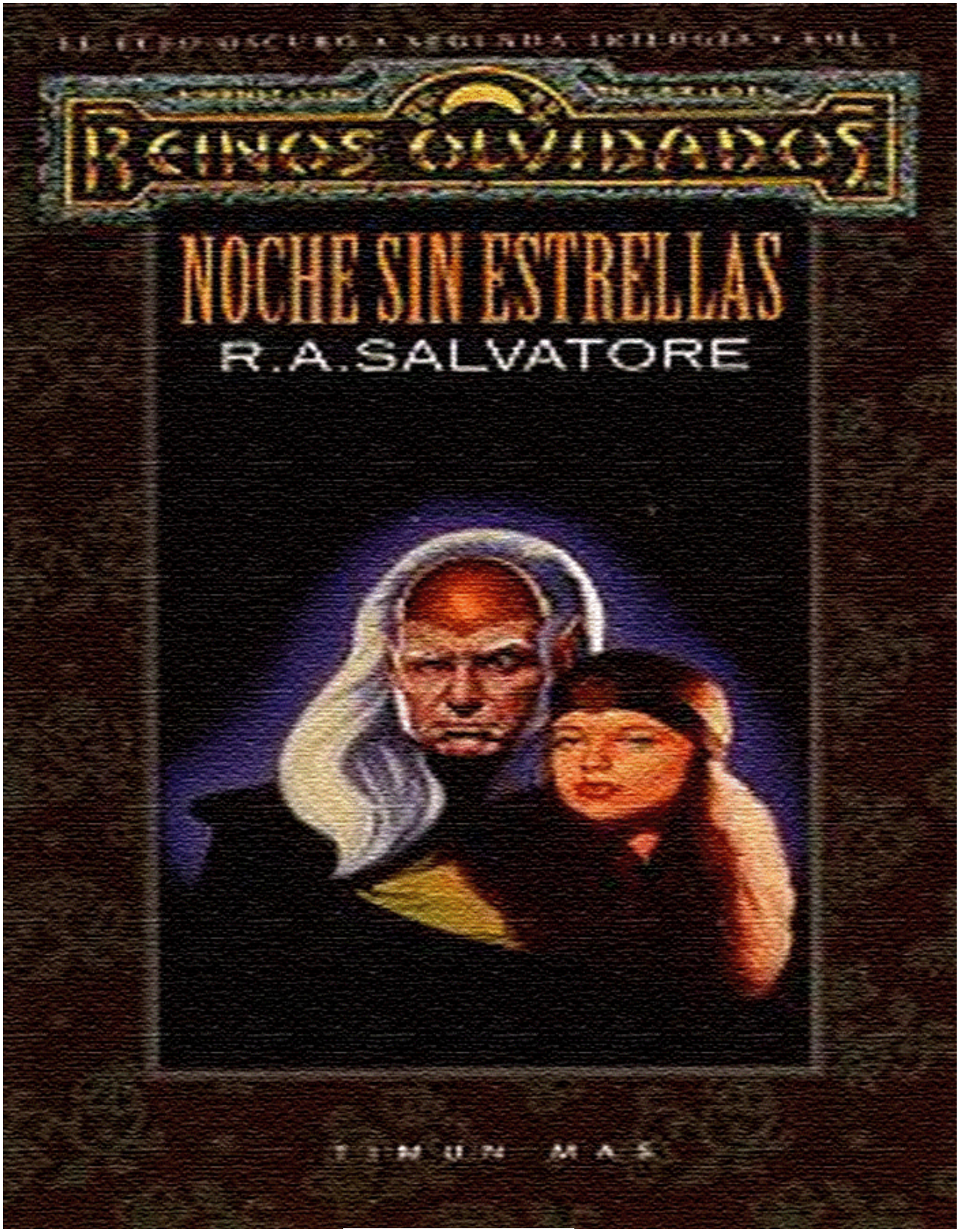
EL ELFO OSCURO II, NOCHE SIN ESTRELLAS

R. A. Salvatore



LIBROdot.com

http://www.librodot.com

Y el primer día, Ed creó el mundo de los Reinos Olvidados
y le dio a mi imaginación un lugar para vivir.

Para Ed Greenwood,
con todo mi agradecimiento y admiración

Prólogo

Drizzt pasó los dedos sobre la intrincada talla de la estatuilla de la pantera, el negro ónice perfectamente suave, sin defecto, incluso en la zona irregular del musculoso cuello. Era la viva imagen de *Guenhwyvar*. ¿Cómo podía soportar desprenderse de ella ahora, cuando estaba totalmente convencido de que nunca volvería a ver a la pantera?

-Adiós, *Guenhwyvar* -susurró el vigilante drow con expresión afligida, casi lastimosa, mientras contemplaba la figurilla-. En conciencia, no puedo llevarte conmigo en este viaje, pues temería por tu suerte más que por la mía propia. -Su suspiro fue de sincera resignación. Sus amigos y él habían luchado larga y denodadamente, a costa de un gran sacrificio, para lograr la paz de que ahora disfrutaban, y, sin embargo, Drizzt había descubierto que era una victoria ficticia. Deseaba negarlo, volver a guardar a *Guenhwyvar* en su bolsa, cerrar los ojos y continuar, esperando lo mejor.

Con otro suspiro, Drizzt desechó la momentánea debilidad y tendió la estatuilla a Regis, el halfling.

Regis alzó la vista hacia Drizzt y lo miró con incredulidad durante un largo rato, en silencio, impresionado por lo que el drow le había dicho y lo que le había pedido.

-Cinco semanas -le recordó Drizzt.

Los rasgos del halfling, juveniles y angelicales, se crisparon. Si Drizzt no volvía dentro de cinco semanas, Regis tenía que darle la estatuilla a Catti-brie y decirles a ella y al rey Bruenor la verdad acerca de la marcha del drow. A juzgar por su tono sombrío, Regis comprendió que Drizzt no esperaba regresar.

Siguiendo un impulso, el halfling soltó la figurilla sobre la cama y manoseó la cadena que llevaba al cuello, intentando soltar el cierre que se había quedado enganchado en los rizados mechones de su cabello castaño. Por fin consiguió desenredarla y se la quitó, dejando a la vista un colgante con un enorme y mágico rubí.

Ahora fue Drizzt el que se quedó pasmado. Sabía cuánto valoraba Regis esta gema y la pasión con que el halfling la deseaba. Decir que Regis actuaba de una manera poco característica en él era quedarse corto.

-No puedo aceptarlo -rehusó Drizzt al tiempo que apartaba la joya-. Quizá no regrese, y se perdería...

-¡Cógelo! -instó Regis bruscamente-. Con tanto que has hecho por mí, por todos nosotros, sin duda te lo mereces. Una cosa es que dejes a *Guenhwyvar*, pues sería una tragedia que la pantera cayera en manos de tus perversos congéneres, pero esto es sólo un aderezo mágico, no un ser vivo, y puede ayudarte en tu viaje. Llévalo como llevas tus cimitarras. -El halfling hizo una pausa, la mirada prendida en los ojos de color violeta de Drizzt-. Amigo mío.

Regis chasqueó los dedos de repente, rompiendo el momento de silencio, y cruzó la habitación. Sus pies descalzos resonaron en la fría piedra del suelo y el camisón susurró en torno a su cuerpo. De un cajón sacó otro objeto: una máscara de aspecto corriente.

-La recuperé -dijo, no queriendo revelar toda la historia de cómo había conseguido el familiar objeto. En realidad, Regis había salido de Mithril Hall y había encontrado a Artemis Entreri colgando indefenso de un saliente rocoso en la vertiente de un barranco, a gran altura. Regis había desvalijado al asesino inmediatamente, y después había cortado el trozo enganchado de la capa de Entreri. El halfling había escuchado, con cierta satisfacción, cómo la capa -lo único que sostenía en el vacío al malherido y apenas consciente hombre- se desgarraba.

Drizzt miró la máscara mágica largo rato. La había cogido en la guardia de una *banshee* hacía más de un año. Con ella, quien la usaba podía cambiar totalmente de apariencia y ocultar su identidad.

-Te ayudará a entrar y a salir -añadió Regis, esperanzado. Drizzt no hizo movimiento alguno-. Quiero que te la quedes -insistió el halfling, interpretando mal la vacilación del drow y tendiéndole la máscara.

Regis no comprendía el significado que la máscara tenía para Drizzt. El drow la había llevado puesta en una ocasión para ocultar su identidad, porque era una gran desventaja el que un elfo oscuro anduviera por el mundo de la superficie. Drizzt había llegado a considerar la máscara como una mentira, por muy útil que pudiera ser, y se sentía incapaz de ponérsela otra vez, fueran cuales fueran sus ventajas potenciales.

¿O sí podía? Drizzt se preguntó si debía rechazar el regalo. Si cabía la posibilidad de que la máscara lo ayudara en su misión -una misión que probablemente afectaría a quienes dejaba atrás- ¿cómo podía, en conciencia, rehusar ponérsela?

No, decidió finalmente, la máscara no era tan importante para su causa. Tres décadas ausente de la ciudad era mucho tiempo, y, en realidad, su aspecto no era tan especial ni tan notorio como para que lo reconocieran. Levantó la mano, rechazando el regalo, y Regis, tras hacer otro intento infructuoso, se encogió de hombros y puso la máscara a un lado.

Drizzt se marchó sin decir nada más. Aún faltaban muchas horas para el amanecer; las antorchas ardían mortecinas en los niveles superiores de Mithril Hall, y pocos enanos estaban despiertos. Todo parecía perfectamente callado, perfectamente tranquilo.

Los esbeltos dedos del elfo oscuro rozaron suavemente una puerta, sin hacer el menor ruido, siguiendo las irregularidades de la madera. No quería molestar a la persona que estaba al otro lado, aunque dudaba que su sueño fuera muy reposado. Cada noche, Drizzt deseaba acercarse a ella y consolarla, pero no lo había hecho porque sabía que sus palabras podían proporcionar poco alivio a la pena de Catti-brie. Al igual que muchas otras noches, en las que había estado ante esta puerta como un guardián vigilante, impotente, el drow acabó por alejarse corredor adelante, deslizándose entre las sombras de las mortecinas y titilantes antorchas, sin que sus pasos produjeran el más leve sonido.

Tras hacer una corta pausa ante otra puerta, la de su más querido amigo enano, Drizzt dejó atrás los sectores de viviendas y llegó a las salas de reuniones oficiales, donde el rey de Mithril Hall recibía a los emisarios visitantes. Un par de enanos -probablemente de las tropas de Dagnabit- se encontraban aquí, pero no vieron ni oyeron pasar al silencioso drow.

Drizzt se detuvo de nuevo al llegar a la entrada de la Sala de Dumathoin, dentro de la cual los enanos del clan Battlehammer guardaban sus más preciadas posesiones. Sabía que debía continuar, salir de allí antes de que el clan empezara a despertar, pero no podía hacer caso omiso de las emociones que hacían vibrar las fibras de su corazón. No había venido a esta venerada sala en las dos semanas transcurridas desde que sus parientes drows habían sido expulsados, pero sabía que nunca se lo perdonaría si no echaba un último vistazo.

El poderoso martillo, *Aegis-fang*, descansaba sobre un pedestal en el centro de la adornada sala, el lugar de mayor honor. Parecía apropiado, pues, a los ojos de Drizzt, *Aegis-fang* eclipsaba todos los demás artefactos: las brillantes armaduras, las grandes hachas y los yelmos de héroes largo tiempo muertos, el yunque de un herrero legendario... Drizzt sonrió ante la idea de que este martillo de guerra ni siquiera había sido manejado por un enano. Había sido el arma de Wulfgar, el amigo de Drizzt, que había dado de buena gana su vida para que el resto de los compañeros pudiera sobrevivir.

Drizzt contempló larga e intensamente la poderosa arma, la reluciente cabeza de mithril, sin un rasguño a pesar de las muchas y atroces batallas en que el martillo había participado, y que exhibía las runas perfectamente cinceladas del dios enano Dumathoin. La mirada del drow recorrió el arma, deteniéndose en la sangre reseca que manchaba su oscuro mango diamantino. Bruenor, siempre testarudo, no había permitido que se limpiara esa sangre.

Recuerdos de Wulfgar, de combates sostenidos junto al alto y fuerte hombre de cabello y piel dorados, acudieron al drow como una avalancha, debilitando sus rodillas y su resolución. En su mente, Drizzt volvió a mirar los claros ojos de Wulfgar, del azul helado del cielo norteño y siempre iluminados por un brillo de excitación. Wulfgar había sido sólo un muchacho, y su espíritu se había mantenido impertérrito ante las crudas realidades de un mundo brutal.

Sólo un muchacho, pero uno que había sacrificado todo de buena gana, con un canto en los labios, por aquellos a quienes llamaba sus amigos.

-Adiós -susurró Drizzt, y se marchó, esta vez corriendo, aunque sin hacer más ruido que antes al caminar. En cuestión de segundos, cruzó hasta una balconada y descendió un tramo de escaleras que lo condujo a una cámara amplia y alta. La cruzó bajo la vigilante mirada de los ocho reyes de Mithril Hall, cuyas imágenes estaban talladas en la pared de piedra. El último busto, el del rey Bruenor Battlehammer, era el más impresionante. El semblante de Bruenor tenía una expresión severa, un gesto sombrío acentuado por la profunda cicatriz que se extendía desde la frente a la mandíbula, y la falta del ojo derecho.

Drizzt sabía que la pérdida del ojo no era la peor herida que había sufrido Bruenor. El cuerpo del enano, duro y resistente como una roca, no era lo único que había quedado marcado con cicatrices. La herida más dolorosa la había recibido el alma de Bruenor, lacerada por la pérdida del muchacho al que había llamado su hijo. ¿Era el espíritu del enano tan resistente como su cuerpo? Drizzt ignoraba la respuesta. En este momento, mirando el rostro de Bruenor, desfigurado por la cicatriz, Drizzt tuvo la impresión de que debería quedarse, sentarse junto a su amigo y ayudarlo a curar sus heridas.

Fue una idea fugaz. ¿Cuántas heridas más tendría que sufrir aún el enano?, se recordó Drizzt a sí mismo. Y no sólo el enano, sino el resto de sus amigos.

Catti-brie se agitó y rebulló en la cama rememorando aquel fatídico momento, como hacía todas las noches... Al menos, todas las noches en que el agotamiento le permitía conciliar el sueño. Oía el canto de Wulfgar a Tempus, su dios de la batalla; veía la mirada serena en los ojos del poderoso bárbaro; esa mirada que desmentía su evidente agonía; esa mirada que le había permitido golpear el tambaleante techo de piedra aunque los enormes bloques de granito empezaban a desplomarse a su alrededor.

Catti-brie veía las espantosas heridas de Wulfgar, la blancura del hueso, la piel desgarrada y los músculos arrancados de las costillas por los afilados dientes de *yochlol*, la maligna bestia extradimensional, una repugnante masa gelatinosa de carne que semejaba cera medio derretida.

El fragor cuando el techo se desplomó sobre su amado hizo que Catti-brie se incorporara en la cama bruscamente, en medio de la oscuridad; la espesa mata de cabello castaño rojizo le caía sobre el rostro, apelmazada por un sudor frío. Le costó unos segundos controlar la agitada respiración mientras se repetía a sí misma que todo era un sueño, un terrible recuerdo, pero, en fin de cuentas, un hecho que había ocurrido. La luz de las antorchas que perfilaba su puerta la tranquilizó.

Sólo llevaba puesto un ligero camisón, y en su agitado rebullir había tirado las mantas. Se le puso piel de gallina en los brazos, y la joven tiritó, helada, sudorosa y desdichada. Recogió los gruesos cobertores con brusquedad y se arropó hasta la barbilla mientras se tumbaba boca arriba, con la mirada clavada en el techo, perdido en la oscuridad.

Algo iba mal. Pasaba algo raro, lo notaba.

Razonablemente, la joven se dijo que estaba imaginando cosas, que sus sueños la habían asustado. Las cosas no iban bien para Catti-brie, ni mucho menos, pero la muchacha se dijo con convicción que estaba en Mithril Hall, rodeada por un ejército de amigos.

Se dijo que todo era cosa de su imaginación.

Drizzt se encontraba a buena distancia de Mithril Hall cuando el sol salió. No se sentó para disfrutar con el amanecer de este día, como era su costumbre. Apenas si miró el sol saliente, pues ahora le parecía una falsa esperanza de algo que no podía ser. Cuando el fulgor inicial disminuyó, el drow miró hacia el suroeste, a las montañas que se alzaban a lo lejos, y recordó.

Su mano fue hacia el cuello, al hipnótico colgante de rubí que Regis le había dado. Sabía lo mucho que el halfling dependía de esta joya, cuánto la amaba, y apreció de nuevo el sacrificio de Regis, el sacrificio de un amigo de verdad. Drizzt había conocido la verdadera amistad; su vida se había enriquecido desde que llegó a una inhóspita tierra llamada valle del Viento Helado y conoció a Bruenor Battlehammer y a su hija adoptiva, Catti-brie. Lo acongojaba pensar que quizá nunca los volvería a ver.

Sin embargo, se alegraba de tener el colgante mágico, un objeto que podría permitirle obtener respuestas y regresar con sus amigos; pero su decisión de contarle a Regis su partida le producía una profunda sensación de culpabilidad. Esa resolución le parecía una debilidad, una necesidad de depender de amigos que, en esta hora sombría, poco podían ofrecer. Podía justificarlo como una necesaria medida de seguridad para los amigos que dejaba atrás. Había advertido a Regis que contara la verdad a Bruenor dentro de cinco semanas, para que así, en caso de que su viaje fracasara, el clan Battlehammer tuviera al menos tiempo de prepararse para la oscuridad que podría llegar.

Era una acción lógica, pero Drizzt tenía que admitir que se lo había dicho a Regis porque lo necesitaba, porque tenía que contárselo a alguien.

¿Y la máscara mágica?, se preguntó. ¿También había sido débil al rechazarla? El poderoso objeto podría haberlo ayudado y, por ende, ayudar a sus amigos; pero no había tenido el coraje de ponérsela, ni siquiera de tocarla.

Las dudas flotaban alrededor del drow, cernidas en el aire ante sus ojos, burlándose de él. Drizzt suspiró y frotó el rubí entre sus esbeltas y oscuras manos. A pesar de toda su habilidad con las armas, a pesar de toda su dedicación a unos principios, a pesar de todo su estoicismo de vigilante, Drizzt Do'Urden necesitaba a sus amigos. Volvió la vista hacia Mithril Hall y se preguntó, por su propio bien, si había hecho lo correcto al emprender esta misión solo y en secreto.

Otra muestra de debilidad, decidió Drizzt, porfiado. Soltó el rubí, apartando mentalmente de un manotazo las dudas persistentes, y metió la mano en su capa de viaje de color verde bosque. De uno de los bolsillos sacó un trozo de pergamino, un mapa de la zona entre las montañas de la Columna del Mundo y el Gran Desierto de Anauroch. En la esquina inferior derecha Drizzt había marcado un punto, la situación de una cueva desde la que había emergido a la superficie en una ocasión; una cueva que lo llevaría de vuelta a casa.

Primera parte

Atado al deber

Ninguna raza en todos los Reinos entiende mejor que los drows la palabra «venganza». La venganza es su postre diario en la mesa, el dulce que saborean en sus sonrientes labios como si fuera el mayor y más delicioso placer. Y con esta ansia vinieron los drows por mí.

No puedo evitar la rabia y la culpabilidad que siento por la muerte de Wulfgar, por el dolor que los enemigos de mi oscuro pasado han ocasionado a los amigos que me son tan queridos. Cada vez que miro el rostro de Catti-brie, veo una profunda y perpetua tristeza que no debería estar ahí, una carga que está fuera de lugar en los chispeantes ojos de una criatura.

Afligido por una pena similar, no tengo palabras de consuelo para ella, y dudo que exista palabra alguna que pueda procurar alivio a ese dolor. Es pues mi cometido seguir protegiendo a mis amigos. He llegado a comprender que debo sobreponerme a la pérdida de Wulfgar, a la tristeza que se ha adueñado de los enanos de Mithril Hall y de los esforzados hombres de Piedra Alzada[*]*.*

Por la descripción hecha por Catti-brie de aquel aciago combate, la criatura con la que luchó Wulfgar era una yochlol*, una doncella de Lloth. Con esa siniestra información, debo mirar más allá del pesar inmediato y tener en cuenta que la tristeza que temo está aún por llegar.*

No comprendo los juegos caóticos de la reina araña -dudo que incluso la perversa gran sacerdotisa conozca los verdaderos designios de esa vil criatura -pero la presencia de una yochlol *tiene una trascendencia que ni siquiera a mí, el peor de los estudiantes religiosos drows, me pasa inadvertida. La aparición de la doncella pone de manifiesto que la persecución contaba con el favor de la reina araña. Y el hecho de que la* yochlol *interviniera en la lucha no es un buen presagio para el futuro de Mithril Hall*

Es una suposición, desde luego. Ignoro si mi hermana Vierna actuaba de común acuerdo con cualquiera de las otras fuerzas oscuras de Menzoberranzan, o si con la muerte de Vierna, la muerte de mi último familiar, mi vínculo con la ciudad de los drows volverá a tenerse en cuenta.

Cuando miro a Catti-brie a los ojos, cuando veo las espantosas cicatrices de Bruenor, se me recuerda que una suposición esperanzada es algo frágil y peligroso. Mis perversos congéneres ya han matado a uno de mis amigos.

No matarán a ninguno más.

No puedo hallar respuestas en Mithril Hall; nunca sabré con seguridad si los elfos oscuros aún tienen sed de venganza, a menos que otra fuerza de Menzoberranzan venga a la superficie para reclamar mi cabeza como trofeo. Con el peso de esta verdad sobre mis hombros, ¿cómo podría viajar a Luna Plateada o a cualquier otra ciudad cercana, reanudando mi forma de vida normal? ¿Cómo podría dormir en paz mientras en mi corazón existiera el temor de que los elfos oscuros podían volver en cualquier momento y poner de nuevo en peligro a mis amigos?

Aquí, en la aparente serenidad de Mithril Hall, al grato abrigo de su tranquilidad, no descubriré nada de los proyectos futuros de los drows. Sin embargo, por el bien de mis amigos, debo conocer esas oscuras intenciones. Me temo que sólo me queda un lugar en el que buscar.

Wulfgar dio su vida para que sus amigos pudieran vivir. En conciencia ¿podría ser menor mi sacrificio?

---

[*] Conocida también como Settlestone (*N. de la t.)*

1

El ambicioso

El mercenario se recostó contra el pilar en el que se afianzaba la amplia escalera de Tier Breche, en el sector norte de la gran caverna que albergaba a Menzoberranzan, la ciudad drow. Jarlaxle se quitó el sombrero de ala ancha y se pasó la mano sobre la suave piel de su rapada cabeza mientras mascullaba unas cuantas maldiciones en voz baja.

Había muchas luces encendidas en la ciudad. Las antorchas titilaban en las altas ventanas de las casas esculpidas en las formaciones de estalagmitas naturales. ¡Luces en la ciudad drow! Muchas de las trabajadas estructuras llevaban mucho tiempo decoradas con el suave fulgor de los fuegos fatuos, la mayoría de tonalidades púrpuras y azules, pero esto era diferente.

Jarlaxle cambió el peso sobre el otro pie e hizo un gesto de dolor al sentir la carga en la pierna recientemente herida. Triel Baenre en persona, la dama matrona de Arach-Tinilith, una de las grandes sacerdotisas de mayor rango de la ciudad, había cuidado la herida, pero Jarlaxle sospechaba que la perversa sacerdotisa había dejado inacabado su trabajo a propósito, que había dejado un poco de dolor para recordar al mercenario su fracaso en la captura del renegado Drizzt Do'Urden.

-El resplandor me hiere los ojos.

El irritado comentario sonó a espaldas del mercenario. Jarlaxle se volvió y vio a la hija mayor de la matrona Baenre, la propia Triel. Era más baja que la mayoría de los drows, unos veinticinco centímetros más baja que Jarlaxle, pero se conducía con una dignidad y un aplomo innegables. El mercenario conocía sus poderes (y su temperamento voluble) mejor que la mayoría, y, ni que decir tiene, trataba a la menuda mujer con muchísimo cuidado.

Observando fijamente la ciudad con los ojos entrecerrados, la sacerdotisa se puso a su lado.

-Maldito resplandor -rezongó.

-Es una orden de tu matrona -le recordó Jarlaxle. Su ojo descubierto evitó la mirada de ella; el otro quedaba tapado por un parche oscuro que se ataba en la parte posterior de la cabeza. Se puso de nuevo el amplio sombrero, inclinándolo más hacia adelante, al tiempo que intentaba disimular su sonrisa de satisfacción al ver la mueca de la mujer como respuesta a su comentario.

Triel no estaba contenta con su madre. Jarlaxle se había dado cuenta de ello desde el momento en que la matrona Baenre había empezado a dar a entender sus planes. Posiblemente, Triel era la más fanática de las sacerdotisas de la reina araña y no iría en contra de la matrona Baenre, la primera madre matrona de la ciudad... a menos, claro, que Lloth se lo ordenara.

-Vamos -gruñó la sacerdotisa. Giró sobre sus talones y echó a andar por Tier Breche, en dirección al edificio más grande y ornamentado de los tres de que constaba la Academia drow, una enorme estructura configurada de manera que semejaba una araña gigantesca.

Jarlaxle se quejó intencionadamente mientras caminaba cojeando, y se fue retrasando con cada paso. Aún así, su intento de obtener un poco más de magia curativa no tuvo resultado, pues Triel se limitó a pararse en la entrada de la gran estructura y lo esperó con una paciencia impropia de ella, ya que Triel nunca esperaba por nada ni por nadie, y Jarlaxle lo sabía.

Tan pronto como el mercenario entró en el templo, lo asaltó un sinnúmero de olores, desde el aroma del incienso al de la sangre de las últimas víctimas que empezaba a secarse, y los cánticos llegaban desde cada pórtico lateral. Triel hizo caso omiso de todo ello; pasó indiferente ante las escasas novicias que se inclinaban a su paso al cruzarse con ella en los corredores.

La resuelta hija Baenre se dirigió a los pisos más altos, a los alojamientos privados de las damas de la escuela, y cruzó un pequeño vestíbulo, cuyo piso estaba cuajado de reptantes arañas (entre las que Jarlaxle vio unas cuantas tan grandes que le llegaban a la altura de las rodillas).

Triel se detuvo entre dos puertas igualmente decoradas e indicó a Jarlaxle con un ademán que entrara en la de la derecha. El mercenario vaciló, aunque disimuló bien su desconcierto, pero Triel esperaba esta reacción y, agarrando a Jarlaxle por el hombro, lo obligó a girar sobre sí mismo con brusquedad.

-¡Habías estado aquí antes! -lo acusó.

-Sólo cuando me gradué en la escuela de guerreros -repuso el mercenario al tiempo que se apartaba de la mujer-. Como todos los graduados de Melee-Magthere.

-Has estado en los pisos superiores -dijo con un gruñido Triel, mirando fijamente a Jarlaxle. El mercenario soltó una risita-. Vacilaste cuando te indiqué que entraras en la cámara -prosiguió la sacerdotisa-, porque sabías que la de la izquierda es mi alojamiento privado, y era ahí adonde esperabas ir.

-Ni siquiera imaginaba que iba a ser citado en este lugar -replicó Jarlaxle intentando cambiar de tema. A decir verdad, lo había cogido un poco por sorpresa que Triel hubiese estado tan atenta a su reacción. ¿Acaso había subestimado la inquietud de la sacerdotisa ante los recientes planes de su madre?

Triel lo observó larga e intensamente, sin pestañear.

-Tengo mis propias fuentes de información -admitió el mercenario finalmente.

Se hizo otro largo silencio y Triel seguía sin pestañear siquiera.

-Me pediste que viniera -le recordó Jarlaxle.

-Te lo ordené -corrigió Triel.

Jarlaxle se inclinó en una exagerada reverencia al tiempo que se quitaba el sombrero con un floreo. Los ojos de la hija Baenre centellearon de cólera.

-¡Basta! -gritó.

-¡Basta también de juegos! -replicó Jarlaxle-. Me pediste que viniera a la Academia, un lugar en el que no me siento a gusto, y aquí me tienes. Tienes algunas preguntas que hacer y yo, quizá, tengo las respuestas.

La condición implícita en esta última frase hizo que Triel estrechara los ojos. Jarlaxle era siempre un oponente cauteloso, y la sacerdotisa lo sabía tan bien como cualquier otro habitante de la ciudad drow. Había tratado con el astuto mercenario muchas veces, y todavía no estaba muy segura de haber salido a la par con él. Se dio media vuelta y le indicó con un gesto que entrara por la puerta de la izquierda. El mercenario, tras otra cortés reverencia, cruzó el umbral y entró en una habitación, bien decorada y provista de una gruesa alfombra, iluminada con un suave resplandor mágico.

-Quítate las botas -ordenó Triel al tiempo que se descalzaba antes de pisar la mullida alfombra.

Jarlaxle sólo había avanzado un paso y se quedó parado junto a la pared adornada con un tapiz, mirándose los pies con gesto dubitativo. Todo el mundo que conocía al mercenario sabía que sus botas eran mágicas.

-Está bien -cedió Triel, que cerró la puerta y pasó a su lado para tomar asiento en un inmenso sillón profusamente acolchado. A su espalda había un escritorio con tapa corrediza, colocado delante de uno de los muchos tapices que adornaba la estancia. Éste en particular representaba el sacrificio de un elfo de la superficie a manos de una horda de drows danzantes. Por encima del elfo de la superficie se cernía el espectro casi traslúcido de una semidrow, una criatura mitad elfo mitad araña, de semblante hermoso y sereno.

-¿Así que no te gustan las luces de tu madre? -preguntó Jarlaxle-. Pues tu habitación está bastante iluminada.

Triel se mordió el labio inferior y volvió a estrechar los ojos. Casi todas las sacerdotisas mantenían sus aposentos tenuemente iluminados a fin de poder leer sus libros. La infravisión, adecuada para percibir la banda infrarroja emitida por el calor, servía de poco a la hora de ver las runas en una página. Había ciertas tintas que mantenían una temperatura distintiva durante años, pero eran muy costosas y difíciles de conseguir, incluso para alguien tan poderoso como Triel.

Jarlaxle sostuvo impasible la ceñuda mirada de la sacerdotisa. Triel siempre estaba furiosa por una cosa o por otra, reflexionó el mercenario.

-Las luces parecen adecuadas para lo que tu madre planea -añadió.

-Ah, ¿sí? -comentó la mujer con tono cortante-. ¿Tan arrogante eres que crees entender los motivos de mi madre?

-Su intención es volver a Mithril Hall -dijo con franqueza el mercenario, convencido de que Triel había llegado a la misma conclusión mucho tiempo atrás.

-¿De veras? -contestó Triel con gesto taimado.

El enigmático comentario confirmó las sospechas del mercenario, que se dirigió hacia otro sillón menos acolchado con pasos ruidosos a pesar de caminar sobre la mullida alfombra.

Triel esbozó una mueca burlona, sin dejarse impresionar por las mágicas botas. Era de dominio público que Jarlaxle podía caminar tan silenciosamente o tan ruidosamente como quisiera en cualquier tipo de superficie. Sus numerosas joyas, brazaletes y aderezos parecían estar también encantados, pues repicaban y tintineaban o no hacían el menor ruido, a capricho del mercenario.

-Si has hecho un agujero en mi alfombra, lo rellenaré con tu corazón -prometió Triel a Jarlaxle, que se arrellanaba cómodamente en el forrado sillón de piedra, al tiempo que alisaba un pliegue del reposabrazos de manera que el tejido mostrara el dibujo, amarillo y negro, de una araña *gee'antu,* la versión de una tarántula de la superficie en la Antípoda Oscura.

-¿Por qué crees que tu madre no irá? -preguntó Jarlaxle, pasando por alto, intencionadamente, la amenaza de la sacerdotisa, aunque, conociendo a Triel Baenre, se preguntó cuántos otros corazones habría entretejidos ya en las fibras de la alfombra.

-¿Lo creo? -preguntó a su vez Triel.

Jarlaxle soltó un sonoro suspiro. Había supuesto que la reunión sería controvertida, que habría una porfía en la que Triel intentaría sonsacarle la información que había conseguido a cambio de proporcionarle muy poca de la que ella tenía. Aun así, cuando Triel insistió en que Jarlaxle se reuniera aquí con ella en lugar de seguir la costumbre de encontrarse con él fuera de Tier Breche, el mercenario había abrigado la esperanza de obtener algo sustancial. Sin embargo, se estaba haciendo evidente que la única razón de que Triel quisiera reunirse en Arach-Tinilith era que, en este lugar seguro, ni siquiera los vigilantes oídos de su madre escucharían su conversación.

Y ahora, después de tantos arreglos concienzudos, esta reunión de suma importancia se había convertido en una inútil sesión de sarcasmos e ironías.

Triel parecía igualmente disgustada. Se adelantó de repente en el sillón, la expresión fiera.

-¡Desea un legado! -afirmó la mujer.

Los brazaletes de Jarlaxle tintinearon al unir las manos y tamborilear unos dedos contra otros, pensando que por fin llegaban a alguna parte.

