaba rojizo una vez más-. *Khazid'hea.*

Drizzt conocía esa palabra, ¡un término drow! Significaba «cercenar» o «cercenadora», y aparentemente era un nombre muy apropiado para un acero que podía hender la piedra. Pero ¿cómo podía saberlo Catti-brie? La expresión en el semblante del drow planteó la pregunta tan claramente como lo hubieran hecho sus palabras.

-¡La espada me lo dijo! -repuso Catti-brie.

Drizzt asintió con la cabeza, tranquilizado. No debería haberse sorprendido tanto; después de todo, sabía que la espada tenía vida propia.

-*Khazid'hea* -convino el drow. Desenvainó a *Centella,* la hizo dar media vuelta sobre su mano y la presentó, con la empuñadura por delante, a Catti-brie.

La joven miró fijamente el arma ofrecida, sin entender su intención.

-Un trueque justo -explicó Drizzt-. *Centella* por *Khazid'hea.*

-Tú prefieres las cimitarras -dijo Catti-brie.

-Aprenderé a utilizar una cimitarra y una espada en armonía -contestó Drizzt-. Acepta el cambio. *Khazid'hea* pidió que fuera yo quien la manejara, y la complaceré con gusto. Es justo que la espada y yo estemos unidos.

La expresión de Catti-brie pasó de la sorpresa a la incredulidad. ¡No podía creer que Drizzt le pidiera esto! Había pasado días -¡semanas!- sola en las montañas, practicando con esta espada, conectando con su inusual inteligencia, intentando establecer un vínculo.

-¿Has olvidado el episodio en mi cuarto? -preguntó Drizzt con cierta crueldad.

La joven se sonrojó profundamente. Por supuesto que no lo había olvidado; jamás lo olvidaría. Ni lo estúpida que se sintió cuando comprendió cómo se había arrojado -o al menos cómo lo había hecho la espada utilizando su cuerpo- en brazos de Drizzt.

-Dame la espada -instó el drow firmemente mientras balanceaba la empuñadura de *Centella* frente a la aturdida joven-. Es justo que estemos unidos.

Catti-brie agarró a *Khazid'hea* con actitud defensiva. Cerró los ojos y se meció ligeramente; Drizzt tuvo la impresión de que estaba comunicándose con el arma, escuchando sus sensaciones.

Cuando abrió los ojos de nuevo, Drizzt tendió la otra mano hacia la espada y, para sorpresa y satisfacción del drow, la punta del arma se alzó bruscamente, apartándole la mano y obligándolo a retroceder.

-¡La espada no te quiere! -gruñó Catti-brie con fiereza.

-¿Vas a asestarme un golpe? -inquirió Drizzt, y su pregunta calmó a la joven.

-Ha sido sólo una reacción -balbució, intentando disculparse.

«Sólo una reacción», repitió Drizzt para sus adentros, pero era exactamente la clase de respuesta que había esperado ver. La espada estaba dispuesta a defender el derecho de la mujer a manejarla; lo había rechazado en favor de su legítima dueña.

En un abrir y cerrar de ojos, Drizzt invirtió la posición de *Centella y* la volvió a enfundar. Su sonrisa reveló a Catti-brie la verdad de su encuentro.

-Era una prueba -dijo-. ¡Acabas de ponerme a prueba!

-Era preciso.

-En ningún momento pensaste quedarte con *Khazid'hea* -continuó la joven, subiendo el tono a medida que crecía su ira-. Aun en el caso de que hubiese aceptado tu oferta...

-La habría cogido -respondió Drizzt con sinceridad-. Y la habría colocado como pieza de exposición en un lugar seguro en la Sala de Dumathoin.

-Y habrías recuperado a *Centella* -bufó Catti-brie-. ¡Drow mentiroso!

Drizzt consideró sus palabras; luego se encogió de hombros y asintió, admitiendo el razonamiento de la joven.

Catti-brie frunció los labios en una mueca insolente y sacudió la cabeza, echando hacia atrás la espesa melena cobriza.

-La espada sabe que ahora soy la mejor -dijo, y su tono sonaba sincero.

Drizzt se echó a reír.

-¡Vamos, saca tus armas! -bufó la joven mientras se aprestaba a la lucha-. ¡Déjame demostrarte lo que mi espada y yo podemos hacer!

Drizzt sonreía de oreja a oreja cuando desenvainó las cimitarras. Sabía que ésta sería la prueba definitiva y más crucial para comprobar si Catti-brie tenía realmente bajo control a la espada.

El sonido de metal al chocar se alzó en el claro aire matinal; los dos amigos se desplazaron buscando una buena posición, en tanto que su aliento formaba nubecillas de vapor en el aire frío. Al poco de iniciarse la liza, Drizzt dejó un hueco en sus defensas, ofreciendo a Catti-brie la oportunidad de dar un golpe perfecto.

Khazid'hea se adelantó, pero se frenó a medio camino, y Catti-brie retrocedió de un salto.

-¡Lo has hecho adrede! -acusó la joven, y tenía razón. Al no lanzar un golpe feroz y peligroso, ella y su espada habían pasado la segunda prueba.

Sólo quedaba otra más.

Drizzt no dijo nada mientras se aprestaba de nuevo a la lucha. Catti-brie reparó en que no llevaba los brazales puestos, así que no era probable que se desequilibrara. Atacó, de todas formas, de buena gana y fieramente, y ofreció un combate excelente mientras el sol se alzaba sobre el horizonte e iniciaba su lento discurrir por el cielo oriental.

No obstante, no podía igualar a Drizzt y, en verdad, no había visto al drow combatir con tanto ímpetu desde hacía mucho tiempo. La liza terminó con Catti-brie caída de nalgas, con una cimitarra apoyada en cada uno de sus hombros, y su propia espada tirada en el suelo a varios palmos de distancia.

Drizzt temió que la espada sensitiva se sintiera ofendida porque su usuaria hubiera sufrido una derrota tan clara. Se apartó de Catti-brie y se dirigió hacia *Khazid'hea,* inclinándose para cogerla. Pero el drow se detuvo, con la mano a un par de centímetros de la empuñadura.

En ella ya no había esculpida la cabeza de un unicornio; tampoco el rostro diabólico que ostentaba cuando la manejaba Dantrag Baenre. El pomo representaba ahora la armoniosa y flexible figura de un felino, algo parecido a *Guenhwyvar* en pleno salto, con las patas delanteras y traseras extendidas. Pero lo más importante para Drizzt era la runa grabada en un costado del felino: las montañas gemelas, símbolo de Dumathoin, el dios enano, el dios de Catti-brie, el Guardián de los Secretos bajo la montaña.

Drizzt recogió a *Khazid'hea y* no percibió enemistad o ninguno de los deseos que la espada le había demostrado anteriormente. Catti-brie se acercó a él y sonrió ante su evidente aprobación por la elección de la talla de la empuñadura.

Drizzt devolvió a *Khazid'hea* a su legítima dueña.

14

La ira de Lloth

Baenre se sentía fuerte una vez más. Lloth había vuelto y estaba con ella, y K'yorl Odran, esa maldita bruja, había cometido un tremendo error. Anteriormente, la reina araña había favorecido a la casa Oblodra siempre, aun cuando las supuestas «sacerdotisas» de la casa no eran piadosas y en ocasiones expresaban abiertamente su desdén por Lloth. Los extraños poderes de los Oblodra, su fuerza psíquica, habían intrigado a la reina araña tanto como los temían las otras casas de Menzoberranzan. Ninguna de esas casas deseaba enfrentarse contra K'yorl y su clan, y Lloth tampoco lo había exigido. Si la ciudad hubiera sufrido un ataque del exterior, en particular de los *illitas,* cuya caverna no estaba a mucha distancia, K'yorl y los Oblodra habrían sido una gran ayuda.

Pero eso había terminado. K'yorl había cruzado una línea muy peligrosa. Había asesinado a una madre matrona, y, aunque tal hecho en sí mismo no era algo infrecuente, había intentado usurpar el poder de las sacerdotisas de Lloth, y no en nombre de la reina araña.

La matrona Baenre sabía todo esto, sentía la voluntad y la fuerza de Lloth dentro de sí misma.

-El Tiempo de Conflictos ha terminado -anunció a su familia y a cuantos estaban reunidos en su casa, en la capilla casi totalmente restaurada.

Mez'Barris Armgo se encontraba también presente, ocupando un sillón en un lugar de honor, en el estrado central, por invitación personal de la matrona Baenre.

Baenre tomó asiento junto a la madre matrona de la segunda casa mientras la multitud reunida prorrumpía en vítores y, a continuación, dirigida por Triel, elevaba un canto a la reina araña.

¿Terminado?, preguntó Mez'Barris a Baenre, utilizando el lenguaje de señas, ya que habría sido imposible hacerse oír con el clamor de los dos mil soldados de la guardia Baenre.

El Tiempo de Conflictos ha terminado, respondieron los delicados dedos de la primera madre matrona.

Salvo para la casa Oblodra, razonó Mez'Barris, a lo que Baenre se limitó a contestar con una malévola sonrisa. En Menzoberranzan, era de dominio público que la tercera casa se encontraba en graves apuros. Y no era un secreto porque los tanar'ris y los otros demonios seguían rodeando el palacio Oblodra, arrojando kobolds a la Grieta de la Garra desde los salientes de la sima, e incluso atacando sin contemplaciones a cualquier Oblodra que se dejaba ver.

¿K'yorl será perdonada?, preguntó Mez'Barris mientras levantaba el pulgar izquierdo al final de la frase, que era el signo de interrogación en el código de señas.

La matrona Baenre sacudió la cabeza una sola vez, con energía, y luego volvió la mirada, intencionadamente, hacia Triel, que dirigía a los reunidos en una ferviente plegaria a la reina araña.

Mez'Barris se dio unos golpecitos en los dientes con la larga y curvada uña, en un gesto de nerviosismo, mientras se preguntaba cómo podía estar Baenre tan segura respecto a esta decisión. ¿Planeaba atacar a la casa Oblodra por su cuenta o tenía intención de comprometer a Barrison Del'Armgo en otra alianza? La segunda madre matrona no dudaba que entre su casa y la casa Baenre podían aplastar a la casa Oblodra, pero la perspectiva de enzarzarse con K'yorl y esos desconocidos poderes no la entusiasmaba.

Methil, invisible y situado al pie del estrado, leyó los pensamientos de la madre matrona invitada sin dificultad, y a continuación se los transmitió a Baenre.

-Es la voluntad de Lloth -dijo la primera madre matrona con aspereza mientras se volvía

a mirar a Mez'Barris-. K'yolr ha vituperado abiertamente a la reina araña y, en consecuencia, será castigada.

-¿Por la Academia, como es costumbre? -preguntó Mez'Barris.

Un feroz destello brotó de lo más profundo de los rojizos ojos de la matrona Baenre.

-Por mí -respondió con contundencia, y de nuevo miró a otro lado, dando a entender que Mez'Barris no obtendría más información.

Mez'Barris tuvo el sentido común de no insistir. Se arrellanó en el sillón e intentó sacar conclusiones de esta sorprendente e inquietante información. La matrona Baenre no había dicho que una alianza de casas atacaría a Oblodra; habían declarado una guerra personal. ¿De verdad creía que podía derrotar a K'yorl? ¿O acaso esos demonios, incluso los poderosos tanar'ris, estaban bajo su control más de lo que había dado a entender? Esta idea asustó a la matrona de Barrison Del'Armgo, pues, si estaba en lo cieno, ¿cuántos otros «castigos» podría infligir la encolerizada y ambiciosa matrona Baenre.

Mez'Barris suspiró profundamente y desechó esos pensamientos. Poco podía hacer al respecto ahora, sentada en la capilla de la casa Baenre, rodeada por dos mil soldados de la familia. No tenía más remedio que confiar en la primera madre matrona.

No, se corrigió para sus adentros; confiar, no. Eso, nunca. Tenía que esperar que la matrona Baenre pensara que era más útil a su causa -fuera la que fuera- viva que muerta.

Sentada sobre el disco flotante que brillaba azulado, la matrona Baenre encabezaba la procesión que había partido de la casa Baenre, descendiendo desde Qu'ellarz'orl, y ahora atravesaba la ciudad con su ejército, cantando alabanzas a Lloth a lo largo del recorrido. Los jinetes de lagartos Baenre, con Berg'inyon al mando, flanqueaban al grupo principal y recorrían el interior y los alrededores de los otros recintos de las casas a fin de asegurarse de que ninguna sorpresa les saliera al paso.

Era una precaución necesaria cada vez que la primera madre matrona recorría la ciudad, pero la matrona Baenre no temía ninguna emboscada; ahora, no. A excepción de Mez'Barris Armgo, no se había comunicado a nadie más la marcha Baenre, y, desde luego, ninguna de las casas menores, ya fuera por separado o en alianza, se atrevería a atacar a la primera casa a menos que la ofensiva hubiera sido muy bien coordinada.

Desde el extremo opuesto de la gran caverna venía otra procesión, también conducida por una Baenre. Triel, Gomph y las otras damas matronas y los maestros de la Academia drow salían de los edificios llevando a todos sus estudiantes. Por lo general, era este colectivo, la poderosa Academia, el que aplicaba el castigo a una casa por crímenes contra Menzoberranzan, pero en esta ocasión Triel había informado a sus pupilas que iban sólo como observadoras, para presenciar la gloria de Lloth.

Para cuando las dos comitivas se unieron a la concurrencia que aguardaba ya en la Grieta de la Garra, su número se había multiplicado por cinco. Nobles y soldados de todas las casas de la ciudad habían acudido para presenciar el espectáculo tan pronto como supieron que la casa Baenre y la casa Oblodra zanjarían este conflicto de una vez por todas.

Cuando llegaron a la puerta principal del palacio Oblodra, los soldados Baenre formaron un semicírculo defensivo detrás de la primera madre matrona, protegiéndola, no de K'yorl y la familia Odran, sino del resto de la concurrencia. Los murmullos cundían; las manos drows se movían frenéticamente en acaloradas conversaciones; y los demonios, conscientes de que una calamidad estaba a punto de sobrevenir, se agitaban con frenesí, planeando sobre el palacio Oblodra, e incluso practicando su magia recobrada con alguno que otro rayo blanco azulado o una bola de fuego.

La matrona Baenre dejó que la exhibición continuara varios minutos, consciente del terror que causaba en el interior de la casa condenada. Quería saborear estos instantes, disfrutar del olor a miedo que emanaba del recinto de la familia que más odiaba.

Entonces llegó el momento de empezar, o, mejor dicho, de terminar. Baenre sabía lo que tenía que hacer. Lo había contemplado en una visión durante la ceremonia precedente al ataque, y, a despecho de las dudas de Mez'Barris cuando la hizo partícipe de ella, Baenre confiaba plenamente en la reina araña, estaba convencida de que era voluntad de Lloth que la

casa Oblodra fuera aniquilada.

Rebuscó entre los pliegues de su túnica y sacó un trozo de azufre, el mismo pedazo de mineral amarillo que el avatar le había dado para lograr que las sacerdotisas abrieran la puerta al Abismo en el salón del consejo regente ubicado en Qu'ellarz'orl. Baenre alzó el brazo hacia el techo de la caverna y empezó a flotar en el aire. Hubo una explosión enorme y crepitante, el estallido de un trueno.

De repente, se hizo un súbito silencio y todos los ojos se volvieron hacia la imagen de la matrona Baenre, que flotaba a seis metros sobre el suelo de la caverna.

Berg'inyon, responsable de la seguridad de su madre, miró a Sos'Umptu con expresión desabrida. En su opinión, su madre era muy vulnerable ahí arriba.

Sos'Umptu se rió de él. Berg'inyon era un varón y no podía comprender que la matrona Baenre estaba más protegida en este momento que en cualquier otro de toda su extensa vida.

-¡K'yorl Odra! -llamó Baenre, y su voz pareció ampliarse, como la voz de un gigante.

Encerrada en un cuarto del nivel más alto de la mayor estalagmita del palacio Oblodra, K'yorl Odra oyó claramente la llamada de Baenre. Sus manos se cerraron crispadas sobre los reposabrazos de mármol tallado de su trono. Apretó los ojos, como si se instara a concentrarse.

Ahora más que nunca, K'yorl necesitaba sus poderes, y ahora, por primera vez, no podía acceder a ellos. Algo iba terriblemente mal, lo sabía, y, aunque sospechaba que Lloth estaba detrás de ello hasta cierto punto, sentía, como muchas de las sacerdotisas de la reina araña lo habían percibido cuando empezó el Tiempo de Conflictos, que este problema estaba por encima incluso de Lloth.

Las dificultades habían empezado poco después de que K'yorl regresara a su casa, perseguida por los tanar'ris sueltos. Sus hijas y ella se habían reunido para establecer un plan de ataque con el que rechazar a los demonios. Como siempre, con la eficiencia de las reuniones de los Oblodra, el grupo compartió sus ideas telepáticamente, un equivalente a sostener varias conversaciones comprensibles al mismo tiempo.

El plan defensivo se estaba desarrollando bien, con lo que K'yorl cobró confianza en que los tanar'ris serían enviados de vuelta a su propio plano de existencia; y, cuando esto se hubiera llevado a cabo, ella y su familia podían ir y castigar debidamente a la matrona Baenre y a las demás. Entonces, algo terrible había ocurrido. Uno de los tanar'ris había lanzado un rayo, una descarga cegadora y candente que ocasionó una grieta a lo largo del muro exterior del recinto. Esto en sí mismo no era tan grave, pues el palacio, como todas las casas de Menzoberranzan, podía aguantar un fuerte castigo; pero lo que el rayo y la reaparición de los poderes mágicos significaban era desastroso para los Oblodra.

En ese mismo instante, la conversación telepática se había interrumpido bruscamente, y, por mucho que lo intentaron, los nobles de la casa condenada no consiguieron reanudarla.

K'yorl era tan inteligente como cualquier drow de Menzoberranzan y sus poderes de concentración eran únicos. Notaba la fuerza psíquica en su mente, los poderes que le habían permitido pasar a través de paredes o arrancar el corazón palpitante del pecho de un enemigo. Estaban ahí, en lo más profundo de su mente, pero era incapaz de hacerlos manifestarse. Seguía culpándose a sí misma, a su falta de concentración al enfrentarse al desastre. Llegó incluso a darse puñetazos en las sienes, como si las sacudidas físicas pudieran provocar alguna manifestación mágica.

Sus esfuerzos fueron vanos. A medida que el Tiempo de Conflictos llegaba a su fin, a medida que la urdimbre de la magia de los Reinos se entretejía de nuevo, tuvieron lugar muchos efectos secundarios, del mismo modo que se crean ondas en un estanque cuando se arroja una piedra. En todos los Reinos, de punta a punta, aparecieron zonas muertas de magia, áreas en las que no funcionaba ningún hechizo, o, lo que era peor, no lo hacía como era debido. Otro de esos efectos secundarios estaba relacionado con los poderes psíquicos, los poderes mentales semejantes a la magia. Seguían allí, como lo notaba K'yorl, pero hacer que esa fuerza se manifestara requería una vía mental distinta de la anterior.

Los *illitas,* como Methil había informado a la matrona Baenre, ya habían encontrado esa

vía, y sus poderes funcionaban casi al ciento por ciento. Pero ellos eran una raza de psíquicos, que, además, poseían una inteligencia colectiva. Los *illitas ya* habían realizado los ajustes necesarios para acceder a sus poderes psíquicos, pero K'yorl Odran y su otrora poderosa familia no lo habían hecho.

Así, la matrona de la tercera casa permanecía sentada en la oscuridad, con los ojos apretados, concentrándose. Oyó la llamada de Baenre y supo que, si no salía, Baenre entraría a buscarla.

Con el tiempo, K'yorl habría encontrado la solución al acertijo mental. En un mes, quizás, habría empezado a manifestar sus poderes de nuevo.

Pero K'yorl no disponía de un mes; ni siquiera de una hora.

La matrona Baenre notaba la magia palpitante en el corazón del trozo de azufre, un calor interno que se incrementaba rápidamente. Se quedó pasmada cuando su mano se movió *motu propio*, como si el azufre la indujera a variar el ángulo.

Baenre asintió con un gesto. Comprendió que alguna fuerza más allá del plano material, alguna criatura del Abismo, y quizá la propia Lloth, guiaba el movimiento. La mano se alzó, situando el palpitante trozo de mineral en línea con el nivel superior de la torre más alta del palacio Oblodra.

-¿Quién eres? -preguntó.

Soy Errtu, llegó la respuesta a su mente.

Baenre conocía ese nombre, sabía que la criatura era un balor, el más terrible y poderoso de todos los tanar'ris. ¡Lloth la había pertrechado bien!

Percibió la pura maldad de la criatura acumulándose dentro del azufre, sintió crecer la energía hasta un punto en que pensó que el trozo de mineral explotaría y haría aparecer a Errtu a su lado.

Tal cosa era imposible, por supuesto, pero ella no lo sabía.

Lo que notaba era el poder del propio artefacto, ese trozo de azufre en apariencia inocuo, impregnado de la magia de Lloth y manejado por la mayor sacerdotisa de la reina araña en todo Menzoberranzan.

Puramente por instinto, Baenre abrió la mano, con la palma hacia arriba, y el azufre lanzó una línea de luz ardiente, amarilla y chisporroteante. Golpeó la pared en lo alto de la torre Oblodra, la misma pared que separaba a K'yorl de Baenre. Unas líneas de luz y energía rodearon el pináculo de la estalagmita, chisporroteantes, y, mordiendo la piedra, desbarataron la integridad del lugar.

El azufre volvió a la quietud anterior, liberada ya la descarga de energía aparentemente viva, pero Baenre no bajó la mano ni apartó la mirada sobrecogida del muro de la torre.

Tampoco lo hicieron los diez mil elfos oscuros que estaban detrás de ella. Ni K'yorl Odra, que de pronto podía ver las líneas amarillas de destrucción a medida que se abrían paso a través de la piedra.

Todos los habitantes de la ciudad dieron un respingo generalizado cuando la parte alta de la torre explotó en fragmentos minúsculos que salieron despedidos.

Allí estaba K'yorl, todavía sentada en su trono de mármol negro, repentinamente a descubierto, mirando fijamente la ingente concurrencia.

Muchos de los tanar'ris alados se zambulleron en picado alrededor de la vulnerable madre matrona, pero no se aproximaron demasiado, temerosos, y con razón, de la ira de Errtu si lo privaban de un solo instante de diversión.

K'yorl, siempre orgullosa y firme, se levantó del trono y caminó hacia el borde de la torre. Recorrió con la mirada la muchedumbre, y tanto era el respeto que muchos drows, incluso madres matronas, tenían a sus poderes, que bajaron la vista al sentir sobre ellos la mirada escrutadora, como si desde su encumbrada posición estuviera decidiendo quién sería castigado por este ataque.

Por fin, la mirada de K'yorl se detuvo en la matrona Baenre, que no se acobardó ni apartó los ojos.

-¡Cómo te atreves! -bramó K'yorl, pero su voz sonó insegura.

-¡Cómo te atreves *tú* -replicó la matrona Baenre, con una voz tan fuerte que levantó ecos en las paredes de la caverna-. Has abandonado a la reina araña.

-¡Al Abismo con Lloth, que es donde le corresponde estar! -replicó K'yorl obstinadamente, y fueron sus últimas palabras.

Baenre levantó más la mano y notó la siguiente manifestación de poder, la apertura de una puerta entre los planos. No surgió otro rayo de energía ni ningún tipo de fuerza visible, pero K'yorl acusó su efecto intensamente.

Intentó gritar una protesta, pero sólo logró articular un quejido, seguido de un borboteo mientras su rostro se retorcía y se alargaba. Intentó resistir, controlar el pánico y concentrarse de nuevo en manifestar sus poderes.

Sintió cómo la piel y los músculos se separaban de los huesos, sintió cómo todo su cuerpo se estiraba, se alargaba, mientras el azufre tiraba de ella con una fuerza irresistible. Aguantó con tenacidad la indescriptible agonía, la horrible certeza de que estaba condenada. Abrió la boca, deseando gritar una última maldición, pero lo único que salió de entre sus labios fue la lengua, que se estiró hasta alcanzar un tamaño fuera de lo normal.

K'yorl sintió cómo su cuerpo se extendía hacia abajo desde lo alto de la torre, atraído hacia el trozo de azufre y a la puerta entre los planos. Tendría que haber muerto ya; sabía que debería estar muerta bajo la tremenda presión.

La matrona Baenre mantuvo firme la mano, pero no pudo evitar cerrar los ojos cuando la forma extrañamente alargada de K'yorl voló desde lo alto de la torre rota, dirigiéndose directamente hacia ella a una velocidad vertiginosa.

Varios drows, entre ellos Berg'inyon, gritaron; otros lanzaron una exclamación ahogada, y otros proclamaron la gloria de Lloth, cuando K'yorl, estirada de tal manera que semejaba una lanza viviente, penetró en el trozo de azufre, en la puerta que la llevaría al Abismo, a Errtu, al ejecutor de su tortura designado por la reina araña.

Detrás de K'yorl vinieron los demonios que, en medio de un clamor de rugidos, lanzaron rayos contra el palacio Oblodra, ardientes bolas de fuego y otras cegadoras demostraciones de su poder. Obligados por Errtu, sus cuerpos se alargaron y volaron hacia el trozo de azufre y la matrona Baenre, que para combatir el terror lo transformó en una sensación de puro poder.

En cuestión de segundos, todos los demonios, incluso los tanar'ris más grandes, habían desaparecido. Baenre seguía notando su presencia, transformada de algún modo en el núcleo del azufre.

De repente, la quietud reinó de nuevo. Muchos elfos oscuros se miraron entre sí, preguntándose si el castigo había finalizado, si se permitiría sobrevivir a la casa Oblodra al mando de una nueva cabecilla. Los nobles de varias casas intercambiaron señales con las manos, expresando su preocupación de que Baenre pusiera a una de sus hijas al frente de la tercera casa, afianzando aún más su posición en la ciudad.

Pero la primera madre matrona no tenía esas intenciones. Esto era un castigo exigido por Lloth, uno ejemplar, más terrible que cualquier otro aplicado a una casa de Menzoberranzan. De nuevo, siguiendo las instrucciones telepáticas de Errtu, la matrona Baenre arrojó el palpitante trozo de azufre a la Grieta de la Garra, y cuando las aclamaciones de los elfos oscuros, que pensaban que la ceremonia había terminado, se alzaron a su alrededor, la madre matrona levantó los brazos y los instó a presenciar la ira de Lloth.

Los reunidos notaron los primeros temblores bajo sus pies, en la Grieta de la Garra. Transcurrieron unos segundos cargados de tensión, en un profundo e impresionante silencio.

Una de las hijas de K'yorl apareció en la plataforma abierta de lo alto de la torre rota. Corrió hacia el borde, gritando, suplicando a la matrona Baenre. Un instante después, al no tener respuesta de Baenre, miró hacia un lado, hacia una de las fisuras de la profunda Grieta de la Garra.

Sus ojos se desorbitaron, *y* su grito fue el más espeluznante jamás oído por un drow. Desde su ventajosa posición, proporcionado por el hechizo de levitación, la matrona Baenre siguió su mirada y fue la primera en reaccionar, levantando más los brazos y aclamando el nombre de su diosa con éxtasis. Un instante después, la multitud reunida lo comprendió.

Un inmenso tentáculo negro serpenteó por el borde de la Grieta de la Garra y se deslizó sinuoso por detrás del palacio Oblodra. Como una ola, los elfos oscuros retrocedieron, tropezando unos con otros, mientras el monstruoso apéndice de seis metros de grosor se extendía por detrás, por el costado y por la parte delantera del muro para dirigirse de nuevo hacia la sima.

-¡Baenre! -suplicó la desesperada y condenada Oblodra.

-Habéis negado a Lloth -replicó la madre matrona con calma-. ¡Sufrid ahora su cólera!

El suelo de la caverna tembló levemente cuando el tentáculo, la iracunda mano de Lloth, se cerró con fuerza en torno al palacio Oblodra. El muro se combó y se desplomó a medida que el horrendo apéndice estrechaba su cerca demoledor.

La hija de K'yorl saltó de la torre cuando la construcción empezó a desplomarse también. Consiguió eludir el tentáculo, y seguía con vida, aunque malherida, en el suelo, cuando un grupo de elfos oscuros llegó junto a ella. Uthegental Armgo se encontraba en ese grupo, y el fornido maestro de armas apartó a los otros a empellones, impidiendo que remataran a la infortunada sacerdotisa. Levantó a la Odra en sus fuertes brazos, y, a través de los llorosos ojos, la maltrecha mujer lo miró, e incluso logró esbozar una débil sonrisa, creyendo que había acudido a salvarla.

Uthegental se rió de ella y, levantándola en vilo sobre su cabeza, echó a correr y la lanzó por encima del tentáculo, de vuelta a los zarandeados escombros que habían sido su casa.

Las aclamaciones, los gritos, eran ensordecedores, como también lo fue el fragor cuando el tentáculo barrió lo que había sido la casa Oblodra, tanto estructuras como drows, hacia el fondo de la sima.

15

Codicia

El mercenario sacudió la rapada cabeza en la actitud más desafiante que jamás había demostrado ante la matrona Baenre. En estos momentos, cuando estaba tan reciente la sobrecogedora demostración de poder de la primera madre matrona y teniendo en cuenta que disfrutaba del favor de Lloth de manera tan obvia, poner objeciones a sus planes parecía aún más peligroso.

Triel Baenre miró a Jarlaxle con desdén y Berg'inyon cerró los ojos; ninguno de los dos deseaba realmente ver muerto al útil mercenario. La perversa Bladen'Kerst, por el contrario, se relamió los labios con ansiedad y agarró el látigo de cinco cabezas que llevaba atado a la cadera, esperando que su madre le permitiera darse el placer de azotarlo.

-Me temo que no es el momento indicado -dijo Jarlaxle con franqueza.

-Las instrucciones dadas por Lloth indican lo contrario -repuso Baenre, que, pese a la actitud desafiante de un simple varón, se mostraba muy fría y sosegada.

-No tenemos la seguridad de que nuestra magia seguirá funcionando como es de esperar -razonó Jarlaxle.

Baenre asintió en silencio, y los demás comprendieron entonces, con gran sorpresa, que su madre se alegraba de que el mercenario adoptara una postura crítica. Las objeciones del mercenario eran oportunas, y, de hecho, el varón estaba ayudando a Baenre a esclarecer los detalles de su nueva alianza propuesta y la marcha contra Mithril Hall.

Triel Baenre miró a su madre con desconfianza al caer en la cuenta de ciertos puntos. Si la matrona había recibido instrucciones directas de la reina araña, como acababa de manifestar abiertamente, entonces ¿por qué aceptaba, y hasta toleraba, la menor objeción o desafío? ¿Por qué necesitaba discutir unas cuestiones básicas en cuanto a si era o no prudente la marcha?

-La magia es segura -contestó Baenre. Jarlaxle admitió este punto. Todas las noticias que tenía, tanto de la ciudad drow como de fuera de ella, respaldaban esa afirmación.

-No tendrás problemas en establecer una alianza después del espectáculo de la caída de la casa Oblodra. La matrona Mez'Barris Armgo ha demostrado su buena disposición en todo momento, y ninguna madre matrona se atrevería siquiera a insinuar que teme seguir tu liderato.

-La Grieta de la Garra es lo bastante grande para engullir los escombros de muchas casas -dijo Baenre, tajante.

Jarlaxle soltó una risita.

-Por supuesto -coincidió-. Y, desde luego, éste es el momento para formar alianzas, sea con el propósito que sea.

-Es el momento de marchar sobre Mithril Hall -lo interrumpió Baenre con resolución-. El momento de superar las contrariedades y cosechar mayores logros para gloria de la reina araña.

-Hemos sufrido muchas bajas -se atrevió a insistir Jarlaxle-. La casa Oblodra y sus esclavos kobolds iban a encabezar el ataque, para que murieran en las emboscadas dispuestas por los enanos para los drows.

-Se sacará a los kobolds de sus madrigueras en la Grieta de la Garra -le aseguró Baenre.

El mercenario no hizo objeción alguna, pero conocía los túneles que se extendían bajo el borde de la sima mejor que nadie, ahora que la casa Oblodra había desaparecido. Baenre conseguiría algunos kobolds, quizá varios centenares, pero los Oblodra les habrían proporcionado muchos miles.

-La jerarquía de la ciudad pasa por un momento de incertidumbre -prosiguió Jarlaxle-. No hay tercera casa, y la cuarta está sin madre matrona. Tu propia familia sufre todavía las

secuelas de la fuga del renegado y de la pérdida de Dantrag y Vendes.

Baenre se adelantó en su trono bruscamente. Jarlaxle no se sobresaltó, pero sí varios de los hijos Baenre, temerosos de que su madre captara la verdad implícita en el último comentario del mercenario, y que, simplemente, no tolerara pelea alguna entre sus hijos supervivientes a la hora de establecer las responsabilidades y oportunidades que la muerte de sus hermanos había dejado abiertas.

Baenre recobró el control de sí misma con rapidez, y se quedó de pie ante su trono. Su peligrosa mirada pasó de un hijo a otro con deliberada lentitud, deteniéndose brevemente en cada uno de ellos, y luego cayó de lleno sobre el insolente mercenario.

-Acompáñame -ordenó.

Jarlaxle se apartó a un lado para dejarle paso y fue en pos de ella juiciosa y obedientemente. Triel hizo intención de seguirlos, pero Baenre giró sobre los talones y la hizo frenarse en seco.

-Sólo él -gruñó.

En el centro del salón del trono había una columna negra, y una ranura apareció a lo largo de su superficie, en apariencia perfecta e impecable, al acercarse Baenre y el mercenario. La hendidura se ensanchó a medida que la ingeniosa puerta se abría deslizándose hacia un lado, dando paso a los dos al interior de la cámara cilíndrica.

Jarlaxle esperaba que Baenre le gritara o le hablara o incluso lo amenazara una vez que la puerta volvió a cerrarse, aislándolos del resto de la familia. Pero la madre matrona no dijo nada y se limitó a caminar pausadamente hacia un agujero abierto en el suelo. Se situó sobre él, pero no cayó, sino que descendió flotando hasta el siguiente nivel, el tercero del gran pilar del palacio Baenre, sustentado en las corrientes de energía mágica. Jarlaxle la siguió tan pronto como el hueco quedó vacío, pero al llegar al tercer nivel tuvo que apresurarse para no quedarse atrás, ya que la madre matrona se deslizó a través del piso otra vez, y continuó haciendo lo mismo en los siguientes niveles hasta llegar a las mazmorras situadas debajo del gran pilar.

Como Baenre mantenía el silencio, sin dar explicaciones, Jarlaxle empezó a preguntarse si no acabaría encerrado en una celda aquí abajo. Muchos drows, incluso algunos nobles, habían tenido ese macabro destino; corrían rumores de que varios habían sido prisioneros de Baenre durante más de un siglo, y habían sufrido torturas sin fin hasta que las sacerdotisas los habían sanado para que pudieran ser torturados otra vez.

Un ademán de la madre matrona hizo que los dos guardias apostados junto a la puerta de una celda se apartaran presurosos.

Jarlaxle sintió alivio y curiosidad por igual cuando siguió a Baenre al interior de la celda y vio a un extraño y fornido enano que estaba encadenado en la pared del fondo. El mercenario miró a Baenre, y sólo entonces cayó en la cuenta de que la matrona no llevaba puesto uno de sus habituales collares, el que tenía el diente de un enano.

-¿Una captura reciente? -preguntó Jarlaxle, aunque sospechaba lo contrario.

-De hace dos mil años -contestó Baenre-. Te presento a Gandalug Battlehammer, patriarca del clan Battlehammer y fundador de Mithril Hall.

Jarlaxle dio un respingo. Había oído los rumores, por supuesto, sobre que el diente del colgante de Baenre contenía el alma de un antiguo rey enano, pero jamás había imaginado que hubiera esa conexión. Entonces, de repente, comprendió que todo este asunto de la incursión a Mithril Hall no era a causa de Drizzt Do'Urden; que el renegado era un simple vínculo, una excusa para que Baenre hiciera algo que deseaba desde hacía mucho tiempo.

El mercenario la miró con curiosidad.

-¿Dos mil años? -repitió mientras se preguntaba para sus adentros qué edad tendría realmente esta marchita drow.

-He retenido su alma a través de los siglos -continuó Baenre, que miraba con fijeza al viejo enano-. Durante el período en que Lloth no podía oír nuestras llamadas, el objeto se destruyó y Gandalug salió de él, vivo otra vez. -Se aproximó al prisionero y su ceñudo rostro se encaró con el del vapuleado y desnudo enano. Puso una mano sobre su sólido y fornido hombro-. Vivo, pero no más libre que antes.

Gandalug carraspeó como si fuera a escupir a la matrona, pero se contuvo al darse cuenta de que una araña había salido del anillo que adornaba la mano de la mujer, avanzaba lentamente por su hombro y se dirigía hacia el cuello.

El enano comprendía que Baenre no lo mataría, que lo necesitaba para la conquista que se proponía llevar a cabo. No temía a la muerte, pero la habría preferido al angustioso tormento de saber que podría contribuir, aunque en contra de su voluntad, a la destrucción de su propia gente. El espantoso desollador mental de Baenre ya había hostigado la mente de Gandalug más de una vez, y había obtenido información que ninguna tortura corporal habría conseguido sacar al tenaz enano.

Racionalmente, Gandalug no tenía nada que temer, pero eso de poco le servía ahora. Odiaba a las arañas más que a nada; las odiaba y las temía. Tan pronto como sintió a la peluda criatura en su cuello, se quedó petrificado, sin parpadear siquiera, mientras la frente se le perlaba de sudor.

Baenre se apartó unos pasos, dejando a la araña en el cuello del enano. Se volvió hacia Jarlaxle de nuevo, con una expresión de suprema seguridad plasmada en su semblante, como si la mera presencia de Gandalug fuera determinante en la opinión del renuente mercenario.

No lo era. Jarlaxle jamás había puesto en duda que Menzoberranzan podía derrotar a Mithril Hall, ni que la conquista no tuviera éxito. Pero ¿y las consecuencias de dicha conquista? La agitación reinaba en la ciudad drow; pronto estallaría una feroz disputa, quizás incluso una guerra abierta, para ocupar las posiciones vacantes dejadas tanto por la destrucción de la casa Oblodra como por la muerte de Ghenni'tiroth Tlabbar. Al haber vivido durante siglos al borde del desastre con su organización secreta, el mercenario era consciente del peligro de ampliar la esfera de influencia y poder, sabía que si se abarcaba demasiado todo podía venirse abajo.

Pero Jarlaxle también sabía que nada de lo que dijera convencería a la matrona Baenre. «Que así sea», decidió para sus adentros. Que Baenre marchara contra Mithril Hall; él no haría ninguna objeción más. Incluso la alentaría en su propósito. Si las cosas salían como la matrona planeaba, entonces todos saldrían beneficiados.

Si no... Jarlaxle no se molestó en plantearse tal posibilidad. Sabía la postura de Gomph, conocía la frustración del hechicero y las frustraciones de Bregan D'aerthe, una organización integrada casi exclusivamente por varones. Que Baenre fuera a Mithril Hall; si fracasaba, Jarlaxle seguiría el consejo dado por la propia matrona de «superar las contrariedades y alcanzar mayores logros».

Desde luego que sí.

16

Sincerarse

Drizzt la encontró en el mismo claro orientado al este donde la joven había practicado todas esas semanas, el mismo lugar en el que había logrado controlar a su voluntariosa espada. El sol empezaba a meterse tras las montañas, alargando sus sombras sobre la campiña. Lejos, hacia el este, las primeras estrellas despuntaban en el cielo y titilaban sobre Luna Plateada y Sundabar.

Catti-brie estaba sentada, muy quieta, con las piernas dobladas y las rodillas apretadas contra el pecho. Si había oído acercarse al vigilante drow no daba señales de ello, y se limitaba a mecerse suavemente atrás y adelante, contemplando el creciente crepúsculo.

-Hace una hermosa noche -dijo Drizzt. Comprendió que lo había oído llegar cuando el sonido de su voz no la sobresaltó-. Pero el aire es frío.

-El invierno está llegando de pleno -repuso Catti-brie suavemente, sin apartar la mirada del oscuro cielo oriental.

Drizzt buscó una respuesta, deseoso de seguir hablando. Se sentía incómodo, extraño, pues nunca, en todos los años que conocía a Catti-brie, había habido tanta tensión entre ellos. El drow se acercó y se sentó al lado de la joven, pero no la miró, y la muchacha tampoco lo miró a él.

-Llamaré a *Guenhwyvar* esta noche -comentó Drizzt.

Catti-brie asintió con un cabeceo.

Su silencio lo sorprendió. Llamar a la pantera por primera vez desde que la figurilla había sido reparada no era una trivialidad. ¿Funcionaría bien la magia de la estatuilla, permitiendo que *Guenhwyvar* regresara a su lado? Fret le había asegurado que sí, pero Drizzt no estaría tranquilo hasta que lo intentara y tuviera a la pantera, sana y salva, ante él.

Esto debería haber sido importante para Catti-brie también. Tendría que haberla preocupado tanto como a Drizzt, pues ella y *Guenhwyvar* estaban muy unidas. Sin embargo, no dijo nada, y su silencio hizo que Drizzt, irritado, la mirara con más atención.

Vio el brillo de las lágrimas en sus azules ojos; unas lágrimas que borraron la rabia de Drizzt y lo hicieron comprender que, por lo visto, lo ocurrido entre los dos no estaba olvidado ni mucho menos. La última vez que habían estado juntos en este mismo sitio, habían ocultado las preguntas que querían hacer tras el ímpetu de un combate de entrenamiento. En esa ocasión y en los días anteriores, Catti-brie tenía que concentrarse exclusivamente en dominar su espada, pero ahora esa tarea estaba cumplida. Ahora, como le ocurría a Drizzt, tenía tiempo para pensar, y en ese tiempo Catti-brie había recordado.

-Sabes que fue la espada, ¿verdad? -preguntó, casi suplicante.

Drizzt sonrió intentando consolarla. Por supuesto que había sido la espada la que la había inducido a arrojarse en sus brazos. Sólo la espada; únicamente la espada. Pero una gran parte de Drizzt -y al mirarla pensó que posiblemente también de Catti-brie- deseaba lo contrario. Había existido una gran tensión, una situación complicada entre los dos, desde hacía un tiempo, y ahora se había incrementado tras el incidente provocado por *Khazid'hea.*

-Hiciste bien en rechazarme -dijo Catti-brie, y resopló y carraspeó para disimular un sollozo.

Drizzt guardó silencio unos instantes, consciente de la trascendencia de su respuesta.

-Te rechacé sólo porque vi la empuñadura -dijo, y sus palabras consiguieron que Catti-brie apartara la vista del cielo oriental y lo mirara de frente, sus ojos, azul profundo, prendidos en los violetas de él.

»Fue la espada -añadió el drow con voz queda-. Sólo la espada.

Catti-brie siguió inmóvil, sin parpadear, sin apenas respirar. Pensaba en lo noble que

había sido el drow. Muchos otros hombres habrían aprovechado la situación sin hacer preguntas. ¿Y habría estado tan mal?, se preguntó la joven. Sus sentimientos por Drizzt eran profundos y reales, un vínculo de amistad y cariño. ¿Tan malo habría sido que le hubiera hecho el amor en aquel cuarto?

Sí, para los dos, decidió, porque, aunque ella se le había ofrecido, era *Khazid'hea* la que tenía el control. La situación era ya bastante incómoda entre ellos tal como estaban las cosas; pero, si Drizzt se hubiera dejado llevar por lo que Catti-brie sabía que sentía por ella, si no hubiera actuado con nobleza en esa situación extraña y hubiese cedido a la tentación, ninguno de los dos habría sido capaz de mirar al otro a los ojos posteriormente.

Como lo estaban haciendo ahora, en el tranquilo claro de la montaña, con una brisa fría y límpida y las estrellas brillando más esplendorosas que nunca sobre sus cabezas.

-Eres un buen hombre, Drizzt Do'Urden -declaró la agradecida joven con un sonrisa sincera.

-Querrás decir un buen drow -respondió el vigilante con una risita, agradeciendo la oportunidad de aliviar un poco la tensión.

Pero fue algo pasajero. La carcajada y la sonrisa murieron casi de inmediato, dejándolos en el mismo lugar, en el mismo momento embarazoso, cogidos en un punto intermedio entre el idilio y el temor.

Catti-brie volvió a mirar el cielo; Drizzt hizo lo mismo. -Sabes que lo amaba -dijo la joven. -Todavía lo amas -contestó Drizzt, y su sonrisa era sincera cuando Catti-brie se volvió a mirarlo.

Desvió los ojos casi de inmediato, para dirigirlos de nuevo hacia las radiantes estrellas mientras pensaba en Wulfgar. -Te habrías casado con él -continuó Drizzt. Catti-brie no estaba tan segura de eso. A pesar de lo mucho que lo había amado, Wulfgar llevaba sobre sí el peso de una tradición y una sociedad que consideraban a la mujer una sirvienta, no una compañera. El bárbaro había superado muchas de las costumbres intolerantes de su tribu, pero, a medida que se aproximaba la fecha de la boda con Catti-brie, se había vuelto más y más protector con la joven, hasta el punto de resultar ofensivo. Esto, más que cualquier otra cosa, era algo que la orgullosa y competente Catti-brie no podía tolerar.

Sus dudas se reflejaban de manera palpable en su semblante, y Drizzt, que la conocía mejor que nadie, las vio claramente.

-Te habrías casado con él -repitió con un tono de voz tan firme que hizo que Catti-brie lo mirara otra vez-. Wulfgar no era tonto -añadió el drow.

-No eches toda la culpa a Entreri y a la gema del halfling -advirtió la joven. Después de que el grupo de drows que intentaba capturar a Drizzt fuera rechazado, después de la muerte de Wulfgar, el elfo oscuro les había explicado a ella y a Bruenor, que quizás eran quienes más necesitaban oír una justificación, que Entreri, suplantando a Regis, había utilizado los poderes hipnóticos del colgante de rubí con Wulfgar. Aun así, esa teoría no podía explicar completamente el comportamiento ofensivo del bárbaro, ya que Wulfgar había empezado a actuar de ese modo mucho antes de que Entreri llegara a Mithril Hall.

-Pero la gema lo empujó, llevándolo más lejos -argumentó Drizzt.

-Lo empujó a donde él quería llegar. -No. -La concisa respuesta, manifestada con absoluta certeza, sorprendió un poco a Catti-brie, que ladeó la cabeza de manera que su espesa melena cobriza cayó sobre su hombro, y esperó a que el drow se explicara.

»Estaba asustado -prosiguió Drizzt-. No había nada en el mundo que asustara más al poderoso Wulfgar que la idea de perder a su Catti-brie.

-¿*Su* Catti-brie? -repitió la joven. Drizzt no pudo menos que reír ante la susceptibilidad de la joven.

-Su Catti-brie, del mismo modo que él era tu Wulfgar -dijo, y la actitud socarrona de la muchacha se vino abajo igual que la artimaña de sus palabras.

»Te amaba con toda el alma. -Hizo una pausa, pero Catti-brie seguía callada, inmóvil, atenta a todas y cada una de sus palabras-. Te amaba, y ese amor lo hacía sentirse vulnerable, y lo asustaba. Nada de lo que pudieran hacerle a él, ni torturas ni batallas ni siquiera la muerte, lo asustaba, pero el más leve arañazo sufrido por Catti-brie lo hería como una daga

ardiente clavada en su corazón.

»Así que actuó como un necio durante un corto tiempo antes de la boda. Pero en la primera oportunidad en que te hubiera visto envuelta en una batalla, tu fuerza e independencia habrían sido como poner un espejo ante Wulfgar que le habría hecho ver su equivocación. A diferencia de su orgullosa gente, a diferencia de Berkthgar, Wulfgar admitía sus errores y no volvía a caer en ellos.

Mientras escuchaba las palabras de su sabio amigo, Catti-brie recordó exactamente ese incidente, la batalla en la que Wulfgar había perdido la vida. Ese mismo temor por Catti-brie había jugado una baza importante en el destino del bárbaro; pero, antes de que la muerte se lo llevara, la había mirado a los ojos, plenamente consciente de lo que su necedad le había costado, no sólo a él, sino a los dos.

Catti-brie tenía que creerlo ahora, rememorando la escena a la luz de las palabras del drow. Tenía que creer que su amor por Wulfgar había sido real, muy real, que no se lo había entregado a la persona equivocada, que el bárbaro era todo lo que ella había imaginado.

Por primera vez desde la muerte de Wulfgar, Catti-brie pudo recordarlo sin sentirse culpable, sin el temor de que, de haber estado vivo, no se habría casado con él. Porque Drizzt tenía razón; Wulfgar habría admitido su error a despecho de su orgullo, y habría madurado, como siempre había hecho. Ésta era la mejor cualidad del bárbaro, una cualidad casi infantil, que contemplaba el mundo y su propia vida como algo susceptible de mejorar, de conducir por un camino mejor hacia un lugar mejor.

A estas reflexiones siguió la sonrisa más sincera que Catti-brie había esbozado en muchos, muchos meses. De repente se sintió libre, en paz con el pasado y capaz de seguir adelante, de reanudar su vida.

Miró al drow con los ojos muy abiertos, con un curiosidad que pareció sorprender a Drizzt. Podía reanudar su vida, pero ¿qué significaba eso exactamente?

Lentamente, Catti-brie empezó a sacudir la cabeza, y Drizzt comprendió que el gesto tenía algo que ver con él. Alargó la mano y sus esbeltos dedos apartaron un mechón que caía sobre la mejilla de la joven; su oscura piel contrastaba poderosamente con la blanca tez de ella, incluso a la tenue luz de la noche.

-Te quiero -admitió el drow. La franca afirmación no sorprendió a Catti-brie, ni muchos menos-. Y tú me quieres -continuó Drizzt sosegadamente, convencido de que estaba en lo cierto-. Yo también debo mirar hacia adelante ahora, debo encontrar mi sitio entre mis amigos, a tu lado, sin Wulfgar.

-Quizás en el futuro -repuso Catti-brie con un susurro apenas perceptible.

-Quizá -convino Drizzt-. Pero por ahora...

-Amigos -concluyó Catti-brie.

Drizzt apartó la mano de su mejilla y la sostuvo en alto frente a la muchacha, que la cogió con la suya y la estrechó con un firme apretón.

Amigos.

Permanecieron así, mirándose, sin hablar, alargando aquel momento que se habría prolongado mucho, mucho más, de no ser porque en la senda que había a sus espaldas el sonido de unas voces conocidas rompió el silencio.

-¡El estúpido elfo podría haber hecho esto dentro! -bramó Bruenor.

-Las estrellas son más convenientes para *Guenhwyvar* -resopló Regis entre jadeos.

Los dos cruzaron ruidosamente a través de unos arbustos que había cerca del claro, y descendieron en medio de trompicones y resbalones para reunirse con los dos amigos.

-¿Elfo estúpido? -preguntó Catti-brie a su padre.

-¡Bah! -resopló Bruenor-. No he dicho...

-Bueno, en realidad... -empezó a corregirlo Regis, pero cambió de opinión cuando Bruenor volvió hacia él su rostro, marcado por las cicatrices, y lo miró ceñudo.

-¡Bueno, tú tienes razón y yo dije elfo estúpido! -admitió el enano, dirigiéndose en realidad a Drizzt en lo que era lo más parecido a una disculpa-. Pero tengo que hacer mi trabajo. -Volvió la vista hacia atrás, a la senda, en dirección a la puerta oriental de Mithril Hall-. ¡Dentro! -finalizó.

Drizzt sacó la figurilla de ónice y la puso en el suelo, delante de las fuertes botas del enano, a propósito.

-Cuando *Guenhwyvar* esté de vuelta con nosotros le explicaré las molestias que te ha ocasionado venir aquí para presenciar su regreso -dijo Drizzt con expresión maliciosa.

-Elfo estúpido -rezongó Bruenor en voz baja, convencido de que Drizzt haría que el felino se tumbara encima de él otra vez, o algo peor.

Catti-brie y Regis se echaron a reír, pero en su regocijo había cierta tensión y nerviosismo mientras Drizzt llamaba quedamente a la pantera. El dolor que sentirían si la magia de la figurilla no funcionaba bien no sería menos intenso que el que los compañeros habían experimentado con la muerte de Wulfgar.

Todos lo sabían, incluido el hosco y bronco enano, que negaría su afecto por la pantera hasta la tumba. El silencio se intensificó en torno a la estatuilla cuando un humo gris salió de ella, se arremolinó y cobró solidez.

Guenhwyvar miró con aparente desconcierto a los cuatro compañeros, que estaban a su alrededor sin atreverse siquiera a respirar.

La sonrisa de Drizzt fue la primera y la más amplia al ver a su querida compañera sana y salva de nuevo, el pelaje lustroso a la luz de las estrellas, los músculos fuertes y elásticos.

Había pedido a Bruenor y a Regis que vinieran aquí para ser testigos de este momento. Era apropiado que los cuatro estuvieran presentes cuando *Guenhwyvar* regresara.

Aún más apropiado habría sido que otro compañero, Wulfgar, hijo de Beornegar, también hubiera estado con ellos en este claro, en esta noche serena, bajo las estrellas, en las últimas horas de paz en Mithril Hall.

Cuarta parte

La marcha drow

Advertí algo realmente extraordinario, en verdad conmovedor, a medida que todos nosotros, las fuerzas defensoras integradas por los habitantes de Mithril Hall y de la región colindante, nos acercábamos al final de los preparativos, al momento en que los drows vendrían.

Yo soy drow. Mi piel demuestra que soy diferente. Su color negro pone de manifiesto mi ascendencia de manera patente e innegable. Y, sin embargo, no se me ha dirigido una sola mirada enconada, ninguna mirada de consternación por parte de los Harpel ni de los Jinetes de Longsaddle, ninguna palabra de cólera proveniente del temperamental Berkthgar y su belicosa gente. Y ningún enano, ni siquiera el general Dagnabit, al que no le gusta nadie que no pertenezca a su raza, ha levantado un dedo acusador contra mí.

No sabíamos el motivo de que los drows vinieran, si era por mí o por la promesa de riqueza que representaba el próspero complejo minero de los enanos. Fuera cual fuera la causa, los defensores no me hacían responsable de ello. Era una sensación maravillosa para mí, que durante meses había cargado con la culpabilidad autoimpuesta; culpabilidad por el ataque previo, culpabilidad por la muerte de Wulfgar, culpabilidad porque Catti-brie se hubiera visto obligada por la amistad a seguirme hasta Menzoberranzan.

Había llevado este pesado yugo, y, sin embargo, quienes estaban a mi alrededor, que tenían tanto que perder como yo, no me culpaban por ello.

No podéis entender cuán especial es darse cuenta de algo así para alguien con mi pasado. Era un gesto de sincera amistad, y lo que lo hacia más importante era el hecho de ser espontáneo, sin intención ni propósito. En el pasado, demasiado a menudo, mis «amigos» habrían tenido este gesto conmigo para demostrarse algo a sí mismos, no a mí, porque los hacía sentirse mejor actuar como si estuvieran por encima de las diferencias obvias, tales como el color de mi piel.

Guenhwyvar *nunca hizo esto. Tampoco Bruenor. Ni Catti-brie o Regis. Wulfgar me despreciaba al principio, abiertamente y sin pretextos, por el simple hecho de que era un drow. Eran sinceros y, en consecuencia, siempre fueron mis amigos. Pero en los días previos a la guerra, vi que esa esfera de amistad se ampliaba en una progresión constante. Así llegué a saber que los enanos de Mithril Hall, los hombres y mujeres de Piedra Alzada, y muchos, muchos otros, me aceptaban de verdad.*

Ésa es la verdadera esencia de la amistad; cuando se ofrece de corazón, y no porque conviene a los propios intereses. Y así, en aquellos días, Drizzt Do'Urden llegó a comprender, de una vez por todas, que no pertenecía a Menzoberranzan.

Me desprendí del yugo de la culpabilidad. Sonreí.

Drizzt Do'Urden

17

Blingdenstone

Eran sombras entre las sombras, movimientos fugaces que desaparecían antes de que el ojo pudiera captarlos. El silencio era absoluto. Aunque trescientos elfos avanzaban en formación -flanco derecho, flanco izquierdo, centro- no hacían el menor ruido.

Habían ido hacia el oeste de Menzoberranzan, buscando los túneles más fáciles y amplios que los conducirían de vuelta hacia el este y luego hasta la superficie, a Mithril Hall. Blingdenstone, la ciudad de los svirfneblis, a quienes los drows odiaban más que a nadie, no estaba lejos; otro beneficio de su ruta indirecta.

Uthegental Armgo se detuvo en un pequeño y resguardado nicho. Los túneles eran amplios en este sector; demasiado, para su gusto. Los svirfneblis eran organizados y tácticos; en un combate, contarían con formaciones, puede que incluso con máquinas de guerra, para competir con los drows, más sigilosos e individualistas. La amplitud de estos túneles no era accidental ni obra de la naturaleza, y Uthegental lo sabía. Este campo de batalla había sido preparado largo tiempo atrás por sus enemigos.

Bien, pues ¿dónde estaban? Uthegental había entrado en sus dominios con trescientos drows, un grupo que servía de avanzadilla a un ejército de ocho mil elfos oscuros y millares de esclavos humanoides. No obstante, aunque Blingdenstone tenía que estar a veinte minutos de marcha desde esta posición -y sus exploradores se encontraban aún más cerca-, los svirfneblis no daban señales de vida.

El brutal patrón de Barrison Del'Armgo no se sentía contento. A Uthegental le gustaba que las cosas fueran previsibles, al menos en lo concerniente a los enemigos, y había esperado que sus guerreros y él hubieran entrado en acción contra los enanos a estas alturas. No se debía a la casualidad que este grupo, el suyo, estuviera a la vanguardia del ejército drow. Había sido una concesión de Baenre a Mez'Barris, una confirmación de la importancia de la segunda casa. Pero con esa concesión iba pareja la responsabilidad, que la matrona Mez'Barris había cargado de inmediato sobre los fuertes hombros de Uthegental. La casa Barrison Del'Armgo necesitaba salir de esta guerra habiendo conquistado una gran gloria, sobre todo después de la increíble exhibición de la matrona Baenre en la destrucción de la casa Oblodra. Cuando este asunto de Mithril Hall hubiera concluido, la reestructuración del orden jerárquico de Menzoberranzan daría comienzo. Las guerras entre casas parecían inevitables, dados los huecos que debían ser cubiertos por los rangos inmediatamente inferiores a Barrison Del'Armgo.

Por eso la matrona Mez'Barris había prometido total fidelidad a Baenre a cambio de ser dispensada de tomar parte en la expedición. Se había quedado en Menzoberranzan, consolidando la posición de su casa y trabajando estrechamente con Triel Baenre en la formación de una red de mentiras y aliados a fin de aislar a la casa Baenre de ulteriores acusaciones. La primera madre matrona había accedido a la propuesta de Mez'Barris, sabedora de que ella, también, se encontraría en una posición vulnerable si las cosas no iban bien en Mithril Hall.

Encontrándose la madre matrona de su casa en Menzoberranzan, la responsabilidad de ganar gloria para Barrison Del'Armgo recaía en Uthegental. Al fiero guerrero lo satisfacía tener ese cometido, pero también estaba nervioso, rebosante de una exaltada energía, anhelando entrar en combate, cualquier combate, en el que pudiera estimular su ansia de lo que estaba por venir y mojar las puntas de su cruel tridente con la sangre de un enemigo.

Pero ¿dónde estaban los feos y pequeños svirfneblis? El plan de marcha no contemplaba de manera específica un ataque a Blingdenstone; al menos, no en el viaje de ida. Si se producía un ataque a la ciudad svirfnebli, tendría lugar al regreso de Mithril Hall, después de

haber llevado a cabo el objetivo principal. No obstante, a Uthegental se le había dado permiso para tantear las defensas svirfneblis y sostener escaramuzas con los enanos de las profundidades con los que sus guerreros y él toparan en el camino.

Uthegental lo anhelaba, y ya había decidido que si encontraba y tanteaba las defensas enanas y descubría suficientes huecos en ellas, daría el siguiente paso, con la esperanza de volver junto a la matrona Baenre con la cabeza del rey svirfnebli hincada en las puntas de su tridente.

Toda la gloria para Barrison Del'Armgo.

Una de las exploradoras pasó entre los guardias y se dirigió directamente hacia el feroz guerrero. Sus dedos se movieron en el silencioso código drow, explicando a su jefe que había llegado muy cerca de Blingdenstone, que incluso había visto la escalera que conducía al nivel donde se encontraban las enormes puertas principales de la ciudad, pero no había visto señal alguna de los svirfneblis.

Tenía que ser una emboscada; el instinto del experimentado maestro de armas le decía que los svirfneblis estaban al acecho, con todo el grueso de sus fuerzas. Cualquier otro elfo oscuro (una raza conocida por su cautela cuando disputaba con otros, sobre todo porque los drows sabían que podían ganar siempre esos enfrentamientos si atacaban en el momento oportuno) se habría replegado. A decir verdad, la misión de Uthegental, una expedición de reconocimiento, había sido cumplida y el maestro de armas podía regresar ante la matrona Baenre con un informe completo que le complacería oír.

Pero el feroz Uthegental no era un drow cualquiera. Esta información no suponía un alivio para él; todo lo contrario. De hecho, estaba que reventaba de rabia.

Llévame allí, ordenaron sus dedos, para sorpresa de la exploradora.

Eres demasiado valioso para correr ese riesgo, contestaron las manos de la drow.

-¡Iremos todos! -bramó Uthegental a voz en grito, sobresaltando a los numerosos elfos oscuros que estaban a su alrededor. Pero Uthegental no se aplacó-. ¡Haz correr la voz por las columnas de que me sigan hasta las mismas puertas de Blingdenstone!

No pocos soldados drows intercambiaron miradas nerviosas. Eran trescientos, una fuerza formidable, pero los guerreros de Blingdenstone superaban su numero con creces, y los svirfneblis, que disponían de un amplio repertorio de trucos con la piedra y a menudo se aliaban con poderosos monstruos del plano mineral, eran enemigos de cuidado. Aun así, ninguno de los elfos oscuros osaría llevar la contraria a Uthegental Armgo, en especial teniendo en cuenta que sólo él sabía lo que la matrona Baenre esperaba de este grupo de cabeza.

Así pues, la tropa al completo llegó a la escalera y trepó hasta las mismas puertas de Blingdenstone; unas puertas que un técnico drow calificó como una trampa sumamente artera, ya que todo el techo se desplomaría sobre sus cabezas si intentaban abrirlas. Uthegental mandó llamar a la sacerdotisa que había sido asignada a su grupo.

¿Podrías hacer que uno de nosotros salvara la barrera?, preguntaron sus dedos, a lo que la drow asintió.

Uthegental sorprendió una vez más a sus subordinados cuando manifestó que él, personalmente, entraría en la ciudad svirfnebli. Esto era un hecho insólito. Ningún cabecilla drow se ponía en primera línea; para eso estaban los soldados rasos.

Pero ¿quién iba a llevar la contraria a Uthegental? A decir verdad, a la sacerdotisa drow no le importaba lo más mínimo si este arrogante varón acababa despedazado. Inició el conjuro de inmediato, un hechizo que haría al maestro de armas tan insustancial como un fantasma, convirtiendo su cuerpo en algo tan sutil que podría deslizarse a través de la más fina grieta. Cuando el encantamiento estuvo ejecutado, el valeroso Uthegental se marchó sin vacilar, sin molestarse en dejar instrucciones en caso de que no regresara.

Orgulloso y con una confianza en sí mismo suprema, el maestro de armas ni siquiera se planteó tal posibilidad.

Al cabo de unos cuantos minutos, después de pasar por los cuartos de guardia desiertos, entrecruzados por trincheras y fortificaciones ingeniosamente construidas, Uthegental se convirtió en el único otro drow, aparte de Drizzt Do'Urden, que contemplaba las redondas

viviendas naturales de los svirfneblis y las sinuosas calles que constituían su ciudad. A diferencia de Menzoberranzan, Blingdenstone había sido construida en consonancia con lo que los enanos habían encontrado en las cavernas naturales, en lugar de esculpir y moldear la piedra en formas que un elfo oscuro consideraba más agradables.

A Uthegental, que exigía control en todo cuanto le rodeaba, le pareció un sitio repulsivo. Y se encontró con que la ciudad, la metrópoli svirfnebli más antigua y venerada, estaba desierta.

Belwar Dissengulp miraba, pensativo, desde un saliente de la profunda caverna, un lugar muy lejos, al oeste, de Blingdenstone, y se preguntó si habría hecho bien en convencer al rey Schnicktick de abandonar la ciudad. El muy honorable capataz había conjeturado que, con la vuelta de la magia a la normalidad, los drows emprenderían la marcha hacia Mithril Hall, cosa que, como Belwar sabía muy bien, los llevaría peligrosamente cerca de Blingdenstone.

Aunque no le había sido difícil convencer a sus conciudadanos de que la marcha de los elfos oscuros era un hecho incuestionable, la idea de abandonar Blingdenstone, de empaquetar sus pertenencias y dejar su antiguo hogar, no había sido bien acogida. Durante más de dos mil años, los enanos de la profundidades habían vivido a la amenazadora sombra de Menzoberranzan, y en más de una ocasión habían creído que los drows desencadenarían una guerra contra ellos.

Belwar llegó a la conclusión de que esta vez era diferente, y así lo había dicho en un discurso lleno de pasión y respaldado por la autoridad que le daba su relación con el drow renegado de esa terrible ciudad. Aun así, Belwar estaba muy lejos de convencer a Schnicktick y a los demás hasta que el consejero Firble intervino tomando partido por el capataz.

Efectivamente, esta vez era diferente, les dijo Firble con toda sinceridad. Esta vez, toda Menzoberranzan se uniría, y cualquier ataque no sería la tentativa ambiciosa de una sola casa. Esta vez, los svirfneblis, y cualquiera lo bastante desafortunado de hallarse en el camino de la marcha drow, no dependería de las rivalidades internas entre las casas para salvarse. Firble se había enterado de la caída de la casa Oblodra a través de Jarlaxle; un elemental terrestre, enviado en secreto por los chamanes svirfneblis al subsuelo de Menzoberranzan y a la Grieta de la Garra, confirmó la total destrucción de la tercera casa. Así pues, cuando Jarlaxle insinuó durante su última reunión que «no sería sensato dar refugio a Drizzt Do'Urden», Firble, buen conocedor del estilo de los drows, comprendió que los elfos oscuros marcharían contra Mithril Hall en bloque, por temor a quien había aniquilado a la tercera casa de manera tan completa.

Y así, los svirfneblis habían abandonado Blingdenstone, y Belwar jugó un papel trascendental en la partida. Esa responsabilidad era una pesada carga para el capataz ahora, lo hacía poner en duda el razonamiento que había parecido tan acertado cuando creyó que el peligro era inminente. Aquí, en el oeste, los túneles estaban silenciosos, pero no de un modo atemorizador, como si los elfos oscuros estuvieran deslizándose de sombra en sombra. La quietud de los túneles venía dada por la paz; la guerra que Belwar había previsto parecía estar a mil kilómetros y mil años de distancia.

Los otros enanos sentían lo mismo, y Belwar había oído a más de uno quejarse de que la decisión de abandonar Blingdenstone había sido, cuando menos, absurda.

Sólo cuando el último svirfnebli salió de la ciudad, cuando la larga caravana empezó su marcha hacia el oeste, Belwar fue consciente de la gravedad de la partida, de la carga emocional. Al marcharse, los enanos habían admitido que no eran contrincantes para los drows, que eran incapaces de protegerse a sí mismos y a sus hogares de los elfos oscuros. A muchos svirfneblis, y quizá a Belwar más que a ninguno, los mortificaba este hecho. Sus ideas de seguridad, del poder de sus chamanes, de su propio dios, se habían tambaleado sin que una sola gota de sangre svirfnebli hubiera sido derramada.

Belwar se sentía como un cobarde.

El muy honorable capataz se consoló un poco pensando que todavía había unos ojos vigilando Blingdenstone. Un elemental amistoso, fusionado con la piedra, había recibido la

orden de esperar y vigilar, e informar después a los chamanes svirfneblis que lo habían invocado. Si los elfos oscuros entraban en la ciudad, como Belwar esperaba, los enanos lo sabrían.

Pero *¿y* si no aparecían por allí? Si Firble y él estaban equivocados y el ejército drow no estaba en marcha, entonces ¿qué perjuicios habían sufrido los svirfneblis por mor de la precaución?

¿Podría alguno de ellos volver a sentirse seguro en Blingdenstone?

A la matrona Baenre no le gustó el informe de Uthegental de que la ciudad enana estaba desierta. Sin embargo, con todo lo desabrida que era su expresión, no igualaba la patente cólera plasmada en el rostro de Berg'inyon, que estaba a su lado. Los ojos del hijo Baenre se entrecerraron en un gesto peligroso mientras observaba al fornido patrón de la segunda casa, y Uthegental, al advertir el desafío, le devolvió una mirada igualmente amenazadora, o aún más.

Baenre comprendía el motivo de la ira de Berg'inyon, y a ella tampoco le hacía gracia que Uthegental se hubiera encargado personalmente de entrar en Blingdenstone. Esa acción reflejaba de manera patente la desesperación de Mez'Barris. Evidentemente, la segunda madre matrona se sentía vulnerable tras el despliegue llevado a cabo por Baenre contra Oblodra, y, en consecuencia, había cargado una gran responsabilidad en los fuertes hombros de su maestro de armas.

La matrona Baenre sabía que Uthegental marchaba en busca de la gloria para Barrison Del'Armgo, fanáticamente, junto con su fuerza de más de trescientos guerreros drows.

Esto era un mal asunto para Berg'inyon, pues él, y no su madre, era quien estaba en abierta competición con el poderoso maestro de armas.

La matrona Baenre consideró todas las noticias a la luz de la expresión de su hijo y, al final, llegó a la conclusión de que la osadía de Uthegental era conveniente. La rivalidad haría que Berg'inyon se esforzara al máximo. Y, si fallaba, si era Uthegental quien mataba a Drizzt Do'Urden (pues aquél era evidentemente el objetivo que ambos se habían marcado), incluso si Berg'inyon moría a manos de Uthegental, que así fuera. Esta marcha era más importante que la casa Baenre, más importante que las metas personales de cualquiera... salvo, por supuesto, las suyas propias.

Costara lo que le costara a su hijo, cuando Mithril Hall hubiese sido conquistada ella gozaría del mayor favor de la reina araña, y su casa se encontraría por encima de las intrigas de las otras, aunque todas combinaran sus fuerzas contra ella.

-Puedes retirarte -le dijo a Uthegental-. Regresa a la vanguardia.

El maestro de armas sonrió cruelmente e hizo un reverencia sin apartar los ojos de Berg'inyon un solo momento. Luego giró sobre los talones, dispuesto a marcharse, pero se volvió de inmediato otra vez cuando la matrona Baenre se dirigió a él de nuevo:

-Si por casualidad encuentras el rastro de los svirfneblis huidos -Baenre hizo una pausa y su mirada fue de Uthegental a Berg'inyon-, envía un emisario para informarme de la persecución.

Los hombros de Berg'inyon se hundieron, en tanto que la sonrisa de Uthegental, que dejaba a la vista aquellos dientes limados y puntiagudos, se ensanchó de tal forma que casi le llegó de oreja a oreja. Hizo otra reverencia y se marchó corriendo.

-Los svirfneblis son enemigos peligrosos -dijo la matrona con indiferencia, dirigiendo el comentario a su hijo-. Los matarán, a él y a todo su grupo. -No lo creía en realidad, e hizo la afirmación para tranquilidad de Berg'inyon. No obstante, al mirar a su sagaz hijo, comprendió que tampoco él lo creía.

»Y, si no es así -continuó Baenre, volviendo la vista hacia Quenthel, que estaba al otro lado, impasible, con aire aburrido, y hacia Methil, que siempre parecía estar hastiado-, los enanos de las profundidades no son un trofeo tan importante. -Los ojos de la madre matrona se clavaron de nuevo en Berg'inyon-. Sabemos cuál es el verdadero trofeo de ésta marcha -dijo, con una voz que semejaba un feroz gruñido. No se molestó en mencionar que su objetivo final y el de Ber'ginyon no eran el mismo.

El efecto de sus palabras en el joven maestro de armas fue instantáneo. Se cuadró, y

después se marchó a lomos de su lagarto tan pronto como su madre dio su permiso con un ademán.

Baenre se volvió hacia Quenthel.

Ocúpate de poner espías entre las filas de Uthegental, ordenaron sus dedos. Baenre hizo una pausa pensando en el fiero maestro de armas y en lo que haría si descubría a esos espías. *Varones,* añadió, y su hija asintió con un cabeceo.

Los varones eran prescindibles.

A solas, sentada sobre el disco flotante que se deslizaba en medio del ejército, la matrona Baenre puso de nuevo su atención en asuntos más importantes. La rivalidad entre Berg'inyon y Uthegental no era trascendente, como tampoco la evidente inobservancia de Uthegental de un adecuado liderato. Más preocupante era la ausencia de los svirfneblis. ¿Sería posible que los malditos enanos estuvieran planeando un ataque a Menzoberranzan mientras ella y sus fuerzas emprendían la campaña?

Era una idea estúpida que la matrona Baenre desechó enseguida. Más de la mitad de la población de elfos oscuros permanecía en la ciudad bajo la vigilante mirada de Mez'Barris Armgo, Triel y Gomph. Si los svirfneblis atacaban, serían arrasados completamente, para mayor gloria de la reina araña.

Pero, mientras pensaba en esas defensas de la urbe drow, la idea de una conspiración contra ella se insinuó en la mente de Baenre.

Triel es leal y mantiene todo bajo control, le llegó el tranquilizador comentario telepático de Methil, que seguía cerca de la madre matrona y leía todos sus pensamientos.

Baenre se sintió un poco más tranquila. Antes de abandonar Menzoberranzan, había pedido a Methil que sondeara las reacciones de su hija acerca de sus planes, y el i*llita* había vuelto con un informe totalmente positivo. A Triel no la complacía la decisión de marchar sobre Mithril Hall. Temía que su madre estuviera sobrepasando sus límites, pero estaba convencida, como probablemente lo estaban todos los demás, de que, a juzgar por la destrucción de la casa Oblodra, Lloth había autorizado esta guerra. Por consiguiente, Triel no planeaba hacerse con el control de la casa Baenre en ausencia de su madre ni llevar a cabo ningún otro tipo de acción contra ella en estos momentos.

Baenre se tranquilizó. Todo iba según lo planeado; la huida de los cobardes enanos no tenía importancia.

En realidad, las cosas iban aún mejor de lo planeado, decidió la matrona, ya que la rivalidad entre Uthegental y Berg'inyon prometía una gran diversión. Las posibilidades eran fascinantes. Quizá, si Uthegental mataba a Drizzt y en el proceso también mataba a Berg'inyon, la matrona Baenre obligaría al salvaje maestro de armas a entrar al servicio de su casa. Mez'Barris no se atrevería a protestar; no después de que Mithril Hall hubiera sido conquistada.

18

Asambleas conflictivas

Ahora mismo, Regweld, que nos dirigirá, está reunido con Bruenor, que es rey -dijo un jinete, un caballero que lucía una armadura de lo más rara. No había un solo centímetro liso en la cota; estaba llena de repliegues y combaduras, con rejillas que sobresalían en diversos ángulos, y cuyo propósito era desviar cualquier golpe más que absorberlo.

Los cincuenta compañeros del hombre -un grupo de aspecto realmente extraño- iban uniformados de manera similar, lo que podía explicarse enseguida al mirar su peculiar estandarte. Éste representaba un hombre larguirucho y delgado como un palo, con el pelo de punta y los brazos extendidos hacia arriba, que estaba de pie en lo alto de una casa y arrojaba rayos al cielo (o quizás estaba cogiendo los rayos arrojados sobre él desde las nubes, no estaba muy claro). Era la bandera de Longsaddle y ellos eran los Jinetes de Longsaddle, un grupo competente, aunque excéntrico. Habían llegado a Piedra Alzada en este frío y plomizo día, casi al mismo tiempo que los copos de la primera nevada empezaban a caer.

-Regweld os dirigirá a *vosotros* -respondió otro jinete, muy erguido y seguro sobre su silla de montar, que lucía las cicatrices de incontables batallas. Su armadura era más convencional, como también las de sus cuarenta compañeros, que cabalgaban bajo el estandarte del caballo y la lanza de Nesme, la orgullosa ciudad fronteriza de los temidos Páramos Eternos, también conocidos como los Pantanos de los Trolls-. Pero no a *nosotros.* ¡Somos los Jinetes de Nesme, que no admitimos más caudillaje que el nuestro!

-¡El que hayáis llegado antes no significa que establezcáis las reglas! -chilló el Jinete de Longsaddle.

-No olvidemos nuestro propósito -intervino un tercer jinete, que llegaba, junto con otros dos compañeros, a lomos de su caballo para recibir a los recién llegados. Cuando estuvo más cerca, los demás vieron, por sus rasgos angulosos, su brillante cabello dorado y sus ojos de un color similar, que no se trataba de un humano, sino de un elfo, aunque era alto para la media de su raza-. Soy Besnell, de Luna Plateada, y vengo con un centenar de soldados por disposición de la dama Alustriel. Encontraremos nuestro lugar cuando se entable la batalla, aunque, si tiene que haber un líder entre nosotros, ése seré yo, que represento a Alustriel.

El hombre de Nesme y el hombre de Longsaddle intercambiaron una mirada de impotencia. Sus respectivas ciudades, Nesme en particular, eran dependientes de Luna Plateada, y sus respectivos dirigentes no desafiarían la autoridad de Alustriel.

-Pero no estáis en Luna Plateada -bramó Berkthgar, que había permanecido en las sombras de una puerta cercana escuchando la discusión, casi esperando que desembocara en algo más divertido que un intercambio de palabras-. Estáis en Piedra Alzada, donde gobierno yo. ¡Y en Piedra Alzada estáis bajo mi mando!

Todos se pusieron tensos, en especial los dos soldados de Luna Plateada que flanqueaban a Besnell. El guerrero elfo permaneció en silencio un instante, observando al corpulento bárbaro y su gigantesca espada sujeta a la espalda, mientras Berkthgar se aproximaba con pasos lentos y medidos. Besnell no era soberbio, y su designación al mando del destacamento de Luna Plateada demostraba por sí misma que nunca dejaba que el orgullo ofuscara la sensatez.

-Bien dicho, Berkthgar el *Intrépido* -contestó con cortesía-. Y muy cierto. -Se volvió hacia los otros dos líderes montados-. Nosotros hemos venido de Luna Plateada, y vosotros de Nesme y de Longsaddle, para combatir por la causa de Berkthgar y por la causa de Bruenor Battlehammer.

-Acudimos a la llamada de Bruenor, no de Berkthgar -gruñó el Jinete de Longsaddle.

-¿Es que piensas entrar con tu caballo en los oscuros túneles que hay debajo de Mithril

Hall? -razonó Besnell, que sabía por las reuniones sostenidas con Berkthgar y Catti-brie que los enanos se ocuparían de los frentes subterráneos mientras que los jinetes se unirían a los guerreros de Piedra Alzada para defender las zonas exteriores.

-Su caballo y él pueden estar bajo tierra antes de lo que espera -intervino Berkthgar en lo que era una abierta amenaza que intimidó al Jinete de Longsaddle.

-Ya es suficiente -se apresuró a intervenir Besnell-. Todos hemos venido para formar una coalición; y aliados seremos, unidos en una causa común.

-Unidos por el miedo -replicó el soldado de Nesme-. En una ocasión, conocimos en Nesme al... -Hizo una pausa y miró los rostros de los otros líderes y luego los de sus propios hombres buscando respaldo mientras pensaba las palabras adecuadas-. Conocimos al amigo de piel oscura del rey Bruenor -dijo por último con un tono abiertamente despectivo-. No puede traer nada bueno el aliarse con un perverso drow.

Las palabras apenas habían salido de su boca cuando Berkthgar se le echó encima, lo agarró por un doblez de la armadura y tiró de él hacia abajo, de manera que tuvo la cara del jinete a la altura de su iracundo rostro. Los soldados de Nesme desenfundaron y aprestaron sus armas en un visto y no visto, pero lo mismo hicieron los hombres de Berkthgar, que salieron de las casas de piedra y de detrás de cada esquina.

Besnell gimió, y todos los Jinetes de Longsaddle, hasta el último, sacudieron las cabezas con desaliento.

-Si vuelves a hablar mal de Drizzt Do'Urden -gruñó Berkthgar, sin preocuparse en absoluto por las lanzas y espadas que lo apuntaban a pocos pasos-, me brindarás una interesante elección entre abrirte en canal y dejarte en el campo para alimento de carroñeros o llevarte ante Drizzt para que tenga la satisfacción de cortarte la cabeza con sus propias manos.

Besnell hizo que su caballo se plantara junto al bárbaro y utilizó el empuje del animal para obligar a Berkthgar a separarse del aturdido soldado de Nesme.

-Drizzt Do'Urden no mataría a un hombre por sus palabras -dijo el elfo con absoluta certeza, ya que conocía bien a Drizzt de las frecuentes visitas que el drow hacía a Luna Plateada.

Berkthgar sabía que tenía razón, así que se aplacó y retrocedió unos pasos.

-Pero Bruenor sí lo mataría -afirmó el bárbaro.

-Eso es cierto -reconoció Besnell-. Y muchos otros blandirían sus armas en defensa del elfo oscuro. Pero, repito, basta ya de peleas. En total formamos una fuerza de caballería de ciento noventa hombres, que hemos venido para unirnos a la misma causa. -Miró a su alrededor mientras hablaba, ofreciendo un aspecto más grande e imponente de lo que su constitución elfa le permitiría normalmente-. Ciento noventa hombres que han venido a unirse a Berkthgar y a sus orgullosos guerreros. Rara vez cuatro grupos como éstos han convergido para formar una alianza. Los Jinetes de Longsaddle, los Jinetes de Nesme, los Caballeros de Plata, y los guerreros de Piedra Alzada, todos unidos en una causa común. Si hay guerra, y viendo a los aliados que he encontrado en este día espero que así sea, nuestras hazañas se pregonarán por todos los Reinos. ¡Y que el ejército drow se guarde!

Había aprovechado perfectamente el orgullo de todos ellos, y, así, las voces se alzaron al unísono en una aclamación y los momentos de tensión quedaron atrás. Besnell sonrió, asintiendo con la cabeza, mientras el clamor continuaba, pero era consciente de que la situación no era tan sólida y amistosa como debería ser. Longsaddle había enviado a cincuenta soldados, además de un puñado de hechiceros; un gran sacrificio para una ciudad a la que, en realidad, atañía poco el bienestar y la seguridad del reino de Bruenor. Los Harpel dependían del oeste, de Aguas Profundas, para el comercio y las alianzas más que del este, y sin embargo habían acudido a la llamada de Bruenor, incluida la propia hija de su líder.

Lo mismo ocurría con Luna Plateada, que se había implicado por su amistad con Bruenor y con Drizzt y porque Alustriel era lo bastante sagaz como para comprender que si un ejército drow marchaba hacia la superficie, el mundo entero sería un lugar más triste. Alustriel había enviado un centenar de caballeros a Berkthgar, y otro centenar cabalgaba independientemente, bordeando las estribaciones orientales al pie de Mithril Hall, cubriendo los senderos más accidentados que serpenteaban alrededor de la cara norte del Cuarto Pico y

llegaban al Valle del Guardián, en el oeste. En total, sumaban doscientos guerreros, dos quintas partes de la fuerza total de los renombrados Caballeros de Plata; un gran contingente y un gran sacrificio, especialmente con el helor de los primeros vientos invernales dejándose notar en la atmósfera.

Besnell se daba cuenta que el sacrificio hecho por Nesme era menor, y probablemente el compromiso de los Jinetes de Nesme también lo sería. A excepción de Piedra Alzada, por supuesto, ésta era la ciudad que más tenía que perder, y, no obstante, apenas había enviado a una décima parte de su curtida guarnición. No era un secreto que las relaciones entre Mithril Hall y Nesme eran tensas, una enemistad que venía fraguándose aun antes de que Bruenor encontrara la tierra de sus antepasados, cuando el enano y sus compañeros habían pasado cerca de Nesme. Bruenor y sus amigos habían salvado a varios jinetes de morir a manos de unos monstruos de los pantanos que semejaban pequeños árboles, con el resultado de que los jinetes se volvieron contra ellos cuando la batalla terminó. A causa del color de la piel de Drizzt y de la reputación de su raza, el grupo de Bruenor había sido rechazado; y, aunque la cólera de Bruenor por el desaire se aplacó en cierta medida al cabo de un tiempo, debido al hecho de que los soldados de Nesme se unieron en la reconquista de Mithril Hall, siguió existiendo una cierta tirantez en las relaciones.

Ahora, los supuestos enemigos eran elfos oscuros y, sin duda, ese hecho por sí solo había recordado a los desconfiados hombres de Nesme su recelo hacia el mejor amigo de Bruenor. Pero, al menos, habían venido, y cuarenta eran mejor que ninguno, se dijo Besnell. El elfo había proclamado públicamente a Berkthgar como el líder de los cuatro grupos, y así sería (aunque cuando se iniciara la batalla, si es que tenía lugar, lo más probable era que cada contingente seguiría sus propias tácticas y, con suerte, complementándose entre sí), pero Besnell veía un papel para sí mismo, menos obvio aunque no menos importante. Sería el pacificador, el que moderaría y mantendría la concordia entre las distintas facciones.

Sabía que su tarea sería mucho más fácil si los elfos oscuros venían, pues a la vista de tan mortal enemigo las mezquinas rencillas se olvidarían rápidamente.

Belwar no supo si sentirse aliviado o asustado cuando el elemental trajo la noticia de que, efectivamente, los drows -al menos uno de ellos- habían entrado en Blingdenstone, y que un ejército de elfos oscuros había pasado cerca de la ciudad desierta, camino de los túneles que giraban hacia el este, en la ruta a Mithril Hall.

El muy honorable capataz tomó asiento de nuevo en su ya habitual saliente, contemplando fijamente los túneles vacíos. Pensaba en Drizzt, y en el lugar que el elfo oscuro llamaba ahora su hogar. Drizzt le había hablado de Mithril Hall cuando pasó por Blingdenstone de camino hacia Menzoberranzan varios meses antes. ¡Qué feliz había sido la expresión del drow cuando habló de sus amigos, un enano llamado Bruenor, y la joven humana, Catti-brie, que había pasado por Blingdenstone pisando los talones de Drizzt y que, según informes posteriores, lo había ayudado a escapar de la ciudad drow.

Belwar sabía que era esa misma huida la que había propiciado esta marcha, pese a lo cual el enano seguía alegrándose de que su amigo hubiera escapado de las garras de la matrona Baenre. Ahora, Drizzt estaba en casa, pero los elfos oscuros iban en su busca.

Belwar recordaba la profunda aflicción que habían reflejado los ojos color de espliego de Drizzt cuando éste le relató la muerte de uno de sus amigos de la superficie. ¿Cuántos sinsabores más tendría que soportar Drizzt dentro de poco con el ejército drow marchando para destruir su nuevo hogar?

-Hay que tomar algunas decisiones -dijo una voz a sus espaldas. Belwar entrechocó sus «manos» de mithril, más para aclarar sus ideas que para otra cosa, y se volvió hacia Firble.

Una de las cosas buenas que habían surgido de todo este desbarajuste era la amistad en ciernes entre Firble y Belwar. Siendo dos de los svirfneblis más viejos de Blingdenstone, se conocían desde hacía mucho tiempo, pero Firble sólo había entrado realmente a formar parte de la vida del capataz cuando su amistad con Drizzt le abrió los ojos al mundo que existía fuera de la ciudad svirfnebli. Al principio, los dos parecían ser totalmente dispares, pero ambos habían encontrado fuerza en lo que el otro ofrecía, y se había creado un vínculo entre

ellos... si bien ninguno lo había admitido abiertamente hasta el momento.

-¿Decisiones?

-Los drows han pasado -dijo Firble.

-Y regresarán.

-Evidentemente -se mostró de acuerdo el consejero mientras asentía con la cabeza-. El rey Schnicktick tiene que decidir si volvemos o no a Blingdenstone.

Las palabras sacudieron a Belwar como si lo hubieran golpeado en plena cara con una toalla fría y mojada. ¡Por supuesto que volverían a sus hogares!, gritaba una voz salida de lo más hondo de su ser. Cualquier otra alternativa era demasiado ridícula para tenerse en cuenta. Pero, a medida que se tranquilizaba y reparaba en la torva expresión de Firble, Belwar empezó a ver la verdad que encerraba ese planteamiento. Los drows regresarían y, si hacían una conquista cerca o en la misma superficie, la conquista de Mithril Hall, como la mayoría creía que era su intención, entonces querrían mantener una ruta abierta entre Menzoberranzan y ese lugar lejano; una ruta que pasaría demasiado cerca de Blingdenstone.

-Hay muchos que creen, y son gente influyente, que deberíamos marchar más hacia el oeste, encontrar una nueva caverna, una nueva Blingdenstone. -Por su tono se notaba que a Firble no le entusiasmaba tal perspectiva.

-Jamás -replicó Belwar de forma poco convincente.

-El rey Schnicktick te pedirá opinión sobre este asunto de importancia capital -manifestó Firble-. Piénsalo bien, Belwar Dissengulp. Las vidas de todos nosotros pueden depender de tu respuesta.

Hubo un prolongado silencio, y Firble hizo una breve inclinación de cabeza y giró sobre los talones para marcharse.

-¿Y cuál es tu opinión? -preguntó Belwar antes de que tuviera ocasión de alejarse.

El consejero se volvió lentamente, con resolución, y miró al capataz a los ojos.

-Mi opinión es que sólo hay una Blingdenstone -respondió con una firmeza que nunca había visto ni había esperado ver en él-. Marcharse mientras los drows pasaban, es una cosa, una buena cosa. No volver, ya no lo es tanto.

-Hay ciertas cosas por las que merece la pena luchar -añadió Belwar.

-¿Y morir por ellas? -terció Firble con rapidez. Dicho esto, el consejero dio media vuelta y se marchó.

Belwar se quedó sentado, a solas con sus pensamientos sobre su hogar y su amigo.

19

Improvisar

Catti-brie lo supo en el mismo momento en que vio el semblante del mensajero enano, con una mezcla de preocupación y ansia de batalla en sus rasgos. Lo supo y echó a correr, adelantándose al mensajero por los sinuosos túneles de Mithril Hall, a través de la ciudad subterránea que ahora parecía casi desierta, con los hornos ardiendo bajo. Muchos ojos la siguieron, observaron la urgencia de sus pasos e imaginaron el motivo. Como la joven, también ellos lo supieron.