-La regencia de Menzoberranzan ya no es suficiente para alguien como la matrona Baenre -continuó Triel, ya más calmada. Se recostó de nuevo en el sillón-. Tiene que ampliar su campo de poder.

-Tenía entendido que las visiones de tu madre eran inspiradas por Lloth -comentó Jarlaxle, que estaba sinceramente desconcertado por el manifiesto desdén de Triel.

-Tal vez -admitió la sacerdotisa-. La reina araña celebrará la conquista de Mithril Hall, sobre todo si hacerlo conduce a la captura del renegado Do'Urden. Pero hay otras consideraciones.

-¿Blingdenstone? -preguntó Jarlaxle, refiriéndose a la ciudad de los svirfneblis, los enanos de las profundidades, enemigos tradicionales de los drows.

-Ésa es una de ellas -repuso Triel-. Blingdenstone no está lejos del camino a los túneles que llevan a Mithril Hall.

-Tu madre ha mencionado que puede ocuparse de los svirfneblis adecuadamente en el camino de regreso -apuntó el mercenario, imaginando que tenía que ofrecer alguna golosina si quería que Triel siguiera tan abierta con él. En su opinión, la sacerdotisa tenía que estar muy disgustada para mostrarle de una forma tan sincera sus emociones y temores más íntimos.

Triel asintió con un gesto, aceptando las noticias estoicamente y sin sorprenderse.

-Hay otras consideraciones -repitió-. El cometido que la matrona Baenre está emprendiendo es enorme, y requerirá aliados a lo largo del camino, quizás incluso aliados *illitas.*

A Jarlaxle le pareció acertado el razonamiento de la sacerdotisa. Durante largo tiempo, la matrona Baenre había tenido un consorte *illita,* una bestia fea y peligrosa como Jarlaxle había visto pocas. El mercenario nunca se había sentido a gusto cerca de los humanoides cuyas cabezas semejaban las de los pulpos. Jarlaxle sobrevivía porque entendía y superaba en astucia a sus enemigos, pero sus aptitudes resultaban penosamente parvas en lo concerniente a los *illitas.* Los desolladores mentales, como se llamaba a los miembros de esta perversa raza, simplemente no pensaban igual que otras etnias, y actuaban conforme a unos principios y reglas que nadie, aparte de un *illita,* parecía conocer.

Con todo, a menudo los elfos oscuros se habían encargado de la comunidad *illita* con éxito. Menzoberranzan albergaba veinte mil guerreros expertos, mientras que los *illitas* de la región apenas llegaban a un centenar. Los temores de Triel parecían un tanto exagerados.

No obstante, Jarlaxle no le dijo lo que pensaba. Dado el carácter voluble y sombrío de la sacerdotisa, el mercenario prefería escuchar más y hablar menos.

Triel seguía sacudiendo la cabeza y manteniendo su habitual expresión agria. Se incorporó del sillón con brusquedad; sus ropajes negros y púrpuras, adornados con dibujos de arañas, susurraron mientras caminaba en pequeños círculos.

-No será sólo la casa Baenre -le recordó Jarlaxle con la esperanza de animarla-. Muchas casas tienen luces en sus ventanas.

-Madre ha hecho un buen trabajo al unir la ciudad -admitió Triel, y el ritmo de sus nerviosos pasos se hizo más lento.

-Pero sigues teniendo miedo -razonó el mercenario-. Y necesitas información para así estar preparada para cualquier contingencia. -Jarlaxle no pudo evitar soltar una risita burlona. Triel y él eran enemigos desde hacía mucho tiempo y no confiaban el uno en el otro... ¡y con razón! Ahora lo necesitaba. Era una sacerdotisa en una escuela retirada, lejos de muchos de los rumores que corrían por la ciudad. Normalmente sus oraciones a la reina araña le habrían proporcionado toda la información que necesitaba, pero ahora, si Lloth autorizaba las

acciones de la matrona Baenre (y tal cosa parecía obvia), Triel quedaría, literalmente, relegada a las sombras. Necesitaba un informador y, en Menzoberranzan, Jarlaxle y su red de espionaje, Bregan D'aerthe, no tenían parangón.

-Nos necesitamos el uno al otro -contestó Triel intencionadamente mientras se volvía para mirar de lleno al mercenario-. Madre pisa un terreno peligroso, eso es más que evidente. Si vacila, piensa quién ocupará el sillón de la primera casa regente.

Cierto, concedió para sus adentros Jarlaxle. Triel, como hija mayor de la casa, era, indiscutiblemente, la siguiente en el linaje detrás de matrona Baenre y, como dama matrona de Arach-Tinilith, ostentaba la posición más poderosa en la ciudad detrás de las madres matronas de las ocho casas regentes. Triel ya había establecido una impresionante base de poder. Pero en Menzoberranzan, donde la supuesta ley no era más que la fachada de un caos subyacente, las bases de poder tenían la misma estabilidad que un estanque de lava.

-Me enteraré de lo que pueda -respondió Jarlaxle, y se levantó para marcharse-. Y te informaré de lo que me entere.

Triel entendió la verdad a medias en las astutas palabras del mercenario, pero tenía que aceptar su oferta.

Un poco más tarde, Jarlaxle caminaba libremente por las amplias y sinuosas avenidas de Menzoberranzan, pasando ante la mirada vigilante y las armas dispuestas de los guardias de las casas, apostados en casi todos los pilares de las estalagmitas, así como en las balconadas circulares de muchas estalactitas que colgaban bajas. El mercenario no tenía miedo, pues su sombrero de ala ancha lo identificaba claramente a todo el mundo de la ciudad, y ninguna de las casas deseaba entrar en conflicto con Bregan D'aerthe. Era la banda más secreta -pocos en la ciudad podían siquiera calcular el número de sus componentes- y sus bases estaban escondidas en muchos nichos y grietas de la amplia caverna. Sin embargo, la reputación de la compañía era de dominio público, tolerada por las casas regentes, y la mayoría de los habitantes de la ciudad habrían incluido a Jarlaxle entre los varones más poderosos de Menzoberranzan.

Tan a sus anchas estaba Jarlaxle que apenas se fijó en las miradas persistentes de los peligrosos guardias. Iba sumido en sus pensamientos, intentando descifrar los sutiles mensajes de su entrevista con Triel. El supuesto plan de conquistar Mithril Hall parecía muy prometedor. Jarlaxle había estado en la fortaleza enana, había presenciado sus tácticas defensivas. Aunque formidables, sus fuerzas parecían exiguas contra la potencia del ejército drow. Cuando Menzoberranzan conquistara Mithril Hall con la matrona Baenre a la cabeza de las fuerzas, Lloth se sentiría sumamente complacida, y la casa Baenre alcanzaría la cumbre de su gloria.

En palabras de su hija, la matrona Baenre tendría su legado.

¿La cumbre de poder? La idea persistía en la mente del mercenario. Se detuvo junto a Narbondel, el inmenso pilar que marcaba el paso de las horas en Menzoberranzan, con una sonrisa cada vez más amplia en su rostro, de piel negra como el ébano.

-¿La cumbre de poder? -repitió en un quedo susurro.

De pronto Jarlaxle comprendió la inquietud de Triel. Tenía miedo de que su madre sobrepasara sus límites, que pudiera estar poniendo en juego un imperio, ya impresionante, en aras de otra adquisición. Mientras consideraba la idea, Jarlaxle vio un significado más profundo en todo ello. ¿Y si la matrona Baenre tenía éxito, se conquistaba Mithril Hall, y a continuación Blingdenstone?, reflexionó. ¿Qué enemigos quedarían entonces que amenazaran la ciudad drow, que mantuvieran unida la inestable jerarquía de Menzoberranzan?

En realidad, ¿por qué se había permitido que Blingdenstone, un asentamiento enemigo tan cercano a Menzoberranzan, sobreviviera durante todos estos siglos? Jarlaxle sabía la respuesta. Sabía que los enanos servían, sin querer, como freno que mantenía a raya las casas de Menzoberranzan. Con un enemigo común tan cerca, las constantes luchas internas de los drows tenían que mantenerse bajo control.

Pero ahora la matrona Baenre amenazaba con romper ese equilibrio al aspirar a expandir su imperio incluyendo no sólo Mithril Hall, sino también a los fastidiosos enanos. Triel no temía que los drows fueran derrotados; tampoco tenía miedo de una alianza con la reducida colonia de *illitas*. Tenía miedo de que su madre tuviera éxito, que consiguiera su legado. La matrona Baenre era muy mayor, vieja incluso para los cánones drows, y Triel era la siguiente en la línea sucesoria al solio de la casa. En la actualidad, sería un puesto realmente satisfactorio, pero se volvería mucho más inestable y peligroso si se tomaban Mithril Hall y Blingdenstone. El obligado enemigo común que mantenía a raya a las casas dejaría de existir, y además Triel tendría que preocuparse del lejano mundo de la superficie, donde las represalias a manos de los aliados de Mithril Hall sería inevitables.

Jarlaxle comprendía lo que la matrona Baenre quería, pero ahora se preguntaba qué sería lo que Lloth, respaldando los planes de la marchita mujer, tenía en mente.

-El caos -decidió.

Menzoberranzan había estado tranquila mucho, mucho tiempo. Algunas casas luchaban, eso era inevitable. La casa Do'Urden y la casa DeVir, ambas regentes, habían sido destruidas, pero la estructura general de la ciudad había permanecido firme, sin que nada amenazara su estabilidad.

-¡Ah, qué fantástica eres! -exclamó Jarlaxle, expresando en voz alta sus pensamientos sobre Lloth. De repente sospechó que lo que la reina araña deseaba era un nuevo orden, una limpieza a fondo de una ciudad que empezaba a volverse aburrida. No era de sorprender que Triel, heredera del legado de su madre, se mostrara tan poco contenta.

El rapado mercenario, amante de la intriga y el caos, se rió de buena gana y miró a Narbondel. El calor del reloj estaba muy atenuado, indicando que la noche en la Antípoda Oscura estaba avanzada. Jarlaxle taconeó el suelo *y* se encaminó hacia Qu'ellarz'orl, la alta meseta del muro oriental de Menzoberranzan, la zona que albergaba la casa más poderosa de la ciudad. No quería llegar tarde a su entrevista con la matrona Baenre, a quien informaría de su encuentro «secreto» con su hija mayor.

Jarlaxle consideró cuánto debería contarle a la vieja madre matrona, y cómo podía tergiversar sus palabras para sacar el mayor provecho.

¡Cómo amaba la intriga!

2

Otra despedida

Con los ojos cargados tras pasar otra larga y agitada noche, Catti-brie se vistió y cruzó el pequeño dormitorio, esperando encontrar alivio en la luz del día. Su espeso cabello castaño rojizo estaba aplastado por un lado, mientras que en el otro se levantaba un remolino, pero a la muchacha le daba igual. Se frotó los ojos para ahuyentar el sueño, y estuvo a punto de dar un traspié en el umbral; se detuvo, asaltada de pronto por algo que no entendía.

Pasó los dedos sobre la madera de la puerta, desconcertada, casi abrumada por la misma sensación que había experimentado la noche anterior de que algo estaba fuera de lugar, que algo iba mal. Tenía intención de ir a desayunar directamente, pero, en cambio, se sintió impelida a ir en busca de Drizzt.

La joven recorrió con rapidez el corredor hacia el cuarto del elfo oscuro y llamó a la puerta. Tras aguardar unos momentos, llamó:

-¿Drizzt?

Al no responder el drow, la muchacha giró con cautela el picaporte y abrió la puerta. De inmediato, Catti-brie se dio cuenta de que faltaban las cimitarras y la capa de viaje; pero, antes de que tuviera tiempo de sacar una conclusión, sus ojos se detuvieron en la cama. Estaba hecha, los cobertores remetidos con esmero, aunque eso no era inusual en el elfo oscuro.

Catti-brie se acercó al lecho e inspeccionó los pliegues. Estaban bien doblados, pero no tirantes, y comprendió que esta cama llevaba hecha bastante tiempo; que en esta cama no se había dormido la noche anterior.

-¿Qué pasa aquí? -se preguntó la joven. Echó un rápido vistazo a la pequeña habitación y luego salió al pasillo de nuevo. Drizzt se había marchado de Mithril Hall otras veces sin avisar, y a menudo lo había hecho durante la noche. Por lo general viajaba a Luna Plateada, la fabulosa ciudad situada a una semana de camino hacia el este.

¿Por qué, esta vez, Catti-brie tenía la sensación de que pasaba algo? ¿Por qué este hecho corriente le parecía chocante? La joven intentó olvidarse de ello, rechazar sus temores. Se dijo que era que estaba preocupada, nada más. Había perdido a Wulfgar, y ahora se sentía excesivamente protectora con sus otros amigos.

Catti-brie siguió caminando mientras lo pensaba, y poco después se detenía ante otra puerta. Dio unos golpecitos suaves y luego, al no llegar respuesta alguna (aunque estaba segura de que éste todavía no se había levantado), llamó con más fuerza. Dentro de la habitación se oyó un gruñido.

La joven abrió la puerta y cruzó el cuarto. Se agachó de rodillas junto a la pequeña cama, tiró de las mantas con brusquedad para destapar al dormido Regis, y empezó a hacerle cosquillas mientras él se retorcía.

-¡Eh! -gritó el regordete halfling, ya repuesto de los malos tratos sufridos a manos de Artemis Entreri. Se despertó de inmediato y agarró los cobertores desesperadamente.

-¿Dónde está Drizzt? -preguntó Catti-brie, apartando las ropas otra vez con gesto enérgico.

-¿Cómo quieres que lo sepa? -protestó Regis-. ¡Todavía no he salido de mi habitación esta mañana!

-Levántate. -A Catti-brie la sorprendió la aspereza de su propia voz, la intensidad de su orden. La sensación de desasosiego se había apoderado de ella otra vez, y con más fuerza.

Recorrió la habitación con la mirada, intentando descubrir qué había provocado su repentina ansiedad.

Vio la figurilla de la pantera.

Los ojos de la joven se quedaron prendidos en aquel objeto, la posesión más preciada de Drizzt. ¿Qué hacía en el cuarto de Regis?, se preguntó. ¿Por qué se había marchado Drizzt sin ella? Ahora la lógica de la muchacha empezaba a estar en consonancia con sus emociones. Saltó sobre la cama, con lo que enterró a Regis en un revoltijo de mantas (que el halfling se ajustó a los hombros rápidamente), y cogió la pantera. Saltó de nuevo y tiró con fuerza de las ropas en las que se envolvía el halfling tenazmente.

-¡No! -protestó Regis, tapándose otra vez de un tirón. Se zambulló boca abajo en el colchón y se cubrió la cabeza con la almohada.

Catti-brie lo agarró del cogote, lo levantó de un tirón y lo arrastró por la habitación para sentarlo en una de las dos sillas de madera que había a ambos lados de una mesita. Todavía sujetando la almohada contra la cabeza, Regis se recostó en el tablero.

Catti-brie agarró la almohada por una punta y, sin hacer ruido, se puso de pie; luego tiró bruscamente, arrebatándosela al sorprendido halfling, que se dio un coscorrón contra la madera de la mesa.

Gimiendo y rezongando, Regis se sentó derecho en la silla y se pasó los regordetes dedos por el ondulado cabello, cuyos rizos estaban intactos tras una noche de sueño.

-¿Qué? -demandó.

Catti-brie soltó la figurilla de la pantera sobre la mesa, delante del halfling.

-¿Dónde está Drizzt? -preguntó otra vez, sin alterar la voz.

-Probablemente en la ciudad subterránea -masculló Regis, mientras se pasaba la lengua por los dientes, que notaba pastosos-. ¿Por qué no se lo preguntas a Bruenor?

La mención del rey enano hizo que Catti-brie arqueara las cejas. ¿Preguntar a Bruenor?, se dijo con sorna. Bruenor apenas si hablaba con nadie, y estaba tan sumido en su aflicción que probablemente no se habría enterado si todo su clan se hubiera marchado durante la noche.

-Así que Drizzt dejó a *Guenhwyvar* -comentó Regis, pensando en quitarle importancia al asunto. Sin embargo, sus palabras sonaron forzadas a los perspicaces oídos de la joven, y los ojos de Catti-brie, de un color azul profundo, se estrecharon al observar al halfling con más atención.

-¿Qué? -inquirió Regis otra vez con un gesto inocente, sintiendo el ardor del implacable escrutinio.

-¿Dónde está Drizzt? -repitió Catti-brie, el tono peligrosamente calmado-. ¿Y por qué tienes tú la pantera?

Regis sacudió la cabeza y gimió, impotente, dejando caer la cabeza de nuevo sobre el tablero de la mesa.

Catti-brie no se dejó engañar por la farsa. Conocía a Regis muy bien para que la embaucara con sus artimañas. Lo agarró por el rizoso cabello castaño y le levantó la cabeza con brusquedad; luego lo cogió por la pechera del camisón con la otra mano. Su rudeza sobresaltó al halfling; la joven lo vio claramente por su expresión, pero no se ablandó. Levantó a Regis en vilo de la silla, dio tres rápidos pasos y lo aplastó contra la pared.

El semblante ceñudo de la joven se suavizó un instante, y su mano libre manoseó el camisón del halfling; al hacerlo se dio cuenta de que Regis no llevaba su colgante de rubí mágico, un objeto del que nunca se desprendía. Otro hecho curioso y, ciertamente, fuera de lugar, que la puso alerta e hizo que se reafirmaran sus crecientes sospechas de que algo iba terriblemente mal.

-Aquí pasa algo que no es normal -declaró Catti-brie, con el ceño mucho más pronunciado.

-¡Catti-brie! -exclamó Regis, bajando la vista a sus velludos pies, que colgaban a medio metro del suelo.

-Y tú sabes algo al respecto -prosiguió la joven.

-¡Catti-brie! -gimió Regis de nuevo, en un intento de hacer entrar en razón a la enfurecida muchacha.

Catti-brie agarró el camisón del halfling con las dos manos, lo apartó de la pared y volvió a golpearlo contra ella, con fuerza.

-He perdido a Wulfgar -dijo con tono sombrío, recordándole intencionadamente a Regis que quizá no estaba tratando con una persona razonable.

Regis no sabía qué pensar. La hija de Bruenor Battlehammer había sido siempre la sensata del grupo, la influencia tranquilizadora que mantenía a raya a los demás. Incluso el imperturbable Drizzt había utilizado a la joven como una guía para su conciencia. Pero ahora...

Regis vio la promesa de dolor asomar en lo más profundo de los enfurecidos ojos de Catti-brie. La joven lo apartó de nuevo de la pared y volvió a golpearlo contra ella.

-Vas a decirme lo que sabes -instó con un tono sin inflexiones.

A Regis le zumbaba la cabeza a causa de los fuertes golpes.

Estaba asustado, muy asustado, tanto por Catti-brie como por sí mismo. ¿Acaso el dolor la había llevado a este punto de desesperación? ¿Y por qué se encontraba él de repente en medio de todo el jaleo? Lo único que Regis le pedía a la vida era un lecho caliente y una comida más caliente.

-Deberías ir y hablar con Brue... -empezó, pero lo interrumpió de forma perentoria la bofetada que le propinó la joven.

Se llevó la mano a la ardiente mejilla y notó el verdugón que empezaba a hincharse. Miró a la muchacha con incredulidad, fijamente, sin pestañear siquiera.

Al parecer, su violenta reacción había sorprendido a Catti-brie tanto como a él. Regis vio que las lágrimas humedecían los ojos de la joven, que se estremeció. Sinceramente, el halfling no sabía lo que podría hacer la muchacha a continuación.

Consideró su situación un largo instante, y llegó a plantearse si realmente importaba tanto unos pocos días o semanas.

-Drizzt volvió a casa -dijo el halfling suavemente, siempre bien dispuesto a actuar según requerían las circunstancias. Ya se preocuparía después de las consecuencias.

Catti-brie se relajó en cierta medida.

-Ésta es su casa -razonó-. Sin duda no te estás refiriendo al valle del Viento Helado.

-Hablo de Menzoberranzan -la corrigió Regis.

Una flecha clavada en su espalda no habría causado un impacto tan fuerte en Catti-brie como aquel nombre. Soltó a Regis en el suelo y retrocedió, tambaleándose, hasta caer sentada al borde de la cama del halfling.

-En realidad, dejó a *Guenhwyvar* para ti -explicó Regis-. Os quiere a ti y a la pantera mucho.

Sus palabras tranquilizadoras no borraron la expresión horrorizada del rostro de Catti-brie. Regis deseó tener el colgante de rubí en su poder para utilizar sus innegables propiedades mágicas y calmar a la joven.

-No puedes decírselo a Bruenor -añadió Regis-. Además, quizá Drizzt no llegue tan lejos. -El halfling pensó que adornar un poco la verdad podía dar mucho juego-. Dijo que iba a ver a Alustriel para intentar decidir el curso de acción que tomaría.

Eso no era exactamente cierto. Drizzt sólo había mencionado que tal vez hiciera un alto en Luna Plateada para ver si podía confirmar sus temores, pero Regis decidió que Catti-brie necesitaba que se le diera alguna esperanza.

-Volverá -aseguró el halfling, que corrió para sentarse a su lado-. Ya conoces a Drizzt. Volverá.

Era más de lo que Catti-brie podía digerir. Apartó de su brazo la mano de Regis con suavidad y se puso de pie. Miró la figurilla de la pantera, sentada en la mesa, pero no tuvo valor para cogerla.

Luego salió de la habitación en silencio y volvió a su cuarto; una vez allí, se dejó caer sobre el lecho, aturdida, insensible.

Drizzt pasó dormido las horas de mediodía, en la fresca oscuridad de una cueva, a muchos kilómetros de la puerta oriental de Mithril Hall. El aire de principios de verano era cálido, y la brisa procedente de los fríos glaciares de las montañas apenas se notaba con los fuertes rayos de sol en un despejado cielo estival.

El drow no durmió mucho tiempo ni tampoco bien. Su descanso estuvo acosado con recuerdos de Wulfgar, de todos sus amigos, y de imágenes distantes, evocaciones de ese espantoso lugar, Menzoberranzan.

Espantoso y bello, como los elfos oscuros que lo habían esculpido.

Drizzt salió a la boca de la cueva para tomar la comida. Disfrutó de la calidez de la tarde radiante, de los sonidos de multitud de animales. ¡Qué diferente era esto de su antiguo hogar, la Antípoda Oscura! ¡Qué maravilloso!

Drizzt tiró la oblea al polvo y golpeó el suelo con el puño.

Sí, qué maravillosa era esta falsa esperanza que se había mecido en el aire, embelecadora, ante sus desesperados ojos. Todo lo que había pedido a la vida era escapar de los usos de su gente, vivir en paz. Entonces había subido a la superficie y, poco después, había llegado a la conclusión de que este lugar, este mundo de abejas zumbadoras y pájaros gorjeantes, de cálidos rayos de sol y seductora luz de luna debía ser su hogar, no la eterna oscuridad de aquellos túneles en la profundidad de la tierra.

Drizzt Do'Urden había elegido la superficie, pero ¿qué significaba esa elección? Significaba que conocería nuevos y queridos amigos a los que, con su simple presencia, atraparía en su oscuro legado. Significaba que Wulfgar moriría por el horror invocado por su propia hermana, y que todo Mithril Hall podría estar en peligro muy pronto.

Significaba que su elección era equivocada, que no podía quedarse.

El disciplinado drow se dominó enseguida, sacó otro poco de comida, y se obligó a tragarla a pesar del nudo que tenía en la garganta. Mientras comía, reflexionó sobre el rumbo que debía seguir. La calzada que tenía ante él lo conduciría a las montañas y a través de un pueblo llamado Pengallen. Drizzt había estado allí recientemente, y no deseaba volver.

No seguiría la calzada, decidió por último. ¿De qué serviría ir a Luna Plateada? Drizzt dudaba que la dama Alustriel se encontrara en la ciudad, estando la temporada de comercio en pleno apogeo. Incluso en el caso de que estuviera, ¿qué podría decirle que él ya no supiera?

No. Drizzt ya tenía decidido el curso que debía seguir, y no necesitaba que Alustriel se lo confirmara. Recogió sus pertenencias y suspiró al pensar, una vez más, lo solitario que parecía el camino sin su querida compañera, la pantera. Salió a la radiante luz del día y se encaminó directamente hacia el este, apartándose de la calzada suroriental.

Su estómago no protestó porque pasara por alto el desayuno -y también la comida- y siguiera tumbada todavía en la cama, inmóvil, atrapada en las redes de la desesperación. Había perdido a Wulfgar apenas unos días antes de su planeada boda, y ahora Drizzt, a quien amaba tanto como había amado al bárbaro, también se había marchado. Parecía que todo su mundo se hubiera derrumbado a su alrededor. Unos cimientos que se habían construido de piedra se tambaleaban como un montón de arena al azote del viento.

Catti-brie había sido una luchadora a lo largo de toda su joven vida. No recordaba a su madre, y apenas guardaba memoria de su padre, que había sido asesinado en una incursión goblin a Diez Ciudades cuando ella era una niña. Bruenor Battlehammer la había recogido y la había criado como a una hija, y Catti-brie había disfrutado de una vida agradable entre los enanos del clan de Bruenor. No obstante, salvo Bruenor, los enanos habían sido amigos, no una familia, y Catti-brie había forjado una nueva incorporando un miembro tras otro: primero, Bruenor; después, Drizzt; luego, Regís; y, por último, Wulfgar.

Ahora Wulfgar estaba muerto y Drizzt había partido, de vuelta a su perversa ciudad natal con -en opinión de Catti-brie- escasas probabilidades de regresar.

¡Qué impotente se sentía ante todo esto! Había visto morir a Wulfgar, había presenciado cómo martilleaba el techo hasta hacer que se desplomara sobre su cabeza para que así ella pudiera escapar de las garras de la monstruosa *yochlol.* Había intentado ayudarlo, pero había fracasado y, al final, todo cuanto quedó de él fue un montón de escombros y *Aegis-fang.*

En las semanas transcurridas desde entonces, Catti-brie había mantenido un precario equilibro, al borde de perder la razón, intentando, fútilmente, rechazar el dolor paralizante. Había gritado a menudo, pero siempre se las había arreglado para contenerse tras los primeros sollozos, respirando hondo y a fuerza de voluntad. Con el único con el que había sido capaz de hablar había sido Drizzt.

Y ahora Drizzt se había marchado. Catti-brie prorrumpió en hondos y desgarradores sollozos que le sacudían el cuerpo, de aspecto delicado. ¡Quería que Wulfgar regresara! Protestó a cualesquiera que fueran los dioses que la estuvieron escuchando; que el bárbaro era demasiado joven para que se lo arrebataran, que aún le aguardaban muchas proezas en la vida.

Sus sollozos se transformaron en intensos alaridos, en una repulsa feroz. Las almohadas volaron por el aire, y Catti-brie agarró las mantas y también las lanzó al otro lado del cuarto. Luego volcó la cama por el mero placer de escuchar el crujido del armazón de madera al chocar contra el duro suelo.

-¡No!

La palabra salió de lo más hondo de su ser, de las entrañas de la joven guerrera. La pérdida de Wulfgar era algo injusto, pero Catti-brie no podía hacer nada para remediarlo. También, en su ofuscada mente, era injusta la marcha de Drizzt, pero tampoco podía hacer...

La idea penetró, poco a poco, en su cerebro. Todavía temblorosa, pero ya recuperado el control, la joven se quedó parada junto a la cama volcada. Entendió el motivo de que Drizzt se marchara tan en secreto; el drow, como era habitual en él, había cargado toda la responsabilidad sobre sus hombros.

-No -repitió la muchacha. Se quitó el camisón, cogió una manta, con la que se limpió el sudoroso cuerpo, y después se puso las polainas y la camisa. Catti-brie no se paró a recapacitar, temiendo que si pensaba las cosas racionalmente tal vez cambiaría de opinión. Se colocó una cota de malla de mithril, flexible y ligera, una pieza elaborada por los enanos con tal maestría que apenas se notaba que la llevaba después de ponerse encima una túnica sin mangas.

Todavía a un ritmo frenético, Catti-brie se calzó las botas, cogió la capa y los guantes de piel, y corrió hacia el armario. Allí encontró el cinturón con la espada, la aljaba y *Taulmaril,* el Buscador de Corazones, su arco mágico. Corrió, no caminó, desde su cuarto al del halfling, y aporreó la puerta una sola vez antes de irrumpir en la habitación.

Regis se había acostado otra vez -¡menuda sorpresa!-, después de llenarse la barriga con un buen desayuno que empalmó, de inmediato y sin interrupción, con la comida. No obstante, estaba despierto, y no se mostró muy contento de ver que Catti-brie cargara de nuevo contra él.

La joven lo hizo sentarse en la cama de un tirón, y el halfling la miró con curiosidad. Había huellas de lágrimas en sus mejillas, y sus espléndidos ojos azules estaban enrojecidos e iracundos. Regis había vivido casi toda su vida como un ladrón, había sobrevivido merced a

su conocimiento de las personas, y no le resultó difícil deducir las razones que se escondían tras la acalorada actitud de la joven.

-¿Dónde has puesto la pantera? -demandó Catti-brie.

Regis la contempló largamente. La joven lo sacudió con brusquedad.

-Rápido, dímelo -exigió-. Ya he perdido demasiado tiempo.

-¿Para qué? -preguntó Regis, aunque sabía la respuesta.

-Tú limítate a darme la pantera -contestó Catti-brie.

De manera involuntaria, Regis miró de reojo la cómoda. Catti-brie corrió hacia el mueble y abrió de un tirón un cajón tras otro, revolviendo en ellos y esparciendo su contenido.

-A Drizzt no le gustaría esto -dijo Regis con calma.

-¡A los Nueve Infiernos con él, entonces! -replicó la muchacha. Encontró la figurilla y la sostuvo frente a sus ojos, admirando, maravillada, las hermosas formas.

-Crees que *Guenhwyvar* te conducirá hasta él -afirmó, más que preguntó, Regis.

Catti-brie guardó la estatuilla en una bolsita colgada del cinturón y ni siquiera se molestó en contestar.

-Supongamos que lo alcanzas -siguió Regis mientras la joven se dirigía a la puerta-. ¿Cuánta ayuda podrás prestarle a Drizzt en la ciudad drow? Una humana llamaría un poco la atención allí abajo, ¿no crees?

El sarcástico comentario del halfling frenó a Catti-brie, haciéndola reflexionar por primera vez sobre lo que tenía intención de hacer. ¡Qué acertado era el razonamiento de Regis! ¿Cómo iba a entrar en Menzoberranzan? Y, aun cuando lo lograra, ¿cómo podía ver siquiera dónde ponía los pies?

-¡No! -gritó la joven finalmente, toda lógica o razonamiento borrados de un plumazo por un sentimiento arrollador, irresistible-. Iré tras él de todas formas. ¡No voy a quedarme aquí esperando que me llegue la noticia de que otro amigo mío ha sido asesinado!

-Confía en él -suplicó Regis, y, por primera vez, el halfling empezó a pensar que tal vez no podría detener a la impetuosa Catti-brie.

La muchacha sacudió la cabeza y se encaminó de nuevo hacia la puerta.

-¡Aguarda! -llamó Regis, con tono suplicante, y la joven giró sobre sus talones para mirarlo. El halfling se encontraba en una difícil situación. Regis tenía la sensación de que debería salir a toda carrera llamando a gritos a Bruenor, o al general Dagnabit, o a cualquier de los enanos para que detuvieran a Catti-brie, si era necesario, a la fuerza. La joven no estaba en su sano juicio; su decisión de ir tras Drizzt no tenía el menor sentido.

Pero Regis comprendía su deseo, y lo compartía con todo su corazón.

-Si hubiese sido yo la que se hubiera marchado, y Drizzt el que hubiera querido ir tras de mí... -comenzó la joven.

Regis asintió en silencio. Si Catti-brie, o cualquiera de ellos, se hubieran metido en cualquier peligro evidente, Drizzt Do'Urden habría ido tras su pista, habría combatido por muchas desventajas que tuviera en su contra. Drizzt, Wulfgar, Catti-brie y Bruenor habían cruzado más de la mitad del continente para rescatar a Regis cuando Entreri lo secuestró. El halfling conocía a Catti-brie desde que ésta era una niña, y siempre la había tenido en alta estima, pero nunca se había sentido tan orgulloso de ella como en este momento.

-Una humana representará un perjuicio para Drizzt en Menzoberranzan -repitió.

-Me da igual -dijo Catti-brie en voz queda. No entendía adónde quería ir a parar Regis.

El halfling se bajó de un salto de la cama y cruzó la habitación a todo correr. Catti-brie se puso en guardia, creyendo que intentaba hacerle frente, pero Regis pasó de largo, llegó al escritorio, y abrió uno de los cajones inferiores.

-En tal caso, no seas una humana -manifestó el halfling al tiempo que lanzaba a la joven la máscara mágica.

La muchacha la cogió al vuelo y la miró con sorpresa mientras Regis volvía corriendo a la cama.

Entreri había utilizado la máscara para entrar en Mithril Hall; merced a su magia, había adoptado la apariencia de Regis de un modo tan perfecto que había engañado a los amigos del halfling, incluso a Drizzt.