Los elfos oscuros habían venido.

Los enanos que guardaban la pesada puerta que conducía fuera de Mithril Hall hicieron un gesto de asentimiento mientras Catti-brie la cruzaba.

-¡Dispara con tino, niña! -gritó uno de los enanos a sus espaldas, y, aunque estaba terriblemente asustada y tenía la impresión de que su peor pesadilla estaba a punto de convertirse en realidad, las palabras lograron arrancarle una sonrisa.

Encontró a Bruenor, acompañado por Regis, en una amplia caverna, la misma cámara donde los enanos habían derrotado a la tribu goblin no hacía tanto tiempo. El lugar había sido preparado como el puesto de mando del rey enano, el centro de operaciones para la defensa de los túneles exteriores y más profundos. Casi todos los pasajes que conducían a esta cámara desde los territorios agrestes de la Antípoda Oscura habían sido cegados o derrumbados del todo, o estaban fuertemente protegidos, haciendo del lugar una posición tan segura como era factible fuera de Mithril Hall.

-¿Y Drizzt? -preguntó Catti-brie.

Bruenor miró al otro lado de la caverna, a un gran túnel que conducía a las zonas más profundas.

-Ahí fuera -contestó-, con la pantera.

Catti-brie miró en derredor. Los preparativos estaban hechos; todo se había organizado lo mejor posible en el plazo de tiempo que habían dispuesto. No muy lejos, Cepa Garra Escarbadora y sus compañeros clérigos estaban en cuclillas o de rodillas en el suelo, colocando y clasificando docenas de botellitas que contenían pócimas, y preparando vendajes, mantas y ungüentos de hierbas para los heridos. Catti-brie se encogió, pues sabía que se necesitarían todas esas vendas y muchas más antes de que todo hubiera acabado.

A un lado de los clérigos, tres de los Harpel -Harkle, Bidderdoo y Bella don DelRoy- deliberaban en torno a una mesita redonda que estaba abarrotada con docenas de mapas y otros pergaminos.

Bella alzó la vista y llamó a Bruenor con una seña; el monarca acudió a su lado, presuroso.

-¿Es que vamos a quedarnos sentados, esperando? -preguntó a Regis la muchacha.

-De momento, sí -respondió el halfling-. Pero dentro de poco Bruenor y yo saldremos a la cabeza de un grupo, junto con uno de los Harpel, para reunirnos con Drizzt y Pwent en la caverna de Tunult. Estoy seguro de que Bruenor tiene intención de que nos acompañes.

-Que intente impedírmelo -rezongó la joven en voz baja. Pensó en el punto de reunión. La caverna de Tunult era la cámara más grande en el exterior de Mithril Hall; y si iban a encontrarse con Drizzt allí en vez de en otro lugar apartado, y si los elfos oscuros estaban realmente en los túneles próximos a Mithril Hall, entonces la batalla prevista tendría lugar pronto. Catti-brie hizo una profunda inhalación y cogió a *Taulmaril*, su arco mágico. Probó la tensión de la cuerda, y luego se cercioró de que la aljaba estaba llena de flechas, a pesar de que la magia del carcaj garantizaba que siempre hubiera proyectiles de sobra.

Estamos preparadas, surgió un pensamiento en su mente, un pensamiento que sabía que

estaba formulado por *Khazid'hea.* Catti-brie cobró ánimos sabiendo que contaba con esta nueva compañera. Ahora confiaba en la espada, sabía que las dos estaban de acuerdo. Y, desde luego, estaban preparadas; todos lo estaban.

Aun así, cuando Bruenor y Bidderdoo se apartaron del grupo de los otros Harpel, y el enano llamó con un gesto a su escolta personal, a Regis y a Catti-brie, el corazón de la joven dio un brinco.

Los componentes de la Brigada Rompebuches corrían al buen tuntún, en medio de empellones, arremetiendo y rebotando contra paredes y entre sí. ¡Drows en los túneles! Se habían avistado drows en los túneles y ahora necesitaban llevar a cabo una captura o una matanza.

Para los pocos elfos oscuros que, efectivamente, se encontraban tan cerca de Mithril Hall -la vanguardia de exploradores, preliminar a la oleada que vendría a continuación- el estruendo de los secuaces de Pwent resultaba ensordecedor. Los drows eran una raza silenciosa, tanto como la propia Antípoda Oscura, y la algarabía organizada por los enanos de la superficie les hizo creer que un millar de fieros guerreros se había lanzado en su persecución. Por consiguiente, los elfos oscuros retrocedieron, dispersando sus líneas, con las mujeres, más importantes, a la cabeza de la retirada y los varones obligados a mantener la formación y entretener al enemigo.

El primer choque tuvo lugar en un túnel estrecho pero alto. Los Rompebuches llegaron por el este, lanzados a la carga, y tres drows, que levitaban entre las estalactitas, dispararon las ballestas de mano, alcanzando a Pwent y a los dos enanos que lo flanqueaban en la primera fila con los dardos untados con veneno en las puntas.

-¡Qué! -bramó el camorrista, y sus compañeros hicieron otro tanto, sorprendidos por el repentino aguijonazo. El siempre receloso Pwent, astuto y avispado, miró en derredor y después él y los otros dos se desplomaron en el suelo.

Con un grito de asombro, el resto de los Rompebuches dieron media vuelta y huyeron, sin que siquiera se les pasara por la imaginación rescatar a sus compañeros caídos.

Matad a dos. Coged al otro para interrogarlo, ordenó en el lenguaje de signos el más importante de los tres drows mientras sus compañeros y él empezaban a descender al suelo flotando.

Aterrizaron suavemente y desenvainaron sus excelentes espadas.

Los tres camorristas se incorporaron de un brinco, impulsados por sus fuertes y cortas piernas. Ningún veneno, ni siquiera la renombrada sustancia narcótica drow, podía causar efecto con el espantoso brebaje que este grupo había ingerido recientemente. Rompebuches era el nombre de una bebida, no sólo de una brigada, y, si un enano era capaz de sobrevivir a semejante potingue, no tenía que preocuparse mucho de que lo envenenaran (o de pasar frío) durante un tiempo.

Pwent, que era el que estaba más cerca de los elfos oscuros, agachó la cabeza, con la larga bayoneta del casco por delante, y empaló el pecho de uno de los drows, atravesando la excelente cota con facilidad y de un modo brutal.

El segundo drow se las arregló para desviar la carga del siguiente camorrista, apartando la bayoneta del yelmo hacia un lado con sus dos espadas. Pero un puño, enfundado en un guantelete cuyos nudillos estaban rematados con diabólicos pinchos, alcanzó al drow debajo de la barbilla y le abrió un agujero en la garganta. Jadeando, el elfo oscuro consiguió propinar dos cuchilladas en la espalda de su adversario, pero esos dos golpes de poco le valieron ante la furiosa acometida del enano con ojos de demente.

Sólo el tercer drow sobrevivió al ataque inicial. Saltó en el aire, ejecutando su hechizo de levitación una vez mas, y consiguió situarse justo por encima del restante enano lanzado a la carga, principalmente porque el enano resbaló con la sangre de la víctima de Thibbledorf.

El drow ascendió y desapareció de la vista entre la maraña de estalactitas. Pwent se libró del elfo oscuro muerto tras varias sacudidas vigorosas y se enderezó.

-¡Por allí! -bramó mientras señalaba corredor adelante-. ¡Encontrad una zona despejada en el techo y montad guardia! ¡No dejaremos escapar a éste!

Por el recodo oriental llegaba el resto de los Rompebuches, escandalizando y vociferando; sus armaduras resonaban y los numerosos pinchos y clavos de todas ellas chirriaban como uñas arañando una pizarra.

-¡Atentos ahí arriba! -aulló Pwent a la par que señalaba hacia el techo, y todos los enanos brincaron de ansiedad.

Uno lanzó un agudo chillido al recibir el impacto de un dardo en plena cara, pero el grito de dolor se convirtió en una exclamación de alegría, ya que el enano sólo tuvo que seguir el ángulo del disparo para localizar al drow flotando en el aire. Inmediatamente, un globo de oscuridad envolvió la zona de las estalactitas, pero ahora los enanos sabían dónde encontrarlo.

-¡Reata! -llamó a voces Pwent, y otro enano cogió una cuerda que llevaba en el cinto y corrió hacia el camorrista con precipitación. En el extremo de la cuerda había un lazo corredizo, de manera que el enano, interpretando mal la intención de Pwent, empezó a girar el lazo sobre su cabeza mientras miraba el área en sombras intentando decidir el punto más indicado para hacer el lanzamiento.

Pwent lo agarró por la muñeca y lo detuvo, haciendo que la cuerda cayera al suelo flojamente.

-Reata camorrista -explicó Thibbledorf.

Otros enanos se agruparon a su alrededor, sin saber qué se proponía hacer su cabecilla. Las sonrisas aparecieron en todos los rostros mientras Pwent metía el pie por el lazo, se lo ajustaba al tobillo e informaba a los demás que harían falta unos cuantos para atrapar a este drow volador.

El grupo al completo se abalanzó anhelante sobre la cuerda y empezó a jalar con todas sus fuerzas, con el único resultado de tirar a Pwent patas arriba. Paulatinamente, recobrada la sensatez a cuenta de las amenazas del violento comandante camorrista, se las ingeniaron para sincronizar los movimientos a un mismo ritmo, y poco después tenían a Pwent brincando sobre el suelo al tiempo que lo hacían girar.

Luego, lo levantaron en el aire, volando alocadamente en círculos. Pero habían soltado demasiada cuerda, y Pwent rozó contra una de las paredes del túnel, de manera que la bayoneta de su yelmo hizo saltar un montón de chispas.

No obstante, este grupo aprendía deprisa -si se tiene en cuenta que eran unos enanos que se pasaban el día lanzándose de cabeza contra puertas reforzadas con planchas de acero- y a no tardar habían encontrado el ritmo preciso de los giros y la longitud adecuada de la cuerda.

Dos vueltas, cinco, y el camorrista salió volando por el aire y fue a chocar en medio de las estalactitas. Pwent se agarró a una de ellas momentáneamente, pero la piedra se quebró en la unión con el techo y se vino abajo, arrastrando con ella al enano.

Pwent aterrizó con un golpetazo, pero se incorporó de un brinco inmediatamente.

-¡Un parapeto menos para nuestro enemigo! -bramó un enano, y, antes de que el aturdido Pwent tuviera ocasión de protestar, los otros prorrumpieron en vítores y empezaron a tirar de la cuerda, y el camorrista se vio impulsado en el aire dando giros.

Pwent salió lanzado hacia arriba, con resultados similares e igualmente dolorosos, por segunda vez, después una tercera, y luego una cuarta, que resultó ser el número de la suerte, pues el pobre drow, que no podía ver lo que estaba ocurriendo, se atrevió al fin a salir a descubierto, moviéndose lentamente hacia el oeste.

Presintió la aproximación de la reata viviente y se las ingenió para escabullirse detrás de una estalactita larga y fina, pero de poco le valió, ya que Pwent arrancó la piedra limpiamente, rodeándola con los brazos, y con ella al drow que estaba detrás; de este modo, piedra, enano y drow cayeron juntos y se estrellaron en el suelo con gran estruendo. Antes de que el elfo oscuro pudiera recobrarse, la mitad de la brigada se le había echado encima y lo había golpeado hasta dejarlo inconsciente.

Les costó otros cinco minutos conseguir que el semiinconsciente Pwent soltara a su víctima.

Poco después, reemprendían la marcha, Pwent incluido, con el drow atado por las muñecas y los tobillos a un largo palo que cargaban dos enanos del grupo sobre los hombros.

Todavía no habían salido del corredor cuando los dos enanos situados un poco más lejos, hacia el oeste, los dos que Pwent había apostado de vigilantes, lanzaron el grito de «¡drows!» y se aprestaron al ataque.

Un único elfo oscuro entró corriendo en el pasaje y, antes de que Pwent tuviera oportunidad de gritar «¡a ése no!», los dos enanos agacharon las cabezas y arremetieron al tiempo que rugían.

En una fracción de segundo, el elfo oscuro hizo un quiebro a la izquierda, luego a la derecha, dio un giro completo que lo llevó detrás del recodo al final del corredor, y los dos Rompebuches chocaron con un tremendo topetazo contra la pared. Comprendieron su estupidez cuando la gran pantera apareció un instante después, en pos de su compañero drow.

Drizzt volvió sobre sus pasos y se acercó a los enanos, a los que ayudó a levantarse.

-Seguid -susurró, y los enanos guardaron silencio ante su advertencia el tiempo suficiente para que llegara a sus oídos el retumbo de una carga no muy lejana.

Interpretando mal su exhortación, los Rompebuches sonrieron de oreja a oreja y se dispusieron a continuar su propia carga hacia el oeste, de cabeza contra la fuerza que se aproximaba, pero Drizzt los contuvo con firmeza.

-El número de enemigos que viene es ingente -dijo-. Tendréis pelea, más de la que imagináis, pero no aquí.

Para cuando Drizzt, los dos enanos y la pantera se reunieron con Pwent, el ruido del ejército que se aproximaba resultaba evidente.

-Creí oírte decir que los condenados drows se movían en silencio -comentó el camorrista mientras avanzaba junto al raudo elfo oscuro, dando dos zancadas por cada una de Drizzt.

-No son drows. Son kobolds y goblins.

Pwent se frenó en seco.

-¿Estamos huyendo de unos apestosos kobolds? -preguntó.

-De millares de apestosos kobolds -contestó Drizzt con una voz sin inflexiones-. Y de monstruos aun más grandes, a los que sin duda siguen miles de drows.

-Oh -dijo el camorrista, que de golpe había perdido su actitud bravucona.

En los túneles familiares, Drizzt y los Rompebuches no tuvieron problema para mantener la ventaja sobre el ejército enemigo. El elfo oscuro no tomó ningún desvío esta vez, sino que corrió directamente hacia el este, dejando atrás los túneles que los enanos habían minado para derrumbarlos.

-Corred -ordenó el drow a los encargados de provocar el hundimiento, un puñado de enanos que estaban preparados junto a unas manivelas que soltarían las cuerdas que sujetaban la estructura del túnel. Todos ellos se quedaron pasmados ante la sorprendente orden.

-Vienen hacia aquí -dijo uno de ellos, pues ése era exactamente el motivo por el que los enanos se encontraban en los túneles exteriores.

-Sólo atraparéis kobolds -les informó Drizzt, comprendiendo la táctica de los elfos oscuros-. Corred, y ya veremos si podemos coger a unos cuantos drows también.

-Pero ¡no quedará nadie para soltar las trampas! -protestaron varios enanos, entre ellos Pwent.

La sonrisa maliciosa de Drizzt era convincente, así que los enanos, que habían aprendido a confiar en el vigilante por haberles demostrado su astucia en muchas ocasiones, se encogieron de hombros y se unieron a las filas de los Rompebuches en retirada.

-¿Adónde nos dirigimos? -quiso saber Pwent.

-Sólo a un centenar de pasos más -le contestó Drizzt-. A la caverna de Tunult, donde tendréis la batalla que tanto deseáis.

-Promesas, promesas -rezongó el fiero camorrista.

La caverna de Tunult, la zona más abierta a este lado de Mithril Hall, era en realidad una serie de cavernas conectadas entre sí por amplios túneles abovedados. El suelo no estaba nivelado en ninguna parte; algunas cámaras se encontraban a un nivel más alto que otras, y en más de una de ellas había profundas fisuras que corrían a todo lo largo del suelo.

Allí se encontraban Bruenor y su escolta, junto con casi un millar de los mejores

guerreros de Mithril Hall. El plan original preveía que la caverna de Tunult hiciera las veces de puesto de mando exterior, utilizándola como punto de partida hacia los túneles restantes, aunque menos directos, después de que el avance drow hubiera sido frenado con los derrumbamientos.

Drizzt había cambiado ese plan, y corrió hacia Bruenor; conferenció con el monarca enano y con Bidderdoo Harpel, un hechicero cuya presencia fue un alivio para el vigilante.

-¡Has cedido las posiciones de los dispositivos de las trampas! -bramó Bruenor al elfo oscuro tan pronto como cayó en la cuenta de que los túneles posteriores seguían intactos.

-En absoluto -respondió Drizzt con gran seguridad. En el mismo momento en que su mirada, seguida de la de Bruenor, se dirigía hacia el túnel oriental, las primeras filas de kobolds irrumpieron en la caverna como un aluvión desbordado tras la ruptura de una presa-. Me he limitado a quitar de en medio a la carne de cañón.

20

La batalla de la caverna de Tunult

La confusión fue inmediata y total; los kobolds afluían a docenas y los recios enanos, formados en compactos grupos de batalla, se lanzaba contra ellos al ataque.

Catti-brie levantó su arco mágico y disparó flecha tras flecha, apuntando hacia la entrada principal. Con cada disparo centelleaba un relámpago al paso de la veloz flecha, y los proyectiles chisporroteaban cada vez que rebotaban contra una pared. Los kobolds caían en fila, ya que una sola flecha mataba a varios muy a menudo, pero la horda invasora era tan numerosa que eso no suponía gran diferencia.

Guenhwyvar saltó hacia un lado, seguida de cerca por Drizzt. Una veintena de kobolds se las había arreglado para salvar la primera línea de combate y se abría paso hacia la posición de Bruenor. Un disparo de Catti-brie acabó con uno de ellos; *Guenhwyvar se* arrojó sobre el resto y los hizo dispersar, mientras que Drizzt, moviéndose con más rapidez que nunca, atravesó a uno con una estocada y al punto giró hacia la izquierda lanzando a la reluciente *Centella* contra la tentativa finta ejecutada por otro. Si la hoja de *Centella* hubiese sido recta, la pequeña espada del kobold la habría desviado alta, pero Drizzt giró con habilidad la curvada arma y varió el ángulo de ataque ligeramente. *Centella* rotó sobre la espada del kobold y se hincó en el pecho de la criatura.

El drow no había frenado su carrera en ningún momento, y ahora se desplazó hacia la derecha y se deslizó sobre una rodilla. *Centella* atacó en diagonal, golpeó el arma de un kobold y chocó de lleno con la de otro. Más fuerte que las dos criaturas juntas, y disponiendo de un ángulo mejor, Drizzt las obligó a levantar sus espadas y sus defensas, y su segunda cimitarra arremetió en sentido contrario, abrió el vientre de uno de los kobolds y seccionó las piernas del otro.

-Maldito drow, ¿es que piensa divertirse él solo? -rezongó Bruenor mientras corría a unirse a la contienda.

Entre Drizzt, la pantera y la continua andanada de Catti-brie, muy pocos de los veinte kobolds seguían de pie para cuando el enano llegó allí, y esos pocos habían puesto pies en polvorosa.

-Quedan muchos más que podrás matar -dijo Drizzt al ver al ceñudo Bruenor y comprender el motivo de su expresión avinagrada.

Las palabras apenas habían salido de la boca del drow cuando el destello de una flecha plateada cruzó entre él y el enano. Una vez que las deslumbrantes chispas desaparecieron de sus ojos, los dos amigos volvieron la cabeza y vieron a los kobolds muertos y chamuscados que el último disparo de Catti-brie había derribado.

Al punto, también la muchacha se encontró junto a ellos, con *Khazid'hea* en la mano; tras ella iba Regis, que manejaba la pequeña maza que Bruenor había forjado para él mucho tiempo atrás. Catti-brie se encogió de hombros cuando sus compañeros observaron con sorpresa su cambio de armas, pero, al mirar en derredor, entendieron la razón. Puesto que los kobolds seguían entrando a raudales y más enanos llegaban de las otras cámaras para unirse a la refriega, había demasiado tumulto y demasiados contendientes para que la joven continuara disparando el arco de manera certera.

-Adelante -dijo Catti-brie y una sonrisa ávida asomó a su rostro.

Drizzt le devolvió la mirada, y en sus ojos, como también en los de Bruenor, e incluso en los de Regis, se encendió una chispa. De repente, parecía como si los viejos tiempos hubieran vuelto.

Guenhwyvar dirigió la carga, con Bruenor luchando esforzadamente por mantenerse pegado a la cola de la pantera. Catti-brie y Regis flanqueaban al enano, y Drizzt, girando y

moviéndose con rapidez, flanqueaba a su vez a todo el grupo, primero por la izquierda, después por la derecha, desplazándose a una velocidad que resultaba increíble y dando la impresión de encontrarse siempre en el lugar donde se entablaba la lucha.

Bidderdoo Harpel supo que había fallado. Drizzt le había pedido que llegara hasta la entrada del túnel y esperara a que los primeros drows aparecieran en la caverna para, en ese momento, lanzar una bola de fuego por el corredor, donde las llamas harían arder las cuerdas que sostenían la trampa y provocarían así el desprendimiento.

-No es una tarea difícil -le aseguró Bidderdoo al vigilante, y, efectivamente, no debería haberlo sido. El hechicero había memorizado un conjuro que lo situaría en posición, y sabía otros que lo mantendrían a salvo y oculto hasta que llegara el momento de lanzar la bola de fuego. Así pues, cuando todos los que estaban a su alrededor corrieron para unirse a la refriega, lo hicieron confiando en que las trampas saltarían y los túneles se desplomarían, de manera que la oleada enemiga quedaría cortada.

Algo fue mal. Bidderdoo había empezado a ejecutar el hechizo que lo trasladaría a la entrada del túnel, incluso había perfilado el portal extra dimensional que se abriría en el punto deseado, pero en ese momento el hechicero vio a un grupo de kobolds y ellos lo vieron a él. Esto último no era difícil, ya que Bidderdoo, que al ser humano no poseía visión infrarroja, llevaba consigo una reluciente gema. Los kobolds no eran criaturas estúpidas, sobre todo cuando se trataba de una batalla, y comprendieron lo que era este humano que parecía tan fuera de lugar. Hasta los guerreros kobolds más inexpertos sabían lo importante que era neutralizar a un hechicero, obligar a un peligroso ejecutor de conjuros a entrar en un combate tradicional, forzándolo a mantener las manos ocupadas con armas corrientes en lugar de manipular componentes casi siempre explosivos.

Aun así, Bidderdoo podría haber desbaratado su carga, podría haber cruzado el portal entre dimensiones para llegar a su posición marcada.

Durante siete años, hasta el Tiempo de Conflictos, Bidderdoo Harpell había vivido bajo los efectos de una poción defectuosa, que lo había convertido en el perro de la familia Harpel. Cuando la magia enloqueció, Bidderdoo había recuperado su forma humana, al menos el tiempo suficiente para mezclar los ingredientes necesarios con los que contrarrestar la mala poción. Poco después, Bidderdoo había vuelto a su pulgosa forma perruna, pero había ayudado a su familia a encontrar los medios de sacarlo del encantamiento. En la Mansión de Hiedra tuvo lugar un gran debate acerca de la conveniencia de «curar» a Bidderdoo o no. Al parecer, muchos de los Harpel se habían encariñado con el perro más de lo que nunca lo habían estado con el Bidderdoo humano.

Biderdoo había servido a Harkel de perro lazarillo en el largo trayecto hasta Mithril Hall, cuando Harkel no tenía ojos.

Pero la magia había vuelta a su ser y el debate pasó a ser algo hipotético, ya que el encantamiento desapareció, simplemente.

¿O no? Bidderdoo no había albergado la menor duda acerca de su curación total hasta este mismo instante, hasta que vio a los kobolds aproximándose. Su labio superior se replegó, enseñando los dientes, al tiempo que lanzaba un sordo gruñido; sintió que se le erizaban los pelos de la nuca y una gran tensión en la rabadilla, de manera que, de haber tenido todavía una cola, ¡ahora la tendría enhiesta!

Empezó a adoptar una postura agazapada, y sólo entonces se dio cuenta de que no tenía patas, sino manos; unas manos desprovistas de armas. Gimió, pues los kobolds estaban a tres metros de distancia.

El hechicero recurrió a un conjuro. Unió las puntas de los pulgares, con las manos extendidas ante sí, y entonó unas palabras frenéticamente.

Los kobolds se le echaron encima, por el frente y por los flancos, y el que estaba más próximo llevaba la espada levantada, preparada para golpear.

El fuego brotó de las manos de Bidderdoo en unos chorros de llamas abrasadoras que salieron lanzadas en semicírculo.

Media docena de kobolds quedó muerta en el suelo, y otros cuatro parpadearon,

perplejos, a través de las pestañas chamuscadas.

-¡Ja! -gritó Bidderdoo mientras chasqueaba los dedos.

Los kobolds pestañearon una vez más y a continuación se lanzaron a la carga; Bidderdoo no tenía conjuros de ejecución lo bastante rápida para detenerlos.

Al principio, los kobolds y los goblins parecían una masa desordenada y tumultuosa, y esto se aplicaba a la mayoría de los indisciplinados soldados. Pero varios grupos habían tenido un adiestramiento exhaustivo en las cavernas situadas debajo de la casa Oblodra. Uno de estos grupos, integrado por cincuenta individuos, formó una cuña, con tres kobolds en la punta y unas líneas compactas a los lados.

Se adentraron en la caverna central, evitando el combate lo bastante para mantener la formación, y se encaminaron directamente hacia la izquierda, a la amplia entrada de una de las cavernas laterales. La mayoría de los enanos los evitaba, pues había muchas otras presas más fáciles, y el grupo kobold llegó casi a la cámara contigua ileso.

No obstante, de esa cámara salió un grupo de una docena de enanos. Los barbudos guerreros se lanzaron al ataque en medio de un clamoroso griterío, pero la formación de los kobolds no vaciló y funcionó a la perfección; rompió la línea de enanos casi exactamente por la mitad y después amplió la brecha mientras los kobolds de cabeza se abrían paso hasta la misma entrada de la cámara lateral. Un par de kobolds cayó en esa carga, y un enano murió, pero las filas de kobolds cerraron los huecos de inmediato y los enanos que estaban a lo largo del costado interior de la cuña, atrapados entre los kobolds y la pared de la caverna principal, se encontraron en un grave aprieto.

Al otro lado, la mitad «libre» del grupo enano comprendió su error; habían tomado demasiado a la ligera a los kobolds, sin esperar una táctica tan compleja por su parte. Sus compañeros morirían y ellos no podían hacer nada para romper esta compacta formación sorprendentemente disciplinada y que resultaba aún más impenetrable por el hecho de que, al acercarse a la pared, los kobolds pasaron bajo algunas estalactitas que colgaban muy cerca del suelo.

Los enanos atacaron con fiereza a pesar de todo, espoleados por los gritos de sus compañeros acosados.

Guenhwyvar se agachó, pegándose contra el suelo lo bastante como para deslizarse por debajo de cualquier estalactita, y se abalanzó sobre la retaguardia de la formación kobold; derribó a dos de ellos de un zarpazo, cayó sobre un tercero, e hincó las garras para tener un mejor agarre en el salto mientras cruzaba al otro lado.

Drizzt llegó a continuación y, deslizándose de nuevo sobre una rodilla, mató a dos kobolds en la primera maniobra de ataque. A su lado, Regis, no más alto que un kobold, se lanzó a la carga y luchó erguido y cara a cara contra uno de ellos.

Con su peculiar estilo de lucha de balancear el hacha como un péndulo, Bruenor encontró el reducido espacio bastante incómodo. Pero aún fue peor para Catti-brie, que no tenía ni la agilidad ni la rapidez de Drizzt. Si se agachaba sobre una rodilla, como había hecho el drow, estaría en una clara desventaja.

Pero estando de pie, con una estalactita ante su cara, tampoco se encontraba en una situación mucho mejor.

Khazid'hea le dio la solución.

Iba en contra de todo lo que le aconsejaba el instinto, en contra de todo lo que Bruenor (que había empleado gran parte de su vida reparando armas dañadas) le había enseñado sobre el combate. Pero, sin pensarlo casi, Catti-brie agarró la empuñadura de su espada con las dos manos y arremetió con la magnífica arma en un golpe alto y cruzado.

El filo rojizo de *Khazid'hea* centelleó ferozmente cuando la hoja entró en contacto con la piedra colgante. La fuerza del golpe perdió impulso, pero sólo levemente, pues *Cercenadora* estuvo a la altura de su nombre y hendió la piedra de parte a parte. Catti-brie se desequilibró hacia un lado cuando la espada salió de la estalactita, y habría sido vulnerable en ese instante, si los dos kobolds de la formación que se encontraban justo delante de ella no hubieran estado, de repente, más pendientes del techo que se les venía encima que de la muchacha.

Uno acabó aplastado por la estalactita, y la muerte del otro fue igualmente rápida, ya que Bruenor, al ver el hueco abierto, se abalanzó a través de él al tiempo que propinaba un hachazo de arriba abajo que casi partió en dos a la despreciable criatura.

Los enanos que se habían quedado separados en el costado exterior de la cuña recobraron el ánimo con la llegada de un grupo tan poderoso y arremetieron ferozmente contra las líneas de kobolds al tiempo que gritaban a sus compañeros atrapados que resistieran y que la ayuda llegaría pronto.

Regis detestaba luchar, al menos cuando su oponente podía verlo venir. Pero ahora lo necesitaban. Lo sabía, y no eludiría su responsabilidad. Junto a él, Drizzt luchaba de rodillas; ¿cómo podía él, que tendría que ponerse de puntillas para tocar con la cabeza una estalactita, justificar el quedarse detrás de su amigo drow esta vez?

Aferrando el mango de la maza con las dos manos, Regis arremetió ferozmente. Sonrió cuando notó el impacto de su arma, que destrozó el brazo de un kobold.

En el mismo momento en que su adversario se desplomaba, otro se adelantó y atacó; la espada alcanzó a Regis debajo del brazo levantado. Sólo la estupenda armadura enana lo salvó, y el halfling tomó nota de invitar a Buster Brazal a unas jarras de aguamiel si salía con vida de ésta.

La armadura enana era dura, pero no la cabeza del kobold, como lo puso de manifiesto la maza del halfling un instante después.

-Bien hecho -lo felicitó Drizzt, que a pesar del fragor de la batalla había tenido tiempo de ver el golpe de Regis.

El halfling intentó sonreír, pero en lugar de ello hizo una mueca de dolor a causa de las costillas magulladas.

Drizzt advirtió el gesto y se desplazó lateralmente para ponerse delante de Regis, de modo de enfrentarse a la carga de la formación kobold, que se movía para compensar la brecha progresivamente ancha. Las cimitarras del drow iniciaron una danza salvaje de cuchilladas y tajos, que muchas veces se descargaban contra las estalactitas y hacían saltar chispas de la piedra, pero más a menudo alcanzaban a los kobolds.

A un lado, Catti-brie y Bruenor habían formado una alianza improvisada: el enano contenía al enemigo en tanto que la joven y *Cercenadora* seguían despejando el paso segando una estalactita con cada golpe.

En el flanco opuesto, sin embargo, los enanos continuaban bajo una gran presión; dos habían caído, y los otros cinco estaban recibiendo muchas heridas. Los amigos sabían que ninguno de ellos conseguiría llegar a tiempo junto a ellos, que ninguno podía atravesar la compacta formación.

Ninguno, salvo *Guenhwyvar*.

Volando como una flecha negra, la pantera siguió abriéndose camino atropellando kobold tras kobold, sin hacer caso de las muchas cuchilladas recibidas. La sangre manaba de los flancos del animal, pero ello no disuadió a *Guenhwyvar*. Llegó hasta donde estaban los enanos y reforzó sus líneas, y la aclamación lanzada por los guerreros acorralados fue de puro deleite y salvación.

Con un canto en los labios, los enanos siguieron combatiendo, la pantera siguió luchando, y los kobolds no pudieron rematar el trabajo. Con la presión ejercida en el flanco exterior, la formación se desmoronó en breve y el grupo enano se reintegró, de manera que los heridos pudieron ser retirados de la caverna.

La preocupación de Drizzt y de Catti-brie por *Guenhwyvar* desapareció con el rugido y el salto de la pantera, que condujo a los cinco amigos a la siguiente posición donde su presencia era más necesaria.

Bidderdoo cerró los ojos mientras se preguntaba qué misterios le revelaría la muerte.

Esperaba que hubiera algunos, por lo menos.

Oyó un bramido, seguido de ruido metálico delante de él. Luego sonó un gemido y el golpe sordo de un cuerpo contra el suelo.

«Están peleando entre ellos para ver quién me mata», pensó el mago.

Sonaron más bramidos -¡bramidos de enanos!- y más gemidos; más golpes sordos de cuerpos al caer en el suelo.

Bidderdoo abrió los ojos y se encontró con las filas kobolds diezmadas por el puñado de enanos más sucios y malolientes que pueda imaginarse; saltaban y brincaban a su alrededor, señalando esto y aquello mientras intentaban decidir dónde podía causar más estragos su grupo, la Brigada Rompebuches.

El mago contempló un momento a los kobolds, una docena de cadáveres a los que no sólo se los había matado.

-Hechos trizas -susurró, y asintió con la cabeza, decidiendo que era la mejor forma de describirlo.

-Ahora estás a salvo -dijo uno de los enanos. Bidderdoo creía haber oído que se llamaba Thibbledorf Pwent o algo por el estilo (aunque alguien llamado Bidderdoo no estaba en posición de criticar nada respecto a nombres)-. ¡Y yo y mis hombres nos largamos! -resopló el salvaje camorrista.

Bidderdoo asintió con un gesto, y entonces cayó en la cuenta de que todavía tenía un grave problema. Sólo tenía preparado un hechizo que pudiera abrir una puerta dimensional y se había desperdiciado, extinguiéndose durante la pelea con los kobolds.

-¡Esperad! -le gritó a Pwent, y no sólo se sorprendió él, sino que también sorprendió al enano, pues la palabra sonó como un gañido muy canino.

Pwent miró al Harpel con curiosidad. Se plantó de un salto ante el mago y ladeó la cabeza, un movimiento exagerado por la inclinada bayoneta del yelmo.

-Espera. No te vayas, mi noble y buen enano -dijo Bidderdoo dulcemente, pues necesitaba su ayuda.

Pwent miró en derredor y a su espalda, como buscando a la persona a la que se dirigía el mago. Los otros Rompebuches estaban tan desconcertados como él, algunos con una expresión perpleja mientras se rascaban la cabeza.

Thibbledorf se señaló el pecho con un dedo regordete y sucio, y su expresión manifestó que difícilmente se consideraba a sí mismo un «noble y buen enano».

-No me dejéis -suplicó Bidderdoo.

-Todavía estás vivo -replicó Pwent-. Y no queda mucho a lo que matar por aquí. -Como si aquello fuera explicación suficiente, el camorrista dio media vuelta y echó a andar.

-¡Pero he fracasado! -chilló el mago, y un aullido escapó de sus labios al final de la frase.

-¿Has fracasad-auuuuu? -preguntó Pwent.

-¡Oh, todos estamos perdid-auuuuu! -continuó el aullador hechicero con dramatismo-. ¡Está demasiad-auuuuu lejos!

Para entonces, todos los camorristas estaban alrededor de Bidderdoo, intrigados por el extraño acento o lo que quiera que fuera. Los enemigos más próximos, una banda de goblins, podrían haber atacado entonces, pero ninguno quería acercarse a este grupo de salvajes, un punto que dejaba muy claro el último grupo de kobolds esparcido en sangrientos pedazos por la zona.

-Más vale que vayas al grano enseguida -bramó Pwent, ansioso por continuar con la matanza.

-Auuuuuu....

-¡Y deja de aullar de una maldita vez! -instó el camorrista.

A decir verdad, el pobre Bidderdoo no aullaba a propósito. A causa de la tensa situación, el mago que había vivido como un perro durante tanto tiempo recordaba la experiencia sin querer, descubriendo de nuevo esos instintos caninos primitivos. Inhaló profundamente mientras se recordaba a sí mismo que era un hombre, no un perro.

-Tengo que llegar al túnel de la entrada -dijo, sin lanzar ningún aullido, gañido o ladrido-. El vigilante drow me pidió que lanzara un conjuro en el corredor.

-A mí me trae al fresco toda esa tontería de la magia -lo interrumpió Pwent, que se dio media vuelta una vez más.

-¿Y también te trae al fresco que el apestoso túnel se desplome sobre las cabezas de los

apestosos drows? -preguntó Bidderdoo haciendo su mejor imitación del camorrista.

-¡Bah! -resopló Pwent, y las cabezas de todos los enanos que lo rodeaban subieron y bajaron al unísono, con ansiedad-. ¡Yo y los míos te llevaremos allí!

Bidderdoo se esforzó por mantener un gesto severo, pero para sus adentros pensó que era muy listo por apelar al ansia sanguinaria de los salvajes enanos.

En un abrir y cerrar de ojos de un perro, el mago era arrastrado por la corriente de Rompebuches lanzados a la carrera. Bidderdoo sugirió dar un rodeo, bordeando la caverna por la pared izquierda, o septentrional, donde la lucha era menos intensa.

Mago estúpido.

La Brigada Rompebuches se lanzó en línea recta y arrolló a su paso kobolds y los más corpulentos goblins que habían entrado a continuación. Casi atropellaron a un par de enanos que no fueron lo bastante rápidos para apartarse a un lado; chocaron contra estalagmitas, rebotaron y siguieron adelante. Antes de que Bidderdoo tuviera ocasión de empezar a protestar por esta táctica, se encontró acercándose al punto señalado, la entrada del túnel.

Por un breve instante, se preguntó qué sería más rápido y eficaz, si un hechizo que abría una puerta dimensional o un puñado de camorristas sedientos de lucha. Incluso se planteó la creación de un nuevo hechizo, la *Escolta Camorrista,* pero desestimó la idea al presentarse un problema más acuciante: un par de enormes minotauros con cabeza de toro y un elfo oscuro detrás de ellos que entraban en la caverna.

-¡Posición defensiva! -gritó Bidderdoo-. ¡Tenéis que contenerlos! ¡Posición defensiva!

Mago estúpido.

Los dos Rompebuches que estaban más cerca se lanzaron de cabeza, y se zambulleron entre las piernas de los gigantescos monstruos de dos metros y medio de altura. Antes de que comprendieran qué era lo que los había golpeado, los minotauros se iban de bruces. Pero tampoco llegaron a caer al suelo, ya que Pwent y otro enano de mirada enloquecida arremetieron en medio de bramidos y toparon contra sus cabezas.

Un globo de oscuridad surgió detrás del revoltijo de cuerpos, y el drow se perdió de vista.

Juiciosamente, Bidderdoo inició su conjuro. ¡Los drows estaban aquí! Tal como Drizzt había supuesto, los elfos oscuros venían detrás de la carnaza kobold. Si conseguía lanzar la bola de fuego ahora, si lograba derrumbar el túnel...

Tuvo que forzar las palabras a través de un gruñido ronco, instintivo, que surgía de lo más hondo de su garganta. Sentía el apremio de unirse a los Rompebuches, que se habían zambullido sobre los minotauros y destrozaban a las bestias con inmisericorde saña. Sentía el apremio de unirse al festín.

-¿Al festín? -preguntó en voz alta.

Bidderdoo sacudió la cabeza y empezó de nuevo con el hechizo, y se concentró en él. Oyendo, al parecer, la cadencia rítmica del mago, el drow salió de la oscuridad con la ballesta de mano aprestada.

Bidderdoo cerró los ojos, obligándose a pronunciar las palabras lo más deprisa posible. Sintió la punzada de un dardo, justo en el vientre, pero su concentración era absoluta y ni siquiera dio un respingo ni interrumpió el hechizo.

Notó flojedad en las piernas; oyó al drow acercarse e imaginó la reluciente espada lista para propinar un golpe mortal.

Mantuvo la concentración, terminó el conjuro, y una bola de fuego, pequeña y brillante, salió disparada de su mano, voló a través de la oscuridad y continuó túnel adelante.

Biderdoo se tambaleó, debilitado. Abrió los ojos, pero a su alrededor la caverna parecía borrosa y fluctuante. Entonces cayó de espaldas; sintió como si el suelo se precipitara hacia él para engullirlo.

En alguna parte en el fondo de su mente, esperaba golpearse con fuerza en el suelo, pero en ese momento la bola de fuego estalló.

Entonces, el túnel se desplomó.

21

Una para los buenos

El muy honorable capataz cargaba el peso de una gran responsabilidad sobre sus fuertes hombros, pero Belwar se mantenía bien erguido mientras recorría los largos *y* tortuosos túneles. Había tomado una decisión con la mente clara y firme determinación, y se negaba, simplemente, a plantearse si había estado o no acertado durante todo el camino hasta Mithril Hall.

Sus oponentes en el debate habían argumentado que Belwar estaba motivado por una amistad personal, que no era el mejor de los intereses para los svirfneblis. Firble se había enterado de que Drizzt Do'Urden, el amigo drow de Belwar, había huido de Menzoberranzan, y la marcha drow, según todos los indicios, se dirigía hacia Mithril Hall motivada en parte por el odio manifiesto de Lloth por el renegado.

Entonces, ¿llevaría Belwar a Blingdenstone a la guerra en favor de un solo elfo oscuro?

Al final, el malicioso argumento quedó zanjado no por Belwar, sino por Firble, otro de los svirfneblis más viejos, otro de los que más habían sufrido cuando Blingdenstone quedó atrás.

-Tenemos una elección clara -dijo Firble-. Ir ahora y ver si podemos ayudar a los enemigos de los elfos oscuros o buscar un nuevo hogar, pues los drows regresarán y entonces nos encontraremos solos para hacerles frente.

Era una decisión difícil, terrible, para el consejo y para el rey Schnicktick. Si seguían a los drows y veían confirmadas sus sospechas, si se encontraban con una guerra en la superficie, ¿podrían contar siquiera con la alianza de los enanos de la superficie y los humanos, unas razas a las que los svirfneblis no conocían?

Belwar les aseguró que sí. El muy honorable capataz creía de todo corazón que Drizzt y cualquiera que fuera amigo de él no lo decepcionarían. Y Firble, que conocía el mundo exterior muy bien (aunque admitió su inexperiencia respecto al de la superficie), estuvo de acuerdo con Belwar basándose sencillamente en la lógica de que cualquier raza, incluso los poco inteligentes goblins, daría la bienvenida a cualquier aliado contra los elfos oscuros.

En consecuencia, Schnicktick y el consejo habían acabado por dar su aprobación, pero, como cualquier otra decisión de los esencialmente precavidos svirfneblis, no sobrepasarían ciertos límites. Belwar podía ir tras los drows, y Firble con él, junto con cualquier svirfnebli que se ofreciera voluntario. Schnicktick puso énfasis en que eran exploradores, no un ejército en marcha. El rey svirfnebli y todos los que se habían opuesto al razonamiento de Belwar, se sorprendieron al ver cuántos se ofrecieron como voluntarios para la larga y peligrosa marcha. De hecho, fueron tantos que Schnicktick, por el mero buen funcionamiento de la ciudad, tuvo que limitar el número a trescientos.

Belwar sabía por qué los otros svirfneblis habían venido, y sabía el verdadero motivo de su propia decisión. Si los elfos oscuros iban a la superficie y conquistaban Mithril Hall, no permitirían que los enanos de las profundidades regresaran a Blingdenstone. Menzoberranzan no conquistaba y luego se marchaba. No. Esclavizaría a los enanos de la superficie y los haría trabajar en las minas para su propio provecho, y entonces, pobre de Blingdenstone, pues la ciudad svirfnebli estaría demasiado cerca de las rutas más fáciles a la tierra conquistada.

Así pues, aunque todos estos svirfneblis, Belwar y Firble incluidos, marchaban más lejos de Blingdenstone de lo que jamás habían ido, sabían que, de hecho, estaban luchando por su hogar.

Belwar no se replantearía esa decisión, y, teniendo eso presente, su responsabilidad no era tan pesada.

Bidderdoo lanzó la bola de fuego a gran distancia en el túnel, pero la estrechez de éste no podía contener la magnitud de la explosión. Una columna de fuego salió violentamente por la boca del túnel a la caverna como el aliento de un encolerizado dragón rojo, y las ropas de Bidderdoo se prendieron. El mago chilló, como también todos los enanos y kobolds que estaban cerca de él, y la siguiente línea de minotauros que corría hacia la caverna, y los encubiertos elfos oscuros que venían detrás de ellos.

En el instante en que la bola de fuego estalló, todos ellos gritaron, y, del mismo modo repentino, los gritos se perdieron, se extinguieron, ahogados por el estruendo de cientos de toneladas de roca derrumbándose.

De nuevo, la reacción repercutió en la caverna, una explosión tan fuerte que la onda expansiva apagó las ropas prendidas de Bidderdoo, y el hechicero y todos cuantos estaban a su alrededor fueron lanzados al aire, aturdidos, acribillados por las piedras sueltas, aunque el mago tuvo la inmensa suerte de que ninguna de las estalactitas que se desplomaron ni las grandes rocas desplazadas en la caverna lo aplastaron.

El suelo tembló y se sacudió; una de las paredes de la caverna se combó y una de la cámaras laterales se derrumbó. Entonces, todo acabó; el túnel había desaparecido, simplemente, como si nunca hubiera existido, y la caverna que llevaba el nombre del enano Tunult parecía mucho más pequeña.

Bidderdoo se incorporó del montón de tierra y escombros, tembloroso, y sacudió el polvo de la reluciente gema. Con la nube de partículas que flotaba en el aire, la luz de la piedra encantada resultaba realmente exigua. El mago se miró a si mismo y vio más piel que ropa, vio docenas de moretones y un color rojo fuerte en un brazo, debajo de la capa de polvo, donde el fuego le había llegado a la piel.

La bayoneta de un yelmo, doblada ligeramente hacia un lado, sobresalía de un montón de escombros a corta distancia. Bidderdoo estaba a punto de lamentar la muerte del camorrista que lo había llevado hasta allí cuando, de repente, Pwent emergió bruscamente del montón de cascotes, escupiendo tierra y exhibiendo una sonrisa demente.

-¡Bien hecho! -rugió el camorrista-. ¡Repítelo!

Bidderdoo abrió la boca para responder, pero entonces se tambaleó, ya que el narcótico drow había extinguido la momentánea descarga de adrenalina. De lo siguiente que el infortunado mago tuvo conciencia fue que Pwent lo sujetaba y le hacía tragar el potingue más asqueroso que había probado en toda su vida. Repugnante pero efectivo, pues el atontamiento de Bidderdoo desapareció por completo.

-¡Rompebuches! -bramó Pwent mientras daba unas palmaditas en el frasco metido bajo su ancho cinturón.

A medida que el polvo se asentaba, los cuerpos empezaron a moverse, uno tras otro. Hasta el último enano de la Brigada Rompebuches, más duros que la propia piedra, salió ileso, y los pocos kobolds que habían sobrevivieron recibieron la muerte antes de que pudieran suplicar perdón.

Tal y como se había derrumbado la caverna, con la cámara lateral más próxima desaparecida y la pared opuesta combada, el reducido grupo se encontró separado del grueso de las fuerzas. Sin embargo no estaban atrapados, pues un estrecho pasaje se dirigía hacia la izquierda, de vuelta a la caverna de Tunult. Allí, la lucha se había reanudado, a juzgar por el sonido metálico de armas chocando entre sí y los gritos de enanos y kobolds.

Sorprendentemente, Thibbledorf Pwent no condujo a su grupo de cabeza a la refriega. A este lado, el pasaje era angosto y aún parecía más estrecho un poco más adelante, de manera que Pwent dudaba incluso de que pudieran pasar por él. Además, el camorrista atisbó algo por encima del hombro de Bidderdoo: una profunda grieta en la pared, junto al túnel derruido. Al acercarse a la fisura, Pwent notó el soplo de aire cargado a través de ella a medida que la presión de los túneles que había detrás se compensaba tras la catástrofe.

Pwent lanzó un grito y arremetió contra la pared, por debajo de la grieta, con todas sus fuerzas. Las rocas sueltas cedieron y cayeron rodando, dejando a la vista un pasaje que conectaba con los túneles de más allá.

-Deberíamos volver e informar al rey Bruenor -razonó Bidderdoo-, o llegar hasta donde

el túnel nos lleve y avisarles que estamos aquí para que puedan sacarnos.

Pwent resopló con desdén.

-Menudos exploradores estaríamos hechos si pasáramos por alto este nuevo corredor -argumentó-. Si los drows lo encuentran, estarán de vuelta antes de lo que Bruenor espera. ¡Ése sí que es un informe que merece la pena dar!

A decir verdad, al escandaloso guerrero enano le resultaba difícil hacer caso omiso de aquellos tentadores sonidos de batalla, pero Pwent encontró la fuerza de voluntad necesaria en la esperanza de topar con enemigos más importantes, drows y minotauros, en los túneles que iban en dirección contraria.

-Además, si nos quedamos atascados en ese pasadizo -continuó el camorrista mientras señalaba en dirección a la caverna de Tunult-, ¡los malditos drows se nos echarán encima por la retaguardia!

La Brigada Rompebuches formó detrás de su cabecilla, pero Bidderdoo sacudió la cabeza y se deslizó por el pasadizo. Sus peores temores se confirmaron enseguida, pues, efectivamente, el pasaje se estrechó tanto que no pudo acercarse a la zona abierta que había un poco más adelante, donde la lucha continuaba; ni siquiera consiguió aproximarse lo bastante para atraer la atención por encima del tumulto de la batalla.

Quizá tenía algún hechizo que pudiera ayudarlo, razonó Bidderdoo, que metió la mano en un bolsillo increíblemente profundo para coger su atesorado libro de conjuros. Lo que sacó fue un pegote de páginas fruncidas, chamuscadas y sucias, muchas de ellas con borrones de tinta corrida a causa del intenso calor. El pegamento y las costuras del lomo se habían derretido también, y cuando Bidderdoo levantó el amasijo, éste se hizo trizas.

El hechicero, respirando con dificultad de manera repentina, sintiéndose como si el mundo se le cayera encima, recogió todas las hojas que pudo y salió del túnel dando trompicones; para su sorpresa y alivio vio que Pwent y los demás lo esperaban todavía.

-Imaginaba que cambiarías de opinión -comentó el camorrista, que condujo a la Brigada Rompebuches y al mago fuera de la pequeña cueva.

Cincuenta drows y un pelotón entero de minotauros, indicaron las manos de Quenthel Baenre, y por la brusquedad de los movimientos su madre supo que estaba furiosa.

«Necia», pensó la matrona Baenre. Se preguntó entonces por el ánimo de su hija respecto a esta expedición. Quenthel era una sacerdotisa poderosa, de eso no cabía la menor duda, pero hasta este momento la matrona no había caído en la cuenta de que la joven Quenthel nunca había visto una batalla. La casa Baenre no había guerreado en muchos cientos de años, y, a causa de su acelerada educación en la Academia, Quenthel se había ahorrado los servicios de escolta de patrullas exploradoras en los túneles fuera de Menzoberranzan.

De hecho, advirtió con sorpresa, su hija nunca había salido de la ciudad drow.

El camino principal a Mithril Hall ya no existe, continuaron las manos de Quenthel. *Y varios pasajes paralelos también se han derrumbado. Y lo que es peor,* Quenthel se detuvo bruscamente, obligada a hacer un alto para respirar hondo y tranquilizarse. Cuando empezó de nuevo, su semblante era una máscara de cólera. *Muchos de los drows muertos eran mujeres, varias sacerdotisas poderosas y una gran sacerdotisa.*

Los movimientos de sus manos seguían siendo exagerados, demasiado rápidos y bruscos. ¿De verdad Quenthel había creído que esta conquista sería fácil? ¿Pensaba que ningún drow moriría?

Baenre se preguntó, y no por primera vez, si no se habría equivocado al traer a Quenthel. Quizá debió traer a Triel, la más capacitada de las sacerdotisas.

Quenthel observó la dura mirada que le dirigía su madre, y comprendió que la matrona no se sentía complacida. Tardó unos instantes en darse cuenta que estaba irritándola más de lo que el informe negativo justificaría.

-¿Siguen avanzando las líneas? -preguntó Baenre en voz alta.

Quenthel se aclaró la garganta.

-Bregan D'aerthe ha descubierto muchas otras rutas -respondió-, incluso corredores desconocidos para los enanos y que llegan a los túneles que conducen a Mithril Hall.

La matrona Baenre cerró los ojos e hizo un gesto de asentimiento, aprobando el renovado optimismo de su hija. Efectivamente, existían túneles que los enanos no conocían, pequeños pasajes debajo de los niveles inferiores de Mithril Hall donde los enanos habían desviado las excavaciones hacia filones más ricos. No obstante, el viejo Gandalug conocía aquellos caminos antiguos y secretos, y gracias a los interrogatorios mentales de Methil los drows los conocían también. Estos túneles secretos no se conectaban con la fortaleza enana, pero los hechiceros abrirían puertas donde no las había, y los *illitas* podían caminar a través de la piedra y llevar consigo guerreros drows en su desplazamientos psíquicos. Los ojos de la matrona se abrieron de golpe.

-¿Alguna noticia de Berg'inyon? -inquirió.

-Salió de los túneles, como se le ordenó, pero desde entonces no se ha sabido nada de él -contestó Quenthel mientras sacudía la cabeza.

Una creciente irritación se plasmó en los rasgos de la matrona. Sabía que Berg'inyon estaba encorajinado por haberlo enviado al exterior. Dirigía la mayor unidad, numéricamente hablando; casi un millar de drows y cinco veces esa cifra en goblins y kobolds, con muchos de los elfos oscuros montados en los grandes lagartos. Pero el cometido de Berg'inyon, aunque vital para la conquista de Mithril Hall, lo situaba en la vertiente de la montaña, fuera de la fortaleza enana. Con toda probabilidad, Drizzt Do'Urden estaría dentro, en los túneles inferiores, actuando en un entorno más adecuado para un elfo oscuro. Seguramente, sería Uthegental Armgo, no Berg'inyon, el que primero mediría sus fuerzas con el renegado.

El gesto ceñudo de Baenre se borró y dio paso a una sonrisa al recordar a su hijo y su rabia contenida cuando le encargó esta misión. Por supuesto que tenía que mostrarse furioso, incluso ofendido. Por supuesto que tenía que protestar, alegando que él, no Uthegental, debería encabezar el ataque a través de los túneles. Pero Berg'inyon había sido condiscípulo y principal rival de Drizzt durante los años de aprendizaje en Melee-Magthere, la escuela drow de guerreros. Berg'inyon conocía a Drizzt mejor quizá que ningún otro drow vivo de Menzoberranzan. Y la matrona Baenre conocía a su hijo.

La pura y simple verdad era que Berg'inyon no quería tener nada que ver con el peligroso renegado.

-Busca a tu hermano con la magia -ordenó Baenre a Quenthel inesperadamente-. Si persiste en su terquedad, reemplázalo.

Los ojos de Quenthel se desorbitaron por el horror. Había estado con Berg'inyon cuando la unidad abandonó los túneles y salió a una cornisa de la montaña que se asomaba a un profundo barranco. La vista la había impresionado, le había causado vértigo, como también a muchos otros drows. Allí fuera se sintió perdida, insignificante y vulnerable. Esa caverna que era el mundo de la superficie, esa inmensa cámara cuya negra cúpula relucía con puntos de luz desconocida, era demasiado vasta para sus sentidos.

A la matrona Baenre no le gustó la expresión aterrada de su hija.

-¡Ve! -instó, y Quenthel se marchó en silencio.

Acababa de perderse de vista cuando otra drow con un nuevo informe llegó frente al disco flotante de Baenre.

La información, referente al progreso de la fuerza que avanzaba en secreto por los túneles inferiores, era más positiva, pero Baenre apenas prestó atención. Para la madre matrona, todos estos detalles se estaban volviendo tediosos. Los enanos eran buenos luchadores y habían tenido meses pera prepararse, pero la matrona Baenre no tenía la menor duda sobre cuál sería el resultado final, pues estaba convencida de que Lloth en persona le había hablado. Los drows vencerían, y Mithril Hall caería en su poder.

No obstante, escuchó este informe, y el siguiente, y los que continuaron llegando en una sucesión aparentemente interminable, esforzándose por parecer interesada.

22

Luz de estrellas, brilló de estrellas

Desde su ventajosa posición, con la capacidad visual acrecentada mediante hechizos, le parecían un ejército de hormigas avanzando en enjambre por la vertiente oriental y más escarpada de la montaña, abarrotando cada vaguada, trepando por encima de cada roca. Detrás, deslizándose en cerradas formaciones, venía la negrura más profunda, los regimientos de guerreros drows.

La dama de Luna Plateada jamás había visto un espectáculo más sobrecogedor, jamás se había sentido asaltada por una inquietud tan profunda, a pesar de que había soportado muchas guerras y muchas aventuras peligrosas. El semblante de Alustriel no reflejaba aquellas batallas. Seguía siendo una de las mujeres más bellas que había, con su piel, suave y blanca, casi traslúcida, y su cabello largo y plateado, no encanecido por la edad, aunque realmente tenía muchos años, sino con un tono lustroso e intenso que reflejaba la tenue luz de la noche y la centelleante luz de las estrellas. Sí, la hermosa dama había soportado muchas guerras, y el pesar de aquellos conflictos estaba plasmado en sus ojos, al igual que el sentimiento de aversión por la guerra.

Al otro lado, en la cara sur, tras el recodo de la montaña cónica, Alustriel divisaba los estandartes de las fuerzas aliadas, entre los que destacaba la bandera plateada de sus propios caballeros. La dama sabía que estaban ansiosos, porque la mayoría eran jóvenes y orgullosos y no conocían la pesadumbre ni el dolor.

La dama de Luna Plateada apartó estas ideas inquietantes de su mente y se concentró en lo que era más probable que ocurriera, en cuál sería su propio cometido.

El grueso de la fuerza enemiga eran kobolds, y supuso que los corpulentos bárbaros y los jinetes armados no tendrían dificultad para desbaratar sus filas.

Pero ¿qué tal les iría con los drows? Alustriel condujo su carro volador en un amplio giro, manteniéndose vigilante, a la espera.

Se produjeron escaramuzas a lo largo de la línea de cabeza a medida que los exploradores humanos topaban con los kobolds en avance.

Al sonido de la batalla, y con los informes que llegaban a su posición, Berkthgar estaba ansioso por lanzar a sus fuerzas a la carga para luchar y morir con un canto a Tempus en los labios.

Besnell, que dirigía a los Caballeros de Plata, era un guerrero con gran aplomo y mucho más estratega.

-Contén a tus hombres -ordenó al impaciente bárbaro-. Esta noche tendremos más lucha de la que desearíamos todos nosotros, incluido Tempus, tu dios de la batalla. Es mejor combatir en el terreno elegido por nosotros. -De hecho, el caballero había elegido con cuidado este terreno, y había discutido con Berkthgar y el propio rey Bruenor hasta conseguir que apoyaran su plan. Las fuerzas se habían dividido en cuatro unidades, repartidas a lo largo de la vertiente sur de la montaña, el Cuarto Pico, en la que estaban las dos entradas a Mithril Hall. Al noroeste se encontraba el Valle del Guardián, una vaguada ancha, profunda, sembrada de rocas y cubierta por la niebla, en cuyo interior se hallaba la puerta secreta occidental de la fortaleza enana.

Desde la posición nororiental de los soldados, al otro lado de la montaña, detrás de un amplio y abierto terreno rocoso entrecruzado por angostas sendas, se encontraba el camino más largo y más habitual que conducía a la puerta oriental de Mithril Hall.

Los delegados de Bruenor abogaron porque la fuerza se dividiera, que los jinetes fueran a defender el Valle del Guardián y los hombres de Piedra Alzada cubrieran las sendas

orientales. Sin embargo, Besnell se había mantenido firme en su postura y consiguió poner a Berkthgar de su parte en contra de la opinión de los orgullosos enanos, argumentando que los soldados de Bruenor deberían ser capaces de ocultar y defender las entradas por sí mismos.

-Si los drows saben la localización exacta de las puertas, entonces será ahí donde esperarán encontrar resistencia, no en el camino.

En consecuencia, se eligió la ladera sur del Cuarto Pico. Más abajo de las posiciones de los defensores, había gran número de sendas, pero por encima de ellos los riscos se hacían mucho más escarpados, así que no era de esperar un ataque por aquella dirección. Los grupos de defensores estaban mezclados conforme al terreno, situados en cuatro posiciones; la primera, en las veredas estrechas y accidentadas, estaba ocupada exclusivamente por bárbaros; otras dos contaban con bárbaros y jinetes; y la cuarta, en una pequeña meseta que se alzaba sobre una cara rocosa, amplia y lisa, de inclinación gradual, estaba a cargo de los Jinetes de Nesme.

Besnell y Berkthgar observaban y esperaban en la segunda posición. Sabían que la batalla era inminente; los hombres que estaban a su alrededor podían oír el sigiloso avance del ejército enemigo. La zona baja de la montaña, hacia el este, estalló repentinamente en un brillante despliegue de explosiones luminosas cuando una lluvia de pequeñas esferas encantadas, regalo de los clérigos enanos, fue arrojada por los bárbaros de la primera línea defensiva.

¡Cómo corrieron los kobolds! Lo mismo hicieron los pocos elfos oscuros que estaban entre las filas de las pequeñas criaturas. Los monstruos que se hallaban más adelantados en la empinada vertiente, cerca de la posición secreta, fueron aplastados rápidamente por una horda de fornidos bárbaros que cayó sobre ellos como una avalancha y los cortó en dos con las enormes espadas y las hachas de guerra, o simplemente levantándolos sobre sus cabezas, y los arrojó montaña abajo.

-¡Debemos ir y hacerles frente! -rugió Berkthgar al ver a los suyos enzarzados en la pelea. Levantó a *Bankenfuere* en lo alto-. ¡Por la gloria de Tempus! -bramó, y el grito se repitió en las bocas de todos los bárbaros situados en la segunda posición, así como en la tercera.

-Adiós a la emboscada -rezongó Regweld Harpel, montado a lomos de su caballo-rana, *Saltacharcas*. Tras hacer una leve inclinación de cabeza a Besnell, ya que el momento estaba próximo, Regweld tiró de las riendas de *Saltacharcas y* la extraña bestia croó un relincho gutural y dio un salto de seis metros hacia el oeste.

-Todavía no -imploró Besnell a Berkthgar mientras el bárbaro cogía en una mano alrededor de una docena de las bolitas mágicas luminosas. El caballero señaló el movimiento de la fuerza enemiga, más abajo, y explicó a Berkthgar que, aunque muchos trepaban para enfrentarse a los defensores que protegían la posición más oriental, muchos, muchos otros continuaban infiltrándose por las sendas inferiores que se dirigían al oeste. Asimismo, la luz ya había perdido intensidad, ya que los elfos oscuros habían utilizado sus dotes innatas para contrarrestar los punzantes encantamientos de luz.

-¿A qué esperas? -instó Berkthgar.

Besnell siguió con la mano levantada, retrasando la carga.

Por el este, un bárbaro gritó cuando vio que su silueta quedaba perfilada repentinamente por llamas azules, fuegos mágicos que no ardían. Pero no eran inofensivas del todo, pues de noche delataban la posición de un hombre claramente. Los chasquidos de muchas ballestas sonaron en alguna parte, más abajo de la ladera, y el infortunado bárbaro gritó una y otra vez y después enmudeció.

Aquello era más de lo que Berkthgar podía soportar, y el jefe de Piedra Alzada arrojó la esferas luminosas. Los bárbaros que estaban cerca de él hicieron otro tanto, y este sector de la cara sur se iluminó con la magia. Con creciente desaliento, Besnell vio a los hombres de Piedra Alzada lanzarse a la carga pendiente abajo. Los jinetes deberían haber atacado primero, pero todavía no; no hasta que el grueso de la fuerza enemiga hubiera pasado.

-Tenemos que hacerlo -susurró el caballero que estaba detrás del cabecilla elfo de Luna Plateada, y Besnell asintió en silencio. Estudió la escena un instante. Berkthgar y sus cien

guerreros ya estaban enzarzados en la lucha, en la parte baja de la ladera, sin la menor esperanza de unirse con los valientes hombres que defendían el terreno alto en el este. A despecho de su rabia por la precipitada acción del jefe bárbaro, Besnell se maravilló con las proezas de Berkthgar. La poderosa *Bankenfuere* aniquilaba tres kobolds de un solo golpe, y los arrojaba al aire enteros o hechos pedazos.

-La luz no aguantará -recalcó el caballero que estaba detrás de Besnell.

-Entre las dos fuerzas -contestó el cabecilla elfo, hablando lo bastante alto para que los caballeros que estaban a su alrededor pudieran oírlo-. Debemos bajar en ángulo entre las dos fuerzas para que así los hombres que están en el este puedan huir por nuestra retaguardia.

No hubo una sola palabra de protesta, aunque el curso elegido eran indudablemente peligroso. El plan original preveía que los Caballeros de Plata cabalgaran directamente hacia el enemigo desde esta posición y desde la siguiente situada al oeste, en tanto que Berkthgar y sus hombres se unían detrás de ellos y toda la fuerza defensiva en conjunto se desplazaba de manera gradual hacia el oeste. Ahora Berkthgar, con su ansia combativa, había abandonado ese plan, y los Caballeros de Plata podían pagar muy cara la acción. Pero ningún hombre ni ningún elfo protestó.

-Reservad la esferas luminosas hasta que los drows hayan contrarrestado la luz que hay ahora -ordenó Besnell.

Hizo que su caballo corcoveara para causar un golpe de efecto.

-¡Por la gloria de Luna Plateada! -gritó.

-¡Y por el bien de toda la buena gente! -sonó la respuesta al unísono.

El estruendo de su galopada hizo temblar la ladera del Cuarto Pico y resonó bajo tierra, en los túneles de la fortaleza enana. Al toque de los cuernos, un centenar de caballeros se lanzó a la carga cuesta abajo, lanzas en ristre, y, cuando esas lanzas se quedaban hincadas o se rompían al ensartarse en los enemigos, las relucientes espadas entraron en liza.

Más mortíferas resultaban las robustas monturas, que aplastaban enemigos bajo sus cascos, dispersando y aterrorizando a kobolds, goblins y drows por igual, ya que estos invasores de las más profundas regiones de la Antípoda Oscura jamás habían presenciado una carga de caballería.

En cuestión de pocos minutos, el avance montaña arriba del enemigo fue detenido y desbaratado con sólo unas pocas bajas entre los defensores. Y, mientras los elfos oscuros seguían disipando la luz de las esferas mágicas, los hombres de Besnell contrarrestaron sus hechizos con más esferas luminosas.

Pero la fuerza oscura prosiguió su avance por los senderos bajos, hecho que evidenciaron los toques de cuernos en el oeste, los gritos a Tempus y a Longsaddle, y el renovado estruendo de la carga de los Jinetes de Longsaddle que seguían a los Caballeros de Plata.

El primer ataque mágico de verdad, un rayo lanzado por Regweld, fue el que inició la carga desde esa tercera posición, aunque ocasionó más horror que destrucción.

Cosa sorprendente, no se produjo respuesta mágica por parte de los drows aparte de conjuros menores de oscuridad o fuegos fatuos que perfilaban las siluetas de algunos defensores.

El resto de las fuerzas de los bárbaros actuó de acuerdo con el plan, moviéndose en ángulo entre los Jinetes de Longsaddle y la zona situada justo debajo de la segunda posición, hasta unirse, no con los Caballeros de Plata, como se había planeado originalmente, sino con Berkthgar y su tropa.

En lo alto, por encima de la batalla, Alustriel apeló a toda su disciplina y control para contenerse. Como era de esperar, los defensores estaban destrozando las líneas de kobolds y goblins, matando enemigos en una proporción de más de cincuenta a uno.

Ese número podría haberse duplicado fácilmente si Alustriel hubiera utilizado su magia, pero la dama no podía hacerlo. Los drows esperaban pacientemente, y ella respetaba los poderes de aquellos elfos perversos lo bastante como para saber que su primer ataque podría ser el único.

Susurró unas palabras a los caballos encantados que tiraban del carro volador y descendieron un poco. Hizo un leve gesto de asentimiento al confirmar que la batalla se desarrollaba como estaba previsto. La matanza en la zona alta de la cara sur era total, pero la oscura masa seguía fluyendo hacia el oeste por debajo de la contienda.

Alustriel comprendió que había muchos drows entre las filas de ese grupo que se movía por terrenos más bajos.

El carro viró hacia el este, y rápidamente dejó atrás la batalla; la dama de Luna Plateada cobró cierto ánimo al constatar que las líneas enemigas no se encontraban demasiado lejos de las posiciones defensivas más orientales.

Descubrió la razón cuando oyó el estruendo de otra batalla al otro lado de la montaña, hacia el este. ¡El enemigo había encontrado la puerta oriental de Mithril Hall, había entrado en la fortaleza y combatía contra los enanos en el interior!

Destellos de rayos y llamaradas repentinas surgieron en la oscuridad de aquella puerta, y las criaturas que entraban por ella no eran pequeños kobolds o estúpidos goblins. Eran elfos oscuros; muchos, muchos elfos oscuros.

La dama quería bajar allí, descargar sobre el enemigo una furia mágica y explosiva, pero Alustriel tenía que confiar en la gente de Bruenor. Sabía que los túneles habían sido preparados, y que se esperaba el ataque desde el exterior.

Su carro siguió volando hacia el norte, y Alustriel pensó en completar el circuito y sobrevolar el Valle del Guardián en el oeste, donde los otros aliados, otro centenar de sus Caballeros de Plata, aguardaban.

Lo que vio no la tranquilizó, no la animó.

La cara norte del Cuarto Pico era un terreno traicionero y árido de riscos prácticamente inescalables y barrancos abruptos que ningún hombre podía salvar.

Prácticamente inescalables, pero no para las patas adhesivas de los grandes lagartos subterráneos.

Berg'inyon Baenre y su fuerza de élite, los cuatrocientos afamados jinetes de lagartos de la casa Baenre, se desplazaban por la cara norte, avanzando con rapidez hacia el oeste, hacia el Valle del Guardián.

Los caballeros que esperaban allí habían tomado posiciones para afianzar las últimas defensas contra la fuerza que cruzaba la cara sur. Su carga, si es que se producía, tendría por objetivo abrir el último flanco a fin de que Besnell, los Jinetes de Longsaddle y los hombres de Nesme y de Piedra Alzada entraran en el valle, que sólo era accesible a través de un angosto paso.

Alustriel sabía que los jinetes de lagartos llegarían antes y que superaban con mucho en número a los caballeros que esperaban para entrar en acción. Y eran drows.

La posición más oriental había sido tomada. Los bárbaros, o lo que quedaba de sus filas, corrieron hacia el oeste cruzando por detrás de los Caballeros de Plata para unirse a Berkthgar.

Una vez que hubieron pasado, Besnell hizo que su tropa girara hacia el oeste también y empujara a la fuerza de Berkthgar, que se había engrosado con casi todos los guerreros vivos de Piedra Alzada.

El cabecilla de los Caballeros de Plata empezó a pensar que el error de Berkthgar no tendría unas consecuencias tan desastrosas como había imaginado, y que la retirada podría llevarse a cabo como se había planeado. Encontró una pequeña meseta desde la que estudió la zona y asintió con gesto severo al advertir que las fuerzas enemigas situadas más abajo habían sobrepasado las tres primeras posiciones.

Los ojos de Besnell se desorbitaron, y el elfo soltó una exclamación ahogada al darse cuenta de la localización exacta de la punta de aquella nube oscura. ¡Los Jinetes de Nesme habían pasado por alto su llamada! Tendrían que haber bajado de la montaña rápidamente y defender aquel flanco, pero, por alguna razón, habían vacilado y el frente de las fuerzas enemigas parecía haber sobrepasado la cuarta y última posición.

Los Jinetes de Nesme llegaban ahora, y su carga general ladera abajo por la lisa y

rocosa cara sur estaba siendo realmente devastadora, con los cuarenta jinetes pisoteando tres veces ese número de kobolds en cuestión de segundos.

Pero Besnell sabía que el enemigo podía prescindir de esos pocos y de muchos más, pues tenía kobolds de sobra. El plan había previsto una retirada organizada hacia el oeste, hacia el Valle del Guardián, incluso entrar en Mithril Hall por la puerta oriental si era preciso.

Era un buen plan, pero ahora el flanco se había perdido y el camino hacia el oeste estaba cerrado.

Todo cuanto pudo hacer Besnell fue contemplar horrorizado la escena.

Quinta parte

Viejos reyes y viejas reinas

Llegaron como un ejército, pero no lo eran realmente. Ocho mil elfos oscuros y un número mucho mayor de esclavos humanoides, una fuerza poderosa e imponente, se dirigieron hacia Mithril Hall como un enjambre.

Esta descripción se ajusta en cuanto al número total y a la fuerza, y, sin embargo, «ejército» implica algo más, un sentido de cohesión y propósito colectivo. Indudablemente, los drows se cuentan entre los mejores guerreros de los Reinos, entrenados en la lucha desde una edad temprana, solos o en grupos, y ciertamente el propósito parece muy claro cuando la guerra es racial, cuando se trata de drows combatiendo contra enanos. Aun así, aunque sus tácticas son perfectas, con grupos que actúan al unísono para apoyarse entre sí, esa cohesión entre las filas drows es superficial.

Muy pocos elfos oscuros del ejército de Lloth -si es que hay alguno- darían su vida para salvar la de otro, a menos que ella o él estuviera seguro de que el sacrificio le garantizaría un lugar de honor en la otra vida al lado de la reina araña.

Entre los drows, sólo un fanático aceptaría recibir una herida, por leve que ésta fuera, para salvar la vida de otro, y solamente si ese fanático creyera que su acción repercutiría en su propio beneficio. Los drows llegaron aclamando la gloria de la reina araña, pero, en realidad, todos ellos buscaban su parte de gloria.

El logro personal es siempre el precepto primordial de los elfos oscuros.

Ésa era la diferencia entre los defensores de Mithril Hall y quienes vinieron a conquistarla. Ésa era la única esperanza que teníamos a nuestro favor frente a unas desventajas tan horribles, frente a una fuerza mucho más numerosa de diestros guerreros drows.

Si un solo enano entraba en una batalla en la que sus compañeros estaban siendo superados, lanzaba un grito desafiante y cargaba de cabeza, por muchas que fueran las desventajas. Por el contrario, si conseguíamos atrapar a un grupo de drows, una patrulla, por ejemplo, en una emboscada, los supuestos grupos de apoyo que flanqueaban a sus infortunados compañeros no se unían a la lucha a menos que estuvieran seguros de la victoria.

Nosotros, no ellos, teníamos un verdadero propósito colectivo. Nosotros, no ellos, sabíamos lo que era cohesión, combatíamos por un principio más noble que compartíamos, y sabíamos y aceptábamos que cualquier sacrificio que tuviéramos que hacer sería para bien de la mayoría.

Hay una cámara -muchas, de hecho- en Mithril Hall, donde se honra a los héroes de guerras y conflictos pasados. El martillo de Wulfgar está allí; como también lo estaba el arco -el arco de un elfo- que Catti-brie puso en uso de nuevo. Aunque lo llevaba utilizando desde hacía varios años y ella misma había contribuido de manera considerable a engrandecer su leyenda, Catti-brie se refería a él todavía como «el arco de Anariel», esa elfa muerta largo tiempo atrás. Si el arco volviera a utilizarse por un amigo del clan Battlehammer de aquí a unos siglos, se lo llamaría «el arco de Catti-brie, heredado de Anariel».

Hay otro lugar en Mithril Hall, la Sala de los Reyes, donde los bustos de los monarcas del clan Battlehammer, los ocho reyes enanos, están esculpidos, gigantescos y eternos.

Los drows no tienen este tipo de monumentos. Mi madre, Malicia, nunca habló acerca de la anterior madre matrona de la casa Do'Urden, probablemente porque había tomado parte en la muerte de su madre.

En la Academia no hay placas conmemorativas de las anteriores damas matronas ni tampoco de los maestros. De hecho, ahora que lo pienso, los únicos monumentos que existen en Menzoberranzan son las estatuas de quienes fueron condenados por la matrona Baenre, de los castigados por Vendes y su perverso látigo, transformados en figuras de ébano para que pudieran ser expuestas en la plaza de Tier Breche, fuera de la Academia, como ejemplo de escarmiento a la desobediencia.

Ésa era la diferencia entre los defensores de Mithril Hall y los que vinieron a conquistarla. Ésa era también nuestra única esperanza.

Drizzt Do'Urden

23

Grupos de fuerza

Bidderdoo jamás había visto algo igual. Literalmente, llovían kobolds y trozos de kobolds todo en derredor del aterrado Harpel en tanto que la Brigada Rompebuches entraba en un absoluto frenesí combativo. Habían entrado en una caverna ancha aunque pequeña y en ella habían topado con una tropa de kobolds que los superaban en gran número. Bidderdoo no tuvo tiempo siquiera de sugerir la retirada (o «una maniobra táctica de rodeo», como planeaba llamarla porque sabía que la palabra «retirada» no estaba en el vocabulario de Pwent) cuando el líder camorrista se lanzó a la carga a la cabeza de sus hombres.

El pobre Bidderdoo había sido arrastrado al paso de la brigada, con los siete enloquecidos enanos siguiendo, ciega y alegremente, la carga aparentemente suicida de Pwent al mismo centro de la caverna. Ahora era un frenesí, una masacre de tal calibre que el estudioso Harpel, que había pasado su vida en el protector aislamiento de la Mansión de Hiedra (y una buena parte de ella como el perro de la familia) no podía creer.

Pwent pasó a su lado como una flecha, con un kobold ensartado en la bayoneta de su yelmo y colgando flojamente. El camorrista saltó sobre un grupo de kobolds con los brazos abiertos, cogió a todos cuantos pudo y los estrechó con fuerza. Luego empezó a sacudirse y las convulsiones eran tan violentas que Bidderdoo se preguntó si no le habría entrado en las venas algún veneno atormentador.

Pero no se debía a eso, pues la suya era una demencia controlada. Pwent se sacudía, y los bordes cortantes en las anillas de su armadura arrancaban la piel de los enemigos que tenía abrazados, los hacía trizas y los desgarraba. Luego los soltó (y tres kobolds se desplomaron, moribundos) y lanzó un gancho con la izquierda de manera que el guantelete reforzado con pinchos se hundió varios centímetros en la frente de su siguiente e infortunado enemigo.

Bidderdoo comprendió que la carga no era suicida, que los Rompebuches vencerían con facilidad arrollando a sus más numerosos oponentes a base de pura ferocidad. También se dio cuenta de repente de que los kobolds aprendían enseguida a evitar a los furiosos enanos. Seis de ellos sortearon a Pwent a una distancia más que prudente. Los seis dieron un rodeo y avanzaron hacia el único adversario que pensaban que podían derrotar.

El mago manoseó con nerviosismo los restos destrozados de su libro de hechizos, y eligió una página en la que la tinta no se había emborronado tanto. Sosteniendo la hoja en una mano, alzó la otra frente a sí y empezó a entonar el conjuro rápidamente mientras movía los dedos.

Un estallido de energía mágica brotó de la punta de cada dedo; los rayos verdes salieron disparados y zigzaguearon para precipitarse infaliblemente en la diana.

Cinco de los kobolds cayeron muertos; el sexto se abalanzó con un chillido, dirigiendo la pequeña espada al vientre de Bidderdoo.

La hoja cayó de la mano del aterrado Harpel, que gritó pensando que estaba a punto de morir y reaccionó puramente por instinto, lanzándose sobre el arma e inclinando el torso de manera que enterró al pequeño kobold bajo su cuerpo. Sintió un dolor ardiente cuando la espada de la pequeña criatura se le clavó en las costillas, pero el golpe carecía de fuerza y la hoja no se hundió profundamente.

Bidderdoo no estaba acostumbrado al combate y chilló aterrado. El dolor, el dolor...

Los gritos del mago se convirtieron en un aullido. Miró hacia abajo y vio al kobold retorciéndose, y vio la garganta expuesta del kobold.

Entonces paladeó el sabor de sangre cálida y no sintió repulsión.

Gruñendo, Bidderdoo cerró los ojos y mantuvo la presa. Los forcejeos del kobold cesaron.

Al cabo de un rato, el pobre Harpel advirtió que el ruido de la lucha había terminado. Abrió los ojos poco a poco y giró la cabeza ligeramente para mirar a Thibbledorf Pwent que estaba de pie a su lado y asentía con aprobación.

Sólo entonces Bidderdoo se dio cuenta de que había matado al kobold, que le había abierto la garganta de un mordisco.

-Buena técnica -lo felicitó Pwent y echó a andar.

Mientras que las maniobras de la Brigada Rompebuches eran ruidosas y directas, y dependían exclusivamente de la ferocidad, las del otro grupo eran un despliegue de sigilo y emboscada. Drizzt, *Guenhwyvar,* Catti-brie, Regis y Bruenor se movían silenciosamente de un túnel a otro, con el drow y la pantera a la cabeza. *Guenhwyvar era* la primera en detectar la aproximación de un enemigo, y Drizzt transmitía las señales tan pronto como las orejas de la pantera se aplastaban sobre su cráneo.

Los cinco actuaban en equipo, de manera que Catti-brie y su mortífero arco golpeaban en primer lugar, seguidos por el salto de la pantera, la incorporación increíblemente veloz del drow a la lucha, y la típica carga clamorosa de Bruenor. Regis encontraba siempre la forma de participar en la refriega, por lo general deslizándose por detrás de un drow o un kobold para golpearlo en la cabeza con su maza cuando la situación empezaba a ser apurada para alguno de sus amigos.

Ésta vez, sin embargo, Regis decidió no meterse en la batalla ni poco ni mucho. El grupo se encontraba en un corredor ancho y alto cuando *Guenhwyvar*, que estaba cerca de un recodo, se agazapó y aplastó las orejas. Drizzt se deslizó hacia las sombras de un nicho cercano, y lo mismo hizo Regis, en tanto que Bruenor se situaba delante de su hija protectoramente a fin de que Catti-brie pudiera utilizar los cuernos de su yelmo como mira para apuntar con el arco.

El enemigo apareció por el recodo; era un grupo de cinco minotauros y otros tantos drows que corrían en dirección a Mithril Hall.

Muy juiciosamente, Catti-brie apuntó a los drows. Hubo un destello plateado y uno de los elfos oscuros cayó muerto.

Guenhwyvar atacó brutal y velozmente, saltando sobre otro drow al que destrozó con dentelladas y zarpazos para acto seguido lanzarse sobre un tercer drow.

Hubo otro centelleo, y otro elfo oscuro cayó muerto.

Pero los minotauros venían a la carga y Catti-brie no tenía tiempo de hacer un tercer disparo. La joven desenvainó su espada a la vez que Bruenor lanzaba un rugido y se abalanzaba sobre el monstruo que estaba más adelantado.

El minotauro agachó la astada cabeza; Bruenor alzó la mellada hacha de guerra y sostuvo el mango con las dos manos firmemente.

El minotauro atacó y el hacha se descargó. El golpe sonó como el crujido de un árbol gigantesco al romperse.

Bruenor no supo qué lo había golpeado, pero de repente se encontró volando hacia atrás lanzado por el impulso de trescientos kilos de minotauro.

Drizzt salió de las sombras girando y se abalanzó sobre los minotauros. Golpeó al primero desde un costado y una de las cimitarras se hundió profundamente en la parte posterior del muslo de la criatura, con lo que frenó su carga. El vigilante giró sobre sí mismo a la par que hincaba una rodilla en el suelo y lanzaba una estocada frontal con *Centella;* la punta de la reluciente cimitarra se clavó en la rótula del siguiente monstruo.

El minotauro bramó y medio se desplomó, medio se arrojó sobre Drizzt, pero el drow ya tenía plantados los dos pies en el suelo y se desplazaba hacia un lado, de manera que el bruto chocó contra la piedra con un fuerte golpazo.

Drizzt se volvió hacia donde estaban Catti-brie y Bruenor, y a los dos minotauros restantes que se abalanzaban sobre sus amigos. Con increíble rapidez, se situó junto a ellos en un visto y no visto, y sus cimitarras arremetieron contra uno de ellos, atacando de nuevo las piernas, y detuvieron la carga.

Pero el último minotauro consiguió llegar hasta Catti-brie. El enorme garrote, hecho con el tallo endurecido de una seta gigante, se precipitó sobre la joven, que se agachó con presteza al tiempo que interponía la espada por encima de su cabeza.

Khazid'hea cortó limpiamente el garrote de parte a parte, y, mientras el minotauro miraba el trozo restante con expresión pasmada, Catti-brie contraatacó con una cuchillada de revés.

El minotauro la miró curiosamente. La muchacha no podía creer que hubiera fallado.

Regis observaba desde las sombras, consciente de que no era rival para ninguno de estos enemigos. No obstante, se mantuvo atento a la situación de sus compañeros, dispuesto a actuar si era necesario. Principalmente seguía las evoluciones de Drizzt, fascinado por la impresionante velocidad de los ataques y fintas del drow. Drizzt había sido rápido siempre, pero este despliegue era simplemente prodigioso; los pies del drow se movían tan raudos que Regis casi no los distinguía. En más de una ocasión, el halfling intentó prever la dirección que tomaría Drizzt, con el resultado de encontrarse mirando a un sitio donde el drow no estaba.

Drizzt hacía un quiebro lateral o cambiaba completamente de dirección con más celeridad de la que Regis habría creído posible.

Finalmente, Regis se limitó a sacudir la cabeza y dejó las preguntas para otro momento, recordándose que había otras cuestiones más importantes. Miró en derredor y vio que el último drow se escabullía hacia un lado, alejándose de la pantera.

El último elfo oscuro no quería vérselas con *Guenhwyvar*,*y* se alegró de que la humana del mortífero arco estuviera enzarzada en un combate. Dos de sus compañeros drows yacían muertos por disparos de flechas, otra guerrera se retorcía en el suelo, con la mitad del rostro destrozado por las garras de la pantera, y los cinco minotauros habían caído o estaban luchando. El cuarto drow había huido doblando el recodo, pero esa diabólica pantera le pisaba los talones, y el elfo oscuro sabía que su compañero caería en las garras del animal en cuestión de segundos.

Pero eso poco le importaba al drow, pues había visto a Drizzt Do'Urden, el renegado, el más odiado. El vigilante estaba completamente absorto en la lucha y era vulnerable, mientras manejaba las cimitarras con furia para rematar a los tres minotauros a los que había herido. Si el oculto drow tenía la oportunidad de acabar con Drizzt, entonces su parte de gloria y la gloria de su casa estarían garantizadas. Incluso si moría a manos de los amigos del renegado, se ganaría un lugar de honor junto a Lloth, la reina araña.

Cargó el dardo más potente, una saeta encantada con runas de fuego y rayo, en la pesada ballesta de dos manos, un arma realmente inusual en los elfos oscuros, y apuntó con cuidado.

Algo golpeó la ballesta con fuerza desde un lado. El drow apretó el gatillo instintivamente, pero el dardo salió disparado hacia abajo y explotó a sus pies. La sacudida lo lanzó por el aire; la bocanada de llamas le chamuscó el cabello y lo cegó momentáneamente.

Rodó por el suelo y se las arregló para despojarse de *su piwafwi* prendida. En medio de su aturdimiento, reparó en una pequeña maza que estaba caída en el suelo, y después vio una mano menuda y regordeta que se acercaba al mango para cogerla. El drow intentó reaccionar cuando unos pies descalzos -y peludos por encima, algo que el drow de la Antípoda Oscura jamás había visto- se aproximaron sin prisa pero sin pausa.

Luego, todo fue oscuridad.

Catti-brie gritó y retrocedió de un brinco, pero el minotauro no atacó. En cambio, el bruto continuó totalmente inmóvil, mirándola con curiosidad.

-No fallé -dijo la joven, como si su negativa de lo que parecía evidente pudiera cambiar lo apurado de su situación. Para su sorpresa, descubrió que estaba en lo cierto.

La pierna izquierda del minotauro, cercenada limpiamente por *Khazid'hea*, cedió y el bruto se desplomó de lado en el suelo, mientras la sangre manaba a borbotones de manera incontenible.

Catti-brie miró de lado y vio a Bruenor que, en medio de rezongos y gruñidos, salía

gateando de debajo del minotauro que había matado. El enano se puso de pie y sacudió la cabeza vigorosamente para despejar las estrellas que veía; luego se puso en jarras y miró el hacha mientras movía la cabeza en un gesto de desaliento. La hoja de la poderosa arma estaba hincada casi treinta centímetros en el duro cráneo del minotauro.

-¿Cómo infiernos voy a sacar la condenada hacha? -preguntó Bruenor mirando a su hija.

Drizzt había acabado la pelea, al igual que Regis, y *Guenhwyvar* apareció por detrás del recodo arrastrando al último de los elfos oscuros por el cuello roto.

-Otra victoria a nuestro favor -comentó Regis mientras los amigos se reagrupaban.

Drizzt hizo un gesto de asentimiento con la cabeza, pero no parecía muy complacido. Sabía que no habían hecho gran cosa, apenas un arañazo superficial al ejército que atacaba Mithril Hall. Y, a pesar de la rapidez de este último enfrentamiento y de los tres anteriores, era consciente de que sus amigos y él habían tenido mucha suerte. ¿Qué habría ocurrido si otro grupo de drows o de minotauros o incluso de kobolds hubiera aparecido por el recodo mientras la lucha estaba en pleno apogeo?

Habían vencido rápida y limpiamente, pero el margen a su favor era más escaso e incierto de lo que daba a entender la derrota completa de sus oponentes.

-Y, sin embargo, no pareces muy contento -le dijo Catti-brie con voz queda mientras se ponían de nuevo en marcha.

-En dos horas hemos matado a una docena de drows, a un puñado de minotauros y a una veintena de kobolds -contestó Drizzt.

-Y todavía quedan miles -añadió la joven, comprendiendo el desánimo de su amigo.

Drizzt no respondió. Su única esperanza, la única esperanza para Mithril Hall, era que el suyo y otros grupos mataran a un número de drows suficiente para desmoralizar al enemigo. Los elfos oscuros eran unos seres caóticos y totalmente desleales, y sólo si los defensores de Mithril Hall quebrantaban la voluntad y el deseo de luchar del ejército drow había una posibilidad de ganar.

Las orejas de *Guenhwyvar* se aplastaron otra vez y la pantera se deslizó, silenciosa, en la oscuridad. Los amigos, sintiéndose de repente hartos de todo esto, tomaron posiciones y no fue poco su alivio cuando el nuevo grupo apareció. Esta vez no eran drows ni kobolds ni minotauros. Una columna de enanos, más de una veintena, les gritó un saludo y se aproximó. Este grupo también había combatido después de la lucha en la caverna de Tunult. Muchos tenían heridas recientes y todas las armas de los enanos estaban tintas con la sangre del enemigo.

-¿Qué tal van las cosas? -preguntó Bruenor, que se adelantó.

El cabecilla de la columna de enanos hizo una mueca y Bruenor tuvo la respuesta.

-Se está luchando en la ciudad subterránea, mi rey -dijo el enano-. ¡No sabemos cómo han entrado allí! Y, por los informes, también se combate en los niveles superiores. La puerta oriental ha caído. -Los hombros de Bruenor se hundieron de manera visible-. ¡Pero resistimos en el barranco de Garumn! -añadió el enano con más decisión.