-En realidad Drizzt va camino de Luna Plateada -le confió Regis.

Catti-brie estaba sorprendida, pues pensaba que el drow se dirigiría a la Antípoda Oscura a través de las cavernas inferiores de Mithril Hall. Sin embargo, al pensarlo mejor, cayó en la cuenta de que Bruenor había apostado muchos guardias en aquellas cámaras con órdenes de mantener las puertas guardadas y atrancadas.

-Una cosa más -dijo Regis. Catti-brie ató la máscara al cinturón y se volvió hacia la cama. El halfling estaba de pie sobre las revueltas mantas y sostenía en las manos una bella daga adornada con joyas-. No la necesito -explicó-. Aquí no, con Bruenor y sus miles a mi lado.

Le tendió el arma, pero Catti-brie no la cogió enseguida. Había visto antes esa daga, la daga de Artemis Entreri. En una ocasión, el asesino la había sostenido contra su cuello, y ella había perdido el coraje, se había sentido más indefensa, más niña, que en ningún otro momento de su vida. Catti-brie no estaba segura de poder cogerla, de soportar llevarla consigo.

-Entreri ha muerto -le aseguró Regis, sin comprender bien su vacilación.

La joven asintió con gesto ausente, aunque su mente estaba llena de recuerdos de su captura a manos de Entreri. Recordaba el olor térreo del asesino y ahora equiparaba ese aroma con el olor a pura maldad. Se había sentido tan impotente... como en el momento en que el techo había caído sobre Wulfgar. ¿Sentirse así ahora, cuando Drizzt podía necesitarla?, se preguntó.

Catti-brie tensó la mandíbula y cogió la daga. La apretó con fuerza y luego la metió en el cinturón.

-No debes decírselo a Bruenor -advirtió al halfling.

-Lo sabrá -argumentó Regis-. Tal vez habría podido despejar su curiosidad sobre la marcha de Drizzt, ya que él siempre está yendo y viniendo, pero Bruenor no tardará en darse cuenta de tu ausencia.

Catti-brie no podía discutirle eso, pero era algo que tampoco le importaba. Tenía que ir con Drizzt. Era su cometido, el modo de volver a tener bajo control su vida, que tan repentinamente se había trastocado.

Corrió hacia la cama, dio un fuerte abrazo a Regis, y le besó la mejilla.

-¡Adiós, amigo mío! -exclamó mientras lo dejaba caer sobre las mantas-. ¡Adiós!

Luego se marchó y Regis se quedó sentado, con la barbilla apoyada en las regordetas manos. Había habido muchos cambios en el último día. Primero, Drizzt; y ahora, Catti-brie. Muerto Wulfgar, de los cinco amigos sólo quedaban Bruenor y Regis en Mithril Hall.

¡Bruenor! Regis rodó de costado y gimió. Hundió la cara en las manos y pensó en el formidable enano. Si Bruenor se enteraba de que había ayudado a Catti-brie en su peligroso plan, lo haría trizas.

Regis no tenía ni idea de cómo decírselo al rey enano. De pronto lamentó su decisión, se sintió estúpido por dejar que sus emociones se impusieran sobre su buen juicio. Comprendía la necesidad de Catti-brie y creía que estaba en su derecho de ir en pos de Drizzt, si eso era lo que deseaba hacer realmente. Después de todo, era una mujer adulta y una buena guerrera. Pero Bruenor no lo entendería así.

Ni Drizzt tampoco, comprendió el halfling, que volvió a gemir. Había roto la promesa que le había hecho al drow, ¡había revelado el secreto justo al día siguiente! Y su equivocación era la causa de que Catti-brie corriera hacia el peligro.

-¡Drizzt me matará! -gimió.

La cabeza de Catti-brie asomó por la jamba de la puerta, con la sonrisa más grande y más llena de vida que Regis había visto en mucho, mucho tiempo. De repente parecía otra vez la jovencita alegre que él y los demás habían llegado a amar; la animosa joven que parecía haber muerto cuando el techo cayó sobre Wulfgar. Incluso la rojez de los ojos había desaparecido, reemplazada por un brillo de felicidad.

-¡Confía en que Drizzt regrese para que pueda matarte! -gorjeó como un pájaro, y luego lanzó un beso al halfling antes de alejarse a toda prisa.

-¡Espera! -llamó Regis sin mucho entusiasmo.

Lo alegró que la joven no se detuviera. Seguía pensando que era un insensato, un estúpido, y también sabía que tendría que responder ante Bruenor y Drizzt por lo que había hecho, pero esa última sonrisa de Catti-brie, el verla otra vez tan llena de vida, había zanjado el asunto.

3

Jugada arriesgada

El mercenario se acercó silenciosamente al extremo oriental del palacio Baenre, deslizándose de sombra en sombra para aproximarse a la cerca plateada, semejante a una tela de araña, que rodeaba el lugar. Como cualquiera que se acercaba a la casa Baenre, que comprendía veinte estalagmitas inmensas y huecas, y treinta estalactitas labradas, Jarlaxle se quedó impresionado de nuevo. Para los cánones de la Antípoda Oscura, donde el espacio era muy valioso, el complejo era enorme, con una longitud de casi ochocientos metros por cuatrocientos de ancho.

Todo era maravilloso en las estructuras de la casa Baenre. No se había pasado por alto ni un solo detalle en su artesanía; había esclavos trabajando constantemente para tallar nuevos dibujos en las escasas zonas que todavía no estaban adornadas. Los toques mágicos, llevados a cabo en su mayor parte por Gomph, hijo mayor de la matrona Baenre y archimago de Menzoberranzan, no eran menos espectaculares, empezando por los tonos predominantes púrpuras y azules de los fuegos fatuos que resaltaban las zonas de los pilares más adecuadas para producir una mayor impresión.

La verja de seis metros de altura, que parecía tan minúscula en comparación con los gigantescos pilares de las estalagmitas a los que se sujetaba, se contaba entre las creaciones más maravillosas de todo Menzoberranzan. Algunos decían que era un regalo de Lloth, aunque nadie en la ciudad, salvo quizá la anciana matrona Baenre, alcanzaba la edad suficiente para haber presenciado su construcción. La barrera estaba formada de hilos, duros como el hierro y gruesos como el brazo de un drow, que estaban dotados de una magia que les permitía agarrar y sujetar con más fuerza que cualquier tela de araña. Ni siquiera las armas drows más afiladas, de las que se podría decir que eran las que tenían mejor filo en todo Toril, podían romper los hilos de la cerca de Baenre, y, una vez atrapado, ningún monstruo o gigante, ni siquiera un dragón, tenía esperanza de liberarse, por mucha fuerza que tuviera.

Por lo general, los visitantes de la casa Baenre buscaban una de las puertas simétricas distribuidas alrededor del complejo. Allí, un guardia pronunciaba la contraseña del día, y los hilos de la verja se recogían hacia afuera creando un agujero.

Pero Jarlaxle no era un visitante normal, y la matrona Baenre le había dado instrucciones de que mantuviera en secreto sus idas y venidas. El mercenario aguardó en las sombras, perfectamente oculto mientras varios soldados de a pie patrullaban por las cercanías. Jarlaxle reparó en que ni siquiera estaban alertas; claro que ¿por qué iban a estarlo, con las fuerzas de Baenre respaldándolos? La casa Baenre tenía un contingente de, al menos, dos mil quinientos soldados capacitados y fabulosamente armados, y contaba con dieciséis grandes sacerdotisas. Ninguna otra casa de la ciudad -ni cinco casas aunadas- podía reunir tal fuerza.

El mercenario volvió la cabeza para mirar el pilar de Narbondel y calcular cuánto tiempo más tendría que esperar. Apenas había vuelto la vista hacia Baenre cuando sonó un cuerno, claro y fuerte, seguido de un segundo toque.

Un cántico, una salmodia baja, se alzó en el interior del complejo. Los soldados corrieron a sus puestos y, poniéndose firmes, presentaron las armas con gesto ceremonial. Éste era el espectáculo que ponía de manifiesto el orgullo de Menzoberranzan, el adiestramiento, preciso y disciplinado, que ridiculizaba las afirmaciones de cualquier enemigo potencial de que los elfos oscuros eran demasiado desorganizados para unirse en una causa o defensa común. Los mercenarios que no eran drows, en particular los enanos grises, a menudo

pagaban grandes sumas de oro y gemas, sólo por presenciar el espectáculo del cambio de guardia de la casa Baenre.

Franjas de luz naranja, roja, verde, azul y púrpura ascendieron veloces por las estalagmitas para encontrarse con franjas similares que descendían de lo alto, de los dentados picos de las estalactitas del complejo Baenre. Mágicos emblemas de la casa, portados por los guardias Baenre, creaban este efecto, en tanto que otros elfos oscuros cabalgaban sobre lagartos subterráneos que podían desplazarse por suelos, paredes o techos por igual.

La música continuó. Las vetas luminosas formaron un sinfín de dibujos arriba y abajo del complejo, muchos de los cuales adoptaron la imagen de un arácnido. Este suceso tenía lugar dos veces al día, y cualquier drow que estuviera a una distancia desde la que podía verse, se detenía y lo contemplaba todas y cada una de las veces. El cambio de guardia de la casa Baenre era un símbolo de Menzoberranzan tanto del increíble poder de la casa Baenre como de la imperecedera fidelidad de la ciudad a la reina araña.

Jarlaxle, siguiendo las instrucciones de la matrona Baenre, aprovechó el espectáculo como maniobra de distracción. Se deslizó hacia la verja, se quitó el sombrero de ala ancha, que dejó colgar a su espalda, y se puso una máscara de terciopelo negro de la que sobresalían ocho patas unidas con alambre por los lados. Tras echar un breve vistazo, el mercenario empezó a trepar por los gruesos hilos, como si fueran de hierro corriente. Ningún otro tipo de conjuro habría logrado este resultado; ni hechizos de levitación o teleportación, o ninguna otra clase de viaje mágico, habría conseguido llevar a una persona al otro lado de la barrera. Únicamente la rara y valiosa máscara de araña, que Jarlaxle había tomado prestada de Gomph Baenre, podía lograr que alguien entrara tan fácilmente en el bien guardado complejo.

Jarlaxle pasó una pierna por encima de lo alto de la valla y se deslizó por el otro lado. Se quedó muy quieto al ver un destello naranja a su izquierda. Maldita fuera su suerte si lo habían descubierto. No era probable que el guardia planteara peligro alguno, ya que todos los que vivían en el palacio de Baenre conocían bien al mercenario; pero, si la matrona Baenre se enteraba de que había sido descubierto, era muy posible que le arrancara la piel a latigazos.

La luz se apagó casi de forma instantánea. Cuando los ojos de Jarlaxle se ajustaron al cambio de matices, vio a un drow joven y apuesto, con el cabello perfectamente arreglado, que estaba montado a horcajadas en un gran lagarto y manejaba una lanza jaspeada de tres metros de largo. Jarlaxle sabía que era un arma letal. Estaba hechizada con un conjuro de frialdad, y su punta afilada revelaba su frío mortal a los ojos del mercenario, dotados de visión infrarroja.

Saludos, Berg'inyon Baenre, dijo el mercenario utilizando el complicado lenguaje manual de los drows. Berg'inyon era el hijo menor de la matrona Baenre, el jefe de los jinetes de lagartos de la casa Baenre; alguien que no era enemigo, ni desconocido, para el jefe mercenario.

Bien hallado, Jarlaxle, repuso Berg'inyon del mismo modo. *Puntual, como siempre.*

Como exige tu madre, contestó con las manos Jarlaxle.

Berg'inyon esbozó una fugaz sonrisa e hizo una indicación al mercenario para que siguiera adelante; luego azuzó a su montura con los talones y subió rápidamente por el costado de la estalagmita para continuar con su patrulla por el techo.

A Jarlaxle le caía bien el varón Baenre más joven. Últimamente había pasado muchos días con él, obteniendo información del joven guerrero, ya que Berg'inyon había sido en otros tiempos condiscípulo de Drizzt Do'Urden en Melee-Magthere y a menudo se había entrenado con el espadachín drow. Los movimientos combativos de Berg'inyon eran gráciles y casi perfectos, y saber que Drizzt había derrotado al joven Baenre acrecentaba el respeto que Jarlaxle sentía por el renegado.

El mercenario casi lamentaba que Drizzt Do'Urden tuviera que dejar de existir muy pronto.

Una vez pasada la verja, Jarlaxle guardó la máscara de araña en una bolsa y caminó con aparente despreocupación por el recinto, manteniendo su revelador sombrero colgado en la espalda y la capa bien ajustada a los hombros para ocultar el hecho de que llevaba una túnica sin mangas. Aun así, no podía ocultar su rapada cabeza, algo poco usual, y sabía que más de uno de los guardias lo había reconocido mientras se dirigía al pilar mayor de la casa, la inmensa y ornamentada estalagmita que era la residencia de los nobles Baenre.

Dichos guardias no lo advirtieron, sin embargo, o simularon que no se daban cuenta, pues así se les había ordenado. Jarlaxle casi soltó una carcajada; cuántas molestias podían evitarse con pasar a través de una de las puertas del recinto. Todo el mundo, incluida Triel, sabía muy bien que el mercenario estaría allí. Todo era un juego de simulaciones e intrigas, con la matrona Baenre como el jugador que lo controlaba.

-*¡Z'ress!* -gritó el mercenario. Era la palabra drow que significaba «fuerza», y que era la contraseña para este pilar. Empujó la puerta de piedra, que de inmediato se replegó hacia la parte superior de la jamba.

Jarlaxle saludó con el sombrero a los invisibles guardias (probablemente enormes minotauros esclavos, los preferidos por la matrona Baenre) mientras recorría el estrecho corredor y pasaba frente a varias aspilleras tras las cuales, sin duda, lo apuntaban mortíferas lanzas.

El interior de la estalagmita estaba iluminado, por lo que Jarlaxle se vio obligado a hacer un alto para que sus ojos se acostumbraran de nuevo al espectro de luz visible. Docenas de elfas oscuras iban de un lado para otro, los uniformes negros y plateados de la casa Baenre ajustados a sus cuerpos, firmes y atractivos. Todos los ojos se volvieron hacia el recién llegado -el jefe de Bregan D'aerthe estaba considerado como un buen partido en Menzoberranzan- y la manera lasciva con que las mujeres lo miraron de arriba abajo, casi sin detenerse en la cara, hizo que Jarlaxle contuviera una carcajada a duras penas. A algunos varones drows los ofendía tales miradas lascivas, pero, desde el punto de vista de Jarlaxle, la patente avidez de estas mujeres le proporcionaba más poder.

El mercenario se encaminó hacia el gran pilar negro situado en el corazón de la circular cámara central. Tanteó el suave mármol y localizó la placa de presión que abría una sección de la curvada pared.

Jarlaxle se encontró con Dantrag Baenre, el maestro de armas de la casa, recostado en la pared interior con actitud indolente. El mercenario comprendió enseguida que el guerrero lo estaba esperando. Al igual que su hermano más joven, Dantrag era apuesto, alto (alrededor del metro setenta o setenta y cinco), esbelto y bien musculado. Sus ojos tenían un tono ambarino poco corriente, si bien se tornaban rojos cuando se excitaba. Llevaba el blanco cabello recogido, muy tirante, en una cola de caballo.

Como maestro de armas de la casa Baenre, Dantrag estaba mejor capacitado para la batalla que cualquier otro drow de la ciudad. Su reluciente cota de malla negra brilló al girarse él, adaptándose al contorno de su cuerpo tan perfectamente que parecía una segunda piel. Llevaba dos espadas colgadas del enjoyado cinturón. Cosa curiosa, sólo una de ellas era de manufactura drow; una estupenda arma como Jarlaxle había visto pocas. La otra, arrebatada, según rumores, a un habitante de la superficie, al parecer poseía una avidez propia y podía arrancar esquirlas a la roca más dura sin que su filo se embotara lo más mínimo.

El envanecido guerrero levantó un brazo para saludar al mercenario. Al hacerlo, mostró de manera ostentosa uno de sus brazales mágicos, unas correas de cuero negro forradas con relucientes anillas de mithril. Dantrag nunca había dicho qué utilidad tenían esos brazales. Algunos creían que ofrecían protección mágica. Jarlaxle había visto combatir a Dantrag y coincidía con esa opinión, ya que este tipo de brazales defensivos no era algo inusual. Lo que más asombraba al mercenario era el hecho de que, en combate, Dantrag alcanzaba a su oponente a la primera la mayoría de las veces, por no decir siempre.

Jarlaxle no podía decir con seguridad si sus sospechas eran ciertas, pues, incluso sin los brazales o cualquier otra magia, Dantrag Baenre era uno de los mejores guerreros de

Menzoberranzan. Su principal rival había sido Zaknafein Do'Urden, padre y mentor de Drizzt, pero Zaknafein había muerto, sacrificado por la actitud blasfema de su hijo hacia la reina araña. Esto dejaba sólo a Uthegental, el corpulento y fuerte maestro de armas de la casa Barrison Del'Armgo, la casa segunda de la ciudad, como rival apto para el peligroso Dantrag. Conociendo el orgullo de ambos guerreros, Jarlaxle sospechaba que un día los dos sostendrían un combate a muerte en secreto, sólo para ver quién era el mejor.

La idea de semejante espectáculo le resultaba fascinante a Jarlaxle, si bien nunca había entendido una clase de orgullo tan destructivo. Muchos de los que habían visto al jefe mercenario en batalla habrían argumentado que Jarlaxle estaba a la altura de cualquiera de los dos, pero él nunca participaría en ese tipo de intrigas. A su juicio, luchar por orgullo era una estupidez, sobre todo cuando tal destreza y excelentes armas podían utilizarse para obtener unas ganancias más sustanciosas. Como, por ejemplo, esos brazales, reflexionó Jarlaxle. ¿O quizá los fabulosos brazales ayudarían a Dantrag a saquear el cadáver de Uthegental?

Con la magia, todo era posible. El mercenario sonrió sin dejar de observar a Dantrag; a Jarlaxle le encantaba la magia exótica, y en toda la Antípoda Oscura no existía una colección mejor de objetos mágicos que en la casa Baenre.

Como este cilindro en el que había entrado, por ejemplo. Su aspecto era corriente: una simple cámara circular con un agujero en el techo, a la izquierda de Jarlaxle, y otro en el suelo, a su derecha.

Hizo un gesto de asentimiento a Dantrag, que señaló con la mano hacia la derecha, y el mercenario caminó hasta situarse debajo del agujero. Lo envolvió una magia cosquilleante que, de forma gradual, lo alzó en el nivel y lo hizo levitar hasta el segundo piso de la inmensa estalagmita. Dentro del cilindro, esta zona era idéntica a la primera, y Jarlaxle se dirigió directamente hacia el punto situado debajo del agujero del techo que lo conduciría al tercer piso.

Dantrag llegó al segundo nivel en el momento en que Jarlaxle empezaba a flotar hacia el tercero, y el maestro de armas se apresuró a ir tras el mercenario y lo cogió por el brazo cuando Jarlaxle alargaba ya la mano hacia el mecanismo de apertura de este nivel. Luego señaló con un gesto de la cabeza el agujero del techo que conducía al cuarto nivel y al salón del trono privado de la matrona Baenre.

¿El cuarto nivel?, se preguntó, interesado, el mercenario mientras seguía a Dantrag a la posición bajo el agujero y empezaba a levitar otra vez. ¿El salón del trono privado de la matrona Baenre? Por lo general, la primera madre matrona celebraba las audiencias en el tercer piso.

La matrona Baenre tiene otra visita, explicó Dantrag en el código manual cuando la cabeza de Jarlaxle asomó en el cuarto piso.

El mercenario asintió en silencio y salió del agujero, dejando que Dantrag tomara la iniciativa. Pero éste no hizo intención de abrir la puerta, sino que metió la mano en una pequeña bolsa y sacó un reluciente polvo plateado. Tras hacer un guiño al mercenario, arrojó el polvo contra la pared trasera, que centelleó y se movió *motu propio,* formando una tela de araña plateada que se enrolló sobre sí misma, como hacían las puertas de la verja exterior, y dejó una abertura.

Después de ti, sugirieron las manos de Dantrag en un gesto cortés.

Jarlaxle estudió al taimado guerrero en un intento de discernir si se trataba de alguna trampa. ¿Y si cruzaba la puerta, evidentemente extradimensional, para encontrarse atrapado en algún plano infernal?

Dantrag era un adversario frío, y sus rasgos hermosos, afilados, con los pómulos altos y firmes, no revelaron nada a la mirada escrutadora, y por lo general eficaz, de Jarlaxle. Sin embargo, el mercenario atravesó finalmente la abertura, habiendo llegado a la conclusión de que Dantrag era demasiado orgulloso para librarse de él con una artimaña. Si el guerrero

hubiera querido quitar de en medio al mercenario, habría utilizado sus armas, no las argucias de un mago.

El hijo Baenre siguió a Jarlaxle acto seguido al interior de una pequeña bolsa extradimensional que compartía espacio con la sala del trono de la matrona Baenre. Dantrag condujo al mercenario a lo largo de un fino cordón de plata hasta el extremo opuesto de la pequeña cámara, a una abertura que daba a la sala.

Allí, en un gran trono de zafiro, se encontraba sentada la marchita matrona Baenre, su rostro cruzado por millares de arrugas que semejaban una telaraña. Jarlaxle dedicó un largo instante a contemplar el trono antes de mirar a la madre matrona y, en un gesto inconsciente, se humedeció los finos labios. Dantrag soltó una queda risita a su lado, pues el astuto Baenre podía entender el ansia del mercenario. En el extremo de cada uno de los brazos del trono había incrustado un enorme diamante de no menos de treinta quilates.

El propio trono estaba tallado en el más puro zafiro negro, un reluciente pozo que invitaba a sumergirse en sus profundidades. Unas formas retorcidas se movían en el interior de aquel estanque de oscuridad; según los rumores, eran las almas atormentadas de todos aquellos que habían sido desleales a Lloth y, en castigo, habían sido transformados en espantosos entes que moraban en una negra dimensión dentro de los confines del fabuloso trono de la matrona Baenre.

Aquel pensamiento hizo que Jarlaxle recobrara de golpe la sensatez y olvidara sus fantasías; podía imaginar el acto, ¡pero nunca sería tan necio como para intentar apoderarse de uno de aquellos diamantes! Entonces miró a la matrona Baenre y a sus dos anodinos escribas, acurrucados detrás de ella y tomando notas con afán. A la izquierda de la primera madre matrona se encontraba Bladen'Kerst, la hija mayor de las que residían en la casa, la tercera detrás de sus hermanos Triel y Gomph. Jarlaxle le tenía aún menos simpatía a Bladen'Kerst que a Triel, pues era extremadamente sádica. En varias ocasiones, el mercenario había pensado que tendría que matarla en defensa propia. Eso habría provocado una difícil situación, aunque Jarlaxle sospechaba que a la matrona Baenre, secretamente, le habría gustado que la cruel Bladen'Kerst muriera. Ni siquiera una poderosa madre matrona podía controlar por completo a esa mujer.

A la derecha de la matrona Baenre estaba otro de los seres que gozaba de menos simpatías por parte del mercenario: el *illita,* Methil Elviddinvelp, el consejero de cabeza de pulpo. Vestía, como siempre, su sencilla túnica de un fuerte tono carmesí, con las mangas muy largas para que la criatura mantuviera ocultas sus escuálidas manos finalizadas en tres garras. A Jarlaxle le habría gustado que la horrenda criatura llevara también una máscara y una capucha. Su cabeza, purpúrea y bulbosa, con cuatro tentáculos en lugar de una boca, y los ojos lechosos, carentes de pupilas, era la cosa más repulsiva que Jarlaxle había visto en su vida. Por lo general, si había posibilidades de sacar ganancias el mercenario pasaba por alto la apariencia de cualquier ser, pero Jarlaxle prefería tener el menor contacto posible con los horribles, misteriosos y, sobre todo, peligrosos *illitas.*

La mayoría de los drows eran de la misma opinión respecto a los *illitas,* y, por un instante, Jarlaxle pensó lo extraño que era que la matrona Baenre hubiera situado a Elviddinvelp en una posición tan visible. Sin embargo, al observar más detenidamente a la mujer que se encontraba frente a la matrona Baenre, el mercenario lo entendió.

Era una persona escuálida y menuda, más baja incluso que Triel y, aparentemente, mucho más débil. Su túnica era corriente, y no llevaba ningún otro tipo de aderezo visible; desde luego, no era el atavío propio de una madre matrona. Pero esta drow, K'yorl Odran, era una de ellas, la cabecilla de Oblodra, tercera casa de Menzoberranzan.

¿K'yorl?, preguntaron los dedos de Jarlaxle a Dantrag. La expresión del mercenario era incrédula. K'yorl era una de las regentes de Menzoberranzan más despreciadas. Personalmente, la matrona Baenre odiaba a K'yorl, y muchas veces había expresado abiertamente su opinión de que Menzoberranzan estaría mejor sin la presencia de la molesta Odran. Lo único que había frenado a la casa Baenre de destruir la de Oblodra era el hecho de

que las mujeres de la tercera casa poseían misteriosos poderes mentales. Si había alguien capaz de entender las motivaciones y los pensamientos íntimos de la misteriosa y peligrosa K'yorl, ése sería el *illita*, Elviddinvelp.

-Trescientos -estaba diciendo K'yorl.

La matrona Baenre se hundió en el trono, con una expresión agria en el semblante.

-Una miseria-replicó.

-La mitad de mi fuerza de esclavos -respondió K'yorl, al tiempo que esbozaba su acostumbrada sonrisa burlona, una conocida señal de que la no tan astuta K'yorl estaba mintiendo.

La matrona Baenre se echó a reír y luego se interrumpió bruscamente. Se adelantó en el trono, con las esbeltas manos descansando sobre los fabulosos diamantes, y el gesto ceñudo e implacable. Sus ojos, rojos como rubíes, se estrecharon hasta convertirse en rendijas. Musitó algo en voz baja y levantó una de las manos del diamante. El interior de la magnífica gema llameó, como si cobrara vida, y lanzó un rayo concentrado de luz purpúrea que alcanzó al ayudante de K'yorl, un varón anodino, y lo envolvió en una serie de arcos chisporroteantes de reluciente energía púrpura. El hombre gritó, levantó las manos y luchó contra las ondas aniquiladoras.

La matrona Baenre levantó la otra mano y un segundo rayo se unió al primero. Ahora, el varón drow no era más que una silueta púrpura.

Jarlaxle observó atentamente a K'yorl, que cerró los ojos y frunció el entrecejo. Sus ojos se volvieron a abrir casi de inmediato, y miró a Elviddinvelp con incredulidad. El mercenario era lo bastante experimentado como para darse cuenta de que, en esa fracción de segundo, había tenido lugar una lucha de voluntades, y no lo sorprendía que el desollador mental hubiera salido, aparentemente, vencedor.

El infortunado varón Oblodra no era ya más que una sombra, y, al cabo de un momento, ni siquiera era eso. Había dejado de existir.

K'yorl Odran frunció el entrecejo con fiereza; parecía a punto de estallar, pero la matrona Baenre, tan letal como cualquier drow vivo, no cedió.

De forma inesperada, K'yorl volvió a sonreír.

-Era sólo un varón -comentó alegremente.

-¡K'yorl! -gruñó Baenre-. ¡Este servicio goza del favor de Lloth, y tú colaborarás!

-¿Me amenazas? -preguntó la otra matrona.

La matrona Baenre se levantó del trono y se dirigió hacia la imperturbable K'yorl. Levantó la mano izquierda hacia la mejilla de la mujer Oblodra, y la tranquila K'yorl no pudo evitar encogerse. En esa mano, la matrona Baenre lucía un gran anillo de oro, con cuatro aros incompletos, sin cerrar, moldeados de manera que semejaban las ocho patas de una araña viva. Su enorme zafiro, negro azulado, relució. K'yorl sabía que ese anillo guardaba una *velsharess orbb* viva, una araña mucho más mortífera que su pariente de la superficie, la viuda negra.

-Debes comprender la importancia -susurró la matrona Baenre.

Para sorpresa de Jarlaxle (y no le pasó inadvertido que la mano de Dantrag fue de inmediato a la empuñadura de su espada, como si el maestro de armas estuviera a punto de saltar de la bolsa extradimensional desde la que observaban la escena, para matar a la insolente Oblodra), K'yorl apartó los dedos de la matrona Baenre de un manotazo.

-Barrison Del'Armgo está de acuerdo -dijo con calma la matrona Baenre, al tiempo que levantaba la mano para impedir que su peligrosa hija y el consejero *illita* intervinieran.

K'yorl sonrió burlona; un gesto claramente fanfarrón, ya que a la madre matrona de la tercera casa no podía dejar de impresionarla oír que la primera y segunda casas estaban aliadas en un asunto que ella quería soslayar.

-Como también Faen Tlabbar -añadió la matrona Baenre astutamente, refiriéndose a la cuarta casa de la ciudad y rival más odiado de Oblodra. Las palabras de Baenre eran una amenaza obvia, pues con la casa Baenre y la casa Barrison Del'Armgo de su parte, Faen Tlabbar no tardaría en aplastar a Oblodra y asumir el tercer rango de la ciudad.

La matrona Baenre regresó a su trono de zafiro sin apartar los ojos de K'yorl un solo momento.

-No tengo muchos soldados drows -dijo K'yorl, y, por primera vez, Jarlaxle vio a la advenediza Oblodra mostrarse humilde.

-¡No, pero tienes kobolds de sobra! -replicó la matrona Baenre bruscamente-. Y no oses insinuar que sólo llegan a seiscientos. Los túneles de la Grieta de la Garra debajo de la casa Oblodra son vastos.

-Te daré tres mil -respondió K'yorl, como si por fin cediera en un duro regateo.

-¡Diez veces esa cifra! -gruñó Baenre. K'yorl no dijo nada y se limitó a erguir la cabeza y mirar de hito en hito a la primera madre matrona-. No aceptará menos de veinte mil -dijo entonces Baenre, desempeñando las dos partes del trato-. Las defensas de la fortaleza enana serán ingeniosas, y necesitamos mucha carne de cañón para abrirnos paso.

-Es un alto precio -opinó K'yorl.

-Veinte mil kobolds juntos no valen tanto como la vida de un solo drow -le recordó Baenre, que añadió, sólo para causar impresión-: a los ojos de Lloth. -K'yorl iba a replicar duramente, pero la matrona Baenre la frenó en seco.

«¡Ahórrame tus amenazas! -Su delgado cuello parecía aún más escuálido al tensar la mandíbula hacia adelante-. A los ojos de Lloth, este acontecimiento está por encima de las luchas entre las casas drows. ¡Y te prometo, K'yorl, que la desobediencia de la casa Oblodra impulsará la ascensión de Faen Tlabbar!

Jarlaxle abrió unos ojos como platos, y miró, sorprendido, a Dantrag, que no supo qué decir. Hasta ahora, el mercenario no había oído, ni le habían contado, que una casa amenazara a otra de manera tan abierta. En esta ocasión, no hubo ni sonrisa burlona ni réplica ingeniosa por parte de K'yorl. Al observar atentamente a la mujer, que guardaba silencio y hacía obvios esfuerzos por mantener una expresión impasible, Jarlaxle pudo ver la semilla de la anarquía. K'yorl y la casa Oblodra no olvidarían la amenaza de la matrona Baenre, y, dada la arrogancia de esta última, sin duda otras casas abrigaban resentimientos similares. El mercenario hizo un leve gesto de asentimiento al recordar su entrevista con la atemorizada Triel, que heredaría esta peligrosa situación.

-Veinte mil -aceptó K'yorl-, si es que se pueden reunir tantas de esas pequeñas ratas molestas.

Dicho esto, la madre matrona de la casa Oblodra recibió autorización para marcharse. Al mismo tiempo que la mujer entraba en el cilindro de mármol, Dantrag soltó el extremo del filamento de araña y pasó de la bolsa extradimensional a la sala del trono.

Jarlaxle fue tras él, acercándose con pasos ligeros hasta situarse frente al trono. Hizo una profunda reverencia, y la pluma de diatryma prendida en el ala del enorme sombrero barrió el suelo.

-Una actuación magnífica -comentó, como saludo a la matrona Baenre-. Ha sido un placer que se me permitiera presenciar...

-¡Silencio! -le ordenó la matrona Baenre en un tono que rebosaba veneno, mientras se recostaba en el trono.

Sin perder la sonrisa, el mercenario adoptó una actitud atenta.

-K'yorl es una molestia peligrosa -dijo la matrona Baenre-. No le pediré muchos de los drows de su casa, aunque sus extraños poderes mentales serían muy útiles a la hora de romper la voluntad de los resistentes enanos. Lo único que necesitamos de su casa son los kobolds, y,

puesto que esas sabandijas se reproducen como ratas, no es mucho el sacrificio que tendrán que hacer.

-¿Y después de la victoria? -se atrevió a preguntar Jarlaxle.

-Eso tendrá que decidirlo K'yorl -respondió la matrona Baenre de inmediato. Hizo un ademán para que los otros, incluidos los escribas, abandonaran la sala, y todos comprendieron que la matrona tenía intención de enviar a la banda de Jarlaxle a una misión de reconocimiento... o algo más a la casa Oblodra.