-¿De dónde venís y hacia dónde vais? -quiso saber el monarca.

-Venimos del último cuarto de guardia -explicó el enano-. Hemos dado un pequeño rodeo para encontrarte, mi rey. Los túneles están abarrotados con la escoria drow y nos alegra ver que estás sano y salvo. -Señaló detrás de Bruenor y luego dirigió el dedo a la izquierda-. No estamos muy lejos, y el camino al último cuarto de guardia todavía está despejado.

-Pero no por mucho tiempo -intervino otro enano con gesto sombrío.

-Y también el camino desde allí a la ciudad subterránea -concluyó el cabecilla de la columna.

Drizzt tiró de Bruenor para hacer un aparte con él, y se inició una conversación en susurros entre los dos. Catti-brie y Regis aguardaron pacientemente, como también los enanos.

-... seguir buscando -oyeron decir al vigilante.

-¡Mi sitio está con mi gente! -replicó Bruenor con rudeza-. ¡Y el tuyo está conmigo!

Drizzt lo interrumpió con un chorro de palabras. Catti-brie y los demás oyeron fragmentos de conversación tales como «buscar la cabeza» y «ruta de rodeo» y

comprendieron que el vigilante estaba intentando convencer a Bruenor para que le dejara seguir su búsqueda por los túneles más profundos y exteriores.

Catti-brie decidió en ese momento que, si Drizzt y *Guenhwyvar* se marchaban, ella, con su diadema del *Ojo de Gato* que le había dado Alustriel para ver en la oscuridad, iría con ellos. Regis, asaltado por una inusitada valentía y sensación de utilidad, llegó a la misma conclusión para sus adentros.

Pero, cuando Drizzt y Bruenor regresaron junto al grupo, los dos se llevaron una sorpresa.

-Volved al último cuarto de guardia y hasta la misma ciudad subterránea si es necesario -ordenó Bruenor al cabecilla de la columna.

-Pero, mi rey -balbució el enano, boquiabierto.

-¡Idos! -bramó el monarca.

-¿Y dejarte solo aquí fuera? -preguntó el enano, perplejo.

La sonrisa de Bruenor era amplia y maliciosa mientras su mirada iba de Drizzt a Catti-brie, a Regis y a *Guenhwyvar* para, finalmente, volver de nuevo al enano.

-¿Solo? -contestó el monarca, y el otro enano, consciente del poder de los compañeros de su rey, tuvo que darle la razón-. Regresad y venced -le dijo Bruenor-. Mis amigos y yo tenemos que dar una batida.

Los dos grupos volvieron a separarse, en todos los rostros se reflejaba una inflexible determinación, pero ninguno era demasiado optimista.

Drizzt susurró algo a la pantera, y *Guenhwyvar se* puso a la cabeza como antes. Hasta este momento, los compañeros habían estado al acecho de cualquier grupo enemigo que se cruzaba en su camino, pero a partir de ahora, con las sombrías noticias de la ciudad subterránea y la puerta oriental, Drizzt cambió de táctica. Si no podían evitar el enfrentamiento con pequeños grupos de drows y sus monstruos, entonces lucharían, pero, en caso contrario, su camino era más directo. Drizzt quería encontrar a las sacerdotisas (sabía que tenía que haberlas) que habían dirigido esta marcha. La única oportunidad de los enanos era decapitar al ejército enemigo.

Y, así, los compañeros iban ahora, como Drizzt lo había planteado a Bruenor en voz baja, a «buscar la cabeza».

Regis, que cerraba la marcha, miró hacia atrás más de una vez, en la dirección por la que la columna de enanos se había marchado.

-¿Cómo me las arreglo para meterme siempre en problemas? -susurró el halfling. Después, al mirar las espaldas de sus esforzados, aunque a veces temerarios, amigos, supo la respuesta.

Catti-brie oyó el suspiro resignado del halfling, comprendió lo que lo había motivado, y ocultó una sonrisa.

24

Furia ardiente

Alustriel observaba desde su ventajosa posición la cara oriental del Cuarto Pico, que titilaba con luces que parecían parpadear como las estrellas en lo alto. El intercambio de esferas luminosas lanzadas por los defensores y los conjuros de oscuridad de los invasores para contrarrestarlas era vertiginoso. A medida que su carro rodeaba los riscos suroccidentales, la dama de Luna Plateada sintió un creciente temor, pues los defensores habían sido empujados en una formación en «U» y estaban rodeados por goblins, kobolds y feroces guerreros drows por todas partes.

Aun así, las fuerzas de las cuatro unidades combatían bien, prácticamente espalda contra espalda, y sus líneas se mantenían firmes. Ninguna fuerza numerosa podía atacarlos por la abertura superior de la «U», el punto débil, debido a que las paredes de los riscos eran casi verticales, y los defensores sostenían la formación lo bastante compacta como para resistir cualquier ataque concentrado.

Sin embargo, mientras Alustriel llegaba a esa conclusión, sus esperanzas fueron puestas a prueba. Un grupo de goblins, dirigido por enormes peludos, una variante de goblins velludos y de más de dos metros de talla, formó una cuña compacta y arremetió contra el flanco oriental de los defensores como una punta de lanza.

La línea flaqueó; Alustriel estuvo a punto de descubrir su presencia lanzando una ráfaga de magia explosiva.

Pero, en medio del caos y de la presión, una espada se alzó sobre las demás, una canción se alzó sobre las otras.

Berkthgar el *Intrépido*, con la enmarañada melena al viento, cantó a Tempus con todo su corazón, y *Bankenfuere* zumbó al hendir el aire. Berkthgar hizo caso omiso de los goblins menores y cargó directamente contra los peludos, y cada mandoble poderoso acababa con uno de ellos. El jefe de Piedra Alzada recibió una herida, y otra más, pero su severo semblante no reflejó el menor asomo de dolor ni su decidido avance vaciló.

Los peludos que escaparon con vida en los primeros momentos del furioso ataque del hombre lo evitaron a partir de entonces y, con sus líderes tan aterrorizados, los goblins perdieron enseguida el ánimo para continuar con el asalto y la cuña se desintegró en una muchedumbre que huía en desbandada.

Alustriel sabía que serían muchos los cantos que celebrarían el heroísmo de Berkthgar, pero sólo si los defensores se alzaban con la victoria. Si los elfos oscuros tenían éxito en su conquista, entonces todas esas proezas se perderían para las generaciones futuras, todos los himnos quedarían enterrados bajo el negro velo de la opresión. Eso no podía ocurrir, decidió la dama de Luna Plateada. Incluso si Mithril Hall caía esta noche, o la próxima, la guerra no podía perderse. Toda Luna Plateada se movilizaría contra los drows, y ella iría a Sundabar, en el este, a la ciudadela de Adbar, la fortaleza del rey Harbromme y sus enanos, y llegaría a Aguas Profundas, en la Costa de la Espada, a fin de reunir las fuerzas necesarias para empujar a los drows de vuelta a Menzoberranzan.

Esta guerra no estaba perdida, se recordó a sí misma, y miró a los decididos defensores que resistían el asalto de la horda, luchando y muriendo.

Entonces llegó la tragedia que había esperado y temido desde hacía rato: la descarga mágica, explosiones de bolas de fuego, relámpagos de aniquiladora energía mágica y destructivas espirales ardientes.

El asalto se centró en la esquina suroccidental de la «U», y destrozó las filas de los Jinetes de Nesme, consumiendo caballos y hombres por igual. Muchos esclavos humanoides cayeron también, pero eran simple carne de cañón que no tenía la menor importancia para los

malvados hechiceros drows.

Las lágrimas se deslizaron por las mejillas de Alustriel mientras presenciaba la catástrofe, mientras oía los gritos agónicos de hombres y bestias y veía ese rincón de la montaña calcinarse bajo el terrible poder de la andana mágica. Se reprochó no haber previsto esta guerra, haber subestimado la importancia de la marcha drow, no tener atrincherado su ejército al completo, guerreros, hechiceros y clérigos por igual, en defensa de Mithril Hall.

La masacre continuó durante varios minutos que parecieron horas a los aterrados defensores. Siguió y siguió, mientras las explosiones y los gritos se sucedían sin pausa.

Alustriel recobró el ánimo y buscó el motivo, y, cuando lo vio, comprendió que los hechiceros drows, en su ignorancia del mundo de la superficie, habían cometido un error.

Estaban concentrados en una densa arboleda, a cubierto, arrojando su mortífera lluvia de conjuros.

El rostro de Alustriel se iluminó con una sonrisa maliciosa, una sonrisa de venganza y, haciendo virar a su carro en un ángulo pronunciado, descendió en picado sobre la ladera de la montaña como una flecha disparada al corazón de sus enemigos.

Los drows se habían equivocado: estaban bajo los árboles.

Mientras cruzaba el extremo norte del campo de batalla, Alustriel gritó una orden y su carro y el tronco de caballos encantados que tiraba de él se prendieron en brillantes llamas.

Oyó los gritos de miedo debajo de ella, tanto de aliados como de enemigos, y escuchó el toque de trompetas de los Caballeros de Plata, que habían reconocido el carro y comprendieron que su líder había venido.

Siguió descendiendo, y una tremenda bola de fuego precedió su vuelo y explotó en el centro del soto. Alustriel pasó a toda velocidad rozando las copas y bordeó la línea de árboles de manera que las llamas de su carro prendieron las ramas por donde quiera que pasaba.

¡Los hechiceros drows habían cometido un error!

Sabía que los elfos oscuros habrían establecido defensas para un contraataque mágico -quizá sobre sí mismos, incluso-, que rechazarían los fuegos más intensos, pero no entendían la naturaleza inflamable de los árboles. Aun en el caso de que el fuego no los consumiera, las llamas los cegarían y los dejarían fuera de combate de forma efectiva.

¡Y el humo! El espeso soto estaba húmedo por las lluvias previas y las heladas, y unas nubes negras saturaron el aire. El siguiente error de los hechiceros drows fue contrarrestar el fuego como lo habían hecho siempre, con conjuros que creaban agua. Su actuación fue tan intensa que las llamas se habrían sofocado de no ser porque Alustriel no flaqueó y continuó volando sobre el soto, e incluso penetró a través de él cuando encontró un hueco. Ninguna cantidad de agua, ni siquiera el propio océano, habría podido extinguir los fuegos de su carro encantado. Mientras seguía alimentando las llamas, los hechizos acuosos de los hechiceros añadieron vapor al humo, cargando el aire de tal manera que los elfos oscuros estaban totalmente cegados y no podían respirar.

Alustriel confió en que sus caballos, extensiones de su voluntad, comprendieran su intención y mantuvieran el carro en su curso, y entre tanto ella vigiló, con sus conjuros preparados, ya que sabía que el enemigo no podía permanecer dentro del bosquecillo. Como era de esperar, un drow salió flotando entre los árboles, alejándose de aquel infierno, levitando en el aire e intentando orientarse en el entorno del soto.

El rayo de Alustriel lo alcanzó de lleno en la nuca y lo lanzó por el aire dando vueltas y vueltas; luego quedó colgando boca abajo, muerto, hasta que su propio hechizo expiró y el cadáver se precipitó sobre los árboles.

Sin embargo, mientras la dama ejecutaba el conjuro que mató al hechicero, una bola de fuego explotó en el aire justo delante del carro que, llevado por el impulso del vuelo, atravesó la ardiente masa. La dama de Luna Plateada estaba protegida de las llamas con su propio encantamiento, pero no de la bola de fuego, y gritó de dolor al salir herida, el rostro enrojecido por la quemadura.

Arriba, en la montaña, Besnell y sus soldados presenciaron el ataque contra Alustriel. Los dorados ojos del elfo se endurecieron; sus hombres gritaron de rabia. Si sus hazañas

previas habían sido feroces, ahora resultaron puramente salvajes, y los hombres de Berkthgar, que luchaban junto a ellos, no necesitaron que los azuzaran.

Goblins y kobolds, peludos y orcos, incluso los gigantescos minotauros y los diestros drows, murieron a docenas en los siguientes minutos de la batalla.

De poco sirvió. Dondequiera que moría uno, otros dos ocupaban su puesto, y, aunque los caballeros y los bárbaros podrían haber pasado a través de las líneas enemigas, no tenían adónde ir.

Un poco más lejos, hacia el oeste, con sus Jinetes de Longsaddle sometidos a una presión similar, Regweld vio cuál era su única esperanza. Condujo a *Saltacharcas* hacia un lugar en el que no había enemigos y ejecutó un conjuro para transmitir un mensaje a Besnell.

¡Hacia el oeste!, imploró el hechicero al cabecilla de los caballeros.

Acto seguido, Regweld se encargó de dirigir la nueva estrategia e hizo que sus hombres y los bárbaros que estaban cerca se encaminaran hacia el oeste, hacia el Valle del Guardián, como el plan original había previsto. Los hechiceros drows habían sido silenciados, al menos momentáneamente, y ahora se presentaba la única oportunidad que tendría Regweld.

Un rayo hendió el aire cada vez más ennegrecido. Lo siguió una bola de fuego, y a ésta la siguió el propio Regweld, que se lanzó con *Saltacharcas* sobre las filas enemigas y descargó una andanada de misiles mágicos mientras todavía estaba en el aire, a mitad del salto.

La confusión se propagó en las tropas enemigas lo bastante como para que los Jinetes de Longsaddle, unos hombres que habían luchado junto a los Harpel durante toda su vida y conocían las tácticas de Regweld, pudieran romper la resistencia y abrir una brecha.

Los siguieron muchos de los guerreros de Piedra Alzada y los pocos Jinetes de Nesme que quedaban vivos. Tras ellos llegó el resto de las fuerzas de los bárbaros y los Caballeros de Plata, con el poderoso Berkthgar en la retaguardia, manteniendo a raya, casi por sí mismo, a los monstruos que los perseguían.

Los defensores se abrieron paso violenta y rápidamente, pero su ímpetu se vio frenado cuando otra fuerza, compuesta en su mayoría por drows, se interpuso en su camino formando un frente compacto.

Sin cejar en su andanada mágica, Regweld se lanzó a la carga con *Saltacharcas*, convencido de que iba a morir.

Y así habría sido, salvo que Alustriel, obligada a retirarse del soto por los crecientes y efectivos contraataques de los hechiceros drows, regresó velozmente a la ladera de la montaña, y sobrevoló justo sobre las líneas de elfos oscuros lo bastante bajo para que los drows que no se dieron a la fuga acabaran arrollados y abrasados a su paso.

Besnell y sus hombres galoparon hacia el frente de la fuerza en retirada, con gritos por Alustriel y por el bien de toda la gente buena, y se zambulleron en la confusión de las filas drows, justo en el abrasado paso abierto por el carro llameante.

Muchos hombres más murieron en esos minutos de lucha infernal, muchos humanos y muchos drows, pero los defensores lograron abrirse paso hacia el oeste, corriendo y cabalgando, y encontraron el camino al Valle del Guardián antes de que el enemigo tuviera ocasión de cortarlo.

Sobrevolando de nuevo la batalla, Alustriel se sintió desfallecer, exhausta. No había lanzado una andanada mágica tan intensa hacía muchos, muchos años, y no se había visto envuelta en un conflicto tan directamente desde los días anteriores a su nombramiento como dirigente de Luna Plateada. Ahora estaba cansada, herida y quemada, y había recibido varios golpes de espadas y flechas mientras sobrevolaba las líneas drows. Sabía que encontraría censura a su regreso a Luna Plateada; sabía que sus consejeros y el consejo de la ciudad y sus colegas de otras poblaciones pensarían que era impetuosa e incluso necia. Sus detractores argumentarían que Mithril Hall era un pequeño reino por el que no merecía la pena que ella arriesgara la vida. Correr tales riesgos ante un enemigo tan mortífero era una estupidez.

Eso es lo que dirían, pero Alustriel no compartía esa opinión; sabía que las libertades y los derechos instaurados en Luna Plateada no existían simplemente por el tamaño y la fuerza de la ciudad. Eran válidos para todos: para Luna Plateada, para Aguas Profundas, y para los

reinos más pequeños que lo desearan, porque, de otro modo, los valores que propugnaban no tendrían sentido y serían egoístas.

Ahora estaba herida, había faltado poco para que la mataran, y anuló el hechizo llameante de su carro mientras se remontaba en el cielo. Ponerse a descubierto tan claramente provocaría un ataque mágico que la destruiría con toda probabilidad. Sabía que estaba muy malherida, pero Alustriel sonreía. Aun en el caso de que muriera esta noche, la dama de Luna Plateada moriría sonriendo, porque estaba haciendo lo que le dictaba su corazón. Estaba luchando por algo más importante que su vida, por unos valores que eran eternos y fundamentalmente justos.

Contempló con satisfacción cómo las tropas, conducidas por Besnell y sus caballeros, se abrían paso y se dirigían hacia el Valle del Guardián; luego se remontó más en el frío cielo y viró hacia el oeste.

El enemigo se lanzaría a la persecución, y más enemigos se acercaban rápidamente por el norte. La batalla acababa de empezar.

La ciudad subterránea, donde dos mil enanos trabajaban duramente en la profesión que más amaban, jamás había sido testigo de un tumulto como el de hoy. Ni siquiera cuando el tenebroso dragón *Tiniebla Brillante y* sus huestes de perversos enanos grises la habían invadido, cuando el abuelo de Bruenor era rey, la ciudad subterránea se había visto envuelta en semejante batalla.

Goblins y minotauros, kobolds y malignos monstruos desconocidos para los enanos fluían por los túneles inferiores y a través del propio suelo, unas zonas en las que habían abierto brecha la magia de los *illitas.* Y los drows, montones de elfos oscuros, combatían palmo a palmo a través del amplio nivel inferior; sus movimientos, una mezcla macabra de bullentes sombras al mortecino resplandor de los hornos.

Aun así, los túneles principales de los niveles inferiores no habían sido invadidos, y las mayores concentraciones de enemigos, en particular las tropas drows, permanecían fuera de Mithril Hall propiamente dicho. Ahora que los elfos oscuros habían ocupado la ciudad subterránea se proponían abrir brecha por allí y unirse a las fuerzas de Uthegental y la matrona Baenre.

Y los enanos se proponían detenerlos, conscientes de que si esa unión llegaba a producirse entonces Mithril Hall estaría perdida.

Las descargas mágicas estallaban, verdes y rojas; rayos negros chisporroteaban desde abajo, lanzados por los drows, y eran contestados desde arriba por Harkle y Bella don DelRoy.

Los niveles inferiores empezaron a oscurecerse de manera gradual a medida que los drows ejecutaban su magia para obtener un campo de batalla más favorable.

La caída de esferas luminosas sobre el suelo sonaba como una suave llovizna a medida que Cepa Garra Escarbadora y su grupo de enanos clérigos contrarrestaban la magia drow, lanzando hechizo tras hechizo para iluminar la zona y anular cualquier sombra de cualquier rincón. Los enanos podían combatir en la oscuridad, pero también podían hacerlo con luz, mientras que los drows y las otras criaturas de la Antípoda Oscura no eran partidarios de la luminosidad.

Un grupo de veinte enanos hicieron una formación compacta en el suelo del nivel inferior y arremetieron contra un grupo de goblins que huían. Sus botas sonaron como una pesada rueda en movimiento, un estrépito general, que arrollaba a cualquier monstruo que osaba interponerse en su camino.

Un puñado de elfos oscuros disparó los punzantes dardos de las ballestas de mano, pero los enanos se quitaron de encima los proyectiles y, puesto que su sangre estaba cargada de pociones para contrarrestar cualquier tipo de veneno, también se libraron del infame narcótico drow.

Al ver que su ataque no surtía efecto, los drows se dispersaron y la cuña de enanos se abalanzó contra el siguiente obstáculo, dos extrañas criaturas que eran desconocidas para los barbudos guerreros; eran feas, con cabezas viscosas en las que ondeaban tentáculos donde

deberían haber tenido la boca, y con ojos lechosos que carecían de pupilas.

La cuña de enanos parecía imparable, pero, cuando los *illitas* se volvieron en su dirección y lanzaron su devastadora andanada mental, la formación vaciló y se deshizo, con los aturdidos enanos tambaleándose de un lado para otro.

-¡Oh, ahí están! -chilló Harkle desde la tercera grada de la ciudad subterránea, a más de veinte metros del suelo.

El semblante de Bella don DelRoy se crispó en un gesto de asco cuando vio por primera vez a los desolladores mentales. Harkle y ella esperaban la aparición de las criaturas; Drizzt les había hablado de la «mascota» de la matrona Baenre. A despecho de su repugnancia, Bella, al igual que todos los Harpel, sentía más curiosidad que temor. La presencia de los *illitas* era esperada, ¡sólo que la maga no esperaba que fueran tan condenadamente feos!

-¿Estás seguro de esto? -preguntó la diminuta mujer a Harkle, que había concebido una estrategia para combatir a aquellas cosas de cabeza pulposa y húmeda. Sin embargo, su ojo sano revelaba sus verdaderas expectativas, pues mientras hablaba con Harkle permanecía clavado en los feos *illitas.*

-Si no lo estuviera, ¿crees que me habría tomado la molestia de aprender a ejecutar conjuros desde una perspectiva diferente? -repuso Harkle, que parecía ofendido por sus dudas.

-Desde luego -contestó Bella-. En fin, esos enanos necesitan nuestra ayuda.

-Así es.

Una rápida salmodia de la hija de DelRoy hizo aparecer un reluciente campo azulado en forma de puerta justo delante de los dos magos.

-Tú primero -dijo Bella educadamente.

-Oh, primero las damas -respondió Harkle mientras hacía un ademán hacia la puerta, indicando que Bella debía pasar antes.

-¡No hay tiempo que perder! -sonó una voz clara a sus espaldas, y dos manos sorprendentemente fuertes empujaron a Bella y a Harkle por las caderas, impulsándolos hacia el acceso mágico. Lo cruzaron al tiempo, y Fret, el pulcro enano, los siguió de inmediato.

La segunda puerta se encontraba en el suelo de la caverna, entre los *illitas y* los aturdidos enanos, y por ella salieron los tres viajeros dimensionales. Fret se deslizó hacia un lado, intentando reunir a los vulnerables enanos, en tanto que Harkle y Bella don DelRoy se armaban de valor y hacían frente a las criaturas con cabeza de pulpo.

-Comprendo vuestra rabia -empezó Harkle, y su compañera y él se estremecieron cuando una onda de energía mental les recorrió el torso, los hombros y la cabeza, dejando una estela hormigueante a su paso-. Si fuera tan feo como vosotros... -continuó el mago, y llegó una segunda arremetida-. ¡También sería malo! -terminó Harkle, y una tercera descarga de energía mental lo acometió, seguida de cerca por los propios *illitas.*

Bella gritó y Harkle casi se desmayó cuando las cosas monstruosas se acercaron y los tentáculos se cerraron sobre sus rostros. Uno de ellos fue directamente hacia la nariz del mago, buscando sustancia cerebral que devorar.

-¿Estás seguro? -gritó Bella.

Pero Harkle, sumido en el proceso de su siguiente conjuro, no la oyó. No se resistió al *illita,* pues no quería que esa cosa lo sondeara con demasiado rigor. ¡Bastante difícil era ya concentrarse con aquellos tentáculos serpenteantes introduciéndose bajo la piel de su cara!

Los tentáculos se hincharon, absorbiendo su recompensa.

Una expresión inequívocamente huraña asomó a los rasgos, por lo general impasibles, de las dos criaturas.

Las manos de Harkle se alzaron lentamente, con las palmas hacia abajo, los pulgares unidos y los otros dedos extendidos, y de ellas brotó una ráfaga de fuego que chamuscó al desconcertado *illita y* quemó sus ropas. El desollador mental intentó apartarse, y la piel facial de Harkle se abultó de manera extraña mientras los tentáculos se deslizaban hacia afuera.

Harkle ya iniciaba la ejecución de su siguiente hechizo. De su túnica sacó un dardo, una hoja machacada hasta estar pulverizada, y una cosa viscosa, semejante a un cordel, que era el intestino de una serpiente, y lo estrujó todo al tiempo que terminaba de entonar el conjuro.

De su mano salió disparado un pequeño proyectil que se clavó en el vientre, todavía

humeante, del *illita.*

La criatura borboteó algo indescifrable y por fin se apartó, trastabillando y jadeando de dolor por la nueva herida, ya que, aunque el fuego todavía lamía ciertas partes de su cuerpo, este último ataque era mucho más doloroso.

El proyectil encantado soltó ácido dentro de su víctima.

El *illita* se desplomó, aferrando todavía el goteante dardo. Había subestimado a su enemigo, y envió un mensaje telepático a su compañero, que ya se había dado cuenta de su error, así como también a Methil, que se encontraba en las cavernas profundas junto a la matrona Baenre.

Bella era incapaz de concentrarse. Aunque su conjuro de polimorfismo había sido perfecto, de manera que su cerebro estaba escondido donde el *illita* no podía encontrarlo, simplemente no podía concentrarse con los repulsivos tentáculos tanteando su cráneo. Se increpó a sí misma, se dijo que la hija de DelRoy debería tener más control.

Oyó un ruido sordo, el retumbo de una carretilla rodando cerca, y abrió los ojos; vio a Fret empujando un volquete justo por detrás del *illita,* con una horda de drows persiguiéndolo. Haciendo acopio de valor, el pulcro enano subió de un salto a la carretilla y enarboló un pequeño martillo de plata.

-¡Suéltala! -gritó Fret al tiempo que descargaba un golpe con su arma. Para sorpresa, y asco, del enano, el martillo se hundió en la bulbosa cabeza del *illita,* y saltó un chorro de secreción que salpicó al enano y manchó sus impolutas ropas.

Fret sabía que los drows se le echaban encima; había decidido lanzar un ataque contra el *illita y* después dar media vuelta para hacer frente a los elfos oscuros. Pero todos sus planes se vinieron abajo a la vista de aquella asquerosa pringue, lo único que podía despertar una furia batalladora en el pulcro enano.

Ningún pájaro carpintero habría golpeado tan rápida y prolongadamente como el enano. El martillo de Fret semejaba una mancha borrosa, y cada golpe lanzaba al aire más masa cerebral del *illita,* lo que incrementó aún más el frenesí del enano.

Sin embargo, aquello habría sido el fin de Fret, de todos ellos, si Harkle no hubiese ejecutado su siguiente conjuro a toda prisa. Se concentró en la zona inmediatamente anterior a los drows atacantes, lanzó al aire un trozo de manteca y pronunció las palabras del hechizo.

El suelo se tornó resbaladizo por la grasa, y la carga llegó a su fin en medio de tambaleos y patinazos.

Con la cabeza convertida en una masa goteante, el *illita* se desplomó delante de Bella, y los tentáculos, todavía enganchados, la arrastraron hacia el suelo. La maga agarró con frenesí aquellos tentáculos y se soltó de un tirón; luego se puso de pie y se estremeció de asco.

-¡Te dije que ésa era la manera de luchar contra los desolladores mentales! -exclamó Harkle alegremente, pues su plan se había cumplido paso a paso.

-Cállate -dijo Bella, que tenía el estómago revuelto. Miró en derredor y vio que se acercaban soldados enemigos por todas partes-. ¡Y sácanos de aquí!

Harkle la miró, desconcertado y un poco dolido por su tono desdeñoso. ¡Después de todo, su plan había funcionado!

Al cabo de un instante, también Harkle se asustó al caer en la cuenta de que había olvidado ese pequeño detalle y que no le quedaban conjuros para trasladarse de vuelta a las gradas más altas.

-Mmmmmm -balbució mientras intentaba encontrar las palabras que explicaran mejor el dilema en el que estaban.

Sintió un gran alivio, así como también Bella, cuando la formación de enanos se reagrupó a su alrededor, con Fret sumado a sus filas.

-Os llevaremos de vuelta allí arriba -prometió el agradecido cabecilla de los enanos, y la formación se puso de nuevo en movimiento arrollando todo cuanto encontraba a su paso.

Su avance era ahora aún más destructivo, pues, ahora que Harkle y Bella se habían unido a la fiesta, de vez en cuando un rayo o un chorro de fuego salían disparados de la formación.

Con todo, la maga seguía sintiéndose incómoda y anhelaba que todo esto terminara para

poder recobrar su configuración física normal. Harkle había estudiado a fondo a los *illitas, y* los conocía tanto o más que cualquier hechicero de los Reinos. Sus descargas mentales debilitadoras era cónicas, le había asegurado a Bella, y, por ende, si los dos podían acercarse a los desolladores mentales, sólo la mitad superior de sus cuerpos resultaría afectada.

Por consiguiente, había realizado un encantamiento de transformación física con el que Bella y él, aunque conservaban su apariencia habitual, habían transmutado dos de sus partes corporales: el cerebro y las posaderas.

Harkle sonrió, satisfecho por su agudeza, mientras la formación continuaba avanzando. Esta transformación había sido una proceso muy delicado que requirió muchas horas de estudio y preparación. Pero, al recordar la expresión avinagrada de los feos *illitas,* Harkle pensó que había merecido la pena, de principio a fin.

El retumbo de los puentes derrumbándose, así como de todas las antesalas cercanas al barranco de Garumn, se sintió en los túneles más profundos de Mithril Hall e incluso más allá, en los pasajes superiores de la propia Antípoda Oscura. ¡Cuánto trabajo les esperaba a Bruenor y a los suyos si alguna vez intentaban abrir la puerta oriental otra vez!

Pero el avance drow había sido detenido, y también había merecido la pena, pues ahora el general Dagnabit y sus tropas de defensores estaban libres para marcharse.

Pero ¿adónde?, se preguntó el estoico enano, endurecido por las batallas. Le habían llegado informes de que la ciudad subterránea estaba siendo atacada de lleno, pero también era consciente de que la puerta occidental, en el Valle del Guardián, era vulnerable, ya que sólo unos pocos cientos de enanos protegían los numerosos corredores en los que no se habían tomado las medidas catastróficas llevadas a cabo en la zona oriental. Los túneles del oeste no podían ser demolidos totalmente; no habían tenido tiempo para minarlos.

Dagnabit miró en derredor, a los miles de soldados que lo seguían; muchos de ellos estaban heridos, pero todos deseaban seguir peleando, deseaban defender su sagrada tierra.

-A la ciudad subterránea -anunció el general un momento después. Si la puerta occidental caía, los invasores tendrían que encontrar el camino, un tarea nada fácil teniendo en cuenta las miles de elecciones que encontrarían a su paso. La lucha había estallado ya en la ciudad subterránea, y allí era donde Dagnabit debía estar.

Por lo general, les habría costado muchos minutos, una media hora o más, llegar hasta el escenario de la lucha, aun en el caso de que hubieran ido corriendo todo el camino. Pero esto también había sido previsto, así que Dagnabit condujo a sus hombres al punto acordado, a unos accesos nuevos que se habían preparado en las paredes conectadas con las chimeneas que subían desde los grandes hornos. Tan pronto como esos accesos estuvieron abiertos, Dagnabit y los suyos oyeron el ruido de la batalla, así que, uno tras de otro, se deslizaron sin demora por las gruesas cuerdas colocadas a ese fin.

Se deslizaron al tiempo que entonaban cantos a Clanggedon. A medida que llegaban abajo, salían apresuradamente de los calientes hornos y se lanzaban a la refriega en oleadas aparentemente interminables, como los drows que salían de los túneles inferiores. La batalla en la ciudad subterránea se hizo más encarnizada.

25

El Valle del Guardián

Las tropas de Berg'inyon entraron en el Valle del Guardián, con los lagartos de patas adhesivas abriendo sendas donde no las había. Bajaron por la cara norte como si fueran una cortina de agua; sus ominosas sombras se deslizaron entre los altos pilares de piedra, y entraron en el brumoso valle.

Aunque la temperatura era un poco más cálida que en la desprotegida cara norte, los drows se sentían incómodos. No había formaciones como ésta en la Antípoda Oscura, ni valles brumosos, salvo aquellos saturados con los vapores tóxicos de volcanes ocultos. No obstante, los informes de los exploradores habían sido completos y habían descrito específicamente este lugar, el umbral de la puerta oeste de Mithril Hall, como seguro para transitarlo. En consecuencia, los jinetes de lagartos Baenre penetraron en el valle sin vacilar, más temerosos de la violencia de su propia madre matrona que de cualquier posible gas tóxico.

A medida que entraban en el valle, oyeron el combate en la cara sur de la montaña. Berg'inyon hizo un gesto de asentimiento cuando, tras un momento, se dio cuenta de que la batalla se iba acercando; todo marchaba según lo planeado. El enemigo se batía en retirada, no cabía duda, conducido como un hato de estúpidos rotes hacia el valle, donde se llevaría a cabo una matanza total.

Las sombras en movimiento que eran las tropas de Berg'inyon se deslizaban silenciosamente a través de la niebla, más allá de los centinelas pétreos, intentando tomar posiciones en el valle, intentando encontrar las zonas óptimas para una emboscada.

Por encima de la niebla, una línea de fuego rompió la oscuridad general del cielo nocturno, y se extendió rápidamente en ángulo hacia el valle. Berg'inyon la miró, al igual que lo hicieron muchos otros, sin saber qué podía ser.

Mientras pasaba por encima de las tropas, Alustriel lanzó la última andanada mágica, una descarga de rayos, una lluvia de pulsante y destructiva energía verde, y una tromba de bolas de fuego explosivas que derretían la piedra.

Los elfos oscuros respondieron antes de que el carro cruzara sobre el borde septentrional del valle, contraatacando con dardos encantados disparados con ballestas y similares conjuros destructivos.

Las llamas del carro ardieron con mayor intensidad al quedar atrapado en medio de una bola de fuego, y el vehículo se sacudió violentamente hacia un lado cuando un rayo lo alcanzó en la base.

La magia de Alustriel había matado a unos cuantos enemigos y había derribado de sus monturas a muchos otros, pero el verdadero propósito del ataque de la hechicera había sido hacer de señuelo, de modo que los ojos de todos los drows estuvieran dirigidos hacia el cielo mientras el segundo batallón de los Caballeros de Plata se incorporaba a la lucha y cargaba a través del Valle del Guardián, Los cascos de sus caballos resonaron ensordecedoramente sobre el suelo rocoso.

Con las lanzas en ristre, los caballeros embistieron contra las primeras filas de drows, y los arrollaron con sus monturas más corpulentas.

Pero éstos eran los jinetes de lagartos Baenre, la mejor fuerza de élite de todo Menzoberranzan, un cuerpo de guerreros y hechiceros que no conocían el miedo.

Las silenciosas órdenes impartidas por Berg'inyon se transmitieron con el código mudo de mano en mano. A pesar de la inesperada andanada desde el cielo y la repentina carga de la tropa que los drows ignoraban que se encontraba en el Valle del Guardián, las filas de elfos oscuros superaban a los Caballeros de Plata en una proporción de tres a uno. Aun cuando la

proporción hubiera sido de uno a uno, los caballeros no habrían tenido la menor oportunidad.

Las tornas cambiaron de inmediato, y los caballeros -los que no habían sido derribados- retrocedieron inevitablemente y se reagruparon en formaciones compactas. Sólo la niebla y el desconocimiento del terreno evitaron que la masacre fuera total; sólo el hecho de que los elfos oscuros, con su número abrumadoramente superior, no pudieran encontrar a sus presas permitió que los valerosos caballeros siguieran resistiendo.

Cerca de la retaguardia de las filas drows, Berg'inyon oyó la conmoción cuando un infortunado humano se desorientó y, sin darse cuenta, galopó con su montura hacia el norte, lejos de sus compañeros.

El hijo Baenre indicó por señas a sus guardias personales que lo siguieran pero que se quedaran detrás, y se ocupó de la persecución dirigiendo a su lagarto en una línea diagonal para interceptar al caballero. Vio la oscura figura, y Berg'inyon pensó cuan magnífica era la estampa del jinete, tan alta y erguida en su poderosa montura.

Pero esa imagen no disuadió al maestro de armas de la primera casa de Menzoberranzan. Salió de detrás de un pilar de piedra, justo al lado del caballero, y llamó al hombre.

El gran corcel se frenó en seco y el caballero lo hizo volver grupas para enfrentarse a Berg'inyon. Dijo algo que el hijo Baenre no comprendió, alguna manifestación de desafío, sin duda, y a continuación puso lanza en ristre y espoleó a su caballo, que se lanzó a la carga.

Berg'inyon aprestó también su lanza moteada y clavó los talones en los flancos del lagarto, instando a la bestia a ponerse en movimiento. No podía igualar la rapidez del caballo, pero éste tampoco podía igualar la agilidad del lagarto. Cuando su adversario se encontró cerca, Berg'inyon se desvió bruscamente hacia la izquierda e hizo que su lagarto trepara por el lateral del grueso pilar de piedra.

El caballero, sorprendido por la rapidez de la maniobra evasiva, no pudo levantar la lanza lo bastante deprisa para dar un golpe efectivo, pero, mientras los dos adversarios se cruzaban, Berg'inyon se las arregló para dar un pinchazo en el flanco del caballo. No era un golpe severo, apenas un arañazo, pero ésta no era una lanza corriente. La pica de tres metros que Berg'inyon manejaba era un instrumento diabólicamente mortífero, una de las armas drows más crueles y arteras. En el momento en que la punta de la lanza tocó la carne del caballo, atravesando la armadura metálica que llevaba el animal como si fuera de simple paño, unos tentáculos oscuros y ondeantes de luz negra se propagaron a lo largo del arma.

El corcel relinchó lastimosamente, coceó y saltó y por fin se frenó en seco. De algún modo, el caballero se las arregló para mantenerse en la silla.

-¡Corre! -gritó a su temblorosa montura, sin entender lo que le ocurría-. ¡Adelante!

De repente, el jinete tuvo la sensación de que su caballo era, de algún modo, menos sólido, notó las costillas del animal contra sus pantorrillas.

El caballo echó la cabeza hacia atrás y volvió a relinchar, un sonido espeluznante, fantasmal, y el caballero palideció al mirar los ojos de la cosa, unas órbitas que brillaban rojizas con algún encantamiento maligno.

La lanza drow había arrebatado la fuerza vital de la criatura, había transformado al orgulloso y fuerte corcel en una cosa demacrada y esquelética, una cosa malévola, un muerto viviente. El caballero reaccionó rápidamente; tiró su lanza, desenvainó su enorme espada y cortó la cabeza del monstruo de un solo tajo. Rodó hacia un lado cuando el caballo se desplomó bajo él y se incorporó de inmediato, aturdido, sin saber qué dirección tomar.

Unas figuras oscuras lo rodeaban; oyó el siseo de lagartos cercanos, los sonidos de succión de patas al separarse del suelo.

Berg'inyon Baenre se aproximó despacio y dejó su lanza. Se soltó las ataduras que lo sujetaban a la silla con un movimiento brusco de la mano y se deslizó de su montura, decidido a probar la valía de uno de estos hombres de la superficie en un combate individual, decidido a demostrar a los drows que estaban cerca la destreza de su líder.

Las espadas gemelas del maestro de armas, afiladas y encantadas, unas de las armas drows más excelentes, salieron de sus fundas.

El caballero, que era casi treinta centímetros más alto que su oponente pero conocía la

reputación de los elfos oscuros, estaba fundadamente asustado. Se tragó ese temor, sin embargo, e hizo frente a Berg'inyon cara a cara, espada contra espada.

El caballero era un buen espadachín que se había entrenado duramente a lo largo de su vida adulta; pero, aunque hubiera seguido entrenándose durante los años que le restaban, no habría totalizado las décadas que el longevo Berg'inyon había empleado en el manejo de la espada.

El caballero era un buen espadachín. Se mantuvo con vida casi cinco minutos.

Alustriel sintió el tacto húmedo y frío de una nube baja rozándole el rostro, y volvió en sí. Se movió con presteza, intentando enderezar el carro, y notó un agudo dolor en el costado.

Había sido alcanzada por hechizos y armas, y sus ropas quemadas y desgarradas estaban humedecidas con su propia sangre.

Se preguntó qué diría el mundo si ella, la dama de Luna Plateada, moría aquí. Para sus arrogantes colegas, ésta era una guerra sin importancia, una batalla que no tenía verdadera relevancia en los acontecimientos del mundo; una batalla que, a su entender, Alustriel de Luna Plateada debería haber evitado.

Alustriel retiró el largo cabello plateado -un cabello que estaba apelmazado con sangre- de su hermoso semblante. La cólera bullía en su interior al pensar en la oposición que había encontrado la petición de ayuda del rey Bruenor. Ni un solo asesor o consejero de Luna Plateada, con la excepción de Fret, quería responder a esa llamada, y Alustriel tuvo que entablar una larga y agotadora batalla dialéctica para lograr que se enviaran doscientos Caballeros de Plata a Mithril Hall.

¿Qué le estaba ocurriendo a su ciudad?, se preguntó la dama mientras volaba alto sobre el desastre del Cuarto Pico. Luna Plateada se había ganado la fama de ser uno de los lugares más generosos, defensor de los oprimidos, campeón del bien. Los caballeros había partido a la guerra con entusiasmo, pero ellos no eran, ni nunca habían sido, el problema.

El problema, comprendió la malherida Alustriel, era la clase burócrata cómodamente atrincherada tras sus intereses, los líderes políticos que se habían vuelto demasiado cómodos al abrigo de su calidad de vida. Alustriel lo veía ahora con claridad mientras se esforzaba para controlar su carro encantado en el frío cielo nocturno, por encima del campo de batalla.

Conocía el espíritu de Bruenor y de su gente; conocía la bondad de Drizzt y el valor de los esforzados hombres de Piedra Alzada. Alustriel creía firmemente que merecían que se los defendiera; aun en el caso de que Luna Plateada se consumiera totalmente en la guerra, se lo merecían, porque, al final, en los anales que los futuros historiadores escribirían, ése sería el rasero por el que se mediría a Luna Plateada; esa generosidad sería la grandeza de la ciudad, lo que distinguiría a Luna Plateada de tantos otros reinos mezquinos.

Pero ¿qué le estaba ocurriendo a su ciudad? Mientras se hacía esta pregunta, Alustriel alcanzó a comprender el cáncer que se estaba extendiendo entre sus propias filas. Regresaría a Luna Plateada y extirparía aquel mal, decidió. Pero ahora no.

Ahora necesitaba descansar. Había cumplido con su parte empleando sus habilidades al máximo y, quizás, a costa de su propia vida, comprendió cuando otra punzada dolorosa le estremeció el costado.

Sus colegas lamentarían su muerte, dirían que había sido un despilfarro teniendo en cuenta la escasa importancia de esta guerra por Mithril Hall.

Pero Alustriel sabía a qué atenerse, sabía que ella, al igual que su ciudad, sería juzgada al final.

Se las ingenió para hacer que el carro aterrizara bruscamente sobre una amplia cornisa, y cayó rodando del ardiente vehículo en el mismo momento en que expiraba el conjuro que lo había creado y aquél desaparecía en la nada.

La dama de Luna Plateada se sentó recostada en la piedra, bajo el frío aire nocturno, con la mirada prendida en la distante lucha que tenía lugar allá abajo, muy lejos. Estaba fuera de combate, pero había cumplido con su parte.

Sabía que podía morir tranquila, sin culpabilidad alguna que abrumara su corazón.

Berg'inyon Baenre cabalgó entre las líneas de drows montados en lagartos, sosteniendo en alto sus espadas manchadas de sangre. Los elfos oscuros se agruparon detrás de su cabecilla y, deslizándose de obelisco en obelisco, cubrieron más de la mitad del campo de batalla. La movilidad y rapidez de los corceles favorecía a los caballeros, pero las arteras tácticas de los elfos oscuros no tardaron en neutralizar esa ventaja.

En su favor, hay que decir que los caballeros estaban matando drows en razón de uno a uno, una hazaña notable si se tiene en cuenta la superioridad numérica de los elfos oscuros y su destreza. Aun así, las filas de caballeros se iban reduciendo.

La esperanza llegó en forma de un mago gordinflón montado en una bestia mitad caballo mitad rana, que conducía a los restantes defensores de la cara meridional, centenares de hombres que llegaban corriendo o cabalgando de una batalla para entrar en otra.

Las tropas de Berg'inyon fueron rechazadas rápidamente a todo lo ancho del Valle del Guardián, de vuelta a la pared norte, y los caballeros cabalgaron libres de nuevo.

Pero por el sur entró la vasta fuerza perseguidora de drows y monstruos humanoides, y los elfos oscuros hechiceros que habían sobrevivido al incendio provocado por Alustriel en el denso soto.

Las filas de defensores tomaron posiciones rápidamente, con los esforzados guerreros de Berkthgar agrupados detrás de su poderoso cabecilla, mientras los caballeros de Besnell se unían a la caballería que había resistido en el Valle del Guardián. De igual modo, los Jinetes de Longsaddle se alinearon detrás de Regweld, así como los Jinetes de Nesme que habían sobrevivido, y se unieron a sus camaradas del oeste.

La magia centelleó y el metal resonó, y hombres y bestias gritaron de dolor. La niebla se espesó con el sudor y el suelo rocoso del valle se oscureció con sangre.

Los defensores hubieran querido formar una sólida línea de defensa, pero hacerlo los habría convertido en un blanco terriblemente fácil para los hechiceros, así que habían seguido la salvaje carga de Berkthgar y se habían lanzado de cabeza contra las fuerzas enemigas, aceptando el caos absoluto.

Berg'inyon hizo que su montura trepara hasta la mitad de la pared norte, a bastante altura sobre el valle, para contemplar la gloriosa carnicería. Al maestro de armas le importaban poco sus compañeros muertos, incluidos muchos elfos oscuros, cuyos cuerpos destrozados alfombraban el suelo del valle.

En su opinión, esta batalla se ganaría con facilidad y la puerta oeste de Mithril Hall caería en su poder.

Toda la gloria para la casa Baenre.

Cuando Cepa Garra Escarbadora subió de la ciudad subterránea a la puerta occidental de Mithril Hall se quedó espantada, pero no por los informes sobre el terrible combate que se sostenía en el Valle del Guardián, sino por el hecho de que los guardias enanos no habían salido en ayuda de los valerosos defensores.

Las órdenes habían sido explícitas: tenían que quedarse dentro de la fortaleza, defender los túneles más expuestos, y entonces, si el enemigo descubría la puerta secreta y hacía retroceder a los defensores, los enanos estaban preparados para derribar esos túneles próximos a la puerta. Las órdenes, dadas por el general Dagnabit, lugarteniente de Bruenor y segundo jefe, no habían previsto la batalla del Valle del Guardián.

Bruenor había nombrado a Cepa Clérigo Mayor de Mithril Hall, y lo había hecho públicamente y a bombo y platillo a fin de que no hubiera confusión con respecto al rango una vez iniciada la lucha. Esa decisión, esa ceremonia pública, dio a Cepa el poder que necesitaba ahora, la permitió cambiar las órdenes, y los quinientos enanos asignados a guardar la puerta oeste, que habían contemplado horrorizados la carnicería de lejos, recibieron la nueva orden con entusiasmo.

Se produjo un retumbo bajo el suelo del Valle del Guardián, el chirrido de piedra contra piedra. En el lado norte del valle, Berg'inyon se aferró con fuerza a su montura y confió en que el lagarto no saliera despedido de la pared. Escuchó los ecos atentamente, localizando la secuencia, y luego miró a la esquina suroriental del valle.

Una gloriosa y punzante luz centelleó en aquella dirección cuando la puerta oeste de Mithril Hall se deslizó y se abrió.

A Berg'inyon le dio un vuelco el corazón. ¡Los enanos habían dejado franco el camino!

Centenares de tipos barbudos salieron corriendo en ayuda de sus aliados, cantando y entrechocando sus hachas y sus martillos contra los relucientes escudos, desbordándose como una avalancha por la puerta que había dejado de ser secreta. Llegaron hasta las líneas de Berkthgar y las sobrepasaron; sus compactos grupos de combate abrieron brechas en las filas de goblins, kobolds y drows, y se introdujeron más y más en la muchedumbre.

-¡Necios! -susurró el maestro de armas, pues, aunque un millar o dos millares de enanos hubieran acudido al Valle del Guardián, el curso de la batalla no variaría. Berg'inyon sabía que habían salido porque su conciencia se lo exigía. Habían abierto la puerta y abandonado sus mejores posiciones defensivas porque sus oídos no podían tolerar los gritos de los hombres que morían por defenderlos.

Qué débiles eran estos habitantes de la superficie, pensó el siniestro drow, ya que en Menzoberranzan jamás se confundía el valor con la compasión.

Los enfurecidos enanos entablaron la batalla con brío, lanzándose a través de drows y goblins con osadía. Cepa Garra Escarbadora, alentada por sus recientes hazañas en la ciudad subterránea, dirigía el ataque. Se le habían terminado las esferas luminosas, pero invocó a su dios y ejecutó encantamientos para alumbrar el Valle del Guardián. Los elfos oscuros contrarrestaron rápidamente cada hechizo, como la enana esperaba que hicieran, pero Cepa imaginaba que cada drow concentrado en crear un globo de oscuridad quedaba fuera de combate, al menos momentáneamente. La magia de Moradin, de Dumathoin y de Clanggedon fluyó libremente a través de la sacerdotisa, que se sentía como si fuera un conducto perfecto, la conexión de los dioses enanos con el mundo material.

Los enanos se agruparon a su alrededor mientras ella entonaba plegarias a sus dioses con todo el corazón. Otros defensores se congregaron en torno a los enanos y, de repente, empezaron a recuperar terreno perdido. De pronto, la idea de una única línea defensiva no parecía tan ridícula.

En lo alto, desde la pared opuesta del valle, Berg'inyon soltó una risita burlona ante la futilidad de aquel esfuerzo. Era un impulso temporal, lo sabía, y los defensores de la puerta occidental se habían agrupado en un último e inútil ataque. Todo el grueso de defensores estaba reunido, y las fuerzas de Berg'inyon todavía los superaban en número en gran proporción.

El maestro de armas hizo que su montura descendiera por la pared, reunió a sus tropas de élite a su alrededor y resolvió cómo frenar aquel ataque y cambiar las tornas. Cuando el Valle del Guardián cayera, también caería la puerta oeste.

Y el Valle del Guardián caería, aseguró Berg'inyon a sus compañeros con absoluta confianza, en el transcurso de la próxima hora.

26

Gruñido contra gruñido

Los corredores principales que conducían a la puerta inferior de Mithril Hall habían sido derrumbados y sellados, pero esto era algo que el ejército invasor había previsto. Incluso con la ingente concentración de drows refrenada a un acceso lento a través de los túneles que había más allá de la puerta, la fortaleza enana estaba sometida a una gran presión. Y, aunque a Uthegental no le habían llegado informes sobre la lucha en el exterior de la montaña, el poderoso maestro de armas imaginaba la carnicería en las laderas, con los enanos y los débiles humanos muriendo a centenares. Las dos puertas de Mithril Hall estarían tomadas a estas alturas con toda probabilidad, y los jinetes de lagartos de Berg'inyon debían de estar ocupando los túneles más altos.

Aquella idea molestaba considerablemente al maestro de armas de Barrison Del'Armgo. Si Berg'inyon se encontraba en Mithril Hall y Drizzt Do'Urden estaba allí, el renegado podía morir a manos del hijo de la casa Baenre. Por consiguiente, Uthegental y un reducido grupo de media docena de guerreros de élite que lo acompañaba recorrían ahora los caminos que los llevarían a la puerta inferior de Mithril Hall. Confiaba en que esos túneles estuvieran abiertos, despejados por los elfos oscuros que se habían filtrado desde la ciudad subterránea.

El maestro de armas y su escolta llegaron a la caverna que previamente había servido a Bruenor como puesto de mando. Ahora se hallaba desierta, y sólo unos pocos pergaminos y trozos de papel de los preparativos de los clérigos demostraban que alguien había estado allí. Tras el derrumbe de los túneles y el desprendimiento de partes de la caverna de Tunult (así como muchos pasillos laterales, incluido el túnel principal que conducía a esta cámara), los grupos de enanos de esta zona baja se habían dispersado, aparentemente, al carecer de mando central.

Uthegental cruzó la caverna sin apenas pensar en ello. La banda drow se movía por los corredores con rapidez, dirigiéndose hacia el este y siguiendo en silencio el ritmo apremiante marcado por su cabecilla. Llegaron a una amplia bifurcación del camino y repararon en los añejos huesos de un gigante de dos cabezas que había tirados junto a la pared; irónicamente, eran los restos de una criatura que Bruenor había matado siglos atrás. Sin embargo, lo más preocupante era la bifurcación del túnel.

Frustrado ante este nuevo retraso, Uthegental envió exploradores a izquierda y derecha, y él y el resto del grupo continuaron de frente, la dirección que apuntaba más hacia el este.

Uthegental suspiró con alivio porque al fin había encontrado la puerta inferior cuando un guerrero de su escolta y otra drow, una sacerdotisa, se reunieron con él pocos minutos después.

-Saludos, maestro de armas de la segunda casa -dijo la sacerdotisa, dando a Uthegental un trato más respetuoso del que se daba a los varones normalmente.

-¿Por qué estás en los túneles? -quiso saber Uthegental-. Todavía nos encontramos lejos de la ciudad subterránea.

-Más de lo que crees -contestó la sacerdotisa mientras dirigía una mirada desdeñosa hacia el este, al largo túnel que desembocaba en la puerta inferior-. El camino no está expedito.

Uthegental emitió un gruñido sordo. Esos elfos oscuros deberían haber tomado la ciudad subterránea a estas alturas, y deberían haber abierto los corredores. Sobrepasó a la sacerdotisa; sus pasos denotaban su irritación.

-No podréis abriros paso por allí -le aseguró la sacerdotisa, y él se dio media vuelta, con un gesto ceñudo, como si la mujer lo hubiera abofeteado.

»Llevamos una hora atacando esa puerta -explicó la sacerdotisa-. Y pasará una semana

más antes de que logremos superar esa barricada. Los enanos la defienden bien.

-¡*Ultrin sargtlin!* -bramó Uthegental su título preferido para recordar a la mujer su reputación. Con todo, a pesar del hecho de que Uthegental se hubiera ganado ese distintivo de «Guerrero Supremo», la sacerdotisa no parecía muy impresionada.

-Un centenar de drows, cinco hechiceros y diez sacerdotisas no han logrado apoderarse de la puerta -dijo la mujer con un tono sin inflexiones-. Los enanos contraatacan nuestra magia con grandes lanzas y bolas de alquitrán incandescente. Y el túnel que conduce a la puerta es angosto y está lleno de trampas, tan bien defendido como la propia casa Baenre. Veinte minotauros cayeron allí, y las docenas que consiguieron pasar a trompicones entre las trampas se encontraron con aguerridos enanos que los esperaban y salieron inesperadamente de pequeños nichos secretos en los que estaban escondidos. Veinte minotauros murieron en cuestión de pocos minutos.

»No podréis abriros camino por allí -repitió la sacerdotisa en tono práctico y en modo alguno insultante-. Ninguno de nosotros podrá a menos que los que han entrado en la fortaleza enana ataquen a los defensores de la puerta por la retaguardia.

Uthegental sintió el deseo de lanzar invectivas contra la mujer, principalmente porque creía que tenía razón.

-¿Por qué quieres entrar en la fortaleza? -inquirió ella de manera inesperada, astutamente.

Uthegental la observó con suspicacia, preguntándose si estaba poniendo en tela de juicio su valentía. ¿Por qué no iba a querer entrar en combate, después de todo?

-Se rumorea que la presa que persigues es Drizzt Do'Urden -continuó la sacerdotisa. La expresión suspicaz de Uthegental se tornó interesada.

»Corren otros rumores de que el renegado anda por los túneles exteriores de Mithril Hall -explicó-, al acecho con su pantera y matando a no pocos drows.

Uthegental se pasó la mano por el crespo cabello y volvió la vista hacia el oeste, al agreste laberinto de túneles que había dejado atrás. Sintió una descarga de adrenalina recorriéndole el cuerpo, un hormigueo que le tensó los músculos e hizo que sus rasgos adquirieran la dureza del acero. Sabía que muchos grupos enemigos estaban actuando en los túneles exteriores, fuera del recinto enano, bandas desperdigadas que habían huido de la caverna de las siete cámaras donde se había sostenido el primer combate. Uthegental y sus compañeros habían topado y acabado con uno de esos grupos de enanos de camino hacia aquí.

Ahora que lo pensaba, tenía sentido que Drizzt se encontrara ahí fuera también. Era más que probable que el renegado hubiera tomado parte en la batalla de la caverna de las siete cámaras, y, en ese caso, ¿por qué iba Drizzt a huir al interior de Mithril Hall?

El renegado era un cazador, un antiguo líder de patrullas, un guerrero que había sobrevivido una década a solas con su pantera mágica en el territorio salvaje de la Antípoda Oscura, una hazaña nada desdeñable que incluso Uthegental respetaba.

Sí, ahora que la sacerdotisa lo había hecho partícipe de esos rumores, a Uthegental le parecía perfectamente lógico que Drizzt Do'Urden estuviera ahí fuera, en alguna parte en los túneles del oeste, acechando y matando. El maestro de armas soltó una risa estentórea y, dando media vuelta, se encaminó en la dirección por la que había venido sin dar explicaciones.

No era necesario, ni para la sacerdotisa ni para los compañeros de Uthegental, que fueron tras él.

El maestro de armas de la segunda casa estaba de caza.

-Estamos ganando -declaró la matrona Baenre.

Ninguno de los que se encontraban a su alrededor -ni Methil ni Jarlaxle ni la matrona Zeerith Q'Xorlarrin, de la cuarta casa, ni Auro'pol Dyrr, madre matrona de la casa Agrach Dyrr, en la actualidad quinta casa, ni Bladen'Kerst ni Quenthal Baenre- contradijo la tajante afirmación.

Gandalug Battlehammer, sucio y vapuleado, con las muñecas atadas firmemente con unos grilletes finos, aunque dotados con un conjuro de tal resistencia que ni siquiera un

gigante podría romperlos, se aclaró la garganta; el sonido resultó positivamente socarrón. En la actitud del enano había más fanfarronería que sinceridad, pues Gandalug cargaba un gran peso sobre sí. Aun en el caso de que su gente estuviera presentando una gran batalla, los elfos oscuros habían entrado en la ciudad subterránea. Y habían llegado allí por su culpa, porque conocía los caminos secretos. El viejo enano comprendía que nadie podía resistir las intrusiones de un *illita*, pero eso no borraba su sentido de culpabilidad, la sensación de que no había sido lo bastante fuerte.

Quenthel se movió antes de que Bladen'Kerst tuviera tiempo de reaccionar y golpeó al tozudo prisionero en la espalda con tanta violencia que sus uñas abrieron unos surcos sanguinolentos.

Gandalug resopló con desdén otra vez, y en esta ocasión Bladen'Kerst lo azotó con su látigo de cinco cabezas de serpiente, un golpe que hizo al fornido enano hincarse de rodillas.

-¡Basta! -gruñó la matrona Baenre a sus hijas, dejando entrever su frustración soterrada.

Todos sabían -y al parecer Baenre también, a pesar de su manifestación- que la guerra no marchaba según lo planeado. Los exploradores de Jarlaxle habían informado acerca del cuello de botella cerca de la puerta inferior de Mithril Hall, y que la puerta oriental de la superficie había sido bloqueada poco después de tomarse, cobrándose muchas vidas drows. Las comunicaciones mágicas de Quenthel con su hermano indicaban que la lucha seguía siendo feroz en las laderas meridional y occidental del Cuarto Pico, y que todavía no se había abierto paso a la puerta oeste de la superficie. Por su parte, Methil, que había perdido a sus dos compañeros *illitas*, había asegurado a la matrona Baenre que la lucha por la ciudad subterránea no había sido ganada aún; ni mucho menos.

Aun así, todos sabían que había algo de verdad en la predicción de victoria de Baenre, y que su certeza no era del todo injustificada. La batalla en el exterior de la montaña no había terminado, pero Berg'inyon le había asegurado a Quenthel que pronto llegaría a su fin; y, teniendo en cuenta la magnitud de las fuerzas que habían ido con Berg'inyon, Quenthel no tenía motivo para dudar de su afirmación.

Muchos habían muerto en los túneles inferiores, pero la mayoría de las bajas eran esclavos humanoides, no elfos oscuros. Los enanos que habían quedado atrapados fuera de la fortaleza después de que el túnel se derrumbara se habían visto forzados a recurrir a tácticas de acecho y evasión, un tipo de combate que favorecía a los sigilosos elfos oscuros.

-Todos los túneles inferiores serán seguros dentro de poco -manifestó la matrona Baenre, una afirmación que resultaba obvia por el simple hecho de que este grupo, que no correría riesgos de enfrentamientos, volvía a avanzar otra vez. Las tropas de élite que rodeaban a Baenre eran responsables de guiar y salvaguardar a la primera madre matrona. No permitirían que Baenre avanzara a menos que la zona que había delante fuera totalmente segura.

»La región en la superficie en torno a Mithril Hall también será segura -añadió Baenre-, con las dos puertas de acceso a la fortaleza tomadas.

-Y, probablemente, derrumbadas -se atrevió a comentar Jarlaxle.

-Lo que dejará a los enanos atrapados en su agujero -respondió con presteza la matrona-. Lucharemos a través de este nivel inferior, y nuestros hechiceros y sacerdotisas encontrarán y abrirán nuevos caminos hacia los túneles del recinto para que podamos infiltrarnos entre las filas enemigas.

Jarlaxle admitió el argumento, como también lo hicieron los demás, pero lo que pretendía Baenre llevaría bastante tiempo conseguirlo, y un asedio largo no había sido parte del plan original. La perspectiva no le gustó a ninguno de los que estaban alrededor de la matrona Baenre, en particular a las otras dos madres matronas. Baenre las había presionado para venir, y así lo habían hecho, aunque sus casas -y toda la ciudad- pasaban por un momento crítico de inestabilidad y cambio. Como compensación a la participación personal de las madres matronas en la larga marcha, a las casas Xorlarrin y Agrach Dyrr se les había permitido dejar la mayor parte de su guarnición en sus palacios, mientras que el resto de las casas, principalmente las otras regentes, habían enviado la mitad de sus dotaciones de elfos oscuros. Durante los pocos meses que se esperaba que el ejército estuviera ausente, la cuarta y

la quinta casas parecían seguras.

Pero Zeerith y Auro'pol tenían otras preocupaciones: las luchas de poder internas en sus familias. La jerarquía de cualquier casa drow, salvo quizá la Baenre, era inestable siempre, y las dos madres matronas sabían que, si estaban ausentes demasiado tiempo, a su regreso podían encontrarse con que habían sido reemplazadas.

Intercambiaron una mirada preocupada, y la expresión dubitativa de sus rostros no paso inadvertida al siempre observador Jarlaxle.

El grupo de batalla de Baenre avanzaba pausada y decididamente, las tres madres matronas se desplazaban sobre sus discos flotantes, flanqueadas por las dos hijas Baenre (que arrastraban al enano) y por el *illita,* que parecía deslizarse en lugar de caminar ya que sus pies quedaban ocultos bajo la larga y pesada túnica. Al cabo de un rato, la matrona Baenre les informó que encontrarían una caverna adecuada e instalarían un salón de trono central, desde el que podría dirigir el curso de la batalla.

Era otra indicación de que la guerra sería larga y, de nuevo, Zeerith y Auro'pol intercambiaron una mirada desazonada.

Bladen'Kerst Baenre estrechó los ojos mientras las miraba, en un gesto de silenciosa amenaza.

A Jarlaxle no le pasó nada por alto, hasta la última connotación, hasta el más mínimo indicio de dónde podría toparse con los mayores problemas la matrona Baenre.

El líder mercenario hizo una profunda reverencia y pidió permiso para marcharse argumentando que quería reunirse con su banda para obtener información más precisa.

Baenre se lo concedió con un leve ademán, sin pensarlo dos veces. Uno de los miembros de su escolta no se mostró tan despreocupado.

Tú y tus mercenarios huiréis, llegó el inesperado mensaje a la mente de Jarlaxle.

Los pensamientos del mercenario se mezclaron en un confuso torbellino y, cogido por sorpresa, no pudo evitar la respuesta telepática de que la idea de desertar de la guerra había, efectivamente, pasado por su cabeza. Sintiéndose más desesperado de lo que nunca había estado, Jarlaxle miró por encima del hombro al inexpresivo rostro del *illita.*

Ten cuidado con Baenre si regresas, comunicó Methil despreocupadamente, y siguió caminando con la madre matrona y las demás.

Jarlaxle hizo un alto cuando el grupo se perdió de vista y examinó detenidamente el énfasis de la última comunicación del *illita.* Sacó la conclusión de que Methil no informaría a Baenre de su vacilante lealtad. De alguna manera, por el modo en que el mensaje le había sido dado, Jarlaxle supo que estaba en lo cierto.

El mercenario se recostó en la pared rocosa y meditó con detenimiento cuál debería ser su siguiente movimiento. Si el ejército drow permanecía unido, Baenre vencería al final; de eso no le cabía la menor duda. Las bajas serían más numerosas de lo previsto (ya lo eran, de hecho), pero eso carecería de importancia una vez que Mithril Hall se tomara, junto con todas sus riquezas prometidas.

¿Qué haría él entonces? La inquietante pregunta seguía dando vueltas en su cabeza cuando se topó con algunos de sus lugartenientes de Bregan D'aerthe; todos traían noticias de que continuaba el cuello de botella cerca del nivel inferior, así como información referente a que más elfos oscuros y esclavos estaban muriendo en los túneles exteriores, a manos de grupos ambulantes de enanos y sus aliados.

Los enanos se estaban defendiendo -y luchando- bien.

Jarlaxle tomó una decisión y se la transmitió en silencio a sus lugartenientes con el intrincado código manual. Bregan D'aerthe no desertaría; todavía, no. Pero tampoco seguiría siendo la punta de lanza del ataque, arriesgando a sus exploradores avanzados.

Evitad cualquier combate, indicaron los dedos de Jarlaxle, y los soldados reunidos asintieron en silencio. *Nos quitamos de en medio y observamos, nada más.*

Hasta que Mithril Hall caiga, respondió uno de los lugartenientes, a lo que Jarlaxle asintió.

O hasta que la guerra se vuelva infructuosa, señalaron sus dedos, y, a juzgar por su expresión, resultó evidente que el líder mercenario no consideraba absurdo esto último.

Pwent y su banda deambulaban de túnel en túnel y su frustración iba creciendo ya que no encontraban drows, ni siquiera kobolds, a los que aplastar.

-¿Dónde infiernos estamos? -inquirió el camorrista.

No hubo respuesta a su pregunta; claro que, pensándolo bien, Pwent no podía esperar que la hubiera. Conocía estos túneles mejor que cualquier miembro de su grupo, y, si él no tenía ni idea de dónde se encontraban, entonces los otros estaban perdidos, indudablemente.

Esto no incomodaba demasiado a Pwent. Ni a él ni a su feroz banda les importaba dónde estaban siempre y cuando hubiera un enemigo contra el que combatir. La falta de adversarios era el verdadero problema.

-¡Empezad a dar golpes! -bramó Pwent, y los Rompebuches corrieron hacia las paredes del angosto corredor y se pusieron a aporrear la piedra con los martillos; el estruendo era tal que cualquier criatura que se encontrara dentro de un radio de doscientos metros no tendría problema alguno en descubrir la presencia del grupo y su localización.

El pobre Bidderdoo Harpel, arrastrado en la estela de la banda más demente de enanos suicidas, se quedó en el centro del túnel y, valiéndose de la gema luminosa, intentó ordenar las pocas hojas restantes de su chamuscado libro de hechizos a fin de encontrar un conjuro, cualquier conjuro, aunque, preferiblemente, ¡uno que lo sacara de allí!

El escándalo se prolongó varios minutos, y después, frustrado, Pwent ordenó formar a sus enanos y reemprendieron la marcha. Pasaron bajo un arco natural, dejaron atrás un par de recodos del pasillo, y luego salieron a un túnel más amplio y cuadrado, con la piedra de las paredes tallada y el suelo nivelado. Pwent chasqueó los dedos al darse cuenta de que habían ido a parar a una zona situada al suroeste de Mithril Hall. Conocía el área, y sabía que encontrarían una posición defensiva enana al otro lado del siguiente recodo. Corrió al frente de su grupo y trepó rápidamente sobre una barricada que llegaba casi al techo, esperando encontrar más guerreros aliados para «alistarlos» en su aterradora banda. Al coronar el parapeto, Pwent se frenó en seco y su sonrisa se borró.

Diez enanos yacían en el suelo, muertos, en medio de un montón de goblins y orcos destrozados.

Pwent saltó desde lo alto de la barricada y aterrizó con un golpetazo, pero se incorporó de inmediato. Sacudió la cabeza mientras caminaba entre la carnicería. Esta posición estaba muy bien fortificada, con el alto parapeto detrás y otro más bajo al frente, donde el corredor giraba a la izquierda en un cerrado ángulo.

Montado contra el muro de la izquierda, justo antes del recodo, había un extraño artilugio, una mortífera catapulta enana de lanzamiento lateral, con un brazo corto y fuerte que se disparaba hacia un lado, no hacia arriba, como las catapultas convencionales. El brazo estaba echado hacia atrás, listo para ser disparado, pero Pwent reparó de inmediato en que no quedaba munición y que los valerosos enanos habían resistido hasta el final.

Pwent podía oler los restos de los misiles de la catapulta y podía ver las titilantes sombras de pequeños fuegos. Sin necesidad de asomarse al recodo supo que al otro lado habría muchos, muchos enemigos muertos jalonando el corredor.

-Murieron honrosamente -dijo el camorrista a sus hombres que, junto con Bidderdoo, habían salvado la barricada y caminaban entre los cadáveres.

El ataque desde el otro lado del recodo se produjo con rapidez y en silencio; un puñado de elfos oscuros salió a la carga, con las espadas desenvainadas.

Si Bidderdoo Harpel no hubiese estado alerta (y si no hubiera encontrado la última página utilizable de su libro de hechizos) aquello habría sido el final de la Brigada Rompebuches, pero el mago ejecutó el conjuro y creó un globo de luz radiante, que para los drows resultó cegadora.

Los sorprendidos elfos oscuros vacilaron un instante, pero fue suficiente para que los Rompebuches adoptaran la posición de combate. De repente, la situación era de siete enanos contra cinco drows, sin que existiera ya el elemento sorpresa. Siete camorristas contra cinco elfos oscuros, y, lo que era peor para los drows, daba la casualidad de que estos camorristas estaban junto a los cuerpos de sus camaradas muertos.

Dieron puñetazos y patadas, saltaron, chillaron y embistieron de cabeza con total osadía, haciendo caso omiso de los golpes recibidos, luchando para conseguir que su salvaje líder se sintiera orgulloso de ellos. Arremetieron como un ariete por debajo de dos elfos oscuros y uno de los enanos consiguió abrirse paso y se lanzó a la carga girando en el recodo al tiempo que rugía.

Pwent empujó a uno de los drows, cogió la espada del elfo oscuro con la mano enfundada en el guantelete metálico y lanzó un directo con el otro puño antes de que el drow tuviera tiempo de descargar su segunda espada.

La cabeza del elfo oscuro reventó con el impacto del guantelete reforzado con clavos, pues el enfurecido Pwent atravesó con el puño el cráneo de la condenada criatura.

Lo golpeó otra vez, y una tercera, y luego arrojó el cuerpo desmadejado junto a los otros cuatro drows muertos. Pwent miró en derredor, a su tropa ensangrentada, y de inmediato se dio cuenta de que faltaba uno, y que Bidderdoo temblaba tan violentamente que los dientes le castañeteaban. El camorrista iba a preguntarle qué le ocurría, pero en ese momento sonó un grito agónico al otro lado del recodo que incluso heló la médula de los huesos del estoico Thibbledorf Pwent. Se acercó de un salto a la esquina y se asomó.

La carnicería en el corredor de quince metros de longitud era aún más espantosa de lo que Pwent esperaba. Docenas de humanoides yacían muertos en el suelo y varios fuegos pequeños seguían ardiendo, tan cerrada había sido la andanada de proyectiles de la catapulta contra las paredes y el suelo.

Pwent vio emerger una figura grande por el otro extremo del túnel, una figura borrosa, pero el camorrista supo que era un elfo oscuro, aunque el más corpulento que había visto hasta ahora. El drow llevaba un tridente grande y en las puntas del tridente, sacudiéndose con los últimos estertores, estaba ensartado el Rompebuches de Pwent. Otro drow apareció detrás del fornido maestro de armas, pero Pwent apenas reparó en él y tampoco le importó si un centenar más venía detrás.

El camorrista rugió enfurecido, pero no se lanzó a la carga. En un raro momento en que la sensatez se impuso a la rabia, Pwent retrocedió de un salto por el recodo.

-¿Qué ocurre, muy honorable camorrista? -inquirieron tres Rompebuches al unísono.

Pwent no respondió. Se subió de un salto al cesto de la catapulta lateral y con los afilados clavos del guantelete cortó limpiamente la cuerda que sujetaba el brazo.

Uthegental acaba de librar su tridente de la incómoda víctima cuando la catapulta lateral se disparó, lanzando a Pwent como un proyectil por el corredor. Los ojos del maestro de armas se desorbitaron, y el drow gritó al mismo tiempo que Pwent. De repente, Uthegental deseó tener todavía el cadáver del enano hincado en el tridente para así utilizarlo como escudo. Por puro instinto, el guerrero drow recurrió a la única salida que le quedaba: agarró a su compañero por el cuello de la *piwafwi y* lo puso ante sí de un tirón.

La bayoneta del yelmo de Pwent -y la mitad de su cabeza- se incrustó en el infortunado elfo oscuro y lo atravesó limpiamente, lo bastante para herir también a Uthegental.

El fornido maestro de armas se desenredó del revoltijo y se incorporó al tiempo que Pwent se libraba del drow muerto con una brusca sacudida. Se abalanzaron el uno sobre el otro en un ataque de furia, rabia contra rabia, gruñido contra gruñido; Pwent consiguió propinar algunos golpes, pero Uthegental, tan fuerte y habilidoso, contraatacó ferozmente.

El extremo del mango del tridente se estrelló contra la cara de Pwent, y el enano se puso bizco. Retrocedió a trompicones y comprendió, para su horror, que había dado espacio suficiente a su enemigo para que lo ensartara.

Una bestia plateada, un enorme lobo que corría sobre las patas traseras, arremetió contra Uthegental por un costado y lo tiró al suelo.

Pwent sacudió la cabeza vigorosamente para despejarse y contempló al nuevo monstruo con no poca aprensión. Echó una ojeada al corredor y vio a sus Rompebuches aproximándose rápidamente, todos ellos señalaban al lobo y chillaban de contento.

-Bidderdoo -balbució Pwent al caer en la cuenta.

Uthegental se quitó de encima al hombre lobo Harpel y se incorporó de un brinco. Sin embargo, antes de que hubiera recobrado el equilibrio del todo, Pwent saltó sobre él.

Un segundo enano saltó sobre el maestro de armas, y lo siguió un tercero, un cuarto, y la Brigada Rompebuches al completo.

Uthegental rugió salvajemente y, de repente, el drow poseyó la fuerza de un gigante. Se mantuvo firme, con enanos colgados por todas partes, y extendiendo los brazos, se sacudió enanos y los arrojó como si fueran meros roedores.

Pwent lo golpeó en el pecho con una fuerza que habría matado a una vaca de buen tamaño.

Uthegental gruñó y propinó un revés a Pwent que lo lanzó por el aire varios metros.

-Eres bueno -admitió el tembloroso enano mientras se incorporaba sobre una rodilla al tiempo que Uthegental se acercaba a él pausadamente.

Por primera vez en su disparatada vida (salvo, quizá, cuando luchó contra Drizzt por equivocación), Thibbledorf Pwent supo que su enemigo lo superaba -¡que superaba a toda su brigada!- y se dio por muerto. Los otros enanos yacían a su alrededor, gimiendo, y ninguno de ellos sería capaz de detener al increíblemente fuerte drow.

En lugar de intentar ponerse de pie, Pwent gritó y se abalanzó de cabeza, gateando sobre las rodillas. Se incorporó en el último segundo y descargó un gancho de derecha con todas sus fuerzas.

Uthegental cogió el puño en el aire y frenó el impulso completamente. La mano libre del poderoso drow se cerró sobre el rostro de Pwent, y Uthegental empezó a doblar al pobre enano hacia atrás.

Pwent podía ver el semblante contraído por la furia entre los dedos extendidos del elfo oscuro. De algún modo reunió la fuerza suficiente para lanzar un golpe con el puño libre y consiguió hacer un sólido impacto en el antebrazo del drow.

A Uthegental no pareció importarle.

Pwent soltó un quejido.

El maestro de armas echó la cabeza hacia atrás repentinamente.

Pwent creyó que el drow iba a soltar un grito de victoria, pero de la boca de Uthegental no salió sonido alguno, ni el más mínimo, hasta que un momento después borboteó incoherentemente.

Pwent sintió aflojarse los dedos del drow sobre su cara, y el camorrista se apartó de un tirón. Mientras se enderezaba, Pwent entendió lo ocurrido. El hombre lobo plateado se había acercado a Uthegental por detrás y lo había mordido en la nuca. Bidderdoo mantenía su presa, con toda la presión de sus enormes fauces aplastando vértebras y nervios.

Los dos mantuvieron la macabra postura durante muchos segundos; todos los Rompebuches que no estaban inconscientes se arremolinaron a su alrededor, maravillados por la fuerza de las mandíbulas de Bidderdoo y por el hecho de que este tremendo guerrero drow aguantara de pie todavía.

Sonó un fuerte crujido, y Uthegental sufrió una brusca y violenta sacudida. Se desplomó, con el lobo sin soltar su presa.

Pwent señaló a Bidderdoo.

-Tengo que conseguir que me enseñe a hacer eso -comentó el pasmado camorrista.

Bidderdoo, sujetando firmemente a su víctima, no lo oyó.

27

La noche más larga

Belwar oyó los ecos, sutiles vibraciones en la densa piedra que ningún habitante de la superficie habría notado nunca. Los otros trescientos svirfneblis también los oyeron. Era la naturaleza de los enanos de las profundidades; en los túneles más profundos de la Antípoda Oscura a menudo se comunicaban enviando silenciosas vibraciones a través de la roca. Ahora oían los ecos, unos ecos constantes, no como la enorme explosión que habían escuchado hacia un par de horas, el estruendo de toda una red de túneles al desplomarse. Los aguerridos guerreros svirfneblis examinaron el nuevo sonido, un ritmo peculiar, y supieron qué significaba. Se estaba sosteniendo una batalla, una gran batalla, y no muy lejos.

Belwar consultó con sus comandantes muchas veces mientras avanzaban lentamente por el terreno desconocido, intentando seguir las vibraciones más fuertes. Con frecuencia uno de los svirfneblis del perímetro o a la cabeza del grupo golpeaba suavemente su martillo contra la piedra, intentando captar la densidad de la roca. Localizar la dirección de un eco era complicado porque la densidad de la roca nunca era uniforme y las vibraciones resultaban distorsionadas a menudo. Así pues, los svirfneblis, que podría decirse que eran los mejores rastreadores de ecos de todo el mundo, en más de una ocasión se encontraron yendo en la dirección equivocada al tomar una bifurcación del camino.

Sin embargo, eran unos tipos resueltos y pacientes e insistieron en ello, y, tras muchos minutos frustrantes, un clérigo llamado Suntunavick se presentó ante Belwar y Firble y anunció con toda convicción que esto era lo más cerca del sonido que estos túneles podían llevarlos.

Los dos siguieron al clérigo hasta el punto exacto y acercaron la oreja a la piedra alternativamente. En efecto, el ruido era fuerte, relativamente hablando.

Y constante, notó Belwar con algún desconcierto, pues éste no era el resonar del toma y daca de una batalla ni los ecos que había rastreado anteriormente, o, por lo menos, había algo más en el sonido.

Suntunavick aseguró al capataz que éste era el sitio correcto. Entremezclado con este sonido más constante estaba el ritmo familiar de batalla trabada.

Belwar miró a Firble, que asintió, y luego a Suntunavick. El capataz dio unos golpecitos en la pared con el dedo y después retrocedió a fin de que Suntunavick y los otros clérigos pudieran acercarse.

Iniciaron sus cantos, un sonido chirriante, sordo, aparentemente sin palabras, y, de vez en cuando, uno de los clérigos arrojaba un puñado de una sustancia que parecía barro contra la piedra.

La salmodia alcanzó un *crescendo;* Suntunavick corrió hacia la pared, con las manos extendidas ante sí y unidas fuertemente por las palmas. Con un grito de éxtasis, el pequeño enano hincó los dedos en la piedra; luego gruñó mientras los músculos de los brazos y los hombros se tensaban y abrían la pared como si no fuera más sólida que una cortina de paño grueso.

El clérigo retrocedió de un brinco, al igual que hicieron los demás, cuando el eco se convirtió en un clamor y una fina rociada, la llovizna de una catarata, los salpicó.

-Es la superficie -musitó Firble con un hilo de voz.

Lo era, efectivamente; pero este diluvio no se parecía en nada a la imagen que los enanos tenían del mundo de la superficie, no tenía nada que ver con las descripciones dadas en muchas historias que habían oído sobre este sitio extraño. Muchos del grupo abrigaron la idea de regresar en ese mismo momento, pero Belwar, que había hablado con Drizzt no mucho tiempo atrás, sabía que aquí pasaba algo fuera de lo común.

El capataz desenganchó una cuerda que llevaba en el cinturón con su mano de pico y se la tendió a Firble, indicando al consejero que se la atara a la cintura. Firble lo hizo, cogió el otro extremo y se afianzó firmemente.

Con sólo una ligera vacilación, el valeroso Belwar se deslizó a través de la pared, a través del velo de llovizna. Encontró la catarata, y una cornisa que lo condujo al otro lado de aquélla, y Belwar contempló las estrellas en lo alto.

¡Miles de estrellas!

El alma del enano se elevó en éxtasis. Se sentía arrobado y asustado al mismo tiempo. Éste era el mundo de la superficie, la más grande de las cavernas, bajo una cúpula inalcanzable.

El momento de pasmo, de ensimismamiento, fue efímero, desbaratado por los claros sonidos de combate. Belwar no estaba en el Valle del Guardián, pero divisaba el resplandor de la batalla, llamas de antorchas y conjuros mágicos, y oía el resonar de metal contra metal y los gritos de los moribundos.

Con Belwar a la cabeza, los trescientos svirfneblis salieron de las cavernas y emprendieron una silenciosa marcha hacia el este. Llegaron a muchas zonas que parecían infranqueables, pero un amistoso elemental, invocado por los clérigos svirfneblis, les abrió paso. En unos cuantos minutos tenían la batalla a la vista, la refriega dentro del neblinoso valle, jinetes enfundados en armaduras y drows montados en lagartos, miserables goblins y kobolds y enormes humanos que doblaban con creces la talla del svirfnebli más alto.

Ahora sí que Belwar vaciló al comprender plenamente que su tropa de trescientos enanos se zambulliría en una batalla de miles, un conflicto que los enanos de las profundidades no tenían modo de discernir quién estaba ganando.

-Es para lo que hemos venido -susurró Firble al oído del capataz.

Belwar miró fijamente a su inusitadamente arrojado compañero.

-Por Blingdenstone -dijo Firble.

Belwar encabezó la tropa.

Drizzt contuvo el aliento; todos ellos lo hicieron, e incluso *Guenhwyvar* fue lo bastante juiciosa para sofocar un gruñido instintivo.

Los cinco compañeros estaban apiñados en una estrecha cornisa de un corredor amplio y alto, en tanto que una columna de drows, muy numerosa, marchaba por el túnel, una línea que seguía y seguía y parecía que nunca iba a acabar.

¿Dos mil?, se preguntó Drizzt. ¿Cinco mil? No había modo de calcularlo. Eran demasiados, y él no podía asomar la cabeza y empezar a contar. Lo que Drizzt sí comprendió era que el grueso de la fuerza drow se había reunido y marchaba con un propósito determinado. Eso sólo podía significar que el camino estaba expedito, al menos hasta la puerta del nivel inferior de Mithril Hall. Drizzt recobró el ánimo al pensar en esa puerta, en las muchas e ingeniosas defensas que se habían preparado en esa zona. Incluso esta importante fuerza no encontraría nada fácil pasar a través del portal; los túneles cercanos a la puerta inferior se llenarían de cadáveres, tanto de drows como de enanos.

Drizzt se atrevió a asomar la cabeza lentamente, por delante de *Guenhwyvar*, que estaba aplastada contra la pared, a su lado, para mirar a Bruenor, incrustado incómodamente entre la grupa de la pantera y la pared. Drizzt estuvo a punto de sonreír al ver al enano y pensó que más valía que se moviera rápidamente una vez que la columna drow hubiera pasado, porque probablemente Bruenor arrojaría a la pantera por el borde del saliente de un empellón, y a él junto con el animal.

Pero la sonrisa no llegó a producirse, ya que las dudas asaltaban a Drizzt. Se preguntó, y no por primera vez, si había hecho bien en traer a Bruenor aquí fuera. Podrían haber regresado a la puerta inferior con los enanos que habían encontrado horas antes; el lugar del rey de Mithril Hall estaba con su ejército. Drizzt sabía la importancia que habría tenido la presencia del fiero enano en la defensa de esa puerta y de la propia ciudad subterránea. Hasta el último enano de Mithril Hall habría cantado un poco más alto y habría luchado con un poco más de ánimo sabiendo que el rey Bruenor Battlehammer estaba cerca, unido a la causa y con su

poderosa hacha dirigiendo la lucha.

La decisión de Drizzt había hecho que Bruenor se quedara fuera de la fortaleza y el drow se preguntaba ahora si no habría sido egoísta por su parte actuar de ese modo. ¿Llegarían siquiera a encontrar a los cabecillas enemigos? Con toda probabilidad, las sacerdotisas que habían conducido este ejército estarían bien escondidas, utilizando su magia desde lejos, dirigiendo a sus fuerzas con menos compasión que si los soldados fueran simples peones de un gigantesco ajedrez.

La madre matrona, o quienquiera que estuviera al mando de este ejército, no correría riesgos personales, porque así era como actuaban los drows.

De repente, encaramado aquí arriba, en esta cornisa, Drizzt Do'Urden se consideró un necio. Iban a la caza de la cabeza, como le había dicho a Bruenor, pero esa cabeza no sería fácil de encontrar. Y, dada la magnitud del contingente que marchaba por debajo de ellos, en dirección a Mithril Hall, no parecía factible que Drizzt, Bruenor y sus otros compañeros lograran llegar cerca de la fortaleza enana en un corto plazo de tiempo.

El vigilante agachó la cabeza e inhaló lenta y profundamente para serenarse, recordándose a sí mismo que había hecho lo único que ofrecía una posibilidad de alzarse con la victoria y que, aunque la puerta inferior no sería tomada fácilmente, al final caería, estuviera o no Bruenor Battlehammer entre sus defensores. Pero ahora, aquí fuera, con tantos drows y tantos túneles, Drizzt empezó a entender la enormidad de la tarea que les aguardaba. ¿Qué esperanza tenía de encontrar a los líderes del ejército drow?

Lo que Drizzt ignoraba es que él no era el único que iba a la caza con un fin determinado.

-No hay noticias de Bregan D'aerthe.

La matrona Baenre, sentada sobre el disco flotante, asimiló las palabras y el significado que encerraban. Quenthel iba a repetirlas, pero la mirada ceñuda y amenazadora de su madre la hizo enmudecer.

Aun así, la frase resonó como en eco en la mente de la matrona Baenre: «No hay noticias de Bregan D'aerthe».

Jarlaxle se mantenía escondido, comprendió Baenre. A pesar de su actitud fanfarrona, el jefe mercenario era, de hecho, prudente, muy cauto a la hora de hacer correr riesgos a la banda que había tardado siglos en reunir. En realidad, Jarlaxle no se había mostrado muy deseoso de marchar sobre Mithril Hall y sólo había venido porque no se le había dado opción.

Al igual que Triel, la propia hija de Baenre y su principal consejera, el mercenario había esperado una conquista fácil y rápida y un pronto regreso a Menzoberranzan, donde quedaban todavía tantos asuntos pendientes. El hecho de que no hubiera llegado informe alguno de los exploradores de Bregan D'aerthe últimamente podía ser una coincidencia, pero Baenre sospechaba lo contrario. Jarlaxle estaba escondido y a la espera, y eso sólo podía significar que él, merced a las noticias que recibía constantemente de los astutos exploradores de su organización, estaba convencido de que el ímpetu del asalto se había frenado y que, como la propia Baenre, había llegado a la conclusión de que Mithril Hall no sería tomada tan fácilmente.

La envejecida madre matrona aceptó la noticia con estoicismo, segura de que Jarlaxle volvería al redil una vez que las tornas se volvieran a favor de los elfos oscuros. Tendría que pensar en un buen escarmiento para el jefe mercenario, por supuesto, uno que le hiciera comprender a Jarlaxle su profundo disgusto sin que la privara de un valioso aliado.

Al cabo de un rato, la atmósfera de la pequeña caverna que Baenre estaba utilizando como su salón del trono empezó a estremecerse con la vibrante energía de un encantamiento. Todos los presentes en la sala miraron en derredor con nerviosismo y respiraron aliviados cuando Methil apareció de la nada en medio de las sacerdotisas drows.

Su semblante no revelaba nada; mantenía la misma expresión pasiva y observadora que era habitual en un miembro de la peculiar raza de Methil. Baenre consideraba aquel semblante inescrutable la faceta más frustrante en el trato con los *illitas.* Jamás dejaban ver el más leve indicio de sus verdaderas intenciones.

Uthegental Armgo ha muerto, llegó el pensamiento a la mente de Baenre, un informe lacónico de Methil.

Ahora le tocó el turno a la madre matrona de adoptar una expresión impávida que no revelaba nada. Sabía que Methil le había dado la preocupante noticia a ella exclusivamente. Las demás, en particular Zeerith y Auro'pol, que estaban volviéndose más quisquillosas por momentos, no necesitaban saber que las noticias eran malas, muy malas.

La marcha a Mithril Hall va bien, fue el siguiente mensaje telepático de Methil. El *illita* lo compartió con todos los presentes, detalle que resultó evidente para la matrona Baenre por las expresiones repentinamente animadas. *Los túneles están expeditos hasta el nivel inferior, donde el ejército se está reagrupando y se prepara.*

Muchos asentimientos de cabeza y sonrisas se dirigieron al *illita,* y a la matrona Baenre no le costó mucho más trabajo que a Methil discernir los pensamientos que había tras aquellas expresiones. El *illita* se estaba esforzando para levantar la moral, algo siempre incierto cuando se trataba con los elfos oscuros. Pero, al igual que el informe de Quenthel sobre la falta de noticias de Bregan D'aerthe, el primer mensaje dado por el *illita* se repitió en la mente de Baenre de manera desconcertante. ¡Uthegental Armgo estaba muerto! ¿Cómo reaccionarían los soldados de Barrison Del'Armgo, una fuerza de importancia vital para la causa, cuando descubrieran que su líder había sido eliminado?