Todos salieron sin protestar, salvo la perversa Bladen'Kerst, que hizo un alto para lanzar al mercenario una mirada cargada de peligro. Bladen'Kerst odiaba a Jarlaxle del mismo modo que odiaba a todos los varones drows, a los que consideraba poco más que unos peleles con los que practicar para mejorar sus técnicas de tortura.

El mercenario se cambió el parche al otro ojo y le hizo un guiño lascivo como respuesta.

Bladen'Kerst volvió la vista hacia su madre de inmediato, como si le pidiera permiso para golpear al impertinente varón hasta dejarlo inconsciente, pero la matrona Baenre repitió el gesto indicándole que se marchara.

-Queréis que Bregan D'aerthe mantenga bajo estrecha vigilancia a la casa Oblodra -dijo Jarlaxle tan pronto como se encontró a solas con Baenre-. No es una tarea fácil...

-No -lo interrumpió la matrona-. Ni siquiera Bregan D'aerthe espiaría de buen grado esa casa misteriosa.

Al mercenario lo alegró que fuera la propia matrona Baenre, no él, quien mencionara ese punto. Reflexionó sobre la inesperada conclusión a la que llevaba tal comentario, y luego esbozó una amplia sonrisa e incluso hizo una profunda reverencia al comprender la maniobra. La matrona Baenre quería que los demás, sobre todo Elviddinvelp, pensaran que la misión de Bregan D'aerthe era espiar la casa Oblodra. De ese modo, despistaría a K'yorl y la mantendría ocupada buscando fantasmas inexistentes.

-No me interesa K'yorl, aparte de necesitar sus esclavos -prosiguió la matrona-. Si no hace lo que se la ha ordenado, entonces la casa Oblodra será arrojada a la Grieta de la Garra y pasará al olvido.

Su tono pragmático, que denotaba una suprema seguridad, impresionó al mercenario.

-Con la primera y la segunda casas aliadas, ¿qué posibilidades tiene K'yorl? -preguntó.

La matrona Baenre se quedó pensativa un instante, como si Jarlaxle le hubiese recordado algo. Desechó la idea rápidamente y prosiguió:

-No tenemos tiempo para hablar de tu reunión con Triel. -El comentario despertó la curiosidad de Jarlaxle, ya que el mercenario daba por sentado que ésa era la razón principal de su visita a la casa Baenre-. Quiero que empieces a planear la marcha hacia el asentamiento enano. Necesitaré mapas de las rutas previstas, así como descripciones detalladas de las posibles vías de acceso finales de Mithril Hall para que así Dantrag y sus generales puedan planear mejor el ataque.

Jarlaxle asintió con la cabeza. Desde luego, no pensaba discutir con la irascible matrona.

-Podemos enviar espías que se internen un poco más en el recinto enano -empezó, pero, de nuevo, la impaciente Baenre lo interrumpió.

-No es necesario -dijo simplemente.

Jarlaxle la miró con curiosidad.

-Nuestra última expedición no llegó a entrar en Mithril Hall -le recordó.

Los labios de la matrona se curvaron en una sonrisa maligna, una mueca contagiosa que hizo que Jarlaxle aguardara impaciente la posible revelación que vendría a continuación. Lentamente, la madre matrona metió la mano por la pechera de su fabulosa túnica y sacó una cadena de la que colgaba un anillo, blanco como un hueso y elaborado, al parecer, con una pieza dental grande.

-¿Sabes qué es esto? -preguntó, sosteniendo el objeto a plena vista.

-He oído decir que es un diente de un rey enano, y que su atormentada alma está atrapada dentro del anillo -contestó el mercenario.

-Un rey enano -repitió la matrona Baenre-. Y no hay tantos reinos enanos, ¿verdad?

Jarlaxle frunció el entrecejo; luego, su semblante se iluminó.

-¿Mithril Hall? -preguntó.

La matrona asintió con la cabeza.

-Por una maravillosa coincidencia, la suerte ha puesto esto en mis manos -explicó-. Dentro de este anillo está el alma de Gandalug Battlehammer, primer rey de Mithril Hall y fundador del clan Battlehammer.

A Jarlaxle le dio vueltas la cabeza ante las posibilidades que aquello representaba. ¡No era de extrañar, pues, que Lloth hubiese ordenado a Vierna ir tras su hermano renegado! Drizzt era sólo un vínculo con la superficie, un peón más en un juego de conquista mucho más importante.

-Gandalug habla conmigo -explicó la matrona Baenre en un tono tan satisfecho como el ronroneo de un gato-. Recuerda los caminos y accesos de Mithril Hall.

Sos'Umptu Baenre entró en ese momento, hizo caso omiso de Jarlaxle y pasó junto a él para situarse frente a su madre. La matrona no la reprendió, como el mercenario habría esperado que hiciera por irrumpir en la sala sin anunciarse; en lugar de eso, miró con curiosidad a su hija y le permitió explicarse.

-La matrona Mez'Barris Armgo se impacienta -dijo Sos'Umptu.

En la capilla, comprendió Jarlaxle, ya que Sos'Umptu era la vigilante de la portentosa capilla Baenre y rara vez abandonaba el lugar. El mercenario se paró a considerar un momento esta información. Mez'Barris era la madre matrona de la casa Barrison Del'Armgo, la segunda casa regente de la ciudad. Pero ¿por qué estaba en el palacio Baenre si, según había dicho la matrona, la casa Barrison Del'Armgo ya estaba de acuerdo con la expedición?

Sí, ¿por qué?

-Quizá deberíais haber visto a la matrona Mez'Barris en primer lugar -comentó el mercenario astutamente. La marchita mujer aceptó con buen humor su comentario; demostraba que su espía favorito pensaba con claridad.

-K'yorl era la más problemática -contestó Baenre-. Hacer esperar a ésa, la habría puesto de peor humor que el habitual. Mez'Barris es mucho más tranquila, más despierta para ver los beneficios. Estará de acuerdo con la guerra contra los enanos.

Baenre pasó junto al mercenario en su camino hacia el cilindro de mármol; Sos'Umptu ya había entrado en él y la aguardaba. La primera madre matrona se volvió hacia el mercenario y esbozó una sonrisa maligna.

-Además -añadió-, ahora que la casa Oblodra ha entrado en la alianza, ¿qué otra opción le queda a Mez'Barris?

Qué excepcional era esta anciana, se dijo Jarlaxle. Qué astuta. Echó un último y entristecido vistazo a los maravillosos diamantes de los brazos del trono; luego suspiró profundamente y siguió a las dos mujeres fuera del baluarte de la casa Baenre.

4

Fuego en sus ojos

Catti-brie se ajustó bien la capa a fin de ocultar la daga y la máscara que le había dado Regis. La asaltaron sentimientos contradictorios mientras se acercaba a los aposentos privados de Bruenor; esperaba que el enano estuviera allí y, al mismo tiempo, que no estuviera.

¿Cómo podía marcharse sin ver a su padre una vez más? Con todo, Bruenor le parecía ahora una sombra de sí mismo, un viejo enano sumido en la miseria que sólo esperaba la muerte. No quería verlo así, no quería llevar esa imagen de Bruenor consigo a la Antípoda Oscura.

Alzó la mano para llamar a la puerta de la sala de estar, pero en lugar de ello abrió suavemente y se asomó. Vio un enano de pie, a un lado de la chimenea encendida, pero no era Bruenor. Thibbledorf Pwent, el camorrista, estaba dando brincos al tiempo que giraba sobre sí mismo, al parecer tratando de atrapar una mosca latosa. Vestía (como siempre) su armadura de anillas cortantes, completa con los guantes guarnecidos con clavos, coderas y rodilleras equipados con pinchos, y otros mortíferos clavos sobresaliendo de cualquier ángulo posible. La armadura chirriaba a la par que el enano saltaba y brincaba; un sonido irritante como Catti-brie había oído pocos en su vida. El yelmo gris de Pwent descansaba sobre una silla a su lado, rematado por una bayoneta cuya longitud era casi la mitad de la altura del enano. Al no tenerlo puesto, Catti-brie advirtió que el camorrista estaba casi calvo, y los restantes mechones negros, grasientos y pegados a los lados de la cabeza, daban paso a una enorme y tupida barba negra.

La muchacha empujó la puerta un poco más y vio a Bruenor sentado frente a un fuego mortecino, atizando un tronco para que las brasas se avivaran. Catti-brie se encogió al reparar en su gesto abstraído y el poco entusiasmo con que hurgaba el tronco encendido. Recordaba los días, no mucho tiempo atrás, en que el temperamental rey se habría limitado a agacharse y machacar el rebelde tronco con sus propias manos.

Tras echar un vistazo a Pwent (que se estaba comiendo algo que Catti-brie deseaba sinceramente que no fuera una mosca), la joven entró en la habitación mientras comprobaba si su capa ocultaba bien lo que llevaba debajo.

-¡Eh, hola! -bramó Pwent sin dejar de masticar.

Más que el asco que le producía pensar que se estaba comiendo una mosca, a Catti-brie la sorprendía que tuviera tanto que masticar.

-¡Deberías dejarte crecer barba! -dijo el camorrista, un comentario que se repetía cada vez que la saludaba. Desde su primer encuentro, el desastrado enano le había dicho a Catti-brie que sería una mujer muy hermosa si tuviera barba.

-Estoy en ello -contestó la muchacha, sinceramente agradecida por las frases triviales-. Te prometo que no me he afeitado desde el día en que nos conocimos.

Palmeó la cabeza del enano y al punto se arrepintió cuando notó en los dedos una película grasienta.

-Buena chica -contestó Pwent. Localizó otro insecto volador y reanudó sus saltos para darle caza.

-¿Adónde vas? -preguntó Bruenor con sequedad antes de que Catti-brie tuviera tiempo de saludarlo.

Catti-brie suspiró ante el gesto ceñudo de su padre. ¡Cómo anhelaba verlo sonreír otra vez! La joven reparó en la magulladura que el enano tenía en la frente, y la costra que cubría

ya el corte. Al parecer, había montado en cólera unas cuantas noches atrás y, en medio de la filípica, había arremetido contra una puerta con la cabeza mientras dos enanos jóvenes intentaban sujetarlo. La contusión, unida a la llamativa cicatriz que corría desde su frente hasta la mandíbula y pasaba sobre la cuenca vacía donde antes tenía el ojo, daba al viejo enano un aspecto realmente vapuleado.

-¿Adónde vas? -preguntó de nuevo Bruenor, enfadado.

-A Piedra Alzada -mintió la muchacha, refiriéndose a la villa de los bárbaros, el pueblo de Wulfgar, situado al pie de la montaña al este de Mithril Hall-. La tribu va a construir un túmulo para honrar la memoria de Wulfgar. -Catti-brie estaba sorprendida de la facilidad con que mentía; siempre había sido capaz de engatusar a Bruenor, a menudo valiéndose de verdades a medias y juegos semánticos para eludir la verdad llana, pero nunca le había mentido con tanto descaro. Recordándose a sí misma la importancia que había tras ello, miró a los ojos al enano barbirrojo y agregó:

«Quiero estar allí antes de que empiecen a construir. Si lo van a hacer, entonces tendrán que hacerlo bien. Wulfgar no se merecía menos.

El ojo sano de Bruenor se humedeció, dándole un aspecto aún más apagado; el enano se apartó de Catti-brie y empezó a hurgar el fuego otra vez, aunque se las arregló para hacer un leve y desganado gesto de conformidad con la cabeza. En Mithril Hall no era un secreto que a Bruenor no le gustaba hablar de Wulfgar. De hecho, había propinado un puñetazo a uno de los clérigos que insistía en que *Aegis-fang* no podía, conforme a la tradición enana, ocupar un lugar de honor en la Sala de Dumathoin, ya que había sido un humanó, no un enano, quien lo había manejado.

Catti-brie reparó entonces en que la armadura de Pwent había dejado de chirriar, y se volvió para mirar al camorrista. El enano estaba junto a la puerta abierta, y los observaba a los dos con tristeza. La joven le hizo un gesto, y el camorrista abandonó la habitación en silencio (al menos, todo lo silenciosamente que podía esperarse de un enano con una oxidada armadura).

Al parecer, Catti-brie no era la única a la que apenaba ver la amargada persona en que se había convertido Bruenor.

-Te has ganado su compasión -comentó a su padre, que parecía no escucharla-. Todos en Mithril Hall hablan con conmiseración de su desdichado rey.

-Muérdete la lengua -gruñó Bruenor sin apenas abrir los labios. Seguía sentado, mirando el fuego mortecino.

Catti-brie sabía que la amenaza implícita carecía de fuerza; otra señal del declive de Bruenor. En el pasado, cuando Bruenor Battlehammer sugería que alguien se mordiera la lengua, o se callaba o Bruenor lo hacía callar. Pero, desde los altercados con el clérigo y el encontronazo contra la puerta, el fuego del enano, como el de la chimenea, se había ido consumiendo.

-¿Es que piensas pasarte el resto de tu vida azuzando ese fuego? -preguntó Catti-brie intentando incitar una pelea, avivar los rescoldos del orgullo de Bruenor.

-Si me da la gana -respondió el enano con demasiada calma.

La muchacha suspiró otra vez y, de manera intencionada, recogió la capa por encima de su cadera, dejando a la vista la máscara mágica y la daga enjoyada de Entreri. Aunque estaba decidida a emprender sola la aventura y no quería contarle nada al respecto, deseó que Bruenor tuviera el suficiente ánimo en su interior para reparar en el detalle.

Transcurrieron largos minutos en los que reinó el silencio, salvo por el esporádico chisporroteo de las ascuas y el siseo de la leña húmeda.

-¡Me marcho y ya volveré cuando sea! -gritó la nerviosa muchacha, y se encaminó hacia la puerta.

Bruenor agitó una mano con gesto abstraído, sin molestarse siquiera en mirarla. Catti-brie se paró junto a la puerta, luego la abrió y la volvió a cerrar, sin salir de la habitación. Aguardó unos instantes, sin poder creer que Bruenor siguiera frente al fuego, atizándolo abstraído. Luego cruzó sigilosamente la habitación y pasó por otra puerta al dormitorio del enano.

Se acercó al escritorio de roble, que era un regalo del pueblo de Wulfgar a Bruenor; su pulida madera brillaba y en los costados aparecían tallados dibujos de *Aegis-fang,* el poderoso marrillo de guerra que el enano había forjado. Catti-brie permaneció inmóvil un largo rato, a pesar de saber que tenía que salir de allí antes de que Bruenor se diera cuenta de lo que estaba haciendo, y contempló aquellos dibujos mientras recordaba a Wulfgar. Nunca superaría aquella pérdida, lo sabía. Pero también sabía que los días de aflicción estaban a punto de terminar, que tenía que seguir viviendo. Sobre todo ahora, se recordó Catti-brie, cuando otro de sus amigos se enfrentaba a un gran peligro.

En un cofre de piedra que había sobre el escritorio, la joven encontró lo que estaba buscando: un pequeño guardapelo en una cadena de plata, regalo de Alustriel, la dama de Luna Plateada. Habían dado por muerto a Bruenor, perdido en Mithril Hall, cuando los amigos habían estado allí por primera vez. El enano había escapado al cabo de un tiempo, eludiendo a los perversos enanos grises que habían reclamado Mithril Hall como suyo, y, con ayuda de Alustriel, se había reunido con Catti-brie en Longsaddle, un pueblo situado al suroeste. Drizzt y Wulfgar habían partido mucho antes hacia el sur en busca de Regis, que había sido capturado por el asesino Entreri.

Alustriel le había dado a Bruenor el mágico guardapelo. Dentro había un pequeño retrato de Drizzt y con este artilugio el enano podía rastrear al drow. La dirección correcta y la distancia a la que se encontraba Drizzt podían determinarse por la intensidad de calor mágico que emanaba del guardapelo.

La bagatela de metal estaba fría ahora, más fría que el ambiente de la habitación, y Catti-brie tuvo la sensación de que Drizzt se encontraba muy lejos ya.

La joven abrió el guardapelo y contempló la imagen perfecta de su querido amigo drow. Se preguntó si debería llevárselo. Con *Guenhwyvar* podría seguir a Drizzt de todas formas, si conseguía dar con su rastro. Además, no se le iba de la cabeza la idea de que, cuando Bruenor se enterara de la verdad por Regis, el fuego volvería a sus ojos y se apresuraría a ir en su busca.

A la muchacha le gustaba esa imagen del fiero Bruenor, quería que su padre llegara a la carga en su ayuda y al rescate de Drizzt, pero comprendió que era el sueño de una niña, poco realista y, sobre todo, peligroso.

Catti-brie cerró el guardapelo y lo apretó con fuerza entre sus dedos. Se escabulló del dormitorio de Bruenor, cruzó la salita (donde el barbirrojo enano seguía sentado frente al fuego, con los pensamientos a un millón de kilómetros de distancia), y luego corrió por los corredores de los niveles superiores, sabiendo que si no se ponía en marcha de inmediato podría perder el valor.

Ya en el exterior, miró de nuevo el guardapelo y supo que al llevárselo había eliminado toda posibilidad de que Bruenor la siguiera. Dependía de sí misma exclusivamente.

Y así es como tenía que ser, decidió la muchacha. Se colgó la cadena al cuello y empezó a descender por la montaña con la esperanza de llegar a Luna Plateada poco después que Drizzt.

Avanzaba tan en silencio e inadvertidamente como le era posible por las oscuras calles de Menzoberranzan; sus ojos, adaptados para percibir el espectro infrarrojo, relucían como rubíes. Sólo quería regresar al cuartel de Jarlaxle, volver con el drow que había sabido reconocer su valía.

-*¡Waela rivvil!* -sonó un grito penetrante a un lado.

Se detuvo y se recostó con desánimo en el montón de cascotes cercano a una estalagmita desocupada. Había oído esas palabras antes muchas veces; siempre las mismas dos palabras pronunciadas con evidente desprecio.

-*¡Waela rivvil!* -repitió la drow mientras se acercaba a él, con un látigo de tentáculos rojizos en una mano. Los tres apéndices de casi dos metros y medio de longitud se retorcían de forma espontánea, ansiosamente, como si quisieran golpear a diestro y siniestro impulsados por su propia malignidad y azotarlo. Al menos, la mujer no llevaba uno de esos látigos de colmillos, pensó, recordando las armas equipadas con varias serpientes que muchas de las sacerdotisas de alto rango utilizaban.

No presentó resistencia cuando la mujer se plantó frente a él, y agachó los ojos con actitud respetuosa como Jarlaxle le había enseñado. Sospechó que ella también deambulaba por las calles en secreto; ¿por qué, si no, una drow, lo bastante poderosa para llevar uno de aquellos malignos látigos, circulaba por los callejones de este sector bajo de Menzoberranzan?

La mujer pronunció una sarta de palabras drows con su melodiosa voz, demasiado deprisa para que el recién llegado las comprendiera. Entendió un par de palabras: *quarth,* que significaba «ordenar», y *hal'il'cik,* o «arrodíllate». Esperaba algo así, de todas formas, ya que siempre le estaban ordenando que se pusiera de rodillas.

Obedeció de inmediato, a pesar de que las duras piedras se le clavaron en las rodillas.

La mujer drow caminó a su alrededor pausadamente, dejando que viera bien sus esbeltas piernas, e incluso echándole la cabeza hacia atrás de un tirón para que mirara su rostro, innegablemente bello, mientras musitaba con un ronroneo su nombre: Jerlys.

Hizo un movimiento como si fuera a besarlo, pero, en cambio, le propinó una dolorosa bofetada. De inmediato, las manos del hombre fueron hacia su espada y su daga, pero se controló y se recordó a sí mismo las consecuencias.

La drow siguió caminando a su alrededor, hablando tanto para sí misma como para él. *«Iblith»,* dijo muchas veces, la palabra drow que significaba «basura», y por último él contestó con una única palabra, *«abban»,* que significaba «aliado», como le había enseñado Jarlaxle.

-*¡Abban del darthiir!* -le gritó la mujer, al tiempo que volvía a golpearlo, esta vez en la parte posterior de la cabeza, y casi lo hizo caer de bruces.

No entendía bien sus palabras, pero le parecía que *darthiir* tenía algo que ver con los elfos de la superficie. Entonces empezó a darse cuenta de que se había metido en un buen lío esta vez y que no iba a escapar tan fácilmente de la mujer.

-¡*Abban del darthiir!* -gritó Jerlys de nuevo, y en esta ocasión fue su látigo, no su mano, el que lo golpeó por detrás, y los tres tentáculos azotaron dolorosamente su hombro derecho.

El hombre se llevó la mano a la herida y se tiró al suelo, con el brazo derecho inutilizado y todo su cuerpo fustigado por oleadas de dolor.

Jerlys lo golpeó otra vez, en la espalda, pero su inesperado movimiento lo salvó de recibir el impacto de los tres tentáculos.

Su mente discurrió con rapidez. Sabía que debía actuar deprisa. La mujer seguía lanzándole pullas, descargando el látigo contra las paredes del callejón y de vez en cuando sobre su ensangrentada espalda. Entonces tuvo la seguridad de que había cogido por sorpresa a la mujer, que tenía una misión tan secreta como la suya propia, y que no era probable que saliera con bien de este encuentro.

Uno de los tentáculos se descargó contra su nuca, aturdiéndolo. Su brazo derecho continuaba inutilizado, debilitado por la magia de un golpe triple simultáneo.

Pero tenía que actuar. Se llevó la mano izquierda a la cadera derecha, hacia la daga; luego lo pensó mejor y la dirigió al lado opuesto.

-*¡Abban del darthiir!* -gritó Jerlys otra vez, y adelantó el brazo para repetir el golpe.

El hombre giró sobre sí mismo y se incorporó; su espada, que no era de manufactura elfa, brilló ardiente al entrar en contacto con los tentáculos. Hubo un destello verde, y uno de los tentáculos cayó al suelo, pero otro salvó sus defensas y lo golpeó en la cara.

-*¡Jivvin!* -La mujer exclamó la palabra «juego» con tono divertido, y agradeció, encantada, su necia reacción que hacía el asunto más ameno.

-Sí, juguemos -contestó el hombre, al tiempo que se adelantaba y arremetía con la espada.

Un globo de oscuridad cayó sobre él.

-*¡Jivvin!* -rió de nuevo Jerlys, que acto seguido avanzó para golpear con su látigo.

Pero su adversario no era un novato en la lucha contra elfos oscuros y, para sorpresa de la mujer, no lo encontró dentro del globo.

El hombre apareció por un lado de la oscuridad, con un brazo colgando inerte, pero el otro acometiendo con relampagueantes estocadas a diestro y siniestro en una maravillosa exhibición de esgrima. Pero se enfrentaba a una drow muy bien entrenada en las artes marciales y armada con un látigo de tentáculos. Jerlys frenó la arremetida, contraatacó y consiguió dar otra vez en el blanco, sin dejar de reír un solo momento.

No conocía a su oponente.

El hombre atacó de frente otra vez, giró hacia la izquierda, como si fuera a ejecutar un golpe circular, y entonces invirtió el agarre del arma, cogiéndola como si fuera una lanza; rotó en sentido contrario, y la arrojó con todas sus fuerzas.

La punta del arma se hincó vorazmente entre los pechos de la sorprendida mujer, chisporroteando al atravesar la excelente armadura drow.

El hombre completó la maniobra de ataque con una acrobática voltereta y golpeó con los dos pies la cimbreante empuñadura de la espada, hundiendo más el arma en el pecho de la malévola mujer.

La drow rebotó contra el montón de escombros, trastabillante, hasta que la inestable pared de la estalagmita la sostuvo erguida a medias. Sus rojos ojos estaban desorbitados por la sorpresa.

-Qué pena, Jerlys -le susurró el hombre al oído, y luego le besó la mejilla suavemente mientras agarraba la empuñadura de la espada y pisaba intencionadamente los chasqueantes tentáculos para aplastarlos contra el suelo-. Ah, los placeres que podríamos haber compartido.

Extrajo la espada e hizo una mueca al considerar las consecuencias de la muerte de esta drow. Sin embargo, no pudo negar la satisfacción que le causaba el recuperar en parte el control de su vida. ¡No había sostenido tantas batallas para acabar como un esclavo!

Había una energía renovada en sus pasos cuando abandonó el callejón poco después, dejando a Jerlys y su látigo enterrados bajo las piedras.

5

Al cabo de los años

Drizzt notó que lo estaban observando. Sabía que eran ojos elfos, probablemente mirándolo con fijeza tras las flechas aprestadas. El vigilante siguió su camino a través del bosque de la Luna con aparente despreocupación, con las armas guardadas y la capucha de su capa verde bosque echada hacia atrás, dejando a la vista su larga melena blanca y sus rasgos elfos de piel negra.

El sol recorría perezoso su órbita y se colaba entre los frondosos árboles, poniendo suaves pinceladas amarillas en el bosque. Drizzt no las evitaba, no sólo para demostrar a los elfos de la superficie que él no era un drow corriente, sino porque le gustaba realmente sentir la cálida caricia de los rayos de sol. La senda era ancha y llana, algo inesperado en un bosque supuestamente salvaje y frondoso.

A medida que los minutos se convirtieron en una hora y se internó más en las profundidades de la fronda, Drizzt empezó a preguntarse si cruzaría el bosque de la Luna sin incidentes. No quería tener problemas, desde luego; sólo deseaba seguir adelante con su misión y acabar de una vez.

Llegó a un pequeño claro al cabo de un rato. Había apilados unos cuantos troncos cortados, formando un cuadrado alrededor de un agujero para la lumbre rodeado de piedras. El elfo oscuro estaba seguro de que éste no era un lugar de acampada corriente, sino un punto de reunión establecido, un campamento compartido por personas que respetaban la soberanía del bosque y a las criaturas que vivían al cobijo de su vegetación.

Drizzt recorrió el perímetro del campamento, inspeccionando los árboles. Al examinar la capa de musgo que había en la base de un inmenso roble, el drow vio varias marcas. Aunque las líneas se habían vuelto borrosas con el paso del tiempo, una parecía el esbozo de un oso erguido sobre las patas posteriores; otra, el de un jabalí. Éstas eran marcas de vigilantes y, con un leve cabeceo de aprobación, el drow inspeccionó las ramas bajas del árbol hasta que, finalmente, descubrió una oquedad bien disimulada. Tanteó el interior con cautela y sacó un envoltorio de comida en conserva, una hachuela y un odre lleno de buen vino. Drizzt sólo cogió un poco de vino en una taza, y lamentó no poder contribuir con algo a la reserva, puesto que necesitaría todas las provisiones que pudiera llevar, y más, en su largo viaje por la peligrosa Antípoda Oscura.

Volvió a guardar lo almacenado después de utilizar la hachuela para partir un poco de leña seca caída en los alrededores; a continuación dibujó con cuidado su propia marca de vigilante, el unicornio, en el musgo de la base del tronco y regresó al tronco más próximo a fin de encender una lumbre para cocinar.

-No eres un drow corriente -dijo una voz melódica a sus espaldas, antes incluso de que la comida estuviera hecha. El lenguaje era elfo, como también el timbre de la voz, más melódico que el de un humano.

Drizzt se volvió despacio, dando por sentado que varios arcos lo estaban apuntando desde diferentes ángulos. Sólo vio a una elfa. Era una joven doncella, más joven incluso que Drizzt, que sólo había vivido una décima parte de los años que podía durar su vida. Vestía ropas de colores del bosque: capa verde, muy parecida a la de Drizzt, y túnica y polainas marrones. Llevaba un arco largo colgado de un hombro y una espada fina a la cadera. Tenía el cabello negro y brillante, como ala de cuervo, y su piel era tan pálida que reflejaba un matiz azulado. Sus ojos, relucientes y vivaces, eran también azules, con motitas doradas. Era una elfa plateada -una elfa de la Luna-, comprendió Drizzt.

En los años que llevaba viviendo en la superficie, Drizzt Do'Urden se había cruzado con pocos elfos, y todos habían sido elfos dorados. Había visto elfos plateados una sola vez en su vida, en su primera expedición a la superficie, en una incursión de elfos oscuros en la que los suyos habían matado brutalmente a un pequeño clan elfo. Aquel espantoso recuerdo surgió arrollador en su memoria al mirar a esta hermosa y delicada criatura. Sólo uno de los elfos de la Luna había sobrevivido a la matanza, una niña que Drizzt había escondido bajo el cuerpo mutilado de su madre. Aquel acto de traición contra el malvado pueblo drow había tenido graves consecuencias; la familia de Drizzt perdió el favor de Lloth y a su padre, Zaknafein, acabó por costarle la vida.

Drizzt estaba frente a un elfo de la Luna otra vez, una doncella de unos treinta años, de ojos relucientes. El vigilante se puso pálido. ¿Era ésta la zona en la que los otros drows y él habían realizado la incursión?

-No eres un drow corriente -repitió la doncella en tono áspero, utilizando todavía el lenguaje elfo, y con un brillo peligroso en los ojos.

Drizzt alzó las manos. Comprendió que tenía que decir algo, pero era incapaz de pensar las palabras ni hacer que pasaran el nudo que tenía en la garganta.

La doncella estrechó los ojos; le tembló la barbilla y su mano fue en un gesto instintivo hacia la empuñadura de la espada.

-No soy un enemigo -consiguió articular Drizzt, comprendiendo que tenía que hablar o, en caso contrario, luchar.

La joven elfa se abalanzó sobre él en un abrir y cerrar de ojos, con la espada centelleando en su mano.

Drizzt no desenvainó sus armas; se quedó inmóvil, con las manos alzadas y una expresión calmada. La elfa llegó junto a él, la espada levantada, pero su expresión cambió súbitamente, como si hubiese notado algo en los ojos de Drizzt.

Lanzó un grito frenético y arremetió con el arma, pero Drizzt, demasiado rápido para ella, saltó hacia adelante, la sujetó por la muñeca, y con el otro brazo la rodeó y la estrechó contra sí con fuerza para que no pudiera seguir luchando. Esperaba que lo arañara, o incluso que lo mordiera, pero, para su sorpresa, se quedó desmadejada entre sus brazos y se desplomó contra él, con el rostro hundido en su pecho y los hombros sacudidos por los sollozos.

Antes de que tuviera tiempo de pronunciar alguna palabra de consuelo, Drizzt sintió la afilada punta de una espada elfa apoyada contra su nuca. Soltó a la joven de inmediato y alzó una vez más las manos. Otro elfo, mayor y más severo, pero con rasgos igualmente hermosos, salió de los árboles para coger a la doncella y ayudarla a salir del claro.

-No soy enemigo -repitió Drizzt.

-¿Por qué cruzas el bosque de la Luna? -preguntó en Común el elfo que estaba detrás, al que no veía.

-Tus palabras son correctas -contestó Drizzt distraídamente, pues sus pensamientos seguían puestos en la extraña doncella-. Mi única intención es cruzar el bosque de la Luna, de oeste a este, y no causaré daño alguno ni a vosotros ni a la fronda.

-El unicornio -oyó decir Drizzt a otro elfo por detrás, cerca del gran roble. Supuso que el elfo había encontrado su marca de vigilante en el musgo. Con gran alivio, sintió que la espada se retiraba de su cuello.

Drizzt siguió sin moverse, suponiendo que los elfos dirían algo más. Finalmente, hizo acopio de coraje para girarse y se encontró con que los elfos de la Luna se habían marchado, desapareciendo en el follaje.

Pensó en ir tras ellos, acosado por la imagen de la joven doncella elfa, pero comprendió que no tenía derecho a molestarlos aquí, en el bosque que era su hogar. Terminó de comer rápidamente, comprobó que la zona estaba tan limpia como la había encontrado, y luego recogió su equipo y reanudó la marcha.

Poco después de haber recorrido kilómetro y medio por la senda, se topó con otro hecho curioso. Frente a él estaba un caballo blanco y negro, ensillado, la brida adornada con tintineantes campanillas. El animal, que había permanecido quieto y tranquilo, piafó al ver acercarse al drow.

Drizzt le habló suavemente y articuló sonidos tranquilizadores al tiempo que se aproximaba a él. El caballo, visiblemente calmado, llegó incluso a empujarlo con el hocico cuando Drizzt llegó a su lado. El vigilante vio que era un animal excelente, musculoso y bien cuidado, a pesar de ser de corta alzada. Su pelaje era negro con manchas blancas; uno de los ojos estaba rodeado de blanco, y el otro daba la impresión de estar bajo una máscara negra.

Drizzt inspeccionó los alrededores, pero no encontró otras huellas en el suelo. Sospechó que los elfos le habían proporcionado este caballo, pero no lo sabía con certeza y, desde luego, no quería robar la montura de nadie.

Dio unas palmaditas en el cuello del animal y echó a andar. Apenas había dado unos pasos cuando el caballo relinchó y volvió grupas. Galopó alrededor del drow y se plantó otra vez delante de él en el camino.

Picado por la curiosidad, Drizzt repitió los movimientos, pasando junto al animal, y el caballo volvió a plantarse delante rápidamente.

-¿Te dijeron que hicieras esto? -preguntó francamente el drow mientras le acariciaba el hocico-. ¿Se lo ordenasteis? -inquirió en voz alta a la espesura que lo rodeaba-. Preguntó a los elfos del bosque de la Luna: ¿habéis dejado el caballo para que lo utilice?

La única respuesta que tuvo fueron los gorjeos de protesta de algunos pájaros a los que había molestado con sus gritos.

El drow se encogió de hombros y supuso que podía ir a caballo hasta el final del bosque; de todos modos, no estaba lejos. Montó y salió a galope, avanzando rápidamente por el ancho y llano sendero.

Llegó al linde oriental del bosque de la Luna a última hora de la tarde, cuando los altos árboles proyectaban largas sombras. Imaginando que los elfos sólo le habían dejado la montura para que se marchara de su territorio cuanto antes, sofrenó el caballo, todavía bajo las sombras de los árboles, con intención de desmontar y hacerlo regresar al bosque.

Un movimiento en la ancha pradera que se extendía más allá de la fronda llamó la atención del vigilante. Divisó un elfo montado en un semental negro, justo pasada la línea de los arbustos, que miraba en su dirección. El elfo se llevó los dedos a los labios y lanzó un penetrante silbido, y el caballo de Drizzt salió disparado de las sombras y corrió a través de la espesa hierba.

El elfo desapareció inmediatamente entre la maleza, pero Drizzt no frenó a su montura. Comprendió que los elfos habían decidido ayudarlo, a su manera distante, y aceptó su regalo y siguió cabalgando.

Antes de acampar esa noche, Drizzt se dio cuenta de que el jinete elfo cabalgaba en un rumbo paralelo al suyo, a cierta distancia por el sur. Aparentemente, su confianza era limitada.

Catti-brie apenas tenía experiencia con las ciudades. Había pasado por Luskan; había sobrevolado en un carro mágico el esplendor de la poderosa Aguas Profundas; y había recorrido la populosa ciudad sureña de Calimport. Sin embargo, nada era comparable a las vistas que la aguardaban mientras caminaba por las amplias y curvadas avenidas de Luna Plateada. Había estado aquí antes, pero en aquella ocasión era prisionera de Artemis Entreri y apenas había reparado en las elegantes torres y la diversidad de estilos arquitectónicos de la maravillosa ciudad.

Luna Plateada era un lugar para filósofos, para artistas; una ciudad conocida por su tolerancia. Aquí, un arquitecto podía dejar volar su imaginación con una torre de treinta

metros. Aquí, un poeta podía ponerse en la esquina de una calle y declamar su arte al tiempo que se ganaba la vida honradamente con las monedas que los viandantes le echaban.

A pesar de la gravedad de su empresa y de saber que muy pronto podía entrar en la oscuridad, una sonrisa iluminó el semblante de Catti-brie. Entendía por qué Drizzt había abandonado tan a menudo Mirthril Hall para visitar este lugar; nunca imaginó que el mundo podría ser tan variado y maravilloso.

Siguiendo un impulso, la joven se dirigió a un costado de un edificio, caminó unos cuantos pasos por un callejón oscuro, aunque limpio, sacó la estatuilla de la pantera, y la puso sobre los adoquines frente a ella.

-Ven, *Guenhwyvar* -llamó suavemente la muchacha.

No sabía si Drizzt había traído a la pantera a esta ciudad antes, ni tampoco si al hacerlo estaría rompiendo alguna regla, pero creía que *Guenhwyvar* tenía que conocer este lugar, y también creía que, por alguna razón, en Luna Plateada era libre de hacer lo que le dictara el corazón.

Una niebla gris rodeó la figurilla, se arremolinó y, de forma gradual, cobró forma. La gran pantera, con sus trescientos kilos de músculos felinos, negros como la noche, y una alzada que llegaba a Catti-brie a la cintura, apareció ante la joven. Giró la cabeza a uno y otro lado, como queriendo descifrar dónde se encontraban.

-Estamos en Luna Plateada, *Guen* -susurró Catti-brie. La pantera sacudió la cabeza, como si acabara de despertarse, y luego lanzó un rugido bajo, tranquilo-. No te separes mucho -instruyó la joven-. Camina junto a mí. No sé si deberías estar aquí o no, pero quería que vieras este hermoso lugar.

Salieron del callejón una al lado de la otra.

-¿Has estado aquí alguna vez, *Guen?* -preguntó la muchacha-. Busco a la dama Alustriel. ¿Sabes dónde puedo encontrarla?

La pantera le dio un suave topetón en la pierna y echó a andar con aparente decisión, y Catti-brie la siguió. Muchas cabezas se volvían para observar a la extraña pareja, una joven sucia con el polvo del camino y su insólita compañera, pero las miradas eran inofensivas y nadie gritó ni salió corriendo por el miedo.

Al girar en la esquina de una amplia avenida, *Guenhwyvar* casi chocó contra un par de elfos que iban hablando y que dieron un brinco hacia atrás de manera instintiva, para luego mirar alternativamente a la pantera y a la joven.

-¡Qué maravilla! -dijo uno de ellos con voz cadenciosa.

-Increíble -se mostró de acuerdo el otro. Alargó la mano lentamente hacia la pantera, tanteando su reacción-. ¿Puedo? -preguntó a Catti-brie.

La muchacha no vio inconveniente y asintió con un ligero cabeceo.

El semblante del elfo se iluminó mientras pasaba los esbeltos dedos por el musculoso cuello de *Guenhwyvar*. Miró a su más remiso compañero con una sonrisa tan amplia que le llegaba de oreja a oreja.

-¡Oh, compra el felino! -lo animó el otro, entusiasmado.

Catti-brie dio un respingo; *Guenhwyvar* aplastó las orejas y soltó un rugido que retumbó en todos los edificios de la ciudad.

La muchacha sabía que los elfos se movían rápido, pero estos dos se perdieron de vista antes de que pudiera explicarles su error.

-*¡Guenhwyvar!* -la reprendió con un susurro severo.

Las orejas del felino se irguieron, y la pantera se volvió y se levantó sobre las patas traseras, poniendo las grandes zarpas en los hombros de Catti-brie. Le dio suaves topetazos en la cara y se retorció para frotarse contra su suave mejilla. Catti-brie tuvo que esforzarse para

mantener el equilibrio, y le costó varios minutos explicar a la pantera que aceptaba sus disculpas.

Reanudaron la marcha, y a su paso, además de las miradas, muchos dedos se levantaron señalándolas; más de una persona cruzó de un lado a otro de las avenidas para dejar paso libre a la joven y al felino. Catti-brie comprendió que estaban llamando la atención demasiado; empezó a sentirse como una estúpida por traer a *Guenhwyvar* aquí. Quería hacer regresar a la pantera al plano astral, pero imaginó que si lo hacía llamaría la atención aún más.

No se sorprendió cuando, al cabo de unos minutos, una hueste de soldados armados, luciendo los nuevos uniformes plateados y azul pálido de la guardia de la ciudad, la rodeó a una distancia prudencial.

-La pantera está con usted -dio por sentado uno de ellos.

-Es *Guenhwyvar* -contestó la joven-. Soy Catti-brie, hija de Bruenor Battlehammer, octavo rey de Mithril Hall.

El hombre asintió con la cabeza y sonrió; Catti-brie se relajó y soltó un hondo suspiro.

-¡Es el felino del drow, no cabe duda! -fanfarroneó uno de los guardias. Luego se sonrojó por su manifestación improcedente y bajó los ojos.

-Sí, *Guenhwyvar* es amiga de Drizzt Do'Urden -confirmó Catti-brie-. ¿Está él en la ciudad? -preguntó sin poder evitarlo aunque, lógicamente, habría preferido hacer la pregunta a Alustriel, que podría darle una respuesta más completa.

-No, que yo sepa -contestó el que iba al mando de la tropa-. Pero Luna Plateada se honra con vuestra presencia, princesa de Mithril Hall. -Hizo una profunda reverencia, y Catti-brie se ruborizó pues no estaba acostumbrada a ese tratamiento, ni se sentía a gusto con él.

Logró disimular bien su decepción por la noticia, y se recordó que encontrar a Drizzt no iba a resultar tan fácil. Incluso si su amigo había venido a Luna Plateada, probablemente lo había hecho en secreto.

-He venido a hablar con la dama Alustriel -explicó la joven.

-Os deberían haber escoltado desde las puertas -se lamentó el cabecilla de los soldados, enfadado por la falta del protocolo adecuado.

Catti-brie notó la frustración del hombre y comprendió que, probablemente, acababa de meter en un problema a los inocentes guardias del Puente de la Luna, la estructura invisible que se extendía sobre el gran río Rauvin.

-No les dije mi nombre ni mi misión -añadió rápidamente-. Me pareció buena idea venir sin escolta dando un paseo por la ciudad.

-¿Y no pusieron inconvenientes ante la presencia de semejante... -Juiciosamente, el oficial se contuvo antes de decir «mascota», y terminó-: de una pantera?

-*Guen* no estaba conmigo en ese momento -contestó Catti-brie sin pensar. Entonces frunció el entrecejo al comprender las miles de preguntas que, tal vez, acababa de suscitar.

Por fortuna, los guardias no insistieron más sobre el asunto. Habían oído suficientes descripciones de la impetuosa joven como para estar convencidos de que era, efectivamente, la hija de Bruenor Battlehammer. Escoltaron a Catti-brie y a *Guenhwyvar* (a una distancia prudente) por la ciudad, hacia la muralla occidental y al elegante y encantador palacio de la dama Alustriel.

Al quedarse a solas en una sala de espera, Catti-brie decidió conservar a la pantera a su lado. La presencia de *Guenhwyvar le* daría credibilidad, razonó, y si Drizzt había estado en la ciudad, o seguía en ella, *Guenhwyvar* lo notaría.

Los minutos transcurrieron sin que ocurriera nada, y la impaciente Catti-brie empezó a cansarse de la inmovilidad. Fue hacia una puerta lateral y la abrió suavemente; al otro lado encontró un bonito tocador, con un lavabo y una mesita taraceada con oro y con un espejo grande. Encima de ella había varios peines y cepillos, una colección de pequeños frascos y

redomas, y un cofrecillo abierto que contenía cajitas con pigmentos de muchos colores diferentes.

Llevada por la curiosidad, la joven echó un vistazo sobre el hombro para asegurarse de que todo estaba tranquilo y luego se acercó a la mesita y se sentó. Cogió un cepillo y lo pasó con fuerza por la enredada mata de cabello castaño rojizo, pensando que debería intentar ofrecer el mejor aspecto posible cuando se encontrara frente a la dama de Luna Plateada. Frunció el entrecejo al reparar en una mancha que tenía en la mejilla, y rápidamente metió la mano en el agua del lavabo y se frotó con fuerza; sonrió al ver que la mancha había desaparecido.

Se asomó de nuevo a la antesala para asegurarse de que no había entrado nadie. *Guenhwyvar,* tumbada cómodamente en el suelo, alzó la cabeza y gruñó suavemente.

-Oh, cierra el pico -dijo Catti-brie, que se escabulló otra vez al tocador e inspeccionó los frasquitos.

Quitó el tapón, bien ajustado, de uno de ellos y olisqueó; sus azules ojos se abrieron de par en par por la sorpresa al percibir el fuerte aroma. Al otro lado de la puerta, *Guenhwyvar* gruñó de nuevo y estornudó, y la joven se echó a reír.

-Vale, ya te entiendo -le dijo al felino.

Catti-brie abrió sucesivamente varios frascos; acercó la nariz a la boca de algunos, estornudó con más de un aroma, y finalmente encontró uno cuyo olor le gustó. Le recordaba un campo de flores silvestres, no muy penetrante y sutilmente hermoso; la música de fondo de un día primaveral.

Se llevó un buen susto y a punto estuvo de incrustar la nariz en la boca del frasquito cuando una mano se posó sobre su hombro.

Catti-brie giró en redondo, y se quedó sin respiración. Allí estaba Alustriel -¡tenía que ser ella!-, con su cabello brillante como la plata y que le llegaba a la mitad de la espalda, y los ojos más claros y brillantes que la muchacha había visto jamás, salvo los iris, azules como el cielo, de Wulfgar. El recuerdo le hizo daño.

Alustriel superaba en quince centímetros el metro sesenta y cinco de Catti-brie, y era delicadamente esbelta. Lucía un vestido de color púrpura, de la más fina seda, con muchas capas que parecían realzar sus femeninas formas y al mismo tiempo ocultarlas seductoramente. Una tiara de oro y gemas le adornaba la cabeza.

Al parecer, *Guenhwyvar y* la dama se conocían, ya que la pantera estaba tumbada a su lado tranquilamente, con los ojos cerrados en un gesto de satisfacción.

Por alguna razón que no comprendió, aquello molestó a Catti-brie.

-Me preguntaba cuándo nos conoceríamos por fin -dijo Alustriel en tono quedo.

Catti-brie tapó con gestos torpes el frasquito y volvió a dejarlo en la mesa, pero Alustriel puso sus esbeltas manos sobre las de la joven (¡y Catti-brie se sintió como una chiquilla estúpida en ese momento!) *y* metió el frasquito en la bolsa que colgaba del cinturón de la muchacha.

-Drizzt me ha hablado de ti a menudo -continuó Alustriel-, y con cariño.

Aquello, también, molestó a Catti-brie. Comprendía que podía ser inintencionadamente, pero le dio la impresión de que Alustriel la trataba con un aire de superioridad. Y Catti-brie, con sus ropas de viaje cubiertas de polvo y el cabello apenas peinado, ni que decir tiene que no se sentía a gusto al lado de la hermosa mujer.

-Vayamos a mis aposentos privados -invitó la dama-. Allí hablaremos más cómodas. -Echó a andar, pasando por encima de la dormida pantera-. ¡Vamos, *Guen*! -dijo, y el felino levantó la cabeza de inmediato, sacudiéndose de encima la pereza.

«*¿Guen?*» repitió para sus adentros la joven. Nunca había oído que nadie, salvo ella misma y, muy de vez en cuando, Drizzt, llamara por ese nombre tan familiar a la pantera.

Lanzó una mirada dolida al animal mientras seguía obedientemente a Alustriel fuera de la sala de espera.

Lo que al principio le había parecido a Catti-brie un palacio encantado, ahora la hacía sentirse fuera de lugar mientras Alustriel la conducía a lo largo de amplios corredores y a través de habitaciones fabulosas. La muchacha caminaba con la vista gacha, preguntándose, atemorizada, si a su paso no iría dejando huellas de barro en los brillantes suelos.

Ayudantes y otros invitados -miembros de la nobleza, comprendió la joven- contemplaban fijamente el paso del chocante grupo, y Catti-brie fue incapaz de devolverles las miradas. Se sentía pequeña, insignificante, caminando detrás de la alta y bella Alustriel.

La muchacha se alegró cuando entraron en la salita privada de Alustriel y la dama cerró la puerta tras ellas.

Guenhwyvar se adelantó y subió de un salto a un diván mullido y tapizado, y Catti-brie abrió los ojos desmesuradamente, espantada.

-¡Baja de ahí! -susurró con severidad a la pantera, pero Alustriel soltó una queda risita mientras pasaba al lado del animal, se sentaba y posaba una mano en la cabeza de la pantera con gesto abstraído; luego hizo un ademán a la joven para que se acomodara.

Una vez más, Catti-brie lanzó una mirada furiosa a *Guenhwyvar*, sintiéndose traicionada de algún modo. ¿Cuántas veces se había tumbado la pantera en aquel mismo diván?, se preguntó.

-¿Qué trae a la hija del rey Bruenor a mi humilde ciudad? -preguntó Alustriel-. Ojalá hubiese sabido que venías. Podría haberte recibido como mereces.

-Buscó a Drizzt -respondió la joven secamente, y luego se encogió y se hundió en la silla ante el tono de su réplica, más áspero de lo que era su intención.

En el rostro de Alustriel asomó una expresión de creciente curiosidad.

-¿A Drizzt? -repitió-. No lo he visto desde hace algún tiempo. Esperaba que me dijeras que también estaba en la ciudad o, al menos, en camino hacia aquí.

A pesar de sus recelos de que Drizzt estuviera intentando eludirla y su convencimiento de que Alustriel secundaría sus deseos, Catti-brie se sorprendió al descubrir que creía a la mujer.

-Qué se le va hacer -suspiró la dama, cuya desilusión saltaba a la vista. Se animó enseguida, y preguntó con cortesía-: ¿Cómo está tu padre? ¿Y ese apuesto mozo, Wulfgar? -La expresión de Alustriel cambió de repente al comprender que algo iba terriblemente mal cuando vio que la muchacha apretaba los labios.

»¿Y vuestra boda? Me disponía a visitar Mithril Hall... -empezó vacilante. Hizo una pausa y estudió en silencio el semblante de Catti-brie durante unos segundos.

La joven aspiró hondo y se obligó a mantener la serenidad.

-Wulfgar ha muerto -repuso con un tono sin inflexiones-, y mi padre ya no es la misma persona que conocisteis. He venido en busca de Drizzt, que partió de la fortaleza.

-¿Qué ha ocurrido? -se interesó Alustriel.

Catti-brie se levantó de la silla.

-*¡Guenhwyvar!* -llamó, despertando a la pantera-. No tengo tiempo para historias -le dijo a la dama con tono brusco-. Si Drizzt no ha venido a Luna Plateada, entonces ya os he hecho perder mucho de vuestro valioso tiempo, y yo también he perdido el mío.

Se encaminó hacia la puerta y advirtió que la hoja emitía un breve fulgor azul, dando la impresión de que la madera se expandía y se ajustaba más en la jamba. Así y todo, la muchacha llegó hasta ella y tiró de la manija, sin resultado.

Catti-brie inspiró hondo varias veces, contó hasta diez, y luego hasta veinte, antes de volverse de cara a Alustriel.

-Hay un amigo mío que me necesita -manifestó, en un tono de voz frío y peligroso-. Más vale que abráis la puerta.

Con el paso del tiempo, cuando recordara este episodio, Catti-brie casi no podría creer que había amenazado a Alustriel, la regente de la mayor y más poderosa ciudad del noroeste. ¡Amenazar a Alustriel, que se contaba entre las más poderosas hechiceras del norte!

En este momento, sin embargo, la temperamental joven hablaba muy en serio.

-Puedo ayudar -ofreció Alustriel, evidentemente preocupada-. Pero primero tienes que decirme qué está ocurriendo.

-A Drizzt no le queda tiempo -rezongó la muchacha.

Catti-brie volvió a tirar de la puerta, cerrada mágicamente, sin resultado; luego golpeó la hoja con el puño cerrado, y lanzó una mirada feroz a Alustriel, que se había levantado y se acercaba pausadamente hacia ella. *Guenhwyvar* continuaba tumbada en el diván, aunque había levantado la cabeza y observaba a las dos mujeres atentamente.

-Tengo que encontrarlo -dijo Catti-brie.

-¿Y dónde piensas buscar? -replicó Alustriel, que abrió los brazos en un gesto apaciguador al llegar junto a la muchacha.

La sencilla pregunta borró de un plumazo la ira de Catti-brie. Sí, ¿dónde?, se preguntó. Ni siquiera sabía por dónde empezar. Se sintió impotente, allí de pie, en un lugar al que no pertenecía. Impotente y estúpida, sin querer otra cosa que encontrarse de nuevo en casa, junto a su padre y a sus amigos, junto a Wulfgar y a Drizzt, como siempre. Que todo siguiera siendo como era... antes de que los elfos oscuros aparecieran en Mithril Hall.

6

Señal divina

Catti-brie se despertó a la mañana siguiente en la cama blanda y mullida de una habitación muy lujosa, llena de exquisitas colgaduras de encaje por las que se filtraba suavemente la luz del sol, en un grato recibimiento a sus adormilados ojos. No estaba acostumbrada a sitios así, ni siquiera a dormir en la superficie.

Había rehusado tomar un baño la noche anterior, a pesar de que la dama Alustriel le había asegurado que los exóticos aceites y jabones la relajarían y le quitarían el cansancio. Para la joven, criada según las costumbres enanas, todo eso no eran más que tonterías y, peor aún, una debilidad. Se bañaba a menudo, pero en las frías aguas de un arroyo de montaña y sin aceites perfumados procedentes de tierras lejanas. Drizzt le había contado que los elfos oscuros podían rastrear a sus enemigos por su olor a kilómetros de distancia a través de las tortuosas cavernas de la Antípoda Oscura, y le parecía una insensatez bañarse en aceites aromáticos que facilitarían la tarea a sus enemigos.

Esta mañana, sin embargo, con el sol derramándose a través de las diáfanas cortinas y la bañera llena de nuevo con agua tan caliente que desprendía vapor, la joven reconsideró su decisión.

-Sois una persona porfiada, ya lo creo -acusó en voz queda a la dama Alustriel, deduciendo que la magia de la mujer era la causante de que el agua estuviera de nuevo caliente.

Catti-brie examinó la hilera de frascos y pensó en la larga y polvorienta calzada que la aguardaba; una calzada por la que, quizá, jamás regresaría. En su interior creció un sentimiento abrumador: la necesidad de ser indulgente consigo misma una sola vez, y, antes de que su lado pragmático pudiera oponerse, se había desnudado y se encontraba en la bañera, rodeada de burbujeante espuma.

Al principio, no dejó de lanzar miradas nerviosas a la puerta de la habitación, pero no tardó en sumergirse más en la bañera, completamente relajada, notando en la piel caliente un agradable cosquilleo.

-Te lo dije.

Las palabras sobresaltaron a Catti-brie, sacándola bruscamente del sopor. Se sentó, pero al punto se volvió a hundir en la bañera, avergonzada, al darse cuenta que la dama Alustriel venía acompañada por un extraño enano de barba *y* pelo tan blancos como la nieve, que vestía unas ropas sedosas y ondeantes.

-En Mithril Hall tenemos la costumbre de llamar a la puerta antes de entrar en la habitación de alguien -dijo Catti-brie, al recuperar parte de su dignidad.

-Llamé -contestó Alustriel-, pero estabas perdida en la calidez del baño.

La muchacha se apartó el cabello mojado de la cara y al hacerlo se dejó un montón de espuma en las mejillas. Consiguió salvar su orgullo haciendo caso omiso del detalle durante unos segundos, y luego apartó la espuma de un manotazo, con rabia.

Alustriel se limitó a sonreír.

-Si me dejáis sola un momento... -sugirió con brusquedad a la solemne dama.

-Drizzt se dirige, efectivamente, a Menzoberranzan -anunció Alustriel, y Catti-brie se incorporó otra vez, anhelante, todo pudor olvidado ante la importante noticia-. Me aventuré en el mundo espiritual anoche -explicó la dama-. Allí uno puede encontrar muchas respuestas.

Drizzt viaja al norte de Luna Plateada, a través del bosque de la Luna, en línea recta hacia las montañas que rodean el paso del Orco Muerto.

La expresión de Catti-brie era una mezcla entre inquisitiva y perpleja.

-Allí es donde Drizzt apareció cuando se marchó de la Antípoda Oscura -continuó Alustriel-, en una cueva al este del mítico paso. Imagino que su intención es regresar por la misma ruta que lo condujo a la superficie.

-Llevadme allí -demandó la joven mientras salía del agua, demasiado absorta en las noticias como para sentir vergüenza.

-Te proporcionaré monturas -dijo la dama al tiempo que le tendía una gruesa toalla-. Los caballos encantados te permitirán viajar a gran velocidad. No te llevará más de un par de días llegar.

-¿No podéis hacer uso de vuestra magia para enviarme allí? -preguntó Catti-brie. Su tono era cortante, como si pensara que Alustriel no estaba haciendo todo lo que estaba en su mano.

-No conozco la localización de la cueva -explicó la dama de cabello plateado.

La joven paró de secarse y casi dejó caer sus ropas, que había recogido ya; la miró fijamente con una expresión aturdida, impotente.

-Por eso he traído a Fret -explicó Alustriel mientras levantaba una mano para tranquilizar a la joven.

-Fredegar Triturarrocas -rectificó el enano en una voz extrañamente melodiosa, y abrió los brazos mientras hacía una cortés reverencia.

A Catti-brie le pareció como si fuera un elfo atrapado en el cuerpo de un enano. Frunció el entrecejo mientras lo observaba detenidamente por primera vez; había pasado casi toda su vida rodeada de enanos y nunca había visto uno como éste. Su barba estaba pulcramente recortada, sus ropas perfectamente limpias, y su piel no tenía el habitual aspecto endurecido, esa textura que recordaba a la roca. Demasiados baños en aceites perfumados, fue la conclusión a la que llegó la joven, que dirigió una mirada desdeñosa a la humeante bañera.

-Fret estaba en el grupo que rastreó por primera vez a Drizzt cuando salió de la Antípoda Oscura -continuó Alustriel-. Después de que Drizzt abandonó la zona, mi curiosa hermana y sus compañeros volvieron sobre sus pasos siguiendo el rastro del drow y localizaron la cueva, una entrada a túneles más profundos.

»No me decidía a indicarte el camino -añadió la dama de Luna Plateada tras una larga pausa. Su preocupación por la seguridad de la joven era patente en su tono y su expresión.

Los azules ojos de Catti-brie se estrecharon, y luego se puso los pantalones con rapidez. Nadie la iba a tratar con prepotencia, ni permitiría que otros decidieran lo que tenía que hacer.

-Entiendo -comentó Alustriel al tiempo que asentía con la cabeza.

El que la dama percibiera al instante su reacción sobresaltó a Catti-brie. Alustriel indicó a Fret con un gesto que cogiera el petate de la joven. Una expresión desabrida asomó fugaz al pulcro rostro del enano cuando se acercó al sucio bártulo, y lo levantó con dos dedos, cautelosamente. Luego lanzó una ojeada consternada a Alustriel, pero, al ver que la dama ni siquiera lo miraba, abandonó la habitación.

-No os pedí ningún acompañante -dijo Catti-brie.

-Fret te guiará hasta la entrada, nada más -la corrigió Alustriel-. Tu coraje es admirable, aunque un poco ciego -añadió y, antes de que a la joven se le ocurrieran las palabras adecuadas para replicar, abandonó la habitación.

Catti-brie se quedó inmóvil, en silencio, unos instantes; el agua que le empapaba el cabello le goteó por la espalda. Luchó para alejar la sensación de que no era más que una chiquilla en un mundo vasto y peligroso, de que era insignificante comparada con la alta y poderosa dama Alustriel.

Pero las dudas no la abandonaron.

Dos horas más tarde, después de tomar un buen desayuno y hacer acopio de provisiones, Catti-brie y Fret salieron de Luna Plateada por la puerta oeste, la puerta de Sundabar, acompañados por la dama Alustriel y un séquito de soldados que se mantenían a una distancia respetuosa pero vigilante.

Una yegua negra y un caballo gris de baja alzada aguardaban a los dos viajeros.

-¿Tengo que ir? -preguntó Fret por vigésima vez desde que salieron del castillo-. ¿No sería suficiente un mapa detallado?

Alustriel se limitó a sonreír, pero hizo caso omiso del pulcro enano. Fret detestaba cualquier cosa que lo hiciera ensuciarse, cualquier cosa que lo mantuviera alejado de sus obligaciones como el sabio más apreciado de Alustriel. Ni que decir tiene que la calzada a las tierras agrestes cercanas al paso del Orco Muerto cumplía ambos requisitos.

-Las herraduras están encantadas, y vuestras monturas volarán como el propio viento -explicó la dama a Catti-brie. La mujer de cabello plateado miró por encima del hombro al enano, que no dejaba de rezongar.

Catti-brie no respondió nada, ni dio las gracias a Alustriel por sus desvelos. No le había dirigido la palabra a la dama desde su encuentro a primera hora de la mañana, y había mostrado una actitud fría y reservada.

-Con suerte, llegaréis a la cueva antes que Drizzt -dijo la dama-. Hazlo entrar en razón y tráelo a casa, te lo suplico. Su sitio ya no está en la Antípoda Oscura.

-El único que puede decidir dónde está su «sitio» es el propio Drizzt -replicó la muchacha, pero lo que estaba dando a entender en realidad era que sólo ella tomaba sus propias decisiones.

-Por supuesto -se mostró de acuerdo Alustriel, y esbozó otra vez esa sonrisa, ese gesto perspicaz con el que a Catti-brie le daba la sensación de que le restaba importancia.

»No te he puesto obstáculos -añadió Alustriel-. He hecho cuanto estaba en mi mano para ayudarte en tu proyecto, tanto si me parece una decisión sensata como si no.

Catti-brie se encrespó.

-Teníais que decir eso último ¿verdad? -replicó.

-¿Acaso no tengo derecho a dar mi opinión? -preguntó Alustriel.

-Estáis en vuestro derecho de darla a todo aquel que os la pida -puntualizó Catti-brie.

Aunque comprendía lo que motivaba el comportamiento de la joven, Alustriel estaba francamente sorprendida.

Catti-brie resopló y azuzó a su caballo para ponerlo en marcha.

-Lo amas -dijo Alustriel.

La joven tiró de las riendas bruscamente para frenar al animal y lo hizo volverse. Ahora era ella la sorprendida.

-Al drow -añadió Alustriel, más para reforzar su última afirmación, para manifestar su sincera convicción, que para aclarar algo que evidentemente no necesitaba más explicaciones.

Catti-brie se mordió el labio inferior, como si buscara una contestación. Luego hizo volver grupas a la yegua e hincó los tacones en los ijares del animal con violencia.

-Es un largo camino -se lamentó Fret.

-Entonces, date prisa en regresar -repuso Alustriel-, y tráeme a Catti-brie y a Drizzt.

-Como deseéis, mi señora -contestó el obediente enano, que azuzó a su pequeño caballo para emprender el galope-. Como deseéis.

Alustriel permaneció en la puerta oriental con la mirada prendida en la calzada hasta mucho después de que Catti-brie y Fret partieran. Era una de esas ocasiones, no poco frecuentes, en las que la dama de Luna Plateada hubiera querido no estar tan obstaculizada

con las responsabilidades de gobierno. Verdaderamente, Alustriel habría preferido coger un caballo y cabalgar junto a Catti-brie, incluso aventurarse en la Antípoda Oscura si era preciso, para encontrar al extraordinario drow que se había convertido en su amigo.

Pero no podía. Después de todo, Drizzt Do'Urden era un simple peón en un vasto mundo; un mundo que solicitaba audiencia constantemente en la atareada corte de la dama de Luna Plateada.

-Vuela, hija de Bruenor -musitó la hermosa mujer de cabello plateado-. Adiós, y que la suerte te acompañe.

Drizzt guiaba a su montura con cuidado a lo largo de una senda pedregosa que ascendía internándose en las montañas. Soplaba una cálida brisa y el cielo estaba despejado, pero una tormenta había descargado sobre esta región durante los últimos días y el sendero aún estaba algo embarrado. Por último, temeroso de que su caballo resbalara y se rompiera una pata, Drizzt desmontó y condujo al animal por las riendas, con toda clase de cuidados.

Había visto al furtivo elfo muchas veces esta mañana, ya que los senderos discurrían por un terreno bastante despejado y, en el proceso de subir y bajar las montañas, a menudo la distancia entre los dos jinetes se acortaba. Drizzt no se sorprendió demasiado cuando, al doblar un recodo, se encontró con el elfo, que se aproximaba por una senda que había corrido paralela a la suya.

El elfo de piel pálida, que también había desmontado y conducía a su montura por las riendas, asintió con la cabeza en un gesto aprobador al ver que Drizzt había hecho lo mismo. Se detuvo cuando aún se encontraba a seis metros del drow, como si no supiera cuál iba a ser su reacción.

-Si has venido a cuidar del caballo, entonces podrías cabalgar, o caminar, a mi lado -sugirió Drizzt.

El elfo volvió a asentir con la cabeza y condujo a su semental negro junto a la montura negra y blanca de Drizzt. El drow alzó la vista hacia el sendero montañoso.

-Hoy será el último día que necesitaré el caballo -explicó-. De hecho, no sé si volveré a cabalgar.

-¿Es que no tienes intención de salir de estas montañas? -preguntó el elfo.

Drizzt se pasó la mano por su ondeante melena blanca, sorprendido por lo concluyente de la frase y la verdad que encerraba.

-Busco una arboleda que no está lejos de aquí -dijo-. En tiempos fue el hogar de Montolio DeBrouchee.

-El vigilante ciego -reconoció el elfo.

A Drizzt lo sorprendió el comentario. Consideró las palabras de su pálido compañero y lo observó con detenimiento. Nada en el elfo de la Luna indicaba que fuera un vigilante, pero conocía a Montolio.

-Es apropiado que el nombre de Montolio DeBrouchee se haya convertido en leyenda -decidió el drow en voz alta.

-¿Y qué me dices del nombre de Drizzt Do'Urden? -inquirió el elfo, sorprendiéndolo de nuevo. Sonrió al ver la expresión de Drizzt y añadió-: Sí, te conozco, elfo oscuro.

-Entonces, estás en clara ventaja conmigo -comentó Drizzt.

-Soy Tarathiel -se presentó el elfo de la Luna-. No fue casualidad el que te interceptáramos cuando cruzabas el bosque de la Luna. Cuando mi pequeño clan descubrió que viajabas a pie, decidimos que lo mejor para Ellifain sería encontrarse contigo.

-¿La doncella? -dedujo Drizzt.

Tarathiel asintió; sus rasgos casi parecían traslúcidos a la luz del sol.

-No sabíamos cómo reaccionaría al ver a un drow. Te pedimos disculpas.