¿Y Jarlaxle? Si se había enterado de la muerte del brutal maestro de armas, eso explicaría el silencio de Bregan D'aerthe. El jefe mercenario podía temer la pérdida de la guarnición Barrison Del'Armgo, una deserción que conmocionaría profundamente a las filas del ejército.

Jarlaxle no lo sabe ni tampoco los guerreros de la segunda casa, la respondió telepáticamente Methil, que obviamente había leído sus pensamientos.

Con todo, Baenre se las arregló para mantener una expresión alegre (relativamente hablando), simulando estar emocionada ante la noticia de la aproximación del ejército a la puerta inferior. Aún así, veía claramente el cáncer que estaba creciendo en sus filas, una serie de sucesos que podían destruir la ya inestable integridad de su ejército y sus alianzas, que podían echar a perder todo. Se sintió como si estuviera retrocediendo a los días de absoluto caos en Menzoberranzan, justo antes de la marcha, cuando K'yorl parecía llevar todas las de ganar.

La destrucción de la casa Oblodra había consolidado la situación en aquel momento, y la matrona Baenre pensó que ahora le hacía falta algo parecido, alguna victoria dramática que despejara toda duda de las mentes de soldados y aliados. Fomentar la lealtad con el temor. Pensó de nuevo en la casa Oblodra y acarició la idea de hacer una demostración similar contra la puerta inferior de Mithril Hall. La desechó de inmediato, consciente de que lo ocurrido en Menzoberranzan había sido un acontecimiento irrepetible. Nunca hasta entonces (y probablemente nunca jamás, ¡y desde luego, no al cabo de tan poco tiempo!) Lloth había venido al plano material de una manera tan gloriosa y completa. Con motivo de la caída de la casa Oblodra, la matrona Baenre había sido el conducto del poder divino de la reina araña.

Eso no ocurriría otra vez.

Los pensamientos de Baenre tomaron otro derrotero, un rumbo a seguir más factible.

¿Quién mató a Uthegental? pensó, sabiendo que Methil la «oiría».

El *illita* lo ignoraba, pero comprendió la intención de la madre matrona. Baenre sabía lo que Uthegental se proponía hacer, sabía cuál era el único triunfo que importaba realmente al poderoso maestro de armas. Quizás se había encontrado con Drizzt Do'Urden.

De ser así, ello significaría que Drizzt Do'Urden se encontraba en los túneles inferiores, no tras las barricadas de Mithril Hall.

Sigues un curso peligroso, la advirtió Methil antes de que la matrona empezara siquiera a fraguar los conjuros que le permitirían localizar al renegado.

Baenre desestimó esa idea sin apenas preocuparse. Era la primera madre matrona de Menzoberranzan, el conducto de Lloth, poseedora de poderes que podían extinguir la vida de cualquier drow de la ciudad, cualquier madre matrona, cualquier hechicero, cualquier maestro de armas, sin apenas esfuerzo. Estaba de acuerdo en que el curso tomado era peligroso, desde

luego... Peligroso para Drizzt Do'Urden.

Las más devastadoras eran la fuerza enana y la del centro de la línea de bloqueo, una gran masa de ruidosos guerreros que entonaban cantos, aplastaban goblins y orcos con sus pesados martillos y hachas, saltando en grupo, como una jauría, sobre los gigantescos minotauros y derribaban a los brutos con el peso de su superioridad numérica.

Pero, a lo largo del extremo oriental del Valle del Guardián, la presión era tremenda desde todas partes. Los caballeros recorrían las líneas de los bárbaros atrás y adelante, reforzando los puntos donde el enemigo parecía estar abriendo brecha, y, con su ayuda oportuna, la formación se mantuvo. Aun así, los hombres de Berkthgar se vieron obligados a retroceder inevitablemente.

Los cuerpos de kobolds y goblins se amontonaban en el Valle del Guardián; una veintena de ellos moría por cada defensor. Pero los drows podían permitirse esas pérdidas; las habían previsto, y Berg'inyon, sentado a lomos de su lagarto, contemplaba tranquilamente la constante batalla desde lejos junto con el resto de los jinetes Baenre, consciente de que el momento de la matanza se aproximaba. Se dio cuenta de que los defensores se estaban cansando. Los minutos habían dado paso a una hora, y luego a dos, y el ataque no disminuía.

La línea defensiva retrocedió, y las encumbradas paredes orientales del Valle del Guardián se alzaban tras ella, muy cercanas. Cuando esas paredes cortaran su retirada, los hechiceros drows desatarían un duro ataque, y por el suelo del Valle del Guardián correrían ríos de sangre humana.

Besnell sabía que estaban perdiendo, sabía que una docena de goblins muertos no merecía el precio de un centímetro de terreno. La resignación empezó a apoderarse del elfo, refrenada únicamente por el hecho de que nunca había visto a sus caballeros en mejor forma. Los compactos grupos de batalla se movían atrás y adelante, pisoteando enemigos; y, aunque todos los hombres jadeaban de tal forma que casi no podían entonar un canto de guerra y todos los caballos estaban cubiertos de sudor, no cejaron, no se dieron respiro.

Con sombría satisfacción, aunque terriblemente preocupado -y no sólo por sus hombres, ya que Alustriel no había vuelto a aparecer en el campo de batalla-, el elfo puso su atención en Berkthgar y entonces se quedó verdaderamente asombrado. El enorme espadón, *Bankenfuere*, zumbaba al hendir el aire, y cada mandoble acababa con la vida de cualquier enemigo lo bastante necio para encontrarse cerca del hombretón. La sangre, mucha de la cual era suya, cubría al bárbaro de pies a cabeza, pero si Berkthgar sentía algún dolor no daba muestras de ello. Su canto y su lucha eran para Tempus, el dios de la batalla, y, de esta manera, cantaba, luchaba y sus enemigos morían.

En opinión de Besnell, si los drows vencían y conquistaban Mithril Hall, una de las consecuencias más trágicas sería que el relato de las hazañas del poderoso Berkthgar el *Intrépido* no saldría del Valle del Guardián.

Un tremendo destello hacia un lado sacó al elfo de su abstracción. Miró a lo largo de la línea y vio a Regweld Harpel rodeado por una docena de goblins envueltos en llamas, algunos muertos y otros moribundos. Regweld y *Saltacharcas* también estaban envueltos en el fuego mágico, danzantes lenguas verdes y rojas, pero al hechicero y a su extraordinaria montura no parecía preocuparlos y siguieron luchando sin hacer caso de las llamas. De hecho, aquel fuego que envolvía al dúo se convirtió en un arma, una extensión de la furia de Regweld, cuando el hechicero hizo que *Saltacharcas* saltara una docena de metros para aterrizar a los pies de dos enormes minotauros. Llamas verdes y rojas se tornaron en un fuego al rojo vivo que salió disparado del torso del mago y envolvió a los gigantescos brutos. *Saltacharcas* brincó hacia arriba, hasta poner a Regweld a la altura de los feos rostros de los minotauros, que aullaban de dolor. En las manos del mago apareció una varita, y unos rayos de energía verde se descargaron sobre los monstruos.

Regweld se apartó acto seguido, para lanzarse a un nuevo combate, y dejó a los minotauros tambaleándose mientras las llamas los consumían.

-¡Por el bien de toda la buena gente! -gritó Besnell, sosteniendo su espada en alto.

Su grupo de batalla se situó en formación junto a él y el estruendo de la carga se reanudó, esta vez cargando a galope tendido contra una masa de kobolds. Dispersaron a las bestias y llegaron hasta una tropa compacta de enemigos más grandes, y allí la carga fue frenada. Encaramados a lomos de sus monturas, los Caballeros de Plata se abrieron paso en la turba a golpe de espada, y los relucientes aceros se cobraron las vidas de enemigos.

Besnell estaba contento. Sentía una satisfacción que le recorría el cuerpo como una cálida oleada, una sensación de logro y rectitud. El elfo creía en Luna Plateada con todo su corazón, creía en los valores que encarnaba, y en el precepto que gritaba cada vez que se le presentaba la ocasión.

No se entristeció cuando la lanza de un goblin encontró un hueco en el peto de su armadura, atravesó las costillas y se hincó en un pulmón. Se tambaleó sobre su silla y, de algún modo, se las arregló para arrancar la lanza de su costado.

-¡Por el bien de toda la gente buena! -clamó con toda la fuerza de que fue capaz.

Había un goblin junto a su montura, arremetiendo con su espada. Besnell hizo un gesto de dolor cuando bajó la espada para frenar el golpe. Se sintió débil y repentinamente helado. Apenas si reparó en que la espada se deslizaba de su mano y caía al suelo.

El siguiente golpe del goblin se descargó de lleno en el muslo del caballero, el arma de manufactura drow atravesó la armadura de Besnell y abrió un corte por el que manó la sangre.

El goblin lanzó un aullido, y luego salió disparado por el aire, partido en dos por el poderoso mandoble de *Bankenfuere.*

Berkthgar cogió a Besnell con la mano libre cuando el caballero se deslizó de la silla. El bárbaro se sintió de algún modo aislado de la batalla en ese momento, como si el noble elfo y él estuvieran solos, en un lugar reservado para ellos únicamente. A su alrededor, no muy lejos, los caballeros seguían combatiendo y ningún monstruo se les acercó.

Berkthgar tendió a Besnell en el suelo con delicadeza. El elfo alzó la vista; sus dorados ojos parecían vacíos.

-Por el bien de toda la gente buena -musitó Besnell con un hilo de voz apenas audible, pero, por la gracia de Tempus, o cualquiera que fuera el dios que estuviera siguiendo el curso de la batalla del Valle del Guardián, Berkthgar oyó hasta la última sílaba.

El bárbaro hizo un gesto de asentimiento y, en silencio, apoyó la cabeza del elfo muerto en el suelo de piedra.

Acto seguido, Berkthgar se incorporó, sintiendo su rabia multiplicada; cargó de cabeza contra las líneas enemigas, y su enorme espada las segó a su paso como una guadaña.

Regweld Harpel no había sentido nunca semejante excitación. Todavía envuelto en llamas que no dañaban ni a él ni a su caballo-rana, pero sí a cualquiera que se acercara, el hechicero reforzó el extremo meridional de la línea defensiva por sí solo. Los conjuros se le estaban acabando con gran rapidez, pero a Regweld no le importaba, pues sabía que encontraría algún modo de ser útil, de destruir a los malditos que habían venido a conquistar Mithril Hall.

Un grupo de minotauros se dirigió hacia él cerrando un círculo, con las lanzas extendidas ante sí para evitar que el fuego los alcanzara.

Regweld sonrió y azuzó a *Saltacharcas* para que diera otro salto en el aire, justo entre el cerco de monstruos, más alto de lo que los minotauros y sus lanzas podían llegar.

El mago lanzó un grito de victoria, y entonces un rayo lo silenció.

De repente, Regweld se encontró volando y girando en el aire, y vio a *Saltacharcas* girando en dirección contraria, justo por debajo de él.

Un segundo rayo ensordecedor llegó desde un ángulo diferente, y a continuación un tercero, bifurcándose de manera que alcanzaron tanto al mago como a su extraña montura.

Fueron alcanzados de nuevo, y después una vez más mientras todavía daban vueltas en el aire; cayeron al suelo, y quedaron tendidos en él muy quietos.

Los hechiceros drows se habían sumado a la batalla.

Los invasores lanzaron gritos clamorosos y atacaron con más ímpetu, y ni siquiera Berkthgar, encolerizado por la muerte del valerosos elfo, fue capaz de reunir a sus hombres

para mantener la línea. Los jinetes de lagartos drows se filtraron entre las filas de humanoides, obligando a los caballeros a retroceder con sus largas lanzas; retroceder hacia la pared que les cerraba el paso.

Berg'inyon se encontraba entre los primeros que vieron el giro de la batalla. Ordenó a un jinete que subiera a un pilar rocoso a fin de tener un panorama mejor desde la ventajosa posición, y después volvió su atención a un grupo cercano y señaló la pared norte del valle.

Subid por allí, indicaron los dedos del maestro de armas. *Coged altura y rodead a las tropas enemigas para descargar una lluvia de muerte desde arriba cuando estén acorraladas contra la pared.*

Sonrisas perversas acompañaron a los gestos de asentimiento, pero un grito desde el otro lado, lanzado por el soldado que Berg'inyon había mandado encaramarse al pilar rocoso, borró de un plumazo su satisfacción.

La formación rocosa había cobrado vida, transformada en un enorme monstruo elemental. Berg'inyon y los demás contemplaron impotentes cómo el coloso de piedra golpeaba un brazo contra otro y aplastaba al drow y a su lagarto.

Se alzó un gran clamor detrás de las líneas drows, por el oeste, y, sobrepasando el estruendo de la carga svirfnebli, se escuchó el grito de *«¡bivrip!»*, la palabra que Belwar Dissengulp utilizaba para activar la magia de sus manos artificiales.

Pasó un buen rato antes de que Berkthgar y los demás defensores del extremo oriental del Valle del Guardián se dieran cuenta de que habían llegado refuerzos por el oeste. No obstante, los rumores finalmente se propagaron entre el tumulto de la batalla, animando a defensores y atemorizando a invasores. Los goblins y los elfos oscuros que combatían cerca de la pared oriental empezaron a volver la vista hacia el extremo opuesto, preguntándose si el desastre se avecinaba.

Berkthgar reunió ahora a las fuerzas no enanas que quedaban: dos tercios de sus bárbaros, menos de un centenar de los Caballeros de Plata, una veintena de Jinetes de Longsaddle, y sólo un par de hombres de Nesme. Sus filas eran reducidas, pero habían recobrado el ánimo, y la línea defensiva resistió e incluso recuperó terreno al seguir a la masa de guerreros enanos de vuelta hacia el centro del Valle del Guardián.

Poco después, toda apariencia de orden desapareció en el valle; ya no había frentes que delimitaran las filas de uno y otro bando. En el oeste, los clérigos svirfneblis combatían contra los hechiceros drows, y los guerreros de Belwar cargaban brutalmente contra las tropas drows. Los elfos oscuros y los svirfneblis eran enemigos encarnizados, enemigos inveterados. Lo mismo podía decirse del extremo oriental del valle, donde enanos y goblins se mataban entre sí con total desenfreno.

La lucha se prolongó a lo largo de la noche, una horrenda y salvaje noche. Berg'inyon Baenre apenas entró en combate y también mantuvo alejado de la batalla al grueso de su fuerza de élite de los jinetes de lagartos, empleando a sus monstruosos humanoides para debilitar la defensa del enemigo. Incluso con la inesperada llegada de la pequeña pero poderosa fuerza svirfnebli, los drows cambiaron pronto las tornas a su favor.

-Venceremos -prometió el joven Baenre a los soldados que estaban cerca de él-. Y, después, ¿qué defensa puede quedar en pie detrás de la puerta oeste de la fortaleza enana?

28

Vaticinio

Quenthel Baenre estaba sentada de cara a un nicho de la pared en la pequeña cámara, mirando fijamente la quieta superficie de una charca. Entrecerró los ojos cuando el agua, que hacía las veces de una bola de cristal, se iluminó a medida que despuntaba el alba en el mundo exterior, al este del Cuarto Pico.

Quenthel contuvo el aliento, aunque deseaba gritar de desesperación.

Al otro lado de la pequeña cámara, también la matrona Baenre estaba llevando a cabo una adivinación similar. Había utilizado sus conjuros para crear un mapa esquemático de la zona y después encantó una pluma diminuta. Entonando de nuevo una salmodia, Baenre lanzó la pluma al aire, por encima del mapa extendido, y sopló con suavidad.

-Drizzt Do'Urden -susurró, y sopló de nuevo mientras la pluma caía revoloteando sobre el mapa. Una mueca perversa asomó al semblante de Baenre cuando la pluma, un indicador mágico, se posó en el pergamino, con la punta señalando una agrupación de túneles no muy lejana.

Baenre supo entonces que era verdad: Drizzt Do'Urden estaba en los túneles exteriores de Mithril Hall.

-Nos marchamos -dijo la madre matrona de repente; sus súbitas palabras sobresaltaron a todos los que se encontraban en la silenciosa cámara.

Quenthel miró por encima del hombro con nerviosismo, temerosa de que su madre hubiese visto, de algún modo, lo que se reflejaba en su charca de adivinación. No obstante, la hija Baenre comprendió que no podía verla desde el otro lado de la sala, pues le obstaculizaba el campo visual una ceñuda Bladen'Kerst, que la miraba ferozmente a ella y al espectáculo que iba apareciendo en el agua.

-¿Adónde vamos? -preguntó en voz alta Zeerith, que estaba casi en el centro de la cámara. A juzgar por el tono, resultaba evidente que confiaba en que la búsqueda mágica de la matrona Baenre le hubiera descubierto una salida al evidente estancamiento de la situación.

La matrona Baenre consideró ese tono y la expresión hosca del semblante de la otra madre matrona. No estaba segura de si Zeerith, y también Auro'pol, que tenía un gesto igualmente ceñudo, habría preferido oír que el camino a Mithril Hall estaba despejado o que el ataque había sido cancelado. Observando a las dos comandantes de mayor rango del ejército drow, Baenre no habría sabido decir si preferían la victoria o la retirada.

Aquel recordatorio obvio de cuan inestable era la alianza enfureció a Baenre. Le habría gustado destituirlas a ambas, o, mejor aún, ordenar su ejecución en ese mismo instante. Pero comprendió que no podía hacerlo. La moral de su ejército no resistiría algo así. Además, quería que fueran testigos, al menos una de ellas, de su gloria, que vieran a Drizzt Do'Urden sacrificado a Lloth.

-Tú irás a la puerta inferior, para coordinar y reforzar el ataque -le dijo Baenre a Zeerith con tono cortante, decidiendo que mantener juntas a la dos se estaba volviendo peligroso-. Y Auro'pol vendrá conmigo.

Auro'pol no se atrevió a hacer la pregunta obvia, pero Baenre la vio claramente por su expresión.

-Tenemos asuntos que atender en los túneles exteriores -fue toda la explicación que dio la matrona Baenre.

Berg'inyon verá pronto el amanecer, informaron los dedos de Quenthel a su hermana.

Bladen'Kerst, iracunda siempre, pero ahora ardiendo en cólera, le dio la espalda a Quenthel y a la perturbadora imagen de la charca de adivinación y se volvió a mirar a su madre.

Antes de que pudiera hablar, sin embargo, le llegó a la mente un mensaje telepático, así como también a Quenthel:

No deis malas noticias acerca de otros combates, les participó Methil. *Zeerith y Auro'pol ya están planteándose la deserción.*

Bladen'Kerst reflexionó sobre el mensaje y sus implicaciones, y, muy juiciosamente, calló la información.

El grupo de mando se dividió entonces; Zeerith y un contingente de soldados de élite se dirigieron hacia el este, hacia Mithril Hall, y la matrona Baenre, a la cabeza de Quenthel, Bladen'Kerst, Methil, media docena de experimentadas guerreras drows y el encadenado Gandalug, se encaminaron hacia el sur, en dirección al punto señalado por la pluma adivinatoria.

En otro plano, entre las nieblas grises, el lodo y el espantoso hedor del Abismo, Errtu observaba el curso de los acontecimientos en el liso espejo que Lloth había creado en el lateral de la seta gigante que había frente al trono.

El gran balor no estaba satisfecho. Errtu sabía que la matrona Baenre andaba a la caza de Drizzt Do'Urden, y también sabía que encontraría al renegado y que era muy posible que lo matara.

Un millar de maldiciones brotaron de las perrunas fauces del tanar'ri, todas ellas dirigidas a Lloth, que le había prometido libertad; una libertad que sólo un Drizzt Do'Urden vivo podría ofrecerle.

Para empeorar aún más las cosas, unos instantes después la matrona Baenre realizaba otro hechizo que abría una puerta entre el plano material y el Abismo, e invocaba a un poderoso glabrezu para que la ayudara en su búsqueda. Con su forma de pensar retorcida y siempre desconfiada, Errtu llegó a creer que esta invocación se hacía con el único propósito de atormentarlo, que se utilizaba a uno de los suyos para facilitar el fin del pacto. Así actuaban los tanar'ris y todos los malditos habitantes del Abismo, incluida Lloth. Estas criaturas no confiaban en los demás puesto que nadie, excepto un necio, podía confiar en ellas. Y eran una pandilla de egoístas, del primero al último. A los ojos de Errtu, todo cuanto ocurría giraba en torno a él porque era lo único que importaba, y, por consiguiente, el que Baenre invocara ahora a un glabrezu no era simple coincidencia, sino una daga hincada por Lloth en el negro corazón del gran balor.

Errtu fue el primero en llegar hasta la puerta que se abría. Aun en el caso de no encontrarse en el Abismo por destierro, no habría podido cruzarla, porque Baenre, muy diestra en este tipo de invocaciones, tenía la precaución de realizar el encantamiento para un único tanar'ri específico. Pero Errtu estaba aguardando allí cuando el glabrezu apareció entre la niebla arremolinada, y se dirigió hacia el llameante portal abierto.

El balor se echó encima del glabrezu y, chasqueando su látigo, lo sujetó por el brazo. El glabrezu, que no era un enemigo desdeñable, se revolvió para contraatacar, pero se frenó al ver que Errtu no tenía intención de continuar con el ataque.

-¡Es una artimaña! -bramó el balor.

El glabrezu, con su cuerpo de tres metros y medio encorvado en una postura agazapada y las grandes pinzas chasqueando en el aire con impaciencia, prestó atención a sus palabras.

-Era yo quien tenía que ir al plano material -continuó Errtu.

-Estás desterrado -dijo el glabrezu con pragmatismo.

-¡Lloth prometió poner fin a esa situación! -replicó Errtu, y el glabrezu se agachó más, como si esperara que el violento demonio saltara sobre él. Pero el balor se calmó enseguida.

»Le pondría fin y yo podría regresar, llevando conmigo un ejército de tanar'ris. -De nuevo Errtu hizo una pausa. Estaba improvisando, pero un plan empezaba a cobrar forma en su perversa mente.

La llamada de Baenre se repitió, y el glabrezu tuvo que hacer uso de su considerable fuerza de voluntad para no saltar a través del resplandeciente portal.

-Sólo te permitirá matar a uno -añadió Errtu rápidamente al ver la vacilación del glabrezu.

-Uno es mejor que nada -respondió el otro demonio.

-¿Incluso si ello impide mi libertad en el plano material? -preguntó Errtu-. ¿Incluso si me impide entrar en él y llevarte como mi general para así hacer una carnicería en las razas débiles?

Baenre llamó una vez más, y en esta ocasión al glabrezu no le resultó tan difícil hacer caso omiso de la invocación.

Errtu levantó sus enormes manos indicando al glabrezu que debería aguardar aquí unos momentos más, y después se alejó rápidamente entre la niebla para recoger algo que le había dado un demonio menor no hacía mucho tiempo, un vestigio del Tiempo de Conflictos. Regresó poco después con un cofre de metal; lo abrió lentamente y sacó un reluciente zafiro negro. Tan pronto como Errtu lo levantó, las llamas del portal mágico perdieron intensidad y casi se apagaron. Errtu se apresuró a guardar el objeto en el cofre.

-Cuando llegue el momento oportuno, deja esto al descubierto, mi general -instruyó el balor.

Lanzó el cofre al glabrezu, inseguro, al igual que el otro demonio, de en qué acabaría todo esto. Los grandes hombros de Errtu se encogieron, pues el balor no podía hacer nada más al respecto. Podía impedir que este demonio acudiera en ayuda de Baenre, pero ¿con qué fin? Baenre no necesitaba realmente a un glabrezu para ocuparse de Drizzt Do'Urden, un simple guerrero.

La llamada desde el plano material se repitió, y esta vez el glabrezu respondió a ella, cruzando el portal para reunirse con el grupo de Baenre.

Errtu contempló, frustrado, cómo se cerraba el portal; otra puerta perdida al plano material, otro acceso por el que no podía pasar. El balor había hecho todo cuanto estaba en su mano, si bien no había manera de saber si había sido bastante, y era mucho lo que se jugaba en el desenlace. Regresó a su trono de seta para observar y esperar.

Y confiar.

Bruenor meditaba. En el silencio de los túneles, sin enemigos a la vista, el octavo rey de Mithril Hall hizo una pausa y reflexionó. En el exterior estaría a punto de amanecer; otro día frío, transparente. Pero ¿sería el último para el clan Battlehammer?

Bruenor miró a sus cuatro amigos mientras tomaban una rápida comida y un corto descanso. Ninguno era enano. Ninguno.

Y, no obstante, Bruenor Battlehammer no podía nombrar a nadie que fuera mejor amigo que estos cuatro: Drizzt, Catti-brie, Regis e incluso *Guenhwyvar*. Por primera vez, aquel hecho innegable le pareció chocante. Los enanos, aunque no eran xenófobos, mantenían las distancias con los que no pertenecían a su raza. Como ejemplo estaba el general Dagnabit, que, si hubiera podido hacer las cosas a su manera, habría echado a patadas a Drizzt de Mithril Hall y le habría quitado *Taulmaril* a Catti-brie para colgar el arco dé nuevo en la Sala de Dumathoin. Dagnabit no confiaba en nadie que no fuera enano.

Pero aquí estaban, Bruenor y sus cuatro compañeros no enanos, embarcados en la que quizás era la lucha más crítica y peligrosa en defensa de Mithril Hall.

Esta amistad despertaba un cálido afecto en el viejo rey enano, de eso no cabía duda, pero reflexionar ahora sobre ello hizo algo más.

Hizo que Bruenor pensara en Wulfgar, el bárbaro que había sido como un hijo para él, y que se habría casado con Catti-brie convirtiéndose en su yerno, el inverosímil príncipe de Mithril Hall de más de dos metros de estatura. Bruenor jamás había sentido una aflicción tan intensa como la que experimentó tras la muerte de Wulfgar. Aunque todavía podría vivir un siglo más, Bruenor se sintió al borde de la muerte durante aquellas semanas de dolor, y además la habría recibido de buena gana.

Ya no. Seguía echando de menos a Wulfgar -las lágrimas nublarían su único ojo gris siempre que pensara en el noble guerrero- pero era el octavo rey, el cabecilla de su orgulloso y fuerte clan. La pena de Bruenor había sobrepasado el punto de la resignación y había dado paso a la cólera. Los elfos oscuros habían vuelto, los mismos elfos oscuros que habían matado a Wulfgar. Eran seguidores de Lloth, de la malvada Lloth, y, al parecer, ahora tenían

intención de matar a Drizzt y destruir Mithril Hall.

Bruenor había mojado la hoja de su hacha con sangre drow muchas veces a lo largo de la noche, pero su ira no se había aplacado, ni mucho menos. De hecho, se había ido intensificando lenta y progresivamente y parecía a punto de estallar. Drizzt había prometido que buscarían la cabeza de su enemigo, que encontrarían a los líderes, las sacerdotisas que estaban detrás de este asalto. Era una promesa que Bruenor necesitaba que el vigilante drow cumpliera.

Había permanecido callado durante casi toda la lucha, incluso en los preparativos de guerra. Bruenor también guardaba silencio ahora, dejando que Drizzt y la pantera condujeran al grupo y ocupando su puesto entre sus amigos cada vez que se entablaba un combate.

En los pocos momentos de descanso y tranquilidad, Bruenor advirtió que se le dirigía una mirada cautelosa en más de una ocasión y comprendió que sus amigos temían que estuviera sumiéndose de nuevo en la depresión, que no tenía el corazón puesto en la lucha. Nada más lejos de la verdad. Aquellas escaramuzas de poca importancia no interesaban mucho a Bruenor. Podía matar a un centenar -¡a un millar!- de soldados drows, y su dolor y su pesar no se aplacarían. Sin embargo, si pudiera echarle mano a la sacerdotisa que estaba detrás de todo esto, acabar con ella y así decapitar a la fuerza invasora drow...

Entonces Bruenor podría sentirse en paz.

El octavo rey de Mithril Hall no estaba melancólico. Estaba reservando energías y esperando la hora propicia, alimentando la furia que hervía en su interior. Estaba esperando el momento en que la venganza le sabría más dulce.

El grupo de Baenre, acompañado por el gigantesco glabrezu y con la madre matrona guiándolos en la dirección indicada por su conjuro, acababa de reemprender la marcha cuando Methil informó a Baenre telepáticamente que las matronas Auro'pol y Zeerith llevaban tiempo abrigando la idea de deponerla. Si Zeerith no podía abrirse paso a través de la puerta inferior de Mithril Hall, se disponía a organizar una retirada. Según Methil, incluso en este mismo momento, Auro'pol estaba considerando la posibilidad de hacer dar media vuelta a todo el ejército y dejar atrás a la matrona Baenre, muerta.

¿Están conspirando contra mí?, quiso saber Baenre.

No, respondió sinceramente Methil, *pero si mueres, estarán encantadas de regresar a Menzoberranzan sin ti y que así pueda instaurarse una nueva jerarquía.*

A decir verdad, la información de Methil no la cogía por sorpresa. No era preciso leer las mentes para ver el desasosiego y la cólera callada en los rostros de las madres matronas de las casas cuarta y quinta de Menzoberranzan. Además, Baenre ya había despertado ese mismo odio en sus inferiores, incluso en supuestas aliadas como Mez'Barris Armgo, incluso en sus propias hijas, a lo largo de toda su dilatada vida. Era el precio que tenía que pagarse por ser la primera madre matrona de la caótica y envidiosa Menzoberranzan, una ciudad que estaba en constante guerra consigo misma.

Las ideas de Auro'pol eran de esperar, pero la confirmación del *illita* encolerizó a la ya nerviosa matrona Baenre. En su retorcida mente, ésta no era una guerra corriente, después de todo. Era la voluntad de Lloth, del mismo modo que ella era la representante de la reina araña. Era el pináculo de su poder, la máxima gloria conferida por Lloth. ¿Cómo se atrevían Auro'pol y Zeerith a abrigar semejantes ideas blasfemas?, pensó, iracunda, la primera madre matrona.

Lanzó una mirada furiosa a Auro'pol, que se limitó a resoplar y a volver la vista a otro lado; posiblemente, lo peor que pudo hacer.

Baenre impartió órdenes a Methil telepáticamente, que a su vez se las transmitió al glabrezu. Los discos flotantes, uno al lado del otro, seguían a las hijas Baenre, que acababan de girar en un recodo del túnel, cuando unas pinzas enormes se cerraron en torno a la esbelta cintura de Auro'pol y la arrancaron bruscamente de su disco flotante; el poderoso glabrezu la sostuvo en vilo con facilidad.

-¿Qué es esto? -demandó Auro'pol mientras se retorcía en vano.

-Querías verme muerta-respondió Baenre.

Quenthel y Bladen'Kerst regresaron presurosas junto a su madre, y las dos se quedaron estupefactas por el hecho de que Baenre hubiera actuado contra Auro'pol abiertamente.

-Quería verme muerta -informó la madre matrona a sus hijas-. Ella y Zeerith creen que Menzoberranzan sería un sitio mejor sin la matrona Baenre.

Auro'pol miró al *illita*, que era, evidentemente, quien la había traicionado. Las hijas Baenre, que habían abrigado similares ideas desleales en más de una ocasión durante esta larga y engorrosa marcha, miraron a Methil también.

-La matrona Auro'pol es testigo de tu gloria -intervino Quenthel-. Presenciará la muerte del renegado y sabrá que Lloth está con nosotros.

El semblante de Auro'pol recobró la tranquilidad ante esta afirmación; de nuevo se retorció intentando soltarse de las pinzas del tanar'ri, que semejaban un torno.

Baenre lanzó una mirada amenazadora a su adversaria, y Auro'pol, engreída hasta el final, sostuvo la mirada con igual intensidad. Quenthel tenía razón, pensaba Auro'pol. Baenre la necesitaba como testigo. Enviar a Zeerith a la línea de combate también consolidaría su lealtad, de manera que el ejército drow sería mucho más fuerte. Baenre era una vieja malvada, pero siempre había sido calculadora, poco predispuesta a sacrificar una pizca de poder por mor de una satisfacción personal. Prueba de ello era que Gandalug Battlehammer seguía vivo, aunque sin duda a Baenre le habría encantado arrancarle el corazón muchas veces durante los largos siglos de su cautividad.

-La matrona Zeerith se alegrará con la noticia de la muerte de Drizzt Do'Urden -dijo Auro'pol mientras agachaba los ojos respetuosamente. Creyó que el gesto sumiso bastaría.

-La cabeza de Drizzt Do'Urden será la única prueba que la matrona Zeerith necesitará- replicó Baenre.

Auro'pol alzó los ojos bruscamente, y las hijas Baenre miraron también a su sorprendente madre.

Baenre hizo caso omiso de todas ellas. Envió un mensaje a Methil, quien, de nuevo, lo transmitió al glabrezu, y las enormes pinzas empezaron a apretar la cintura de Auro'pol.

-¡No puedes hacer esto! -protestó Auro'pol, que hablaba entre jadeos-. ¡Lloth está conmigo! ¡Debilitarás tu propia campaña!

Quenthel no podía estar más de acuerdo, pero guardó silencio al reparar en que al glabrezu todavía le quedaba otra pinza libre.

-¡No puedes hacer esto! -chilló Auro'pol-. ¡Zeerith te...! -El dolor cortó sus palabras.

-Drizzt Do'Urden te mató antes de que yo lo matara a él -explicó la matrona Baenre a Auro'pol-. Perfectamente verosímil, y hace que la muerte del renegado sea mucho más grata. -Baenre hizo un gesto de asentimiento al glabrezu y las pinzas se cerraron, seccionando músculos y huesos.

Quenthel apartó la vista; la malvada Bladen'Kerst contempló el espectáculo con una amplia sonrisa.

Auro'pol intentó gritar otra vez, intentó lanzar una maldición a Baenre, pero su espina dorsal chascó y toda su fuerza desapareció. Las pinzas se cerraron con un golpe seco, y el cuerpo de Auro'pol Dyrr cayó al suelo partido en dos.

Bladen'Kerst gritó con regocijo, entusiasmada con el despliegue de control y poder llevado a cabo por su madre. Quenthel, en cambio, estaba encolerizada. Baenre había ido demasiado lejos. Había matado a una madre matrona, y lo había hecho en detrimento de la marcha sobre Mithril Hall, simplemente por interés personal. Total y sinceramente devota a Lloth, Quenthel no podía soportar semejante necedad, y sus pensamientos fueron similares a los que habían llevado a Auro'pol Dyrr a acabar partida en dos.

Quenthel lanzó una mirada peligrosa a Methil, comprendiendo que el *illita* estaba leyendo sus pensamientos. ¿Sería la siguiente a quien delatara Methil? Enfocó su mente en una única idea.

¡No es la voluntad de Lloth!, gritó su mente a Methil. *La reina araña ya no respalda los actos de mi madre.*

Esta idea tenía mucho más alcance para Methil -el emisario *illita* en Menzoberranzan, no de la matrona Baenre- de lo que Quenthel podía imaginar, y su alivio fue grande cuando

Methil no la delató.

Guenhwyvar aplastó las orejas, y a Drizzt también le pareció oír un apagado y lejano grito. No se habían topado con nadie, ni amigo ni enemigo, desde hacía varias horas, y el vigilante estaba convencido de que cualquier grupo de elfos oscuros que encontraran ahora iría acompañado por la gran sacerdotisa que dirigía el ejército.

Indicó a los demás por señas que avanzaran con toda cautela, y la pequeña banda continuó sigilosamente, con *Guenhwyvar* a la cabeza. Drizzt se dejó llevar por los instintos primarios desarrollados en la Antípoda Oscura. Volvía a ser el cazador, el superviviente que había vivido solo durante una década en las áreas salvajes de la Antípoda Oscura. Volvía la cabeza para mirar a Bruenor, a Regis y a Catti-brie con frecuencia, pues, aunque sus amigos se movían con todo el sigilo de que eran capaces, para los agudos oídos de Drizzt hacían tanto ruido como un ejército de soldados en marcha. Aquello preocupaba al vigilante, pues era consciente de que sus enemigos serían mucho más silenciosos. Se planteó el adelantarse con *Guenhwyvar* y ocuparse de la búsqueda él solo.

Fue una idea pasajera. Éstos eran sus amigos, y los mejores compañeros que uno podía pedir.

Se deslizaron por un túnel estrecho y de aspecto corriente que desembocaba en una cámara que se extendía a derecha e izquierda, aunque la pared del fondo no estaba muy lejos. El techo era más alto que el del túnel, pero las estalactitas colgaban en varios puntos y muchas de ellas casi llegaban al suelo.

Guenhwyvar volvió a aplastar las orejas, y se detuvo en la entrada. Drizzt llegó a su lado y notó la misma sensación de cosquilleo.

El enemigo estaba cerca, muy cerca. Su instinto de guerrero, más aguzado que los sentidos normales, le decía al vigilante drow que el enemigo estaba prácticamente encima de ellos. Hizo una seña a los tres compañeros que lo seguían, y después la pantera y él entraron lenta y cautelosamente en la cámara, pegados a la pared de la derecha.

Catti-brie fue la siguiente en llegar a la entrada y se agachó sobre una rodilla a la par que tensaba el arco. Sus ojos, ayudados por la diadema del *Ojo de Gato,* que hacía que incluso los túneles más oscuros parecieran estar bañados por la luz de las estrellas, rastrearon la cámara, escudriñando entre las agrupaciones de estalactitas.

Bruenor no tardó en estar a su lado, y Regis pasó por delante y se puso a su izquierda. El halfling localizó un nicho en la pared, a corta distancia. Se señaló a sí mismo y luego a la oquedad, y se dirigió hacia ella, palmo a palmo.

Una luz verdosa surgió en la pared del fondo, ahuyentando la oscuridad. Empezó a girar en espiral y abrió un agujero en el muro, a través del cual pasó la matrona Baenre sobre su disco flotante, seguida por sus hijas, su prisionero y el *illita.*

Drizzt reconoció a la avejentada drow y vio cumplidos sus peores temores; supo de inmediato que la desventaja en contra de sus amigos y él era tremenda. Pensó en lanzarse directamente sobre Baenre, pero en ese momento se dio cuenta que *Guenhwyvar y* él no estaban solos dentro de la cámara. Por el rabillo del ojo Drizzt atisbó un movimiento entre las estalactitas.

Catti-brie disparó una flecha plateada, prácticamente a bocajarro. El proyectil explotó en una lluvia de chispas multicolores e inofensivas, incapaz de penetrar los escudos mágicos de la primera madre matrona.

Regis, que en ese momento se metía en el nicho de la pared, gritó de dolor cuando un hechizo defensivo explotó. La electricidad chisporroteó en torno al halfling, zarandeándolo como un pelele hasta que por fin cayó al suelo, con el rizoso cabello castaño de punta.

Guenhwyvar saltó hacia la derecha, y derribó a una guerrera drow que descendía flotando de las estalactitas. Drizzt consideró de nuevo el lanzarse directamente sobre Baenre, pero de pronto se encontró enzarzado en un combate cuando tres guardias Baenre de élite salieron de las sombras precipitadamente y lo rodearon. Drizzt sacudió la cabeza en un gesto de rechazo. El factor sorpresa trabajaba ahora en contra de ellos, no a su favor. El enemigo los estaba esperando, los había buscado del mismo modo que ellos habían buscado al enemigo.

¡Y era la matrona Baenre en persona!

-¡Corred! -gritó Drizzt a sus amigos-. ¡Salid de aquí!

29

Rey contra reina

La larga noche dio paso al alba, cuando los elfos oscuros llevaban de nuevo ventaja y tenían la iniciativa en la batalla por el Valle del Guardián. Las afirmaciones de Berg'inyon sobre la futilidad de la defensa, incluso con los refuerzos enanos y svirfneblis, parecían ser ciertas a medida que las tropas drows rodeaban gradualmente a los svirfneblis y después empujaban a las líneas del este hacia la pared una vez más.

Pero entonces ocurrió.

Después de toda una noche de lucha, después de horas de organizar la batalla y reservar a los hechiceros, utilizando a los jinetes de lagartos en el momento preciso y nunca comprometiéndolos del todo en el conflicto, todos los planes cuidadosamente trazados de la poderosa fuerza drow se vinieron abajo.

El perfil de las montañas al este del Valle del Guardián se iluminó con un borde plateado que anunciaba el amanecer. Para los drows y los otros monstruos de la Antípoda Oscura no era algo trivial.

Un hechicero drow, concentrado en la creación de un rayo que derrotaría a los enemigos más próximos, interrumpió el conjuro y en su lugar creó un globo de oscuridad dirigido al ribete del sol que asomaba sobre el horizonte, creyendo que eliminaría la luz. El hechizo se gastó y lo único que hizo fue poner una mota negra en el aire, a gran distancia, y, mientras el hechicero entrecerraba los ojos para resguardarlos del resplandor y se preguntaba qué hacer a continuación, los defensores que estaban más cerca se echaron sobre él y lo mataron.

Otro drow que luchaba contra un enano estaba a punto de derrotar a su adversario. Tan volcado estaba en ello que apenas advirtió la proximidad del alba... hasta que el borde del sol asomó por el horizonte y arrojó un rayo de luz, un rayo de agonía, a sus sensibles ojos. Cegado y aterrorizado, el elfo oscuro blandió sus armas con frenesí, pero sus golpes quedaron muy desviados del blanco.

Entonces sintió como si las costillas le explotaran.

Todos estos elfos oscuros habían visto cosas bajo el espectro de luz normal con anterioridad, pero no tan nítidamente, no con una luz tan fuerte, no con colores tan intensos y vividos. Habían oído hablar de la terrible luz del sol. Berg'inyon había presenciado un amanecer muchos años atrás; lo había visto por encima del hombro mientras él y su grupo de incursión huían de regreso a la segura oscuridad de los túneles inferiores. Ahora, el maestro de armas y sus hombres no sabían qué podían esperar de aquello. ¿Acaso el infernal sol los abrasaría del mismo modo que los cegaba? Sus mayores les habían dicho que no, pero les advirtieron que serían más vulnerables a la luz del día, que la luminosidad levantaría la moral de sus enemigos.

Berg'inyon intentó reagrupar a sus fuerzas en cerradas formaciones de combate. El maestro de armas sabía que todavía podían vencer, aunque este último acontecimiento costaría muchas vidas drows. Los elfos oscuros podían luchar a ciegas, pero lo que Berg'inyon temía no era sólo una pérdida de visión. Era la pérdida del ánimo. Los rayos que se proyectaban desde lo alto de las montañas superaban cualquier experiencia suya y de sus tropas. Y, con todo lo aterrador que había resultado caminar bajo un dosel de estrellas inalcanzables, este suceso, esta salida del sol, era puramente aterrador.

Berg'inyon consultó rápidamente con sus hechiceros para ver si había algún modo de contrarrestar el amanecer. Sin embargo, la información que obtuvo lo consternó tanto como la luz infernal. Los hechiceros drows que estaban en el Valle del Guardián también tenían ojos en otros lugares, y a través de la visión mágica de dichos magos empezaron a correr rumores sobre elfos oscuros que desertaban en los túneles inferiores, y que los drows que habían sido

frenados en los túneles cercanos a la puerta oriental se habían retirado de Mithril Hall y habían huido hacia pasajes más profundos en la cara oriental del Cuarto Pico. A Berg'inyon no le costó mucho interpretar tal información; esos drows se encontraban ya de camino por los túneles que llevaban de vuelta a Menzoberranzan.

El maestro de armas no podía hacer caso omiso de la trascendencia del informe. Cualquier alianza entre los elfos oscuros era poco consistente, y él sólo podía conjeturar hasta qué punto se extendía la deserción. A pesar del amanecer, Berg'inyon estaba convencido de que su fuerza podía vencer en el Valle del Guardián y tomar la puerta oeste, pero, de repente, tuvo que plantearse qué encontrarían en Mithril Hall una vez que hubieran entrado.

¿A la matrona Baenre y sus aliados? ¿Al rey Bruenor y al renegado, Drizzt, y una hueste de enanos dispuestos a luchar? La idea no le hizo gracia al preocupado maestro de armas.

De esta suerte, no fue la superioridad numérica la que se alzó con la victoria en el Valle del Guardián. No fue el valor de Berkthgar o Besnell, o la fiereza de Belwar y sus svirfneblis, o la sabiduría de Cepa Garra Escarbadora. Fue el amanecer y la desconfianza entre las filas enemigas, la falta de cohesión y el profundo temor de que no llegaran tropas de refuerzo, pues todos y cada uno de los guerreros drows, desde Berg'inyon hasta el último soldado raso, sabían que a sus aliados los traería sin cuidado dejarlos atrás para que fueran inmolados.

Ninguno de sus hombres cuestionó la decisión de Berg'inyon Baenre cuando éste dio la orden de abandonar el Valle del Guardián. Los jinetes de lagartos, de los que todavía quedaba un contingente de más de trescientos, salieron cabalgando por el abrupto terreno de la zona norte, y sus monturas de patas adhesivas pronto dejaron atrás a enemigos y aliados por igual.

Hasta el mismo aire del Valle del Guardián se estremecía por la tragedia y la emoción, pero los sonidos de la batalla se fueron apagando hasta que por último reinó un espeluznante silencio, roto de tanto en tanto por un grito de agonía. Berkthgar el *Intrépido* estaba plantado con una actitud firme, flanqueado por Cepa Garra Escarbadora y Terrien Doucard, el nuevo comandante de los Caballeros de Plata, y sus victoriosos soldados aguardaban, tensos, detrás de ellos.

A tres metros de distancia, Belwar Dissengulp se encontraba al frente de las diezmadas tropas svirfneblis. El muy honorable capataz sostenía en sus fuertes brazos el cadáver del noble Firble, uno de los muchos svirfneblis que habían muerto en este día, tan lejos de su hogar pero en defensa de él.

No sabían qué pensar el uno del otro, este bárbaro de más de dos metros de estatura y el svirfnebli que apenas alcanzaba la mitad de su talla. No podían hablarse el uno al otro, y no tenían signos comprensibles de amistad que ofrecerse.

El único punto común entre ellos eran los cadáveres de los odiados enemigos y de los queridos amigos, apilados a montones en el Valle del Guardián.

El fuego fatuo se prendió a lo largo de los brazos y las piernas de Drizzt, perfilándolo como una diana mejor. Se protegió arrojando un globo de oscuridad sobre sí mismo, en un intento de privar a sus adversarios de la ventaja de ser tres contra uno.

Las cimitarras del vigilante salieron de sus fundas, y Drizzt sintió un extraño apremio en una de ellas, no en *Centella,* sino en la otra, en la que había encontrado en la guarida del dragón *Muerte de Hielo,* el arma que había sido forjada para combatir y exterminar criaturas de fuego.

La cimitarra estaba hambrienta; Drizzt no había sentido en ella un ansia tan intensa desde...

Paró el primer ataque y gimió al recordar la otra ocasión en que su cimitarra había evidenciado su ansia: cuando había combatido contra el balor Errtu. Drizzt supo lo que eso significaba.

Baenre había traído amigos.

Catti-brie disparó otra flecha, directamente al rostro sonriente de la marchita madre matrona. De nuevo la flecha encantada estalló en un bonito despliegue de chispas inofensivas. La joven se volvió para huir, como Drizzt había ordenado, y agarró a su padre con intención

de arrastrarlo consigo.

Bruenor no se movió. Miró a Baenre y supo que ella era la responsable; la miró y se convenció a sí mismo de que ella, personalmente, había matado a su muchacho. Entonces miró detrás de la madre matrona, al viejo enano. De algún modo, Bruenor lo conoció. En el fondo de su corazón, el octavo rey de Mithril Hall reconoció al fundador de su clan, aunque conscientemente era incapaz de hacer la relación.

-¡Corre! -le gritó Catti-brie, sacándolo momentáneamente de su abstracción.

Bruenor se volvió a mirar a la joven, y después detrás de ella, hacia el túnel. Escuchó ruidos de lucha en la distancia, en algún lugar a sus espaldas.

El hechizo de Quenthel surgió en ese momento y un muro de fuego estalló en el estrecho túnel, cortando la retirada. Aquello no le importó demasiado al determinado Bruenor; ahora, no. Se sacudió de encima la mano de Catti-brie y se volvió para mirar a Baenre; para mirar a la drow que, en su mente, había matado a su muchacho.

Dio un paso.

Baenre se rió de él.

Drizzt paró un golpe y atacó; luego, valiéndose de la cobertura del globo de oscuridad, se desvió hacia un lado rápidamente, demasiado deprisa para que la elfa oscura que lo atacaba por la espalda advirtiera el movimiento. La guerrera drow se abalanzó y arremetió con fuerza, pero sólo consiguió alcanzar a la drow que Drizzt acababa de herir, y rematarla.

Al oír el movimiento, Drizzt se volvió al tiempo que blandía las cimitarras. Hay que decir en favor de la guerrera drow que advirtió el contraataque a tiempo de parar el primer golpe, el segundo y el tercero, incluso el cuarto.

Pero Drizzt no se detuvo. Sabía que su cólera era peligrosa. Quedaba otra adversaria en el globo de oscuridad y arremeter tan furiosamente contra una única oponente lo hacía vulnerable con la otra. Pero el vigilante sabía también que sus amigos lo necesitaban mucho, que cada momento que perdía en el combate con estas guerreras les daba tiempo a las sacerdotisas para destruirlos a todos.

El quinto golpe del vigilante, un amplio arco hacia la izquierda, fue desviado limpiamente, como también el sexto, una estocada a fondo por la derecha. Drizzt atacó duramente, manteniendo la ofensiva. Sabía, como la guerrera lo sabía, que la única esperanza de la mujer estaba en su otra compañera.

Un grito sofocado, seguido por el rugido de una pantera, acabó con esa esperanza.

La furia de Drizzt se incrementó, y la guerrera drow siguió retrocediendo en la oscuridad, ahora a trompicones, dominada repentinamente por el pánico. Y, en ese instante de miedo, se golpeó la cabeza contra una estalactita, un obstáculo que sus aguzados sentidos drows deberían haber detectado. Se sacudió para despejarse y se las arregló para enderezar la postura al tiempo que adelantaba una espada ante sí para frenar otra furiosa estocada del vigilante.

Falló.

Drizzt, no, y *Centella* atravesó la excelente armadura drow y se hundió profundamente en un pulmón de la mujer.

El vigilante sacó su arma de un tirón y giró veloz sobre sus talones.

El globo de oscuridad desapareció bruscamente, disipado por la magia del expectante tanar'ri.

Bruenor dio otro paso y después echó a correr. Catti-brie gritó, dándolo por muerto cuando una descarga ardiente se precipitó sobre él.

Enfurecida, frustrada, la joven disparó su arco de nuevo, y más chispas inofensivas explotaron en el aire. A través de las lágrimas de rabia que brotaban de sus azules ojos, apenas advirtió que Bruenor se recuperaba del doloroso impacto y se lanzaba de nuevo a la carga.

Bladen'Kerst detuvo al enano mediante un hechizo que envolvió a Bruenor en un enorme bloque de mágica sustancia traslúcida y pegajosa. Bruenor siguió moviéndose, pero tan lentamente que el movimiento apenas era perceptible, en tanto que las tres sacerdotisas se

reían de él.

Catti-brie volvió a disparar, y en esta ocasión su flecha alcanzó el bloque de masa pegajosa y se hundió varios palmos antes de frenarse y quedar colgada inútilmente por encima de la cabeza de su padre.

La joven miró a Bruenor, a Drizzt y al horrendo demonio de tres metros y medio de altura que había aparecido a la derecha, y a Regis, que gemía e intentaba arrastrarse a su izquierda. Sintió el calor a medida que el fuego rugía en el túnel a sus espaldas; oyó el continuo estruendo de batalla en la distancia, algo que no se explicaba.

Necesitaban que se produjera un alto, un cambio de tornas, y Catti-brie creyó verlo entonces y sintió renacer la esperanza. Tras rematar a su presa, *Guenhwyvar* rugió y se agazapó, preparada para saltar sobre el tanar'ri.

La esperanza de Catti-brie duró poco, pues mientras la pantera saltaba, una de las sacerdotisas lanzó algo al aire, hacia *Guenhwyvar*. La pantera se disipó en un humo gris a mitad del salto, y desapareció, enviada de vuelta al plano astral.

-Vamos a morir -musitó la joven, pues su enemigo era demasiado poderoso. Dejó caer a *Taulmaril* en el suelo y desenvainó a *Khazid'hea.* Respiró hondo para tranquilizarse al tiempo que se recordaba que había estado a las puertas de la muerte durante la mayor parte de su vida adulta. Miró a su padre y se dispuso a cargar, se dispuso a morir.

Una forma surgió fluctuante entre Catti-brie y el bloque de masa pegajosa que envolvía a Bruenor, y la expresión de resolución plasmada en el semblante de la joven se tornó en otra de asco cuando un monstruo espantoso, con cabeza de pulpo, se materializó en el aire y caminó -mejor dicho, flotó- lentamente hacia ella.

Catti-brie levantó su espada y después se detuvo bruscamente, arrollada por una repentina sacudida psíquica como jamás había sentido.

Methil siguió avanzando.

Después de haber dejado muy atrás el Valle del Guardián y el estruendo de la batalla, las tropas de Berg'inyon se detuvieron y se reagruparon cuando se encontraban cerca del último tramo hacia los túneles de vuelta a la Antípoda Oscura. Unas puertas entre dimensiones se abrieron cerca de los jinetes de lagartos y los hechiceros drows (y aquellos elfos oscuros lo bastante afortunados para encontrarse cerca de los hechiceros cuando los conjuros se produjeron) las atravesaron. Los rezagados, soldados de infantería y dispersos aliados humanoides, se esforzaron por alcanzarlos, pero no pudieron atravesar el difícil terreno de este lado de la montaña. Y al maestro de armas no le preocupaban ni poco ni mucho.

Todos los que lograron escapar del Valle del Guardián se volvieron hacia Berg'inyon buscando su guía, mientras el día se iluminaba a su alrededor.

-Mi madre se equivocó -dijo Berg'inyon de manera tajante, un acto de blasfemia en la sociedad drow, donde la palabra de cualquier madre matrona era ley y voluntad de Lloth.

Sin embargo, ninguno de los drows presentes lo señaló ni se mostró en desacuerdo con él. Berg'inyon apuntó hacia el este, y las tropas se pusieron en movimiento, en dirección al sol naciente, desmoralizadas y derrotadas.

-La superficie es para los que moran en ella -comentó el maestro de armas a una de sus consejeras cuando la drow condujo a su montura junto a la de su jefe-. Jamás regresaré.

-¿Y qué pasa con Drizzt Do'Urden? -preguntó la mujer, ya que no era un secreto que la matrona Baenre quería que su hijo acabara con el renegado.

Berg'inyon se rió de ella, pues en ningún momento, desde que presenciara la hazañas de Drizzt en la Academia, había pensado seriamente enfrentarse al renegado.

Drizzt apenas alcanzaba a ver algo detrás del gigantesco glabrezu, y ese espectáculo era más que suficiente, ya que el vigilante sabía que no estaba preparado para luchar contra semejante enemigo, sabía que la poderosa criatura podría acabar con él.

Aun en el caso de que no lo venciera, el glabrezu lo mantendría ocupado el tiempo suficiente para que la matrona Baenre los matara a todos.

Drizzt sintió el ansia salvaje de su cimitarra, una hoja forjada para matar a este tipo de bestias, pero luchó contra el apremio de cargar, consciente de que tenía que encontrar el modo de eludir esas diabólicas pinzas.

Percibió el salto fútil de *Guenhwyvar y* su desaparición. Otro aliado perdido.

Drizzt comprendió que la lucha había terminado antes de empezar. Habían matado a un par de guerreras de élite y nada más. Se habían metido de cabeza en el pináculo de poder de Menzoberranzan, la mayor sacerdotisa de la reina araña, y habían perdido. La culpabilidad abrumó al vigilante, pero el drow la rechazó, rehusando aceptarla. Había salido a los túneles y sus amigos lo habían acompañado porque era la única oportunidad para Mithril Hall. Incluso si hubiese sabido que la matrona Baenre en persona dirigía esta marcha, habría ido en su busca y no habría negado a Bruenor, a Regis y a Catti-brie la oportunidad de acompañarlo.

Habían perdido, pero Drizzt tenía intención de hacer que el enemigo lo pagara caro.

-Lucha, engendro diabólico -le gritó al glabrezu mientras adoptaba la postura de combate y movía las cimitarras, ansioso de dar a su arma el alimento que tanto deseaba.

El tanar'ri se enderezó y sostuvo ante sí un extraño cofre de metal.

Drizzt no esperó a tener una explicación y casi destruyó inintencionadamente la única oportunidad que sus amigos y él tenían, pues, en el mismo momento en que el tanar'ri se disponía a abrir el cofre, Drizzt, cuya velocidad se veía incrementada por los brazales encantados que llevaba en los tobillos, gritó y cargó, pasó entre las pinzas extendidas y enterró su cimitarra en el vientre del demonio.

Sintió la oleada de poder mientras la cimitarra se alimentaba.

Catti-brie estaba demasiado aturdida para atacar, demasiado abrumada para siquiera gritar una protesta cuando Methil llegó junto a ella y los malditos tentáculos le tantearon la cara. Luego, a través de la confusión, una única voz, la voz de *Khazid'hea,* su espada, sonó en su cabeza.

¡Golpea!

La joven lo hizo, y, aunque su puntería no fue muy buena, el aguzado filo de *Khazid'hea* alcanzó a Methil en un hombro y casi le cercenó el brazo.

En medio del aturdimiento, Catti-brie retiró los tentáculos de su rostro con la mano libre.

Otra oleada psíquica la sacudió, y la paralizó una vez más, quitándole las fuerzas y doblándole las piernas. Antes de desplomarse, vio al *illita* sacudirse de una forma extraña y luego bambolearse, y vio a Regis, trastabillando, todavía con el pelo de punta. El halfling sostenía su maza, que estaba manchada de sangre, y cayó de costado, sobre el tambaleante Methil.

Aquél habría sido el fin del *illita,* sobre todo cuando Catti-brie se recobró lo bastante para sumarse al ataque, pero Methil había previsto esta posibilidad y había reservado energía psíquica suficiente para escapar de la lucha. Regis levantó la maza para dar otro golpe, pero notó cómo se hundía cuando el *illita* que estaba debajo de él se disipó. El halfling gritó desconcertado, aterrado, y descargó su maza, pero el arma resonó con estruendo al golpear en el suelo de piedra, vacío debajo de él.

Todo ocurrió en un breve instante, una fracción de segundo en la que el pobre Bruenor no había avanzado ni un centímetro en dirección a sus zahirientes enemigas.

El glabrezu, soportando el dolor más terrible que había sentido jamás, podría haber matado a Drizzt entonces. Todos los instintos de la perversa criatura la instaban a partir en dos al insolente drow; todos los instintos, menos uno: el miedo a las represalias de Errtu cuando regresara al Abismo... y con esa vil cimitarra clavada en su vientre, el tanar'ri sabía que no tardaría en hacer ese viaje.

Ardía en deseos de partir en dos a Drizzt, pero el demonio había sido enviado al plano material con otro propósito, y el malvado Errtu no admitiría ninguna explicación por su fracaso. Gruñendo al renegado Do'Urden, refocilándose en la certeza de que Errtu regresaría muy pronto para castigar al drow personalmente, el glabrezu alargó las pinzas y abrió el cofre, sacando el reluciente zafiro negro.

El hambre desapareció en la cimitarra de Drizzt. De repente, los pies del vigilante ya no se movían tan deprisa.

Por todos los Reinos, el recordatorio más patético del Tiempo de Conflictos eran las áreas conocidas como zonas muertas, dentro de las cuales toda magia dejaba de existir. Este zafiro contenía en su interior la energía negativa de estas zonas, poseía la antimagia para extinguir cualquier manifestación mágica, y ni las cimitarras ni los brazales de Drizzt, ni *Khazid'hea* ni la magia de las sacerdotisas drows podían superar esa fuerza negativa.

Ocurrió sólo durante un instante, ya que una consecuencia de destapar el zafiro fue la partida del tanar'ri invocado del plano material y, al marcharse, el glabrezu se llevó la gema.

Sólo durante un instante, los fuegos cesaron en el túnel detrás de Catti-brie. Sólo durante un instante, los grilletes que sujetaban a Gandalug perdieron su encantamiento. Sólo durante un instante, el bloque de sustancia pegajosa que rodeaba a Bruenor desapareció.

Sólo durante un instante, pero fue suficiente para que Gandalug, con siglos de ardiente cólera acumulada, rompiera los grilletes repentinamente débiles, y para que Bruenor se abalanzara hacia adelante, de manera que cuando el bloque de sustancia pegajosa reapareció él ya estaba libre de su influencia y cargaba y gritaba con todas sus fuerzas.

La matrona Baenre había caído al suelo bruscamente, y el disco azul reapareció flotando sobre su cabeza cuando regresó la magia.

Gandalug lanzó un gancho de izquierda que se estrelló en el rostro de Quenthel y la arrojó contra la pared. Luego saltó hacia la derecha y se apoderó del látigo de cinco serpientes de Bladen'Kerst, aunque recibió más de una entumecedora picadura.

Haciendo caso omiso del dolor, el viejo enano mantuvo el impulso, y arrolló a la sorprendida hija Baenre. Pasó un brazo por detrás del otro hombro de la sacerdotisa y cogió el mango del látigo con la mano libre; a continuación lo tensó contra su cuello, y la estranguló con su propia arma perversa.

Los dos cayeron trabados.

En todos los Reinos no había una criatura más protegida por la magia que la matrona Baenre, nadie escudado contra los ataques con más efectividad, ni siquiera un dragón con sus gruesas escamas. Pero la mayoría de esas defensas habían desaparecido ahora, arrebatadas en el momento de antimagia. Y en todos los Reinos no había una criatura más consumida por la rabia que Bruenor Battlehammer, enfurecido al ver al viejo y atormentado enano a quien creía debería reconocer. Enfurecido al comprender que sus amigos, que su querida hija, estarían muertos muy pronto si es que ya no lo estaban. Enfurecido por la decrépita sacerdotisa drow que para él era la personificación del mal que había matado a su muchacho.

Descargó su hacha de arriba abajo, y la hoja, con sus muchas mellas, despedazó en su descenso el disco azul, destrozó el encantamiento. Bruenor sintió la ardiente quemadura cuando el acero golpeó uno de los escasos escudos mágicos restantes y la energía se propagó instantáneamente por la cabeza y el mango del arma hasta alcanzar al encolerizado rey.

El hacha pasó de tener un color verde a otro naranja y después azul a medida que atravesaba una defensa mágica tras otra, mientras la ira se oponía con todas sus fuerzas a los poderosos encantamientos. Bruenor sufría dolores horrorosos, pero no admitía ninguno.

El hacha pasó a través del débil brazo que Baenre había levantado para protegerse, a través de su cráneo, de la mandíbula y el cuello, y se hundió en su frágil torso.

Quenthel sacudió la cabeza para despejarse del puñetazo propinado por Gandalug y se movió hacia su hermana instintivamente. Entonces, de repente, su madre estaba muerta y, en lugar de ello, la sacerdotisa corrió de vuelta hacia la pared, atravesó el portal perfilado de energía verdosa y regresó al túnel que había detrás. Arrojó un poco de polvo plateado mientras cruzaba el acceso, un polvo encantado que disiparía el portal y haría que la pared fuera de nuevo sólida.

La piedra giró en espiral hacia dentro, y rápidamente volvió a transformarse en una sólida barrera.

Sólo Drizzt Do'Urden, moviéndose con la velocidad que le proporcionaban los brazales encantados, consiguió pasar a través de la abertura antes de que se cerrara.

Jarlaxle y sus lugartenientes no estaban lejos. Sabían que un grupo de enanos salvajes y un hombre lobo habían topado con las otras guardias de élite de la casa Baenre en los túneles, y que los enanos y su aliado habían derrotado a las elfas oscuras y se acercaban rápidamente hacia la cámara.

En una posición alta, observando desde un nicho del túnel detrás de la cámara, Jarlaxle comprendió que la banda de furiosos enanos se habían perdido ya la acción. La aparición de Quenthel, y la de Drizzt inmediatamente después, descubrió al avizor jefe mercenario que la conquista de Mithril Hall había llegado a un brusco final.

El lugarteniente que estaba junto a Jarlaxle levantó la ballesta de mano y la apuntó hacia Drizzt, y parecía una oportunidad perfecta, ya que el renegado tenía puesta toda su atención en la hija Baenre que se daba a la fuga. El vigilante jamás sabría qué lo había golpeado.

Jarlaxle agarró la muñeca de su lugarteniente y lo obligó a bajar el brazo. El jefe mercenario señaló a los túneles de atrás, y él y su desconcertada, pero siempre leal, banda se escabulleron silenciosamente.

Mientras se marchaban, Jarlaxle oyó el grito agónico de Quenthel, un grito de «¡sacrílego!». Era, naturalmente, un grito de repulsa lanzado a la cara de Drizzt Do'Urden, su verdugo, pero Jarlaxle fue consciente de que la sacerdotisa habría podido referirse a él y habría estado en lo cierto.

Pues bien, que así fuera.

El amanecer era claro pero frío, y aún se tornó más frío a medida que Cepa y Terrien Doucard, de los Caballeros de Plata, ascendían por la abrupta ladera del Valle del Guardián, trepando a pulso por la pared casi vertical.

-¿Estás seguro? -le preguntó Cepa a Terrien, un semielfo con un lustroso cabello castaño y rasgos tan bellos que ni siquiera la tragedia de la pasada noche había menoscabado.

El caballero no se molestó en dar más respuesta que un rápido gesto de asentimiento, ya que Cepa había hecho la misma pregunta más de una docena de veces en los últimos veinte minutos.

-¿Es ésta la pared correcta? -inquirió Cepa, otra de sus preguntas reiteradas.

Terrien asintió con la cabeza.

-Estamos cerca -le aseguró a la enana.

Cepa alcanzó una pequeña cornisa, trepó a ella, y recostó la espalda contra el muro, con los pies colgando sobre la pendiente de sesenta metros al suelo del valle. Sentía que debería estar allí abajo, ayudando a cuidar a los muchos heridos; pero, si lo que el caballero le había dicho era cierto, si la dama Alustriel de Luna Plateada había caído aquí, entonces esta escalada sería una de las tareas más importantes que Cepa Garra Escarbadora habría llevado a cabo en toda su vida.

Oyó a Terrien esforzarse por debajo de ella e, inclinándose, alargó la mano para agarrar al semielfo por el hombro. Los fuertes músculos de Cepa se tensaron y tiró fácilmente del esbelto caballero hasta la cornisa, guiándolo hasta colocarse a su lado, contra el muro. Los dos, semielfo y enana, resollaban y sus jadeos formaban nubecillas de vapor ante ellos.

-Mantuvimos el valle -dijo Cepa alegremente, intentando aliviar la expresión atormentada del rostro del semielfo.

-¿Merecería la pena la victoria si hubieses visto morir a Bruenor Battlehammer? -replicó Terrien, castañeteándole un poco los dientes por el frígido aire.

-¡No sabes si Alustriel ha muerto! -espetó Cepa. Se quitó la mochila que llevaba a la espalda y hurgó en su interior. Habría querido esperar un poco más antes de hacer esto, confiando en encontrarse más cerca del punto donde según los informes el carro de Alustriel había caído.

Sacó un pequeño cuenco hecho con plateado mithril y pasó por encima de la cabeza la correa de un hinchado odre de agua.

-Probablemente está congelada -comentó el abatido semielfo mientras señalaba el odre.

Cepa resopló. El agua sagrada enana jamás se congelaba, al menos, no la clase que

destilaba Cepa, que pasaba de los noventa grados para endulzar la mezcla. Quitó el corcho del odre e inició un sonsonete al tiempo que vertía el dorado líquido en el cuenco de mithril. Tuvo suerte -y fue consciente de ello- pues, aunque las imágenes que surgieron merced a su hechizo fueron borrosas y fugaces, de una zona a cierta distancia de allí, la enana conocía esta región y supo dónde encontrar la cornisa indicada.

Reemprendieron la marcha de inmediato a un ritmo veloz y peligroso, sin que Cepa se molestase siquiera en recoger su cuenco y su odre. El semielfo resbaló en más de una ocasión, pero la fuerte mano de Cepa lo sujetó por la muñeca siempre; y más de una vez la propia Cepa estuvo a punto de caer, pero las ágiles manos de Terrien Doucard, que colocaban clavijas para afianzar la cuerda a la que iban atados, la salvaron.

Por fin llegaron a la cornisa y encontraron a Alustriel tumbada en el suelo, muy quieta y muy fría. La única señal de que el carro mágico había estado allí era una marca chamuscada en el punto donde el vehículo se había estrellado, en el suelo del repecho y contra el muro de la montaña. Ni siquiera quedaban restos, ya que el carro había sido producto de la magia.

El semielfo corrió hacia su líder caída y recostó la cabeza de Alustriel en su brazo con delicadeza. Cepa sacó un pequeño espejo de su bolsita y lo puso ante la boca de la dama.

-¡Está viva! -anunció la enana mientras lanzaba su mochila a Terrien.

Las palabras hicieron reaccionar al semielfo, que dejó la cabeza de Alustriel sobre la piedra de la cornisa con suavidad y a continuación revolvió en la mochila, de la que sacó a tirones varias mantas gruesas y envolvió a la dama en ellas para acto seguido empezar a frotar las heladas manos de Alustriel. Entre tanto, Cepa pidió a sus dioses ayuda para realizar hechizos de curación y de calor, y empleó hasta el último vestigio de su propia energía en favor de esta maravillosa líder de Luna Plateada.

Cinco minutos después, la dama Alustriel abría sus hermosos ojos. Inhaló hondo y se estremeció, luego susurró algo que ni Cepa ni el caballero alcanzaron a oír, así que el semielfo se agachó más y acercó el oído a la boca de la dama.

-¿Resistimos?

Terrien Doucard se enderezó y esbozó una amplia sonrisa.

-¡El Valle del Guardián es nuestro! -anunció, y los ojos de Alustriel relucieron. Luego se quedó dormida, tranquilamente, segura de que esta diligente sacerdotisa enana la mantendría caliente y a su cuidado, y segura de que, fuera cual fuera su destino, había servido para una buena causa.

Por el bien de toda la gente buena.

Epílogo

Berg'inyon Baenre no se sorprendió de encontrar a Jarlaxle y a los soldados de Bregan D'aerthe esperándolo a gran distancia de la superficie, lejos de Mithril Hall. Tan pronto como le llegaron informes de deserciones, Berg'inyon comprendió que el pragmático mercenario se encontraba probablemente entre las filas de drows que habían abandonado la batalla.

Methil le había informado a Jarlaxle de la llegada de Berg'inyon, y para el jefe mercenario fue una sorpresa descubrir que el hijo de la matrona Baenre, el maestro de armas de la primera casa, también había desertado. El mercenario había imaginado que Berg'inyon entraría en Mithril Hall y que moriría, igual que su madre había muerto.

Qué ingenuidad.

-La guerra está perdida -comentó Berg'inyon. Inseguro de sí mismo, miró a Methil, pues no había esperado encontrar aquí al *illita,* lejos de la matriarca. Las evidentes heridas de Methil, al que uno de los brazos le colgaba inerte y tenía un gran agujero a un lado de su cabeza de pulpo por el que rezumaba materia cerebral de aspecto repugnante, también sorprendieron a Berg'inyon, que jamás habría esperado que alguien fuera capaz de llegar hasta él y herirlo así.

-Tu madre ha muerto -dijo Jarlaxle sin andarse por las ramas, haciendo que el joven Baenre dejara de prestar atención al herido *illita*-. Y también tus dos hermanas y Auro'pol Dyrr.

Berg'inyon asintió con la cabeza, como si no lo sorprendiera la noticia.

Jarlaxle se preguntó si sería conveniente mencionar que la matrona Baenre era quien había matado a Auro'pol. Resolvió guardar silencio, decidiendo que quizá podría utilizar esta información contra Berg'inyon más adelante.

-La matrona Zeerith Q'Xorlarrin dirigió la retirada de la puerta inferior de Mithril Hall -continuó el mercenario.

-Y mis tropas alcanzaron a los drows que intentaron entrar por la puerta del este y fracasaron -añadió Berg'inyon.

-¿Los castigaste? -quiso saber Jarlaxle, pues todavía no estaba seguro de la opinión de Berg'inyon acerca de todo esto y de si su banda y él tendrían que sostener otra batalla aquí abajo, en los túneles.

Él maestro de armas resopló con desdén ante la idea de un castigo, y Jarlaxle respiró un poco más tranquilo.

Reanudaron juntos la marcha, de regreso a la oscuridad y al entorno más confortable de Menzoberranzan. Se reunieron con Zeerith y sus tropas poco después, y muchos otros grupos de elfos oscuros y humanoides se unieron a sus filas a medida que transcurrían los días. En total, más de dos mil drows, una cuarta parte de ellos soldados Baenre, habían muerto en el asalto a Mithril Hall, y el doble de ese número de esclavos humanoides había perecido, la mayoría en las faldas de la montaña, en la vertiente meridional del Cuarto Pico y en el Valle del Guardián. Y un número igual de humanoides se había dado a la fuga tras la batalla, y había huido a la superficie o a otros túneles inferiores, prefiriendo probar suerte en el desconocido mundo exterior o en la salvaje Antípoda Oscura antes que regresar a la atormentada vida de esclavos de los drows.

Las cosas no habían salido según los planes de la matrona Baenre.

Berg'inyon se retrasó en la fila mientras el silencioso ejército continuaba la marcha, dejando que Zeerith se pusiera a la cabeza y tomara el mando.

-Menzoberranzan tardará muchos años en curarse del desastre ocasionado por la locura de la matrona Baenre -le comentó Jarlaxle a Berg'inyon más tarde ese mismo día, cuando encontró al joven maestro de armas solo, en un lado de la cámara donde el ejército había acampado, en una región de cuevas accidentadas y de túneles cortos conectados entre sí.

Berg'inyon no discrepó con él y no se mostró iracundo en absoluto. Sabía que las palabras de Jarlaxle eran ciertas, y sabía los grandes problemas que sobrevendrían a la casa Baenre en los días venideros. La matrona Zeerith estaba iracunda, y Mez'Barris Armgo y todas las demás matronas también lo estarían cuando se enteraran del desastre.

-La oferta sigue en pie -dijo Jarlaxle, y abandonó la cámara dejando a Berg'inyon a solas con sus pensamientos.

En opinión del joven maestro de armas, la casa Baenre sobreviviría. Triel asumiría el mando y, aunque habían perdido quinientos soldados excelentes, todavía contaban con casi dos mil, entre los que se contaban los más de trescientos jinetes de lagartos, la fuerza de élite. Asimismo, la matrona Baenre había creado una gran red de aliados fuera de la casa que, a pesar de este desastre y de la muerte de Baenre, no era probable que derribaran a la primera casa.

Sin embargo, habría problemas. La matrona Baenre había sido la fuerza unificadora. ¿Qué podía esperar la casa Baenre del conflictivo Gomph ahora que ella no estaba?

¿Y de Triel?, se preguntó Berg'inyon. ¿Dónde encajaría él en los planes de su hermana? Ahora sería libre de tener sus propios hijos y llevarlos al poder. Al primogénito se lo prepararía para ser o el hechicero de la casa o un candidato para el puesto de Berg'inyon como maestro de armas.

Entonces, ¿cuánto tiempo le quedaba a Berg'inyon? ¿Cincuenta años? ¿Cien? No era mucho, considerando la longevidad de un drow.

El joven Baenre miró hacia el pasaje abovedado por el que se alejaba el jefe mercenario y consideró cuidadosamente la oferta de Jarlaxle de que se uniera a Bregan D'aerthe.

Mithril Hall era un lugar de emociones dispares: lágrimas por los muertos y vítores por la victoria. Todos lloraron la muerte de Besnell y Firble, de Regweld Harpel y muchos otros que habían perecido valientemente. Y todos aclamaron al rey Bruenor y a sus poderosos amigos, a Berkthgar el *Intrépido,* a la dama Alustriel, que todavía convalecía de sus graves heridas, y a Cepa Garra Escarbadora, heroína tanto de la ciudad subterránea como del Valle del Guardián.

Y los mayores vítores fueron para Gandalug Battlehammer, el fundador del clan Battlehammer, que al parecer había regresado de la tumba. ¡Qué extraño le resultaba a Bruenor estar cara a cara con su antepasado, ver que el primer busto de la Sala de los Reyes había cobrado vida!

Los dos enanos estaban sentados uno al lado del otro en el salón del trono de los niveles superiores del complejo enano, flanqueados por Alustriel (¡con Cepa arrodillada junto al sillón de la dama de Luna Plateada y regañándola porque debería estar descansando!) a la derecha y Berkthgar a la izquierda.

La celebración era general en todo el complejo enano, desde la ciudad subterránea hasta el salón del trono, un tiempo de reuniones y de despedidas, un tiempo en el que Belwar Dissengulp y Bruenor Battlehammer se conocieron por fin. Mediante la magia de Alustriel, un encantamiento que solucionó los problemas lingüísticos, los dos pudieron forjar una alianza entre Blingdenstone y Mithril Hall que perduraría durante siglos, y pudieron intercambiar historias sobre su común amigo drow, principalmente cuando Drizzt deambulaba por la sala aunque se encontraba lo bastante cerca para darse cuenta de que estaban hablando de él.

-Lo que me molesta es el maldito felino -rezongó Bruenor en una ocasión, lo suficientemente alto para que Drizzt pudiera oírlo.

El drow se acercó pausadamente, puso un pie en la tarima sobre la que estaban los tronos, y se inclinó hacia adelante, muy cerca de Belwar.

-*Guenhwyvar* humilla a Bruenor -dijo Drizzt en el lenguaje drow, un idioma que Belwar entendía un poco, pero que no fue traducido para Bruenor por el encantamiento de Alustriel-. A menudo lo utiliza como lecho.

Bruenor, consciente de que estaban hablando de él, pero incapaz de entender una sola palabra, protestó en voz alta, una protesta que se hizo aún más sonora cuando Gandalug, que también sabía el idioma drow un poco, se sumó a la conversación y al jolgorio.

-Estoy seguro de que la pantera no usa la cabeza de mi tatara-tatara-tataranieto como almohada -comentó regocijado el viejo enano-. ¡Demasiado dura para eso! ¡Demasiado, demasiado!

-Por Moradin, debería haberme marchado con los condenados elfos oscuros -rezongó un frustrado Bruenor.

Aquella idea acabó con la jocosidad de Gandalug en un abrir y cerrar de ojos y su semblante adoptó una expresión circunspecta.

Así era la celebración en Mithril Hall, un tiempo de intensas emociones, tanto buenas como malas.

Catti-brie observaba todo desde lejos, sintiéndose aislada y extrañamente fuera de lugar. Ni que decir tiene que se alegraba de la victoria, que se sentía intrigada con el svirfnebli, a quien había conocido con anterioridad, y aun más intrigada porque el patriarca del clan de su padre había regresado, milagrosamente, al reino enano fundado por él.

Junto con esas emociones excitantes, sin embargo, la joven tenía una sensación de conclusión. La amenaza drow a Mithril Hall había terminado esta vez, y nuevas y más fuertes alianzas se forjarían entre Mithril Hall y todos sus vecinos, incluida Nesme. Bruenor y Berkthgar parecían ahora viejos amigos; el enano incluso había insinuado en varias ocasiones que quizás accedería a que el bárbaro manejara a *Aegis-fang.*

Catti-brie confiaba en que tal cosa no ocurriera, y no creía que se llegara a ese extremo. La joven sospechaba que Bruenor había apuntado esa generosa oferta principalmente porque sabía que no tendría que cumplirla. Tras las proezas de Berkthgar en el Valle del Guardián, su propia arma, *Bankenfuere,* iba camino de convertirse en una leyenda entre los guerreros de Piedra Alzada.

No obstante, fueran cuales fueran las hazañas de Berkthgar, para Catti-brie *Bankenfuere* jamás estaría a la altura de *Aegis-fang.*

Aunque callada y pensativa, la joven no estaba taciturna ni sentimental. Como todos los demás en Mithril Hall, había perdido algún amigo en la guerra, pero, también como todos, era una luchadora aguerrida, endurecida por las batallas, y aceptaba las cosas como eran y comprendía que con esta guerra se había conseguido algo positivo. Se echó a reír cuando un grupo de svirfneblis casi se arrancaron los escasos cabellos que tenían, frustrados por su vano intento de enseñar a un grupo de enanos ebrios cómo escuchar las vibraciones de la piedra. Sus carcajadas aumentaron cuando Regis entró bamboleándose en el salón del trono con montones de comida bajo los brazos y tan hinchado ya que los botones del chaleco casi reventaban.

Y rió a mandíbula batiente cuando Bidderdoo Harpel pasó corriendo a su lado, con Thibbledorf Pwent persiguiéndolo a gatas ¡y suplicándole que lo mordiera!

Pero tras esas risas había una soledad reflexiva, la persistente sensación de conclusión que no encajaba con una mujer que apenas acababa de abrir los ojos al ancho mundo.

En la cargada atmósfera del Abismo, el balor Errtu contuvo el aliento cuando la esbelta drow, la delicada encarnación de la crueldad, se aproximó al trono de seta.

Errtu no sabía qué podía esperar de Lloth; ambos habían presenciado el desastre.

El balor observó a la drow que salía entre la arremolinada niebla, con el prisionero, el regalo prometido, pisándole los talones. La diosa sonreía, pero, en presencia de la Señora del Caos, uno no podía estar seguro de qué significaba esa sonrisa.

Errtu estaba sentado muy erguido, confiado en que había hecho lo que le fue ordenado. Decidió que, si Lloth intentaba culparlo por el desastre, negaría toda responsabilidad, aunque si la diosa se había enterado del asunto de la piedra antimagia que había enviado con el glabrezu...

-¿Has traído mi recompensa? -bramó el balor, intentando parecer imponente.

-Por supuesto, Errtu -contestó la reina araña.

El balor ladeó su enorme y astada cabeza. Ni el tono de la diosa ni su actitud parecían denotar decepción mientras empujaba al prisionero hacia el gigantesco demonio sentado en el trono.

-Pareces complacida -se atrevió a comentar Errtu.

La sonrisa de Lloth casi le llegó de oreja a oreja, y entonces Errtu comprendió. ¡Estaba contenta! La vieja arpía, la criatura más perversa entre las perversas, estaba satisfecha con el resultado. La matrona Baenre había muerto, y con ella todo orden en Menzoberranzan. La ciudad drow conocería ahora el caos más absoluto, se vería inmersa en las guerras internas más excitantes y en una auténtica telaraña de intrigas, capa sobre capa de mentiras y traiciones, en todas y cada una de las casas regentes.

-¡Sabías que ocurriría esto desde el principio! -la acusó el balor.

Lloth se rió de buena gana.

-No había previsto este resultado -le aseguró al gran tanar'ri-. Ignoraba que Errtu fuera capaz de desplegar tanto ingenio con tal de proteger a quien podría poner fin a su destierro.

Los ojos del balor se desorbitaron, y sus enormes alas correosas se plegaron tras él en una simbólica, aunque ineficaz, actitud defensiva.

-No temas, mi diabólico amigo -ronroneó Lloth-. Te daré una oportunidad para que te redimas ante mis ojos.

Errtu soltó un gruñido sordo. ¿Qué favor quería la reina araña que le hiciera?

-Me temo que estaré muy ocupada en las próximas décadas -prosiguió Lloth-, tratando de poner fin al caos de Menzoberranzan.

Errtu resopló desdeñoso.

-Jamás desearías tal cosa -replicó.

-Entonces, estaré muy ocupada observando el caos -tuvo a bien admitir Lloth. Como si acabara de ocurrírsele, añadió-: Y observando lo que habrás de hacer por mí. -De nuevo sonó el gruñido del demonio.

»Cuando estés libre, Errtu -dijo la reina araña, como sin darle importancia-, cuando tengas a Drizzt Do'Urden atrapado en las trallas de tu inmisericorde látigo, ¡mátalo lentamente, dolorosamente, para que pueda escuchar sus alaridos!

La reina araña levantó los brazos y desapareció en un estallido de negra energía.

Los labios de Errtu se curvaron en una mueca maligna. Miró al desdichado prisionero, la clave para romper la voluntad y el corazón de Drizzt Do'Urden. A veces, aparentemente, la reina araña no pedía demasiado.

Habían pasado dos semanas desde la victoria, y en Mithril Hall las celebraciones continuaban. Muchos se habían marchado; primero, los dos hombres de Nesme que habían sobrevivido y los Jinetes de Longsaddle, junto con Harkle y Bella don DelRoy (aunque Pwent acabó por convencer a Bidderdoo para que se quedara un poco más). Después fueron Alustriel y el resto de sus Caballeros de Plata, setenta y cinco guerreros, los que iniciaron el viaje de vuelta a Luna Plateada con las cabezas bien altas; la dama estaba dispuesta a enfrentarse a sus rivales políticos, convencida de que había hecho bien en venir en ayuda de Bruenor.

Los svirfneblis, en cambio, no tenían prisa por regresar, pues disfrutaban de la compañía del clan Battlehammer, y los hombres de Piedra Alzada juraron quedarse hasta terminar con la última gota de aguamiel que había en Mithril Hall.

Muy abajo en la montaña, lejos de la fortaleza enana, en un frío y ventoso llano, Catti-brie montaba a lomos de un hermoso ruano, uno de los corceles que había pertenecido a uno de los caballeros muertos de Luna Plateada. Montaba tranquila y segura, pero la punzada en su corazón al levantar la vista hacia Mithril Hall fue aguda. Sus ojos recorrieron las sendas hacia la rocosa salida de las montañas y sonrió, nada sorprendida, al ver al jinete que descendía por la ladera.

-Sabía que me seguirías -le dijo a Drizzt Do'Urden cuando el vigilante llegó junto a ella.

-Todos tenemos nuestro sitio -contestó Drizzt.

-Y el mío no está ahora en Mithril Hall -manifestó Catti-brie seriamente-. ¡No me harás cambiar de opinión!

Drizzt guardó silencio largo rato mientras estudiaba a la resuelta joven.

-¿Has hablado con Bruenor? -preguntó el drow.

-Por supuesto -replicó la muchacha-. ¿Crees que iba a abandonar la casa de mi padre sin

sus bendiciones?

-Bendiciones que daría de mala gana, no cabe duda -comentó Drizzt.

Catti-brie se irguió en la silla y apretó las mandíbulas con gesto firme.

-Bruenor tiene mucho que hacer -dijo-. Y cuenta con Regis y contigo mismo... -Hizo una pausa, al reparar en el pesado bulto atado tras la silla de montar de Drizzt-. Y Gandalug y Berkthgar están a su lado -terminó-. Ni siquiera han decidido todavía quién ha de gobernar y quién ha de observar, aunque creo que Gandalug dejará que mi padre siga siendo el rey.

-Ésa sería una sabia decisión y lo más indicado -se mostró de acuerdo Drizzt.

Se produjo un largo silencio entre ellos.

-Berkthgar habla de marcharse -dijo de repente Drizzt-. De regresar al valle del Viento Helado y a las antiguas costumbres de su pueblo.

Catti-brie asintió con la cabeza. Había oído esos rumores.

De nuevo se produjo un incómodo silencio. Finalmente, la joven volvió los ojos hacia el drow, imaginó que la estaba juzgando y, en un momento de duda, se preguntó si no estaba siendo una mala hija para Bruenor, terrible y egoísta.

-Mi padre no intentó detenerme -soltó con un tono rotundo-. ¡Y tú no puedes!

-En ningún momento he dicho que haya venido a detenerte -respondió Drizzt con calma.

Catti-brie guardó silencio, sin sentirse realmente sorprendida. Cuando había hablado por primera vez a Bruenor de su intención de marcharse, de que necesitaba salir de Mithril Hall durante un tiempo y ver las maravillas del mundo, el hosco enano había montado tal escándalo que Catti-brie pensó que las paredes de piedra se derrumbarían sobre ellos.

Se reunieron dos días después, cuando Bruenor no estaba tan cargado de la sagrada agua enana, y, para sorpresa y alivio de Catti-brie, su padre se mostró mucho más razonable. Le aseguró que entendía cómo se sentía, aunque su ronca voz se quebró mientras hablaba, y que se daba cuenta de que tenía que seguir los dictados de su corazón, que tenía que marcharse y descubrir quién era y cuál era su lugar en el mundo. Las palabras de Bruenor le sonaron a Catti-brie desusadamente comprensivas y filosóficas, y ahora, al mirar a Drizzt, estaba segura de haber descubierto su origen.

-Te envió -acusó al drow.

-Tú te marchabas, y yo también -contestó Drizzt en tono coloquial.

-No podía pasarme el resto de mi vida metida en los túneles -dijo la joven, sintiendo la repentina necesidad de dar explicaciones, de sacar a la luz la sensación de culpabilidad que la había agobiado desde que tomó la decisión de abandonar su hogar. Miró en derredor, recorriendo el lejano horizonte-. Hay mucho más para mí. Lo sé, me lo dice el corazón. Lo he sabido desde que Wulfgar...

Se interrumpió y suspiró, y miró a Drizzt con desaliento.

-Y hay más para mí también -afirmó el drow con una sonrisa maliciosa-. Mucho más.

Catti-brie miró sobre el hombro, hacia el oeste, donde el sol empezaba a ponerse.

-Los días son cortos -comentó-, y la calzada, larga.

-Sólo tan larga como tú quieras -repuso Drizzt, atrayendo su mirada sobre él-. Y los días sólo son tan cortos como tú los dejes ser.

Catti-brie lo miró con curiosidad, sin comprender su último comentario.

Drizzt esbozó una ancha sonrisa, tan rebosante de ilusión como la joven.

-Un amigo mío, un viejo vigilante ciego, me dijo una vez que, si cabalgas hacia el oeste deprisa y sin desfallecer, el sol nunca se pondrá para ti -explicó.

Para cuando terminó de hablar, Catti-brie había hecho volver grupas a su ruano y se lanzaba a todo galope a través de la helada llanura, hacia el oeste, hacia Nesme y Longsaddle, hacia la fabulosa Aguas Profundas y la Costa de la Espada. Iba muy inclinaba sobre la silla, y su montura galopaba veloz; la capa ondeaba y se sacudía al viento a sus espaldas, mientras su espesa melena cobriza se agitaba salvajemente.

Drizzt abrió una bolsita que llevaba colgada del cinturón y miró la figurilla de ónice de la pantera. Nadie podía pedir mejores compañeras, pensó; y, tras echar un último vistazo a las montañas, a Mithril Hall, donde su amigo era rey, el vigilante drow espoleó a su corcel y salió a galope en pos de Catti-brie.

Hacia el oeste y las aventuras del ancho mundo.

* * *