Drizzt las aceptó con un gesto cortés.

-Ella no es de tu clan -coligió-. O, al menos, no lo era en su infancia.

Tarathiel no respondió, pero la expresión intrigada que se reflejó en su semblante confirmó a Drizzt que estaba en lo cierto.

-Su gente fue asesinada por los drows -continuó el elfo oscuro, a pesar de su temor de ver confirmada su suposición.

-¿Qué sabes de ello? -lo apremió Tarathiel. Por primera vez desde que habían iniciado la conversación, su voz había adquirido un tono cortante.

-Me encontraba en el grupo que llevó a cabo la incursión -admitió Drizzt. Tarathiel hizo intención de empuñar su espada, pero el elfo oscuro, con un movimiento relampagueante, le agarró la muñeca-. Yo no maté a ningún elfo -explicó-. Los únicos contra los que quería luchar eran aquellos que me habían acompañado a la superficie.

Los músculos de Tarathiel se relajaron, y apartó la mano de la espada.

-Ellifain apenas recuerda nada de la tragedia. Habla más de lo ocurrido en sueños que cuando está despierta, y entonces sólo divaga. -Hizo una pausa y su mirada se prendió en la del elfo oscuro-. Hacía mención a ojos de color púrpura. No entendíamos qué quería decir con eso, y cuando se lo preguntábamos no sabía qué responder. El púrpura no es un color corriente de ojos en los drows, conforme a nuestras leyendas.

-No lo es -le confirmó Drizzt, y su voz sonó distante, como si reviviera aquel terrible día tan lejano. ¡Ésta era la doncella elfa! La misma por la que un Drizzt Do'Urden más joven había arriesgado todo por salvarla; la misma cuyos ojos lo habían convencido, fuera de toda duda, de que el proceder de su gente no era el que le dictaba su corazón.

-Así pues, cuando oímos hablar de Drizzt Do'Urden, el amigo drow del rey enano que había reconquistado Mithril Hall, el drow de ojos púrpura, pensamos que lo mejor para Ellifain sería enfrentarse a su pasado -explicó Tarathiel.

Drizzt asintió de nuevo, con la mirada prendida en el paisaje montañoso que en realidad no veía, pues su mente estaba reviviendo el pasado.

Tarathiel no hizo más comentarios sobre el asunto. Al parecer, Ellifain había revivido su pasado y el choque emocional había sido demasiado fuerte.

El elfo de la Luna rehusó el ofrecimiento de Drizzt de que cogiera los caballos y se marchara; ese mismo día, unas horas después, los dos cabalgaban de nuevo por un angosto sendero en lo alto de un paso, un terreno que Drizzt recordaba muy bien. Pensó en Montolio, Mooshie, su mentor en la superficie, el viejo vigilante ciego que podía disparar un arco guiado por los gritos de su búho. Montolio había sido quien le había hablado a un joven Drizzt de una divinidad que personifica los mismos sentimientos que conmovían el corazón del drow y los mismos preceptos que guiaban la conciencia del elfo oscuro renegado. Su nombre era Mielikki, la diosa del bosque, y, desde aquellos días de convivencia con Montolio, Drizzt Do'Urden se había dejado guiar por su silenciosa tutela.

Drizzt se sintió asaltado por una avalancha de emociones cuando el sendero se apartó del paso y empezó a ascender una pendiente más escarpada, por una zona de peñascos desprendidos. Lo aterrorizaba lo que podía encontrarse. Quizás una horda de orcos -los despreciables humanoides abundaban en esta región- había ocupado la maravillosa arboleda del viejo vigilante. ¿Y si había sido presa del fuego y sólo quedaba una llaga árida en la tierra?

Entraron en un denso soto, siguiendo a lo largo de una trocha angosta pero bien marcada, con Drizzt a la cabeza. El vigilante vio que la fronda se aclaraba un poco más adelante y, al otro lado de la línea de árboles, divisó un pequeño prado. Sofrenó a su caballo y se volvió a mirar a Tarathiel.

-La arboleda -explicó al tiempo que desmontaba.

Tarathiel hizo otro tanto. Ataron los caballos al resguardo del soto y avanzaron sigilosos hacia el borde de la vegetación. Allí estaba el huerto de Mooshie, un espacio de unos sesenta metros de longitud, de norte a sur, y la mitad de ancho. Los pinos se erguían altos y rectos -ningún fuego había azotado la arboleda- y los puentes de cuerdas que el vigilante ciego había construido todavía podían verse tendidos entre los árboles a diferentes alturas. Incluso la cerca baja seguía intacta, ni una sola piedra descolocada, y la hierba no estaba crecida.

-Alguien vive ahí -razonó Tarathiel, pues el lugar no mostraba un aspecto agreste. Al volver la vista hacia Drizzt, vio que el drow, con una expresión resuelta y severa en el semblante, había desenvainado las cimitarras, una de las cuales emitía un suave fulgor azulado.

Tarathiel enganchó la cuerda de su arco largo mientras Drizzt salía de la maleza con sigilo y salvaba rápidamente la distancia que lo separaba de la cerca de piedra. El elfo de la Luna echó a correr y se situó junto a su compañero drow.

-He visto huellas de muchos orcos desde que entramos en las montañas -susurró Tarathiel. Tensó la cuerda del arco y asintió con la cabeza, la expresión severa-. ¿Por Montolio?

Drizzt repitió su gesto y se asomó muy despacio por encima de la cerca de piedra. Esperaba ver orcos, y confiaba en que luego los vería muertos.

El drow se quedó paralizado; sus brazos colgaron inertes a sus costados, y empezó a jadear, como si de repente le costara un gran esfuerzo respirar.

Tarathiel le dio un codazo, pidiendo una explicación, pero, viendo que el drow no reaccionaba, el elfo levantó el arco y se asomó al borde de la pared.

Al principio no vio nada, pero entonces siguió la mirada estática de Drizzt hacia un estrecho hueco entre los árboles del extremo sur, donde una rama se mecía como si algo acabara de rozarse contra ella. Tarathiel alcanzó a ver una fugaz mancha blanca entre las sombras de la espesura. Pensó que era un caballo.

En ese momento salió de las sombras: un poderoso corcel de pelaje cegadoramente blanco. Sus peculiares ojos, de un fuerte color rosa, relucían, y en la frente le crecía un cuerno marfileño. El unicornio miró en la dirección donde se encontraban los compañeros, piafó y soltó un resoplido.

Tarathiel tuvo el sentido común de agacharse, y tiró del pasmado Drizzt Do'Urden, arrastrándolo consigo.

«¡Un unicornio!», articuló en silencio el elfo de la Luna. En un gesto instintivo, el drow se llevó la mano al cuello de su capa de viaje, al colgante que representaba la cabeza de un unicornio y que Regis había tallado para él en el hueso de una trucha de cabeza de jarrete.

Tarathiel señaló al denso soto por donde habían llegado e indicó mediante gestos que Drizzt y él deberían marcharse, pero el drow sacudió la cabeza. Recobrada la compostura, Drizzt se asomó otra vez por el borde de la cerca.

La zona estaba despejada, sin señal alguna de que el unicornio se encontrara por los alrededores.

-Deberíamos marcharnos -dijo Tarathiel tan pronto como también él llegó a la conclusión de que el poderoso animal no estaba cerca-. Consuélate con la idea de que el huerto de Montolio está al cuidado de la mejor custodia imaginable.

Drizzt tomó asiento en la valla, escudriñando fijamente la maraña de pinos. ¡Un unicornio! El símbolo de Mielikki, el símbolo más puro de la naturaleza. Para un vigilante, no había animal más perfecto; y para Drizzt, no podía haber un guardián mejor para el huerto de Montolio DeBrouchee. Le habría gustado quedarse en la zona durante algún tiempo, le habría gustado muchísimo volver a vislumbrar a la esquiva criatura, pero sabía que el tiempo apremiaba y que los oscuros corredores lo aguardaban.

Miró a Tarathiel y sonrió: luego, se dio media vuelta para marcharse.

Pero el camino a través del pequeño prado estaba interceptado por el poderoso unicornio.

-¿Cómo lo ha hecho? Debe de ser mágica -comentó Tarathiel. Ya no era necesario hablar en susurros, pues el animal los había localizado y piafaba con nerviosismo al tiempo que agitaba la hermosa cabeza.

-Mágico, en todo caso -lo corrigió Drizzt al reparar en la perilla blanca, un rasgo exclusivo del unicornio macho. Una súbita idea se adueñó del drow, que envainó las cimitarras y bajó de la valla de un salto.

-Él o ella, tanto da. Pero ¿cómo lo ha hecho? -insistió Tarathiel-. No oí el trapaleo de los cascos. -Un repentino brillo iluminó los ojos del elfo al ocurrírsele una posibilidad-. ¡A menos que haya más de uno!

-Sólo hay uno -le aseguró Drizzt-. Estabas acertado en tu anterior suposición. Hay algo mágico en los unicornios, y éste lo ha demostrado al aparecer de manera tan repentina.

-Da un rodeo por el sur -susurró Tarathiel-. Yo iré por el norte. Si no se siente amenazado por nuestra presencia... -El elfo de la Luna enmudeció al ponerse Drizzt en movimiento, pero no hacia el sur, sino directamente hacia el animal.

»Ten cuidado -le advirtió-. Indudablemente, los unicornios son bellísimos, pero, según se dice, también pueden ser peligrosos e impredecibles.

Drizzt levantó una mano para acallar al elfo y siguió alejándose de la cerca muy despacio. El unicornio relinchó y sacudió la poderosa cabeza, agitando violentamente las crines. Golpeó el suelo con un casco, y el impacto abrió un hoyo profundo en el césped.

-Cuidado, Drizzt Do'Urden -advirtió de nuevo Tarathiel.

De haber hecho lo que le dictaba el sentido común, Drizzt debería haber dado media vuelta. El unicornio bien podía arrollarlo y aplastarlo con sus cascos, y su agitación crecía con cada paso que daba el drow.

Pero la bestia no se lanzó contra él ni agachó la cabeza para embestirlo y atravesarlo con el cuerno. Poco después, el drow estaba sólo a unos cuantos pasos, sintiéndose insignificante ante el magnífico animal.

Drizzt alargó una mano, muy, muy despacio, con delicadeza. Sus dedos rozaron el espeso y brillante pelaje del unicornio; luego avanzó otro paso y acarició el musculoso cuello del magnífico animal.

El drow apenas se atrevía a respirar; deseó que *Guenhwyvar* se encontrara junto a él en este momento para que viera semejante obra maestra de la naturaleza. Deseó que Catti-brie estuviera aquí, pues la joven sabría apreciar la magia de este instante tanto como él mismo.

Volvió la vista hacia el elfo, que estaba sentado en la cerca de piedra y sonreía de oreja a oreja. La expresión gozosa de Tarathiel se tornó en otra de sorpresa, y Drizzt giró la cabeza y se encontró con que su mano acariciaba el aire.

El unicornio había desaparecido.

Segunda parte

Plegarias sin respuesta

Desde el día que abandoné Menzoberranzan no me había sentido tan atormentado por las dudas ante una decisión. Me senté a la entrada de la cueva, contemplando las montañas que se alzaban frente a mí, y el túnel que conducía a la Antípoda Oscura, a mis espaldas.

Éste era el momento en el que había creído que mi aventura empezaría. Cuando partí de Mithril Hall, apenas si pensé en el tramo del viaje que me traería a esta cueva, dando por sentado que transcurriría sin incidentes.

Pero entonces vi a Ellifain, la doncella a la que salvé hace más de tres décadas, cuando sólo era una criatura aterrorizada. Quería regresar a su lado, hablar con ella y ayudarla a superar el trauma de aquella terrible incursión drow. Quería alejarme de la cueva a todo correr, alcanzar a Tarathiel y cabalgar al lado del elfo, de vuelta al bosque de la Luna.

Pero no podía hacer caso omiso de los motivos que me habían llevado a ese lugar.

Sabía desde el principio que visitar la arboleda de Montolio, lugar de tantos recuerdos para mí, resultaría una experiencia emotiva, incluso espiritual. Él había sido mi primer amigo en la superficie, mi mentor, el que me había guiado hasta Mielikki. No sé expresar el gozo que sentí al saber que el huerto de Montolio estaba bajo la protectora vigilancia de un unicornio.

¡Un unicornio! ¡Había visto un unicornio, el símbolo de mi diosa, el summum *de perfección de la naturaleza! Casi con toda seguridad, era el primero de mi raza que había acariciado la suave crin y el musculoso cuello de semejante criatura; el primero en tener un encuentro amistoso con un unicornio. Son contadas las veces que se goza del placer de descubrir huellas de uno de estos animales, y más contadas aún en las que se vislumbra uno de ellos. Pocos en los Reinos pueden decir que han visto un unicornio de cerca; aún son menos los que han tocado a uno.*

Yo lo he hecho.

¿Era una señal de mi diosa? De buena fe, tenía que creer que sí lo era, que Mielikki se había puesto en contacto conmigo de un modo tangible y emocionante. Pero ¿qué significaba?

Rara vez rezo. Prefiero hablar con mi diosa a través de mis actos diarios, de ser consecuente con mis convicciones y sentimientos. No necesito embellecer mi proceder con pueriles palabras, tergiversándolas para favorecer mi propia imagen. Si Mielikki está conmigo, entonces conoce la verdad y sabe cómo actúo y lo que siento.

Pero esa noche, en la entrada de la cueva, recé. Recé pidiendo su guía, alguna señal que me indicara el significado de la aparición del unicornio. El animal me había permitido tocarlo; me había aceptado, y eso era el mayor honor al que un vigilante puede aspirar. Pero ¿cuál era la trascendencia de tal honor?

¿Tal vez Mielikki me estaba indicando que aquí, en la superficie, era -y seguiría siendo- aceptado, y que no debía abandonar este lugar? ¿O la presencia del unicornio era la manera de mi diosa de mostrarme que aprobaba mi decisión de regresar a Menzoberranzan?

¿O quizás el unicornio era el modo especial en que Mielikki me decía «adiós»?

Esta última idea me acosó toda la noche. Por primera vez desde que había partido de Mithril Hall, empecé a considerar lo que yo, Drizzt Do'Urden, podía perder. Pensé en mis amigos, Montolio y Wulfgar, que habían dejado este mundo, y pensé en esos otros amigos a los que probablemente no volvería a ver.

Una avalancha de preguntas me abrumó. ¿Bruenor se sobrepondría alguna vez de la pérdida de su hijo adoptivo? ¿Catti-brie superaría su propio dolor? ¿Retornaría la chispeante alegría, el puro amor por la vida, a sus ojos azul profundo? Y yo, ¿volvería alguna vez a recostar mi cansada cabeza en el musculoso flanco de Guenhwyvar?

Deseé, más que nunca, echar a correr y alejarme de la cueva, volver a Mithril Hall y quedarme junto a mis amigos, ayudarlos a mitigar su aflicción, aconsejarlos, escucharles y, simplemente, abrazarlos.

Pero, una vez más, no podía hacer caso omiso de las razones que me habían llevado a esa cueva. Podía volver a Mithril Hall, sí, pero también podían hacerlo mis siniestros congéneres. No me culpaba por la muerte de Wulfgar, pues no podía saber que los elfos oscuros acudirían. Era consciente de los tortuosos designios de Lloth y su insaciable ansia, y no podía cerrar los ojos a esa verdad. Si los drows regresaban y extinguían esa luz -esa preciosa luz- en los ojos de Catti-brie, entonces Drizzt Do'Urden sucumbiría en mil muertes espantosas.

Recé durante toda la noche, pero no obtuve respuesta divina que me orientara. Al final, como siempre, llegué a comprender que tenía que seguir el curso de acción que en el fondo de mi alma sabía era el correcto, que tenía que creer que lo que me dictaba el corazón estaba de acuerdo con la voluntad de Mielikki.

Dejé el fuego encendido a la entrada de aquella cueva. Necesitaba ver su luz, sacar fuerza de flaqueza con ella; y así, mientras me fue posible, seguí volviéndome a mirarla mientras caminaba hacia el túnel. Mientras me adentraba en la oscuridad.

Drizzt Do'Urden

7

Asuntos pendientes

Berg'inyon Baenre colgaba boca abajo en el inmenso techo de la cueva, bien sujeto con la correa de seguridad a la silla de montar de su lagarto. Al joven guerrero le había costado un tiempo acostumbrarse a esta posición, pero, como comandante de los jinetes de lagartos de la casa Baenre, pasaba muchas horas vigilando la ciudad desde este lugar estratégico.

Un movimiento a un lado, detrás de un agrupamiento de estalactitas, puso alerta a Berg'inyon. Bajó su lanza mortal, sosteniéndola con una mano, en tanto que situaba la otra sobre la empuñadura de la ballesta de mano, sin soltar las riendas del lagarto.

-Soy el hijo de la casa Baenre -dijo en voz alta, imaginando que eso sería suficiente amenaza para frustrar cualquier posible mala jugada. Miró en derredor, en busca de refuerzos, y se llevó la mano a la bolsita del cinturón donde tenía el espejo de señales, una placa de metal calentada mágicamente por un lado y que se utilizaba para comunicarse con criaturas dotadas de visión infrarroja. Docenas de otros jinetes de lagartos de la casa Baenre se encontraban por los alrededores y acudirían prestos a la llamada de Berg'inyon. -Soy el hijo de la casa Baenre -repitió. Berg'inyon se relajó de inmediato al ver a su hermano mayor, Dantrag, salir de detrás de las estalactitas montado a lomos de un lagarto subterráneo aún mayor que el suyo. El mayor de los dos Baenre, también cabeza abajo, ofrecía, ciertamente, un aspecto muy curioso con su cola de caballo colgando recta.

-Yo también lo soy -replicó Dantrag mientras su montura de patas adherentes se deslizaba veloz hasta situarse al lado de la de Berg'inyon.

-¿Qué haces aquí arriba? -preguntó el menor-. ¿Y cómo te has apropiado de la montura sin mi permiso?

-¿Apropiado? -resopló con sorna Dantrag-. Soy el maestro de armas de la casa Baenre. No necesito tu permiso para coger un lagarto.

Los relucientes ojos rojizos del menor de los Baenre lo miraron de hito en hito, pero el jefe de los jinetes no añadió más.

-Olvidas quién te entrenó, hermano -comentó Dantrag en voz queda. Su comentario admonitorio estaba de más; Berg'inyon jamás olvidaría, jamás podría olvidar, que Dantrag había sido su mentor.

»¿Estás preparado para enfrentarte de nuevo a alguien como Drizzt Do'Urden? -La pregunta directa hizo que Berg'inyon diera un respingo-. Cabe la posibilidad, puesto que viajaremos a Mithril Hall -añadió Dantrag fríamente.

Berg'inyon, completamente nervioso, dejó escapar un suspiro hondo y prolongado. Drizzt y él habían sido condiscípulos en Melee-Magthere, la escuela de guerreros de la Academia. Berg'inyon, entrenado por Dantrag, había ido allí convencido de que sería el mejor luchador de la clase. Drizzt Do'Urden, el renegado, el traidor, lo había batido año tras año privándolo de ese honor. El desempeño de Berg'inyon en la Academia había sido bueno de acuerdo con los niveles establecidos, pero no según el marcado por Dantrag.

-¿Estás preparado para enfrentarte a él? -insistió el mayor en un tono cada vez más serio e iracundo.

-¡No! -replicó Berg'inyon furioso.

Su hermano, a horcajadas en el lagarto suspendido del techo, lo observaba con una sonrisa engreída plasmada en su atractivo semblante. Berg'inyon comprendió que Dantrag

había forzado la respuesta por alguna razón. El mayor quería dejarle claro cuál era su lugar -el de simple espectador- si acaso se encontraban con el rebelde Do'Urden estando juntos.

Y Berg'inyon sabía también el motivo por el que su hermano quería ser el primero en medir sus fuerzas con Drizzt. Éste había sido entrenado por Zaknafein, principal rival de Dantrag, el único maestro de armas en Menzoberranzan a quien siempre se había considerado superior a Dantrag en las artes marciales. A decir de todos, Drizzt era, como mínimo, tan diestro como su maestro, y, si Dantrag lo derrotaba, podría al menos dejar de estar a la sombra de Zaknafein.

-Tú has luchado con los dos -dijo Dantrag astutamente-. Dime, querido hermano, ¿quién es mejor, él o yo?

Berg'inyon no tenía suficiente fundamento para responder a esa pregunta. Hacía más de treinta años que no luchaba contra Drizzt Do'Urden, y ni siquiera a su lado.

-Drizzt te haría morder el polvo -contestó, a pesar de todo, sólo por darse la satisfacción de fastidiar a su engreído hermano.

La mano de Dantrag actuó a una velocidad tan relampagueante que Berg'inyon no pudo seguir el movimiento. El maestro de armas dirigió con precisión su afilada espada a la correa superior de la silla de montar de Berg'inyon y cortó fácilmente el cuero a pesar de que el aparejo estaba reforzado por un hechizo. La otra mano de Dantrag se movió con idéntica rapidez y soltó el freno del bocado del lagarto al mismo tiempo que Berg'inyon caía a plomo de la silla.

El hermano menor se giró mientras caía y recuperó la vertical a la par que recurría a la magia innata, común a todos los drows y más acentuada en los nobles de su raza. Poco después había frenado el descenso, contrarrestado por el hechizo de levitación con el que el joven guerrero, todavía lanza en ristre, empezó a ascender lentamente hacia donde se encontraba su hermano, que reía a mandíbula batiente.

La matrona Baenre te mataría si supiera que me has humillado así delante de los soldados, expresaron las manos de Berg'inyon utilizando el lenguaje de señas.

Más vale acabar con el orgullo herido que con la garganta cortada, replicaron las manos de Dantrag.

Acto seguido, el mayor de los dos Baenre se alejaba a lomos de su montura y desaparecía tras las estalactitas. De nuevo junto a su lagarto, Berg'inyon se dedicó a atar otra vez la correa de seguridad a la silla y enganchó el freno al bocado al animal. Había dicho que Drizzt era mejor guerrero, pero, considerando lo que Dantrag acababa de hacer con él, un ataque a dos manos perfectamente dirigido antes de darle tiempo a reaccionar siquiera, el joven Baenre ponía en duda su afirmación. Llegó a la conclusión de que sería Drizzt Do'Urden el que lo lamentaría si se daba la circunstancia de que los dos guerreros se enfrentaban.

La idea complació al joven Berg'inyon. Desde aquellos días en la Academia, había vivido a la sombra de Drizzt Do'Urden del mismo modo que Dantrag había estado a la de Zaknafein. Si Dantrag derrotaba a Drizzt, entonces los hermanos Baenre habrían demostrado ser los guerreros más fuertes, y la reputación de Berg'inyon se vería incrementada simplemente por el hecho de ser el alumno de Dantrag. Al joven Baenre le gustaba la idea de que podía salir ganando sin tener que vérselas con ese endemoniado Do'Urden de ojos de color violeta.

Quizá la lucha tuviera un desenlace aún más prometedor, pensó Berg'inyon esperanzado. Quizá Dantrag consiguiera matar a Drizzt, y entonces, débil y probablemente herido, resultaría fácil presa para la espada de Berg'inyon. Así, no sólo crecería su reputación, sino que ascendería de posición, ya que sería el lógico candidato para reemplazar a su hermano muerto en el codiciado puesto de maestro de armas.

El joven Baenre giró en el aire para colocarse en la silla de montar ya reparada; esbozó una sonrisa malévola al considerar las posibilidades que se abrían ante él con la inminente marcha a Mithril Hall.

-Jerlys -susurró el drow con gesto sombrío.

-¿Jerlys Horlbar? -preguntó Jarlaxle, y el mercenario se recostó en la irregular superficie de la estalagmita para reflexionar sobre la alarmante noticia. Jerlys era una madre matrona, una de las dos grandes sacerdotisas que presidían la casa Horlbar, la duodécima de Menzoberranzan. Aquí estaba, muerta, medio enterrada bajo un montón de cascotes, junto con su látigo de tentáculos destrozado.

Fue un acierto que lo siguiéramos, señalaron los dedos del soldado, más para aplacar al jefe mercenario que por hacer un comentario pertinente. Desde luego que era acertada la orden de Jarlaxle de vigilar a ese individuo. Ya sabía que era un tipo peligroso, increíblemente peligroso, pero, a la vista de una madre matrona -una gran sacerdotisa de la reina araña- muerta por una implacable cuchillada, el mercenario no pudo menos de preguntarse si él, también, no lo habría subestimado.

Podemos informar del hecho y eximirnos de responsabilidades, sugirió otro de los miembros de la secreta organización Bregan D'aerthe.

En un primer momento, a Jarlaxle aquella idea le pareció un consejo razonable. El cuerpo de la madre matrona acabaría descubriéndose, y se llevaría a cabo una exhaustiva investigación, al menos por parte de la casa Horlbar, como mínimo. Las represalias contra los culpables de connivencia eran lo habitual en Menzoberranzan, sobre todo cuando se trataba de un crimen tan serio, y Jarlaxle no quería verse involucrado en una guerra encubierta con la duodécima casa; no en estos momentos, cuando se estaban tramando muchos otros acontecimientos de importancia.

La calculadora mente de Jarlaxle enfocó la situación desde otro ángulo. Por muy desafortunado que pareciera este incidente, todavía podía sacar provecho de él. Había al menos un as escondido en esta partida que la matrona Baenre estaba jugando, un factor desconocido que podía llevar el inminente caos a nuevas cotas de gloria.

Volved a enterrarla, indicó el mercenario con el lenguaje de señas. *Esta vez, más hondo en el montón de piedras, aunque no completamente. Quiero que el cadáver se encuentre, pero no durante un tiempo.*

El jefe mercenario echó a andar por el callejón sin que sus fuertes botas ni sus numerosas joyas hicieran el menor ruido.

¿Hemos de reunirnos otra vez?, inquirió uno de los soldados mercenarios a su jefe.

Jarlaxle denegó con la cabeza y siguió su camino, saliendo del perdido callejón. Sabía dónde encontrar al asesino de Jerlys Horlbar, y también sabía que podía utilizar esta información contra él, tal vez para hacer más firme la lealtad esclavizada que debía a Bregan D'aerthe, o quizá por otras razones. Jarlaxle tenía que manejar el asunto con mucho cuidado, lo sabía. Tenía que caminar por la fina línea que separaba la intriga de la guerra.

Nadie en la ciudad sabía hacer eso mejor que él.

Uthegental descollará en días venideros.

Dantrag Baenre torció el gesto cuando la idea penetró, insidiosa, en su mente. Sabía cuál era su procedencia, y entendía su sutil intención. Él y el maestro de armas de la casa Barrison Del'Armgo, principal rival de la casa Baenre, estaban considerados como los dos mejores guerreros de la ciudad.

La matrona Baenre utilizará sus habilidades, fue el siguiente mensaje telepático de advertencia. Dantrag desenvainó la espada de la que se había apropiado en la superficie y la miró de hito en hito. Una fina línea roja llameó a lo largo del filo increíblemente agudo del

acero, y los dos rubíes engastados a guisa de ojos en el pomo, tallado a semejanza del rostro de un demonio, centellearon con vida propia.

Dantrag aferró la empuñadura y sintió el creciente calor en la mano a medida que *Khazid'hea, la Cercenadora,* continuaba su comunicación.

Es fuerte y se desenvolverá bien en la incursión a Mithril Hall. Ansia derramar la sangre del joven Do'Urden, el legado de Zaknafein, tanto como tú... Puede que incluso más.

Dantrag resopló desdeñoso ante el último comentario, vertido con el único propósito de encolerizarlo al máximo. *Khazid'hea* consideraba a Dantrag su compañero, no su dueño, y sabía que podía manipular mejor al guerrero cuando estaba furioso.

Tras muchas décadas de manejar esta espada, Dantrag también sabía todo esto, y se obligó a mantener la calma.

-Nadie desea la muerte de Drizzt Do'Urden más que yo -aseguró a la poco convencida espada-. Y la matrona Baenre se ocupará de que sea yo, no Uthegental, el que tenga la oportunidad de acabar con el renegado. La matrona Baenre no querría que los honores que acarreará la consecución de semejante hazaña recayeran en un guerrero de la casa segunda.

La línea rojiza centelleó con mayor intensidad y se reflejó en los ambarinos ojos de Dantrag.

Mata a Uthegental, y así facilitarás a la matrona su labor, razonó *Khazid'hea.*

Dantrag rompió a reír ante esta idea, y los diabólicos ojos de la espada relampaguearon de nuevo.

-¿Matarlo? -repitió Dantrag-. ¿Matar a alguien a quien la matrona Baenre considera importante para la misión proyectada? ¡Me desollaría vivo!

Pero ¿podrías matarlo?

Dantrag rió otra vez, pues la pregunta tenía el único propósito de azuzarlo, de empujarlo a la lucha que *Khazid'hea* anhelaba desde hacía tanto tiempo. La espada era orgullosa; al menos lo era tanto como Dantrag o Uthegental, y quería desesperadamente estar en las manos del indiscutible mejor maestro de armas de Menzoberranzan, fuera cual fuera de los dos.

-Ruega porque sea capaz de derrotarlo -replicó Dantrag, devolviendo la pulla a *Khazid'hea*-. Uthegental prefiere el tridente, no la espada. Si él saliera vencedor, entonces la pobre *Khazid'hea* acabaría en la vaina de un soldado raso.

Uthegental me usaría.

Dantrag enfundó el arma, considerando que el absurdo comentario no merecía siquiera una respuesta. Cansada también de sus inútiles pullas, *Khazid'hea* guardó silencio y siguió rumiando y maquinando.

La espada había puesto al descubierto puntos que inquietaban a Dantrag. El maestro de armas sabía la importancia del inminente asalto. Si conseguía acabar con el joven Do'Urden, entonces toda la gloria sería para él; pero, si Uthegental se le adelantaba, entonces él quedaría como el segundo mejor guerrero de la ciudad, un rango del que jamás se libraría a menos que encontrara y matara a Uthegental. Dantrag sabía que a su madre no la complacería aquello. La vida del maestro de armas Baenre había sido un tormento cuando Zaknafein Do'Urden vivía, ya que la matrona Baenre no dejaba de mortificarlo, instándolo a que se enfrentara al legendario guerrero y acabara con él.

Esta vez, probablemente la matrona Baenre ni siquiera le daría esa opción. Puesto que Berg'inyon se estaba convirtiendo en un guerrero excelente, la matrona podría decidir sacrificarlo y conceder el codiciado puesto de maestro de armas a su hijo menor. Si justificaba los hechos aduciendo que se debía a que Berg'inyon era mejor guerrero, eso sembraría otra vez la duda entre el populacho sobre cuál de las dos casas tenía el mejor maestro de armas.

La solución era sencilla: Dantrag tenía que matar a Drizzt.

8

En un mundo ajeno

Avanzaba en absoluto silencio a lo largo de los túneles oscuros mientras sus ojos, del color del espliego, buscaban por el suelo y las paredes cambios en las bandas infrarrojas que pudieran indicarle giros, o enemigos, en el túnel. Parecía estar en su ambiente, una criatura de la Antípoda Oscura moviéndose con su característica agilidad silenciosa y llena de cautela.

Sin embargo, Drizzt no se sentía cómodo. Se encontraba ya a más profundidad que los túneles más bajos de Mithril Hall, y el aire cargado, denso, lo oprimía. Había pasado casi dos décadas en la superficie, viviendo y adaptándose a las reglas que regían el mundo exterior. Esas pautas eran tan diferentes de los preceptos de la Antípoda Oscura como lo era una flor silvestre del bosque de un hongo de una caverna profunda. Ni un humano ni un goblin, ni siquiera un perspicaz elfo de la superficie, habría advertido la presencia del silencioso Drizzt aunque hubiera pasado a pocos palmos de distancia, pero él se notaba torpe y ruidoso.

El vigilante drow se encogía a cada paso que daba, temeroso de que los ecos de sus pisadas estuvieran resonando a lo largo de las pétreas paredes, transmitiéndose a cientos de metros de distancia. Ésta era la Antípoda Oscura, un lugar donde se dependía más del sentido del oído y del olfato que del de la vista para transitar por él.

Drizzt había pasado casi dos tercios de su vida en la Antípoda Oscura, y buena parte de los últimos veinte años bajo tierra, en las cavernas del clan Battlehammer. Sin embargo, ya no se consideraba una criatura del mundo subterráneo. Había dejado atrás su corazón, en la ladera de una montaña, contemplando las estrellas y la luna, el amanecer y el ocaso.

Éste era un mundo de aire estancado, lujuriantes estalactitas y noches sin estrellas. No. Noches, no, decidió Drizzt. Sólo una única, interminable noche sin estrellas.

La anchura del túnel variaba mucho, a veces estrechándose hasta casi rozar los hombros de Drizzt, y en otros tramos lo bastante amplio para que una docena de hombres pudiera marchar de frente. El suelo descendía en un suave declive, conduciendo a Drizzt más y más abajo, pero el techo seguía un trazado paralelo, manteniendo con bastante regularidad una altura que duplicaba el metro setenta del drow. Durante largo rato, Drizzt no detectó cavernas laterales ni corredores, cosa que agradeció, ya que no deseaba verse obligado a decidir todavía si ir en una u otra dirección; además, al haber un único camino, cualquier posible enemigo tendría que venir de frente.

Drizzt estaba sinceramente convencido de que no se encontraba preparado para sorpresas; todavía no. Incluso le molestaba la visión infrarroja. Le dolía la cabeza de intentar distinguir e interpretar las variaciones en las franjas de calor. En su juventud, Drizzt había pasado semanas, incluso meses, utilizando exclusivamente la visión infrarroja, percibiendo el calor en lugar de la luz reflejada. Pero ahora, con los ojos tan acostumbrados al sol en el exterior y a las antorchas instaladas a lo largo de los corredores de Mithril Hall, la visión infrarroja le producía una molestia casi insoportable.

Finalmente, desenvainó a *Centella*, y la cimitarra encantada relució con un suave brillo azulado. Drizzt se recostó en la pared hasta que sus ojos se adaptaron de nuevo al espectro de luz normal, y luego utilizó la espada para guiarse. Poco después llegaba a una intersección triple: dos corredores horizontales que se cruzaban y que estaban atravesados por un conducto vertical.

Drizzt guardó a *Centella* y se asomó al pozo para mirar hacia arriba. No vio fuente de calor alguna, pero ello no le sirvió de mucho alivio. Un gran número de depredadores de la Antípoda Oscura podía enmascarar la temperatura de sus cuerpos, del mismo modo que un

tigre de la superficie se valía de su pelaje rayado para camuflarse entre la hierba alta. Los temibles oseogarfios, por ejemplo, habían desarrollado un exoesqueleto; las placas óseas enmascaraban el calor corporal de las criaturas de manera que parecían rocas corrientes a los ojos adaptados a la visión infrarroja. Y muchos de los monstruos de este mundo subterráneo eran reptiles, de sangre fría, y muy difíciles de percibir.

Drizzt olisqueó varias veces el aire cargado; luego se quedó muy quieto y cerró los ojos a fin de que fueran sus oídos los que le proporcionaran cualquier información procedente del exterior. No oyó nada, salvo los latidos de su propio corazón, así que comprobó su equipo para asegurarse de que todo estaba bien sujeto y empezó a descolgarse por la pared del conducto, poniendo mucho cuidado en evitar el peligroso cascajo suelto.

Casi logró descender en completo silencio la veintena de metros que lo separaba del corredor inferior, pero una piedra se desprendió y golpeó el suelo del pasaje con un fuerte crujido un instante antes de que las flexibles botas de Drizzt se posaran suavemente sobre él.

El vigilante se quedó inmóvil, escuchando cómo el sonido se propagaba de pared en pared. Como guía de una patrulla drow, hubo un tiempo en que Drizzt había sido capaz de localizar el origen de los ecos a la perfección, distinguiendo casi de manera instintiva en qué paredes rebotaba el sonido y desde qué dirección. Ahora, sin embargo, le resultaba difícil incluso distinguir el sonido individual de cada eco. Volvió a sentirse un extraño en este mundo, superado por la envolvente oscuridad. Y volvió a sentirse vulnerable, pues muchos habitantes de los negros subterráneos podían rastrear un eco, y éste conducía directamente a él.

Atravesó rápidamente un verdadero laberinto de corredores entrecruzados, algunos de los cuales giraban bruscamente y descendían para pasar debajo de otros, o subían por escalones naturales hacia otros niveles de pasajes tortuosos.

Drizzt echaba mucho de menos a *Guenhwyvar*, ya que la pantera sabía encontrar la ruta más directa a través de cualquier laberinto.

Volvió a acordarse del felino al poco rato, cuando dobló un recodo y se tropezó con los despojos de una presa reciente. Era algún tipo de lagarto subterráneo, demasiado mutilado para que Drizzt pudiera distinguir exactamente cuál. Le faltaba la cola, y también la mandíbula inferior; lo habían destripado para comerse las entrañas. Drizzt vio que en la piel había unos cortes largos y profundos, como si los hubieran hecho unas garras, así como también varios verdugones finos y alargados, semejantes a los que deja un látigo. Al otro lado de un charco de sangre, a unos cuantos palmos del cadáver, el drow encontró una única marca, la huella de una zarpa almohadillada de tamaño y forma muy similar a la que dejaría *Guenhwyvar*.

Pero la pantera de Drizzt estaba a centenares de kilómetros de distancia, y estos despojos, según los cálculos del vigilante, llevaban allí menos de una hora. Las criaturas de la Antípoda Oscura no merodeaban grandes distancias, como hacían los animales de la superficie, de modo que el peligroso depredador no podía estar muy lejos.

Bruenor Battlehammer avanzaba por el corredor echando pestes, su pena desplazada, momentáneamente, por un creciente estado colérico. Thibbledorf Pwent caminaba a saltos detrás del rey, haciendo una pregunta tras otra, y su armadura chirriaba a cada movimiento de manera irritante.

Bruenor frenó en seco y se volvió hacia el camorrista; su rostro, tan congestionado por la ira que la cicatriz había adquirido un tono rojo subido, se acercó a un palmo de la barbuda cara de Pwent.

-¿Por qué no te das un baño? -rugió.

Pwent dio un respingo e hizo un sonido estrangulado ante la orden implícita en la pregunta. A su juicio, un rey enano que ordenaba a uno de sus súbditos tomar un baño era

comparable a un rey humano que mandaba a sus caballeros a asesinar bebés. Había ciertos límites que un monarca no debía cruzar, así de simple.

-¡Bah! -respondió Bruenor-. Era mucho pedir de ti. ¡Pero lárgate y engrasa esa condenada armadura! ¿Cómo esperas que un rey pueda pensar con tantos chirridos y crujidos?

La cabeza de Pwent subió y bajó en un precipitado gesto de conformidad; luego, el enano se alejó deprisa, casi temeroso de quedarse, temeroso de que el tirano rey Bruenor repitiera la orden de que se bañara.

Lo único que quería Bruenor era librarse del camorrista; con franqueza, le importaba un ardite si realizaba o no la tarea encomendada. Había tenido una mala tarde. Acababa de entrevistarse con Berkthgar *el Intrépido,* un emisario de Piedra Alzada, y había descubierto que Catti-brie no había aparecido por el poblado bárbaro, aunque hacía casi una semana que había partido de Mithril Hall.

Bruenor repasó lo ocurrido durante el último encuentro con su hija. Hizo memoria de lo que la joven había dicho, intentando recordar cada palabra para descubrir algún indicio que lo pusiera en la pista de lo que había sucedido. Pero Bruenor había estado demasiado absorto en aquellos momentos. Si Catti-brie había insinuado algo aparte de su intención de ir a Piedra Alzada, al enano se le había pasado por alto.

Lo primero que pensó cuando habló con Berkthgar era que su hija se había topado con algún problema en la ladera de la montaña. Estuvo a punto de mandar un contingente de enanos a rastrear la zona, pero, siguiendo una corazonada, antes de dar la orden preguntó al emisario acerca del túmulo que se estaba levantando en memoria de Wulfgar.

-¿Qué túmulo? -contestó Berkthgar.

Bruenor supo entonces que su hija lo había engañado, y que si había alguien más complicado en el enredo no era difícil deducir la identidad del cómplice.

Irrumpió en una estancia con tanto ímpetu que casi arrancó de los goznes la puerta de madera, reforzada con bandas de hierro. Su violenta entrada sobresaltó a las dos personas que estaban allí: Buster Brazal, un excelente artífice de armaduras, y su súbdito halfling. Regis estaba encaramado a una pequeña plataforma, y el enano de barba negroazulada le tomaba medidas para agrandar su armadura a un tamaño acorde con su barriga cada vez más prominente.

Bruenor se dirigió hacia el pedestal (y Buster fue lo bastante sensato para retirarse unos pasos), agarró al halfling por la pechera de la túnica, y lo alzó en vilo con una sola mano.

-¿Dónde está mi hija? -bramó el enano.

-En Piedra Alz... -Regis no pudo terminar de decir la mentira, porque Bruenor lo sacudió violentamente como si fuera un muñeco de trapo.

-¿Dónde está mi hija? -preguntó de nuevo el enano en un tono bajo que parecía un gruñido amenazador-. Y no intentes hacerte el listo conmigo, *Panza Redonda.*

Regis empezaba a estar harto de que lo zarandearan sus supuestos amigos. La despierta mente del halfling urdió de inmediato una historia en la que Catti-brie había salido hacia Luna Plateada en busca de Drizzt. Al fin y al cabo, no sería del todo un embuste.

Sin embargo, al mirar el semblante de Bruenor, contraído por la ira pero rebosante de preocupación, Regis se sintió incapaz de decir una mentirijilla.

-Bájame -dijo con voz queda y, al parecer, Bruenor advirtió lo que traslucía el tono del halfling, pues lo soltó con suavidad en el suelo.

Regis se alisó la túnica arrugada y agitó un puño frente al rey enano.

-¿Cómo te atreves? -bramó. Bruenor reculó, sorprendido por el inesperado e insólito arrebato-. Primero, Drizzt viene y me obliga a guardar un secreto. Luego, aparece Catti-brie y me intimida hasta que se lo cuento. Y ahora tú... ¡Menudos amigos tengo!

Las punzantes palabras calmaron al temperamental enano, pero sólo hasta cierto punto. ¿Qué intentaba insinuar Regis y de qué secreto hablaba?

Thibbledorf Pwent irrumpió en la habitación justo en ese momento. Su armadura seguía chirriando como antes, pero su cara, su barba y sus manos estaban pringadas de grasa. Se frenó junto a Bruenor y evaluó un instante la inesperada situación. Luego se frotó las manos y las pasó por las cortantes anillas de la pechera de su armadura.

-¿Le doy un buen abrazo? -preguntó, esperanzado, a su rey.

Bruenor levantó una mano para contener al ansioso camorrista.

-¿Dónde está mi hija? -inquirió por tercera vez, en esta ocasión con una actitud tranquila, como si se lo preguntara a un amigo.

Regis alzó la barbilla con gesto firme, asintió y empezó a hablar. Le contó a Bruenor todo, incluso el hecho de haber ayudado a Catti-brie proporcionándole la daga del asesino y la máscara mágica.

El semblante de Bruenor empezó a contraerse de nuevo por la cólera, pero Regis mantuvo el tipo (relativamente hablando) y su actitud disipó la creciente ira del rey enano.

-¿Esperabas acaso que confiara en Catti-brie menos de lo que tú lo harías? -preguntó Regis llanamente, recordando al enano que su hija humana ya no era una niña ni que ésta sería la primera vez que se embarcaba en una peligrosa aventura.

Bruenor no sabía cómo tomar este asunto. Por un lado quería estrangular a Regis, pero comprendía que sólo era la forma de dar rienda suelta a su frustración y que el halfling no tenía realmente la culpa. Pero ¿qué otra cosa podía hacer? Tanto Drizzt como Catti-brie habían partido hacía mucho tiempo y ya estarían muy lejos, y Bruenor no tenía la más remota idea de cómo reunirse con ellos.

Además, en estos momentos, el enano tampoco se sentía con fuerzas para intentarlo. Bajó la vista al suelo, la ira consumida y de nuevo reemplazada por la tristeza. Sin decir una palabra más, salió de la habitación. Tenía que pensar y, por bien de su más querido amigo y de su amada hija, hacerlo rápido.

Pwent miró a Regis y a Buster pidiendo una explicación, pero ellos se limitaron a sacudir la cabeza.

Un leve roce, quizá las pisadas amortiguadas de un felino, fue lo único que Drizzt alcanzó a oír. El vigilante drow permaneció totalmente inmóvil, agudizando al máximo los sentidos en sintonía con el entorno. Si se trataba de un felino, Drizzt sabía que el animal se encontraba lo bastante cerca para percibir su olor, para saber que algo había entrado en su territorio.

El drow escudriñó la zona con detenimiento. El trazado del túnel seguía siendo irregular, a veces ancho, otras veces angosto, y este tramo en particular era accidentado y escabroso, con el suelo lleno de baches y agujeros y las paredes jalonadas de nichos naturales y oquedades profundas. El techo tampoco seguía ya un trazado regular, y a veces era bajo y otras veces alto. Drizzt podía ver las diferentes gradaciones de calor en las altas paredes, y comprendió que estos muros estaban jalonados de repisas en muchos puntos.

Un felino grande podía encaramarse a uno de esos salientes y acechar una posible presa desde lo alto.

La idea no resultaba tranquilizadora, pero Drizzt tenía que seguir adelante. Volver sobre sus pasos significaba desandar todo el camino hasta el conducto vertical y trepar por él hasta un nivel más alto, para después deambular por la zona con la esperanza de encontrar otro camino de bajada. El tiempo jugaba en su contra; y también en contra de sus amigos.

Avanzó con la espalda pegada al muro, en una postura agazapada, con una de las cimitarras desenvainada y la otra mano sobre la empuñadura de *Centella*, preparada para enarbolarla si era preciso. Drizzt no quería que el mágico brillo azulado de la hoja revelara aún más su posición, aunque sabía que los depredadores felinos de la Antípoda Oscura no precisaban luz.

Pasó sigilosamente ante la boca de una oquedad ancha y poco profunda, y enseguida llegó al borde de una segunda, más angosta y más profunda. Cuando comprobó que en ésta tampoco había ninguna bestia al acecho, escudriñó de nuevo la zona para hacer un reconocimiento general.

Unos relucientes ojos verdes, los de un felino, lo contemplaban con fijeza desde una repisa situada en la pared opuesta.

Centella salió veloz de la vaina, emitiendo un fuerte brillo azulado que bañó el área de luz. Los ojos de Drizzt cambiaron del espectro infrarrojo a la luz normal, y el drow vio la enorme y oscura silueta del monstruo cuando éste saltó; se zambulló con rapidez hacia un lado para ponerse fuera de peligro. El felino aterrizó con ligereza -¡sobre sus seis patas!- y giró velozmente sobre sí mismo dejando a la vista sus blancos colmillos y sus siniestros ojos.

Era semejante a una pantera, de pelaje tan negro que al brillar parecía azulado, y casi tan grande como *Guenhwyvar*. Drizzt no sabía qué pensar. Si este animal hubiese sido una pantera normal, habría intentado tranquilizarlo, demostrarle que no era un enemigo y que sólo quería cruzar su guarida. Pero este felino, este monstruo, tenía seis patas, y de sus hombros salían unos apéndices largos -semejantes a látigos y rematados en las puntas con unas protuberancias óseas-, que ondeaban de manera amenazadora.

La bestia avanzó, gruñendo, las orejas aplastadas contra el cráneo y enseñando los formidables colmillos. Drizzt adoptó una postura agazapada, con las cimitarras extendidas hacia adelante y los pies bien equilibrados, preparado para hacer una finta lateral.

La bestia se paró. Drizzt observó atentamente cómo afianzaba las patas medias y traseras en el suelo.

El ataque fue relampagueante. Drizzt amagó un movimiento hacia la izquierda, pero la bestia se frenó en seco; el drow hizo otro tanto y arremetió de frente para lanzar una estocada con una de la cimitarras. El curvo acero se dirigió directamente al punto situado entre los ojos del animal, con precisión impecable.

Sólo hendió el aire, y Drizzt trastabilló por el impulso. Llevado por el instinto, se zambulló de cabeza al suelo y acto seguido rodó hacia la derecha, al tiempo que uno de los tentáculos chasqueaba sobre su cabeza y el otro lo alcanzaba de refilón en la cadera. Unas garras inmensas lanzaron zarpazos a diestro y siniestro, pero el drow blandió las cimitarras a un ritmo enloquecido, manteniéndolas a raya. Drizzt se incorporó rápidamente y se desplazó unos pasos, poniendo un poco de distancia entre él y el peligroso felino.

Se agachó de nuevo, en una postura defensiva, sintiéndose mucho menos seguro ahora. El animal era listo; Drizzt nunca habría imaginado que una bestia pudiera realizar semejante finta. Y, lo que era aún peor, no se explicaba cómo había podido fallar su estocada. Ni siquiera la increíble agilidad de un felino podría justificar que el animal la hubiera esquivado con tanta rapidez.

Un tentáculo lo atacó por la derecha, y Drizzt levantó la cimitarra no sólo para interceptar el golpe, sino que con la esperanza de cercenar el apéndice.

Falló y, cogido por sorpresa, reaccionó apenas con tiempo suficiente para girar el cuerpo a la izquierda, pero recibió otro latigazo en la cadera, éste muy doloroso.

La bestia se abalanzó sobre él, con una garra extendida para enganchar al drow en plena pirueta. Drizzt blandió a *Centella* para frenar la acometida, pero el golpe lo alcanzó de lleno, un palmo por debajo del ángulo defensivo de la cimitarra.

De nuevo, la rapidez de reflejos del vigilante lo salvó, porque en lugar de esquivar la trayectoria de la garra, que le habría abierto profundos cortes en el cuerpo, acompañó el movimiento, zambulléndose al suelo; de inmediato gateó por debajo del animal y pateó frenéticamente para esquivar las chasqueantes mandíbulas. Se sentía como un ratón, escabullándose entre las garras del gato de la casa, sólo que este gato tenía dos patas más entre las que pasar.

Drizzt se revolvió propinando codazos y golpes, y, aunque no veía nada, lanzó una estocada hacia arriba, que esta vez dio en el blanco. En el frenesí del momento no lo entendió, pero al salir de debajo de la pantera cayó en la cuenta de que el acierto del golpe se debía a su ceguera. Se incorporó de un salto y de inmediato dio una voltereta hacia adelante, eludiendo por poco los chasqueantes tentáculos.

Había actuado sin ver y, sin embargo, era el único golpe certero que había dado.

La pantera se volvió hacia él, rugiendo de rabia, y sus verdes ojos traspasaron al elfo oscuro como dos dagas luminosas. Drizzt escupió a aquellos puntos de luz con un propósito determinado, y, aunque apuntó con precisión y la bestia no hizo movimiento alguno para esquivarla, la saliva dio en el suelo. El felino no estaba donde parecía estar.

El drow intentó rememorar su entrenamiento en la Academia de Menzoberranzan. Les habían hablado de este tipo de animal en una ocasión, pero no era una especie muy corriente y por ello no se le dedicó un estudio más amplio.

El felino se lanzó al ataque. Drizzt saltó hacia adelante, poniéndose al alcance de los dolorosos tentáculos, y dirigió su siguiente golpe medio metro a la derecha del punto donde veía al animal.

Pero la pantera estaba a la izquierda; cuando su cimitarra siseó, inofensiva, en el aire, el drow supo que se había equivocado y que estaba en un apuro. Se impulsó hacia arriba con un salto, y sintió un zarpazo en el pie, el mismo que se había herido durante la lucha sostenida con Artemis Entreri en la cornisa de una ladera, en el exterior de Mithril Hall. *Centella* se descargó en un golpe descendente, y la magnífica hoja abrió un tajo en la zarpa de la bestia, obligándola a recular. Drizzt aterrizó casi encima del animal; sintió el ardiente aliento de sus fauces babeantes cerca del antebrazo y adelantó el puño al tiempo que giraba la muñeca para que la cruz del arma evitara que el monstruo le arrancara la mano de una dentellada.

Cerró los ojos, ya que sólo conseguirían confundirlo, y descargó con fuerza la empuñadura de *Centella.* El golpe alcanzó al monstruo en la cabeza. Luego retrocedió bruscamente y echó a correr. Un tentáculo chasqueó tras él, y el extremo óseo lo alcanzó en la espalda, pero el drow rodó sobre sí mismo, evitando que el latigazo le diera de lleno.

En pie de nuevo, Drizzt emprendió la huida a todo correr.

Con el monstruo pisándole los talones, llegó a la oquedad ancha y poco profunda y giró, de manera que la espalda y los flancos quedaron protegidos por el muro rocoso.

Drizzt se concentró, recurriendo a sus dotes mágicas innatas, y lanzó un globo de oscuridad impenetrable en el que desapareció la luz de *Centella y* el brillo de los ojos de la bestia.

El drow dio un par de pasos en círculo y luego se adelantó, ya que no quería que el animal saliera de la zona de oscuridad. Oyó el siseo de un tentáculo que pasó rozándolo, y luego percibió el siguiente golpe que llegaba desde el lado opuesto. Drizzt sonrió con satisfacción cuando su cimitarra se descargó saliendo al encuentro del apéndice y lo cercenó.

El rugido dolorido de la bestia sirvió de guía a Drizzt. Sabía que no podía acercarse demasiado, pero con las cimitarras su alcance era mayor. Con *Centella* levantada para frenar los golpes del otro tentáculo, descargó varias estocadas seguidas con la otra arma, sin demasiado éxito.

La enfurecida bestia saltó sobre él, pero Drizzt lo percibió y se tiró de bruces al suelo; luego rodó sobre la espalda al tiempo que arremetía con ambas cimitarras hacia arriba. Esta vez, los aceros infligieron dos profundos tajos en el vientre del monstruo.

El felino se derrumbó pesadamente contra la pared, y, antes de que tuviera tiempo de recuperarse, Drizzt se le echó encima. Una cimitarra se descargó contra el cráneo del animal y le abrió un corte en la cabeza. El animal se revolvió rápidamente y saltó con las zarpas extendidas y las fauces abiertas.

Centella lo estaba esperando. La punta de la cimitarra alcanzó a la bestia en la mandíbula y resbaló en el hueso para después hincarse en el cuello. Una zarpa golpeó la hoja del arma y a punto estuvo de desarmar al drow, pero Drizzt sabía que tenía que aguantar si quería salvar la vida. Hubo un forcejeo frenético, pero el vigilante, aunque retrocedió, se las arregló para mantener a raya a la bestia.

Los dos salieron del globo de oscuridad, el monstruo todavía empujando. Drizzt cerró los ojos. Percibió que el tentáculo restante iba a golpearlo y se echó bruscamente hacia adelante, descargando todo su peso en *Centella.* El tentáculo se enroscó sobre su espalda, y Drizzt levantó el codo del otro brazo justo a tiempo de evitar que la punta ósea lo alcanzara de lleno en la cara.

Centella estaba hincada hasta la mitad en el cuello del monstruo, que emitía un sonido borboteante y resollante, pero las grandes zarpas se descargaban contra los costados del drow, arrancando tiras de la capa y arañando la fantástica cota de mithril. El felino intentó girar la cabeza hacia el brazo de Drizzt.

La mano libre del elfo oscuro se puso en movimiento y empezó a descargar golpe tras golpe con la otra cimitarra sobre la cabeza del monstruo.

Sintió que las garras lo sujetaban y que las chasqueantes fauces se acercaban a un par de centímetros de su vientre. Una de las uñas se introdujo entre las anillas de la cota y se clavó en el costado del drow.

La cimitarra seguía golpeando.

Cayeron los dos al suelo, en un confuso revoltijo, Drizzt sobre su costado y mirando de frente aquellos ojos enloquecidos. Pensó que estaba condenado y se retorció en un intento de soltarse del abrazo mortal. Entonces las garras de la bestia se aflojaron, y Drizzt comprendió que la bestia había muerto. Por fin consiguió incorporarse y contempló a la criatura; sus verdes ojos seguían brillando aun después de muerta.

-No entres -le dijo a Regis uno de los soldados que estaban de guardia a la puerta de la sala del trono de Bruenor cuando el halfling se dirigía audazmente hacia ella.

Regis miró al guardia atentamente; nunca había visto a un enano tan pálido.

La puerta se abrió de golpe y un contingente de enanos, armados hasta los dientes y equipados con armaduras, salió precipitadamente, tropezando unos con otros y rodando por el suelo mientras huían a todo correr pasillo adelante. Los persiguió la sarta de insultos y maldiciones que barbotaba su rey.

Uno de los guardias iba a cerrar la puerta, pero Regis se adelantó de un salto y entró en la sala.

Bruenor paseaba como un león enjaulado cerca del trono, lanzando puñetazos al enorme sillón cada vez que pasaba lo bastante cerca de él. El general Dagnabit, jefe militar de Mithril Hall, estaba sentado en una silla y tenía una expresión sombría, en tanto que Thibbledorf Pwent brincaba alegremente detrás de Bruenor, como si fuera su sombra, aunque se mantenía alerta para agacharse cada vez que el rey enano se daba media vuelta.

-¡Clérigos estúpidos! -bramó Bruenor.

-Muerto Cobble, no queda ninguno lo bastante poderoso para... -intentó intervenir Dagnabit, pero el rey no lo escuchaba.

-¡Clérigos estúpidos! -gritó con más fuerza Bruenor.

-¡Sí, bien dicho! -se mostró de acuerdo Pwent.

-Mi rey, habéis enviado dos patrullas a Luna Plateada, y otra al norte de la ciudad -intentó razonar Dagnabit-. Y tenéis a la mitad de mis soldados recorriendo los túneles inferiores.

-¡Y enviaré a la otra mitad que queda si esos inútiles no encuentran el camino! -rugió Bruenor.

Regis, que seguía junto a la puerta sin que su presencia hubiera sido advertida aún, empezaba a entender a qué venía tanto escándalo, y, sinceramente, le gustaba lo que veía. Bruenor -¡y parecía el Bruenor de siempre otra vez!- estaba removiendo cielo y tierra para encontrar a Drizzt y a Catti-brie. ¡El fuego interno del viejo enano se había reavivado!

-Pero ahí abajo hay un millar de túneles -argumentó Dagnabit-. Y se tarda una semana en explorar algunos de ellos para después descubrir que son callejones sin salida.

-¡Entonces envía un millar de enanos! -le chilló Bruenor. Reanudó sus paseos alrededor del trono y de pronto se frenó de golpe, con lo que Pwent chocó contra su espalda, al reparar en el halfling-. ¿Qué estás mirando? -inquirió, al ver los ojos de Regis fijos en él.

Al halfling le habría gustado contestar «A mi viejo amigo», pero se limitó a encogerse de hombros. Captó un fugaz destello de cólera en el ojo azul grisáceo del enano, y le pareció que Bruenor se inclinaba hacia él, como si luchara para contener el impulso de echársele encima y estrangularlo. Pero Bruenor se calmó y se dejó caer en su trono con pesadez.

Regis se acercó con cautela y observó atentamente a su amigo, sin prestar atención a las afirmaciones del pragmático Dagnabit de que era imposible alcanzar a Drizzt y Catti-brie. Regis había oído suficiente para deducir que al general no lo preocupaba demasiado ninguno de los dos, cosa que no lo sorprendía mucho, ya que el hosco enano no sentía aprecio por nadie que no perteneciera a su raza.

-Si tuviéramos la condenada pantera -empezó Bruenor, y de nuevo surgió un colérico destello en su ojo al mirar al halfling. Regis cruzó las manos a la espalda y agachó la cabeza.

»¡O el condenado guardapelo! -rugió Bruenor-. ¿Dónde infiernos habré puesto ese maldito guardapelo?

Regis se encogía con cada grito y estallido de furia, pero el enfado de Bruenor no le hizo cambiar su opinión de que había obrado bien al ayudar a Catti-brie y hacer que se llevara la pantera.

Y, aunque casi esperaba que Bruenor le atizara un puñetazo en cualquier momento, tampoco cambió de opinión respecto a que se alegraba de volver a ver al enano rebosante de vida.

9

Dos noches de retraso

La senda que recorrían era estrecha y pedregosa, por lo que iban más tiempo a pie, conduciendo a los caballos por las riendas, que montados. Cada palmo del camino era un tormento para Catti-brie. Había divisado la luz de una hoguera de campamento la noche anterior, y en el fondo del corazón supo que era Drizzt. Se había acercado a su yegua con intención de ensillarla y ponerse en marcha utilizando la luz como un faro que la guiaría hasta el drow, pero Fret la había detenido, explicándole que las herraduras mágicas de sus monturas no impedían que los animales se agotaran. También le recordó los peligros que podía encontrar en las montañas durante la noche.

Entonces Catti-brie había regresado junto a su propia hoguera, sintiéndose muy desdichada. Pensó en llamar a *Guenhwyvar y* enviar a la pantera en busca de Drizzt, pero desechó la idea enseguida. La hoguera no era más que una pequeña lucecita en algún punto de las sendas más altas, a muchos kilómetros de distancia, y tampoco tenía una razón lógica para estar segura de que se trataba de Drizzt.

Ahora, sin embargo, mientras subían lenta y penosamente por la senda alta, en la misma dirección donde había lucido la hoguera, Catti-brie temió haberse equivocado al no actuar la noche anterior. Observó a Fret, que se rascaba la blanca barba mientras recorría con la mirada el monótono paisaje, y deseó disponer de aquella luz para que los guiara.

-¡Llegaremos allí, no te preocupes! -le decía a menudo el pulcro enano al fijarse en su gesto abatido.

La mañana dio paso a la tarde y las sombras se alargaron en el paisaje.

-Tenemos que acampar -anunció Fret al acercarse el ocaso.

-Seguimos adelante -se opuso la joven-. ¡Si lo que vimos anoche era la hoguera de Drizzt, entonces nos saca ya un día de ventaja, con herraduras mágicas o sin ellas!

-¡Sería imposible encontrar la cueva en la oscuridad! -replicó el enano-. Eso sí, podríamos encontrar un gigante o incluso un troll, o los lobos que sin duda abundan por estos contornos, pero ¿una cueva? -Al reparar en el gesto ceñudo de Catti-brie, Fret se preguntó si había sido juicioso por su parte hacer este comentario sarcástico.

»¡Oh, está bien! -gritó el impoluto enano-. Seguiremos buscando hasta que caiga la noche.

Continuaron senda adelante, pero llegó un momento en que Catti-brie apenas si veía la yegua que caminaba a su lado, y el caballo de Fret estuvo a punto de despeñarse por un precipicio. Finalmente, la testaruda joven tuvo que dar su brazo a torcer y accedió a detenerse y acampar.

Después de instalarse, la muchacha se acercó a un árbol, un pino alto, y se encaramó hasta las últimas ramas para montar guardia a la espera de alguna señal. Si se encendía alguna hoguera, decidió la joven, se pondría en camino o, al menos, enviaría a la pantera.

Pero aquella noche no brilló ninguna lumbre. Tan pronto como se lo permitió la luz de amanecer, los dos compañeros emprendieron la marcha. Apenas transcurrida una hora, Fret palmeó sus limpias manos muy excitado, pues le parecía que había encontrado un sendero que le resultaba familiar. -Ya estamos cerca -prometió a la joven. La senda continuó subiendo y bajando, serpenteando por cañadas llenas de árboles y ascendiendo de nuevo entre rocas peladas por la acción del viento. Fret ató su caballo a la rama de un árbol y empezó a trepar un

escarpado terraplén, asegurando a Catti-brie que habían dado con el sitio que buscaban. Pero, después de trepar durante dos horas, descubrieron que se habían equivocado de ladera.

A media tarde comprobaron que la promesa hecha por Fret horas antes de que «no estaban lejos» era acertada. Cuando había hecho tal afirmación, la cueva que el enano buscaba estaba a menos de un kilómetro de su posición. Sin embargo, encontrar una cueva específica en un territorio montañoso no es tarea fácil, ni siquiera para un enano, y Fret había estado en ese sitio una sola vez, hacía más de veinte años.

Por fin la encontró, cuando la sombras empezaban a alargarse otra vez en las montañas. Catti-brie sacudió la cabeza mientras inspeccionaba la entrada y el hoyo de la lumbre utilizado dos noches atrás. Se notaba que la hoguera había sido preparada y atendida con gran cuidado, del modo que lo haría un vigilante.

-Estuvo aquí -dijo la joven al enano-. Hace dos noches.

Catti-brie se apartó del hoyo, se retiró de la cara los mechones castaño rojizos, y miró al enano como si él tuviera la culpa. Volvió la vista hacia el exterior de la cueva, a la zona de la montaña donde habían acampado dos noches antes, al punto desde el que había divisado esta misma lumbre.

-No habríamos podido llegar esa noche -respondió el enano-. Por mucho que te hubieses apresurado, correr o cabalgar en la oscuridad...

-La luz de la lumbre nos habría guiado -lo interrumpió Catti-brie.

-¿Durante cuánto tiempo? -replicó Fret-. Dio la casualidad de que nos encontrábamos en una posición ventajosa, un hueco entre las elevadas cumbres. Tan pronto como hubiéramos entrado en un barranco o hubiéramos llegado a la ladera, la luz habría dejado de verse. ¿Qué habríamos hecho entonces, testaruda hija de Bruenor?

De nuevo, la expresión ceñuda de Catti-brie hizo enmudecer al enano, que lanzó un profundo suspiro mientras alzaba las manos en un gesto impotente.

La joven sabía que Fret tenía razón. Aunque sólo se habían internado en las montañas unos cuantos kilómetros desde esa noche, los senderos habían sido traicioneros, subiendo, bajando y retorciéndose como una serpiente por las crestas rocosas. El enano y ella habían recorrido, por lo menos, una veintena de kilómetros para llegar allí; aun en el caso de que hubiera llamado a *Guenhwyvar,* habría sido imposible que la pantera hubiese conseguido alcanzar a Drizzt.

La lógica del razonamiento no sirvió para apaciguar la frustración que hervía dentro de la muchacha. Había jurado seguir a Drizzt, encontrarlo y traerlo de vuelta a casa; pero ahora, de pie al borde de la solitaria cueva perdida en un paraje agreste, se enfrentaba a la entrada de la Antípoda Oscura. -Volveremos junto a la dama Alustriel -dijo Fret-. Quizá tiene aliados que estén mejor preparados para localizar al drow.

-¿A qué te refieres? -quiso saber Catti-brie. -Fue un valeroso intento -contestó Fret-. Tu padre se sentirá orgulloso del empeño que has puesto, pero...

Catti-brie se plantó frente al enano en dos zancadas, lo apartó de un empellón y se encaminó a la parte posterior de la cueva, hacia la oscura entrada de un túnel descendente. Se dio un fuerte golpe en los dedos del pie al tropezar con una irregularidad del suelo, pero se negó a gritar, ni siquiera a gemir, pues no quería que Fret pensara que era una chiquilla. No obstante, mientras revolvía el petate buscando el yesquero, la lámpara y el aceite, Catti-brie se sintió así precisamente, como una ridícula chiquilla.

-¿Sabes que le caes bien? -comentó Fret como sin darle importancia.

El comentario hizo que la muchacha dejara de hurgar en el petate. Se volvió para mirar al enano, que sólo era una pequeña y oscura silueta recortada contra la grisácea luz del exterior.

-Me refiero a Alustriel -añadió Fret.

Catti-brie no supo qué contestar. No se había sentido a gusto en presencia de la magnífica dama de Luna Plateada, ni mucho menos. Ya fuera de manera intencional o no, Alustriel la había hecho sentirse pequeña, totalmente insignificante.

-De verdad -insistió Fret-. Y no sólo eso. Además te admira.

-Y un cuerno -resopló Catti-brie, convencida de que el enano se burlaba de ella.

-Le recuerdas a su hermana -continuó Fret, sin cejar en su empeño-. Paloma Garra de Halcón, una mujer enérgica donde las haya.

Catti-brie no replicó en esta ocasión. Había oído muchas historias de la hermana de Alustriel, una vigilante legendaria, y, a fuer de ser sincera, se las daba de ser un poco como Paloma. De pronto, las afirmaciones del enano no le parecieron tan sarcásticas.

-Ah, pobre Alustriel -suspiró Fret-. Le gustaría ser más como tú.

-¡Y un cuerno! -barboteó Catti-brie sin poderlo remediar. La idea de que Alustriel, la fabulosa dama de Luna Plateada, pudiera sentir el menor asomo de envidia por ella resultaba absurda.

-Y dos, si quieres -replicó Fret-. ¿Qué os ocurre a los de vuestra raza que ninguno parece tener la justa medida de lo que vale? ¡Unos se valoran más de lo que merecen y otros menos de lo que sería razonable! Alustriel te aprecia, repito. Incluso te admira. Si no fuera así, si pensara que tú eres tonta y tus planes una estupidez, ¿por qué iba a haberse tomado tantas molestias? ¿Por qué iba a enviarme a mí, un valioso sabio, como tu acompañante y guía? ¿Y por qué, hija de Bruenor Battlehammer, te habría proporcionado esto?

Fret levantó una mano en la que sostenía algo delicado que Catti-brie no distinguía qué era. Guardó silencio un momento, para digerir lo que el enano le había dicho, y luego se acercó a él.

Fret sostenía una fina banda de plata, una especie de diadema con una gema engastada.

-Es preciosa -admitió Catti-brie mientras admiraba la piedra preciosa de un tono verde pálido, por cuyo centro corría una línea negra.

-Más que eso -dijo Fret, indicándole con un gesto que se la pusiera.

La joven se la colocó de manera que la gema quedara apoyada en el centro de su frente. Entonces sufrió un fuerte mareo, pues las imágenes a su alrededor fluctuaron y se hicieron borrosas de repente. Podía ver al enano, y no sólo su silueta, sino los rasgos. Miró en derredor con expresión incrédula, enfocando el fondo de la cueva. Parecía que estaba bañada por la luz de las estrellas; no con excesiva nitidez, pero Catti-brie podía distinguir los salientes y las oquedades con bastante claridad.

La joven, por supuesto, no lo veía, pero la fina línea negra que atravesaba la parte central de la gema se había dilatado como si fuera una pupila.

-Entrar en la Antípoda Oscura con una brillante antorcha no es lo más sensato -comentó Fret-. Una simple vela pondría de manifiesto que eres una extraña en ese lugar y te haría vulnerable. Además ¿cuánto aceite podrías llevar, de todas formas? Antes de que acabara el primer día, tu lámpara ya no te serviría de nada. El *Ojo de Gato* elimina ese inconveniente, ¿comprendes?

-*¿El Ojo de Gato?*

-El ágata -explicó Fret señalando la gema-. Alustriel en persona realizó el hechizo. Por regla general, una piedra preciosa dotada con tal encantamiento te mostraría únicamente matices grises, pero la dama prefiere la luz de las estrellas. Pocos en los Reinos pueden presumir del honor de haber recibido semejante regalo.

Catti-brie asintió en silencio, sin saber qué decir. El remordimiento y la sensación de culpabilidad la asaltaron mientras analizaba sus sentimientos hacia la dama de Luna Plateada, y se consideró ridícula por haber siquiera llegado a dudar. Por dejar que los celos ofuscaran su criterio.

-Se me ordenó que intentara disuadirte de seguir adelante con tu peligroso plan -continuó el enano-. Pero Alustriel sabía que fracasaría. Realmente, tienes mucho en común con Paloma. Las dos sois testarudas e imprudentes, y actuáis como si os creyeseis inmortales.

»Aunque teme por ti, Alustriel sabía que no renunciarías, que no te detendrías ante nada, que incluso entrarías en la Antípoda Oscura. -En el tono del enano no había sarcasmo ni menosprecio, y, una vez más, sus palabras cogieron por sorpresa a la joven-. ¿Pasarás la noche en la cueva? -preguntó Fret-. Puedo encender lumbre, si quieres.

Catti-brie sacudió la cabeza en un gesto negativo. Drizzt ya le llevaba mucha ventaja.

-Lo suponía -musitó el pulcro enano en voz queda.

La joven no lo oyó, pues ya se encaminaba al fondo de la cueva, hacia el túnel. Se detuvo para llamar a *Guenhwyvar,* consciente de que necesitaba el apoyo de la pantera para emprender la marcha. Mientras el animal se materializaba, Catti-brie volvió la cabeza hacia la boca de la cueva para decirle al enano que le diera las gracias a Alustriel, pero Fret ya se había marchado.

-Vamos, *Guen* -musitó la joven con una sonrisa tirante en el rostro-. Tenemos que encontrar a Drizzt.

La pantera husmeó la entrada del túnel brevemente y luego se puso en movimiento, aparentemente, en la pista.

Catti-brie se detuvo un instante y giró la cabeza hacia la entrada de la cueva, con la mirada prendida en el cielo estrellado. Se preguntó si alguna vez volvería a ver esas estrellas.

10

Viejos amigos

La marcha continuó a lo largo de estrechos túneles y a través de cavernas que se perdían de vista por los lados y por arriba. Mantenía un trote rápido sobre roca desnuda o suelos embarrados sin hacer el menor ruido, sin chapoteos. Cada paso que daba en los túneles profundos de la Antípoda Oscura refrescaba un poco más la memoria de Drizzt Do'Urden, lo llevaba de vuelta a los días en que había sobrevivido en las salvajes e inhóspitas soledades, cuando se había convertido en el cazador.

Tenía que encontrar ese otro yo agazapado en lo más hondo de su ser, la criatura primitiva y salvaje que había en él, la que se guiaba por el dictado de sus instintos. No había lugar para el raciocinio en las agrestes soledades de la Antípoda Oscura; sólo había tiempo para actuar.

Drizzt detestaba la perspectiva de someterse a esa parte salvaje, detestaba toda esta aventura, pero tenía que continuar, ya que, si fracasaba, si lo mataban en los agrestes territorios deshabitados antes de llegar a Menzoberranzan, su misión resultaría perjudicial para sus amigos. Habría desaparecido, pero los elfos oscuros no lo sabrían y se lanzarían contra Mithril Hall. Por el bien de Bruenor, de Regis y de la querida Catti-brie, tenía que seguir adelante, y tenía que convertirse otra vez en el cazador primitivo. Trepó hasta el techo de un elevado pasadizo para hacer su primer alto en el camino y se sumió en un intranquilo duermevela, colgado cabeza abajo, con las piernas encajadas hasta las rodillas en una estrecha hendidura y las manos metidas en el cinturón, cerca de las cimitarras.

El eco de un sonido en un túnel distante lo despertó cuando apenas llevaba una hora dormitando. Había sido un ruido muy leve, quizás una pisada en el barro succionador, pero Drizzt se mantuvo totalmente inmóvil, percibiendo la alteración en el aire quieto, escuchando los levísimos ecos residuales y determinando la dirección con absoluta exactitud.

Sacó las piernas de la grieta, giró sobre sí mismo, y se dejó caer los cuatro metros y medio que lo separaban del suelo. Tuvo el cuidado de tocar éste con las punteras de las flexibles botas en primer lugar para absorber el impacto y no hacer el menor ruido. Echó a correr para alejarse de aquellos ecos, ya que no quería verse envuelto en más conflictos antes de llegar a la ciudad drow.

La confianza en sí mismo se incrementó con cada paso que daba. Estaba recuperando sus instintos, junto con sus recuerdos de aquel tiempo que había pasado en la soledad de los túneles de la Antípoda Oscura.

Llegó a otra zona embarrada donde el aire era cálido y sonaba el siseo y el borboteo de agua efervescente. El área estaba salpicada de brillantes estalactitas y estalagmitas húmedas, que creaban un laberinto y aparecían como fuentes de calor a la visión infrarroja del drow.

Drizzt conocía este lugar, lo recordaba de su viaje hacia la superficie. Aquel hecho causó alivio e inquietud por igual en el elfo oscuro. Se alegraba de estar en el buen camino, pero no podía negar el miedo que esa misma certeza despertaba en él. Se dejó guiar por el sonido del agua, sabiendo que encontraría los túneles correctos al otro lado de las fuentes termales.

La temperatura aumentó de manera paulatina hasta hacerse desagradable, pero Drizzt siguió con la capa echada y bien ajustada al cuerpo, no queriendo verse sorprendido en esta peligrosa zona sin otra cosa que una cimitarra en sus manos.

Y el drow sabía bien que esta área era sumamente peligrosa. Todo tipo de monstruos podía estar agazapado tras los pilares, y a Drizzt le costó un gran esfuerzo avanzar en silencio

a través del espeso fango. Si dejaba el pie en un mismo sitio durante unos segundos, el pegajoso barro se adhería en torno a la bota y, consecuentemente, alzar el pie atascado tenía como resultado inevitable un sonido de succión. En una de tales ocasiones, Drizzt hizo un alto mientras levantaba muy despacio el pie, intentando descubrir la pauta de los ecos. Sólo tardó un segundo en comprender que los sonidos repetidos que oía los producían otros pies que no eran los suyos.

Drizzt escudriñó la zona rápidamente y observó la temperatura del aire y la intensidad del brillo de las estalagmitas. Las pisadas se hicieron más nítidas, y el drow comprendió que un grupo numeroso se acercaba. Su mirada recorrió escrutadora cada túnel lateral, y la rápida conclusión fue que ese grupo no llevaba ninguna fuente de luz.

El elfo oscuro se deslizó hacia una afilada estalactita cuya punta se encontraba a poco más de un metro del suelo. Dobló las piernas y se puso de rodillas debajo de ella; luego colocó la capa a su alrededor de manera que simulara una silueta cónica, asegurándose de que no hubiera formas irregulares, como por ejemplo un pie sobresaliendo demasiado del contorno. A continuación, el drow alzó la vista hacia la estalactita, estudiando su forma; levantó las manos hasta tocar la punta y la rodeó con los dedos, uniéndose a ella suavemente y procurando que la punta siguiera siendo la parte más ahusada.

Cerró los ojos y metió la cabeza entre los antebrazos; luego se meció varias veces, comprobando su equilibrio y suavizando los bordes de su silueta.

Drizzt se había convertido en el pilar de una estalagmita.

Enseguida escuchó a su alrededor ruidos de chapoteos y unas voces rechinantes, que sonaban como gruñidos y que reconoció como pertenecientes a goblins. Miró a hurtadillas una sola vez y sólo durante un instante para asegurarse de que no llevaban ninguna luz, pues su presencia habría resultado obvia si una antorcha lo hubiera iluminado.

Ocultarse en este negro mundo subterráneo era muy diferente de esconderse en un bosque, incluso en una noche oscura. El truco estaba en distorsionar las distintivas líneas del calor corporal, y Drizzt estaba convencido de que el aire en torno a él y las estalagmitas era, como mínimo, tan caliente como el que irradiaba su capa.

Oyó las pisadas de los goblins a pocos palmos de distancia, y supo que un grupo numeroso -al menos unos veinte, calculó Drizzt- estaba a su alrededor. Consideró los movimientos exactos que tendría que hacer para llevar las manos a las cimitarras lo más rápidamente posible. Si uno de los goblins se rozaba contra él, el juego habría terminado y él tendría que convertirse en un torbellino de acción, arremetiendo para abrirse paso entre sus filas e intentar dejarlos atrás antes de que pudieran darse cuenta de que estaba allí.

No tuvo que hacerlo. El grupo de goblins siguió su camino a través del bosque de estalactitas y estalagmitas y del drow que no era un pilar de roca.

Drizzt abrió los ojos de color de espliego, en los que brillaba el fuego interno del cazador. Permaneció totalmente inmóvil unos instantes más para asegurarse que no había rezagados, y luego se alejó corriendo, silencioso como una sombra.

Catti-brie supo de inmediato que Drizzt había acabado con esta bestia semejante a una pantera, pero con seis patas y tentáculos. Arrodillada junto al cuerpo, examinó los tajos profundos y curvados y dudó que cualquier otro hubiera podido ejecutar unos golpes tan precisos.

-Era Drizzt -le susurró a *Guenhwyvar, y* la pantera contestó con un quedo rugido-. Hace cosa de dos días.

El monstruo muerto le recordó lo vulnerable que podía ser. Si Drizzt, con todo su sigilo y sus conocimientos de la vida en la Antípoda Oscura, se había visto forzado a combatir, ¿cómo podía esperar pasar inadvertida?

La joven se reclinó en el musculoso flanco de la pantera, necesitando su apoyo. No podía mantener a *Guenhwyvar* junto a ella mucho más tiempo, lo sabía. El mágico animal era una criatura del plano astral y necesitaba volver a él con frecuencia para descansar. Catti-brie tenía la intención de pasar la primera hora en el túnel sola, tenía la intención de salir de la cueva sin la pantera a su lado, pero había perdido el valor nada más dar unos cuantos pasos. Necesitaba el respaldo tangible de su aliada felina en este lugar extraño. A medida que pasaba el día, Catti-brie empezó a sentirse un poco más a gusto en aquel entorno y decidió dejar marchar a *Guenhwyvar* tan pronto como el camino se hiciera más evidente, tan pronto como encontraran una zona con menos pasajes laterales. Al parecer, habían llegado a un sitio así, pero también habían hallado los restos de la bestia.

La joven emprendió la marcha a paso vivo, indicando a *Guenhwyvar* que se mantuviera cerca de ella. Sabía que tenía que dejar marchar a la pantera, que no debía agotar la fuerza del animal en previsión de que lo necesitara en una emergencia, pero justificó su retraso convenciéndose de que muchos animales carroñeros, u otros felinos de seis patas, podían rondar por las cercanías.

Veinte minutos más tarde, con los túneles oscuros y silenciosos a su alrededor, la joven se detuvo y se obligó a sacar fuerzas de flaqueza. Ordenar a la pantera que se marchara fue uno de los actos más valientes que había llevado a cabo nunca, y, cuando la niebla se disipó y Catti-brie guardó de nuevo la estatuilla en su bolsa, agradeció de todo corazón el regalo que Alustriel le había hecho.

Estaba sola en la Antípoda Oscura; sola en los profundos túneles repletos de mortíferos enemigos. Pero, al menos, podía ver, y la ilusoria luz de estrellas -hermosísima incluso aquí, sobre la roca gris- le levantó el ánimo.

Inspiró profundamente y se tranquilizó. Recordó a Wulfgar y repitió su promesa de que no perdería a ningún otro amigo. Drizzt la necesitaba; no podía permitir que sus miedos la vencieran.

Cogió el guardapelo en forma de corazón y lo apretó entre sus dedos para que el calor mágico la guiara en la dirección correcta. Echó a andar de nuevo, obligándose a dar un paso tras otro y a dejar cada vez más atrás el mundo donde brillaba el sol.

Drizzt aceleró la marcha una vez que hubo cruzado la zona de aguas termales, ya que ahora recordaba el camino y, también, los muchos enemigos que tenía que evitar.

Los días transcurrían sin incidentes; pasó una semana y luego otra, pero el drow seguía manteniendo un trote constante. Años atrás, había tardado más de un mes en llegar a la superficie desde Blingdestone, la ciudad enana que se encontraba a unos setenta u ochenta kilómetros al oeste de Menzoberranzan, y ahora, convencido de que el peligro era inminente para Mithril Hall, estaba decidido a acortar ese tiempo.

Llegó a unos túneles tortuosos y angostos, y encontró una bifurcación que le era familiar, un corredor que se dirigía hacia el norte y otro que continuaba hacia el oeste. Drizzt estaba seguro de que el ramal del norte lo llevaría antes hasta la ciudad drow, pero siguió en dirección oeste confiado en que obtendría mayor información si seguía una ruta más conocida, y con la secreta esperanza de encontrarse, tal vez, con viejos amigos en el camino.

Seguía corriendo un par de días después, pero ahora se paraba a menudo y acercaba el oído a la piedra esperando escuchar el sonido de un golpeteo rítmico. Drizzt sabía que Blingdestone no estaba lejos, y era posible que las cuadrillas de enanos mineros anduvieran por los alrededores. Sin embargo, los túneles seguían en silencio, y Drizzt empezaba a darse cuenta que ya no le quedaba mucho tiempo. Pensó en ir directamente a la ciudad enana, pero finalmente decidió no hacerlo. Ya había empleado demasiado tiempo en el trayecto; era hora de acercarse a Menzoberranzan.

Una hora más tarde, al doblar un recodo en un corredor inferior que estaba tapizado de liquen brillante, los agudos oídos de Drizzt captaron un ruido distante. Al principio, el drow sonrió pensando que había encontrado a los escurridizos enanos, pero al prestar más atención

y escuchar sonidos de metal chocando contra metal, e incluso un grito, su expresión cambió por completo.

Se sostenía una batalla a corta distancia.

Drizzt echó a correr, guiándose por los ecos cada vez más fuertes. Llegó a un callejón sin salida y tuvo que volver sobre sus pasos, pero enseguida recuperó el rumbo. Desenvainó las cimitarras al llegar a una bifurcación del corredor; los dos túneles continuaban en una dirección similar, aunque uno de ellos ascendía bruscamente, y en ambos resonaba el fragor de la batalla.

El vigilante decidió tomar el ramal que ascendía, y echó a correr en una postura agazapada. Al doblar un recodo divisó una abertura y supo que había llegado al lugar de la batalla. Salió del túnel, que desembocaba en una cornisa situada a seis metros sobre una amplia cámara; el suelo era muy accidentado, lleno de grietas y pilares, y por todas partes las formas de svirfneblis y drows luchaban entre sí.

¡Svirfneblis y drows! Drizzt se recostó con pesadez en la pared, las cimitarras colgando flojamente a sus costados. Sabía que los svirfneblis, los enanos de las profundidades, no eran malvados, y no le cabía la menor duda de que eran los drows los que habían instigado esta lucha, probablemente tendiendo una emboscada a la cuadrilla de enanos mineros. El corazón le gritaba que saltara de la cornisa y ayudara a los acosados enanos, que estaban en clara desventaja, pero era incapaz de moverse. Había luchado contra drows, había matado drows, pero nunca con la conciencia tranquila. Eran gentes de su propia raza, de su propia sangre. ¿Y si entre ellos había otro Zaknafein? ¿Otro Drizzt Do'Urden?

Un elfo oscuro, que perseguía enardecido a un enano herido, trepó por el costado de un pilar rocoso y se encontró con que la piedra había cobrado vida en la forma de un elemental terrestre, aliado de los enanos. Los enormes brazos pétreos rodearon al elfo oscuro y lo estrujaron, sin que los golpes propinados por las armas del drow, inofensivas contra su armadura natural de roca, hicieran mella en el elemental.

Drizzt se encogió ante la espantosa escena, pero en cierto modo se sentía aliviado al ver que los enanos se defendían bien. El elemental se giró lentamente, derribando una estalagmita que obstruía su camino, y desgajó el suelo para liberar los enormes trozos de piedra que configuraban sus pies.

Los enanos empezaron a agruparse detrás de su aliado gigante, intentando organizarse de nuevo en algo parecido a una formación de combate en medio del caos general. Sus esfuerzos estaban dando resultado, ya que muchos de ellos zigzagueaban entre el laberinto de estalagmitas para reunirse con la fuerza central cada vez más numerosa, en tanto que los elfos oscuros retrocedían inevitablemente ante el peligroso gigante. Un fornido enano, sin duda un capataz de las prospecciones mineras, ordenó un avance directo a través de la caverna.

Drizzt se agazapó en la cornisa. Desde su ventajosa posición podía ver a los habilidosos guerreros drows extendiéndose en abanico alrededor de los enanos, flanqueando su formación y escondiéndose tras los pilares. Otro grupo se deslizó furtivamente hacia la salida más alejada, el punto de destino de los enanos, y se situó en posiciones estratégicas. Sin embargo, si el elemental resistía, los svirfneblis tenían muchas posibilidades de abrirse paso, y, una vez en el corredor, podrían dejar al elemental en la retaguardia para que les cubriera las espaldas mientras corrían hacia Blingdenstone.

Tres mujeres drows salieron a descubierto para enfrentarse al gigante. Drizzt suspiró al ver que vestían las inconfundibles túnicas adornadas con los blasones de la araña pertenecientes al culto de Lloth. Drizzt las identificó como sacerdotisas, posiblemente de rangos altos, y supo que los enanos no escaparían.

Una tras otra, las mujeres entonaron una salmodia y, extendiendo las manos ante sí, lanzaron una rociada de fina llovizna. Cuando el líquido pulverizado alcanzó al elemental, el gigante empezó a disolverse y unas vetas de barro reemplazaron la piedra sólida.

Las sacerdotisas prosiguieron con sus cánticos y sus ataques. El pétreo gigante se adelantó bramando encolerizado, sus rasgos deformados por el cieno chorreante.

Una ráfaga de agua pulverizada lo alcanzó de lleno en el pecho, y, de inmediato, una ancha franja de barro empezó a deslizarse por el torso del gigante, pero la sacerdotisa que había llevado a cabo el ataque estaba demasiado absorta en su maniobra y no retrocedió con suficiente rapidez. Un brazo pétreo se disparó y la alcanzó, rompió huesos y la lanzó por el aire contra una estalagmita.

Las dos drows restantes alcanzaron otra vez al elemental; las piernas del ser se disolvieron, y el gigante se desplomó con estruendo en el suelo. Las extremidades empezaron a reconstruirse de inmediato, pero las sacerdotisas continuaron lanzando su mortífera llovizna. Al ver que habían perdido a su aliado, el cabecilla de los enanos ordenó una carga, y los svirfneblis se lanzaron al ataque y derribaron a una de las sacerdotisas antes de que los elfos oscuros situados a los flancos tuvieran tiempo de cerrar el cerco. La batalla se libraba de nuevo con ímpetu, esta vez justo debajo de Drizzt Do'Urden.

El vigilante contuvo el aliento mientras presenciaba el espectáculo; vio a un enano que gritaba al recibir las cuchilladas de tres drows y luego se derrumbaba muerto en el suelo.

Drizzt ya no tenía excusas. Sabía la diferencia entre el bien y el mal, el significado de la presencia de las sacerdotisas de Lloth. Un fuego interno brilló en sus ojos, de color de espliego; las cimitarras salieron de sus fundas, y *Centella* cobró vida con un destello azulado.

Localizó a la sacerdotisa restante a su izquierda. Se encontraba junto a una estalagmita alta y estrecha, y su brazo extendido tocaba a un svirfnebli. El enano estaba parado ante la mujer, incapaz de hacer movimiento alguno de ataque, gimiendo y estremeciéndose de dolor por las arremetidas mágicas de la sacerdotisa. Una energía negra chisporroteaba a lo largo del brazo de la mujer mientras absorbía, literalmente, la fuerza vital de su infortunada víctima.

Sujetando a *Centella* bajo el brazo con el que manejaba la otra cimitarra, Drizzt saltó en el aire, se agarró a la punta de aquella estalagmita y descendió por ella en una rápida espiral. Cuando sus pies tocaron el suelo se encontraba al lado de la sacerdotisa; enarboló las armas con presteza.

La drow, sobresaltada, articuló una serie de órdenes concisas, confundiendo a Drizzt con un aliado. *Centella* se hundió en su corazón.

El enano, medio consumido, miró a Drizzt con curiosidad y después se desmayó. Drizzt echó a correr, advirtiendo a gritos a los enanos, en su propia lengua, que los elfos oscuros estaban apostados cerca de la salida a la que se dirigían. El vigilante procuró no ponerse al descubierto, consciente de que cualquier svirfnebli que topara con él lo atacaría, y que cualquier drow que lo viera podría reconocerlo.

Intentó no pensar en lo que acababa de hacer, intentó no pensar en los ojos de la mujer, tan parecidos a los de su hermana Vierna.

Se metió detrás de un pilar y se mantuvo con la espalda pegada a la dura superficie, rodeado por el estruendo de la batalla. Un enano salió de detrás de otra estalagmita, blandiendo un martillo con actitud amenazadora, y, antes de que Drizzt tuviera tiempo de explicar que no era un enemigo, otro drow apareció rodeando el pilar donde se encontraba, y se situó junto a Drizzt, respaldándolo.

El enano se frenó, vacilante, y miró en derredor buscando una vía de escape, pero el recién llegado se abalanzó sobre él.

Moviéndose por puro instinto, Drizzt arremetió contra el brazo armado del otro drow y su cimitarra le abrió un profundo corte. El elfo de piel negra dejó caer su espada y se giró a medias para mirar con horror a este drow que no era un aliado. Tambaleándose, el sorprendido drow volvió la cabeza justo a tiempo de recibir en plena cara un martillazo.

El enano, desde luego, no entendía lo ocurrido y, mientras el primer elfo oscuro se desplomaba, lo único que pensó fue aprestar de nuevo el martillo para atacar a su segundo enemigo. Pero Drizzt ya no se encontraba allí.

Con la sacerdotisa muerta, un chamán enano corrió hacia el elemental caído. Puso una piedra en lo alto del montón de cascotes, la machacó con un contundente golpe de su zapapico y empezó a entonar una salmodia. Poco después, el elemental estaba formado de nuevo, grande e impresionante como antes, y cargó como una avalancha en movimiento en busca de enemigos. El chamán lo siguió con la mirada, pero debería haber vigilado su propia posición, ya que otro elfo oscuro se deslizaba a sus espaldas, con la maza enarbolada para descargar un golpe mortal.

El chamán sólo se percató del peligro que corría cuando la maza se precipitó sobre él... y fue interceptada por una cimitarra.

Drizzt apartó al enano de un empujón y se plantó frente el desconcertado drow.

¿Amigo?, preguntaron rápidamente los dedos de la mano libre del drow.

Drizzt sacudió la cabeza, y acto seguido blandió a *Centella* contra la maza del elfo oscuro, a la que desvió lateralmente. La segunda cimitarra del vigilante siguió presta el camino de la primera; chocó estrepitosamente contra la maza metálica y la apartó aún más a su izquierda.

La ventaja que la sorpresa le daba a Drizzt no era tan grande como él había supuesto, sin embargo, ya que la mano izquierda del drow se había movido rápidamente hacia el cinturón y desenvainaba una estilizada daga. La nueva arma apareció entre los pliegues de la *piwafwi* del drow, en una arremetida directa al corazón de Drizzt, mientras el malvado drow celebraba con un gruñido su aparente victoria.

Drizzt giró a la derecha y retrocedió un paso, al tiempo que movía la cimitarra más próxima en un golpe oblicuo de arriba abajo y de dentro afuera, enganchaba la cruz de la daga y desviaba el arma. Completó el giro pegando la espalda al pecho de su oponente, obligándolo a doblar el brazo alrededor de su cuerpo. El drow intentó arremeter en ángulo con la maza para alcanzar a Drizzt, pero éste era más rápido y estaba en mejor posición. Fintó hacia adelante y de nuevo retrocedió, al tiempo que alzaba el codo y golpeaba a su contrincante en la cara una, dos veces, y luego una tercera, en una rápida sucesión.

Drizzt retiró bruscamente la mano del drow que blandía la daga y, sensatamente, giró en sentido contrario y alzó a *Centella justo* a tiempo de detener la trayectoria descendente de la maza. El otro brazo del vigilante se disparó hacia adelante, y la empuñadura de la cimitarra se estrelló contra el rostro del drow.

El perverso elfo oscuro intentó mantener el equilibrio, pero estaba muy aturdido por el golpe. Un rápido giro de muñeca y un golpe de *Centella* lanzó la maza por el aire, y Drizzt disparó el puño izquierdo de manera que la guarnición de *Centella* alcanzó al drow en la mandíbula y lo dejó tumbado en el suelo, sin sentido.

El vigilante miró al chamán enano, que estaba boquiabierto y manoseaba con nerviosismo su martillo. A su alrededor, la lucha se había convertido en una completa derrota para los drows, con el elemental conduciendo a los svirfneblis a una victoria decisiva.

Otros dos enanos se unieron al chamán y observaron a Drizzt con recelo y temor. El vigilante vaciló mientras recordaba las palabras en el idioma svirfnebli, un lenguaje que tenía modulaciones melódicas similares al de los elfos de la superficie, junto con fuertes sonidos de consonantes más propios de la lengua enana.

-No soy enemigo -dijo y, para demostrar la veracidad de sus palabras, arrojó sus cimitarras al suelo.

El drow desplomado a su lado gimió. Un enano se acercó de un salto a él y levantó su pico sobre el cráneo del elfo oscuro.

-¡No! -gritó Drizzt al tiempo que se adelantaba para interceptar el golpe.

Pero el vigilante se frenó en seco cuando un repentino y lacerante dolor le estalló en su columna vertebral. Vio cómo el enano remataba al drow caído, pero no tuvo ocasión de considerar la brutal escena ya que una serie de punzadas dolorosas descendían por su espina

dorsal. El pico curvo de algún tipo siniestro de garrote de bordes planos pasaba sobre sus vértebras del mismo modo que el palo manejado por un chiquillo travieso golpetea rítmicamente las tablas de una cerca.

Las torturantes descargas cesaron y Drizzt permaneció inmóvil durante lo que le parecieron unos instantes interminables. Sintió un hormigueo en las piernas, como si se le hubieran quedado dormidas, y luego perdió toda sensación de cintura para abajo. Luchó por mantener el equilibrio, pero se tambaleó y cayó de bruces al suelo, donde se quedó arañando la piedra y boqueando como un pez fuera del agua.

Sabía que la oscuridad de la inconsciencia -o quizás una oscuridad más tenebrosa- se apoderaba rápidamente de él, ya que casi era incapaz de recordar dónde estaba o por qué se encontraba aquí.

Oyó hablar al chamán, pero lo que dijo no sirvió de consuelo para aquel leve destello de conciencia que aún quedaba en Drizzt.

-Matadlo.

11

Futilidad

-¿Es éste el sitio? -preguntó el camorrista a voz en grito a fin de hacerse oír por encima de aullido del viento. Había salido de Mithril Hall con Regis y Bruenor -de hecho, había obligado al halfling a que lo llevara- para buscar el cadáver de Artemis Entreri. «Las pistas se encuentran donde se encuentran», fue la explicación de Pwent, típicamente incomprensible.

Regis llevaba una capa grande para su talla, y se caló más la capucha para resguardarse del hiriente aguijonazo del aire. Se encontraban en una angosta garganta, más bien una cárcava, cuyas paredes parecían canalizar el fuerte viento como si fuera un torrente.

-Era por aquí -contestó el halfling, que se encogió de hombros para indicar que no estaba muy seguro.

Cuando había salido en busca del vapuleado Entreri había tomado una ruta más alta, siguiendo el barranco por la parte superior y otros salientes de la ladera. Estaba seguro de encontrarse en la zona en cuestión, pero la perspectiva desde esta posición cambiaba demasiado para tener la completa seguridad.

-Lo encontraremos, mi rey -aseguró Thibbledorf a Bruenor.

-Si es que sirve de algo -rezongó el abatido enano.

El tono descorazonado de su voz hizo que Regis se encogiera. Saltaba a la vista que Bruenor se hundía de nuevo en el pesimismo. Los enanos no habían encontrado una ruta a través del laberinto de túneles que había debajo de Mithril Hall, a pesar de haber un millar de soldados destacados en la tarea, y las noticias que llegaban del este tampoco eran esperanzadoras. Si Catti-brie y Drizzt habían ido a Luna Plateada, habían dejado atrás la ciudad hacía mucho tiempo. Bruenor empezaba a comprender la futilidad de todos sus esfuerzos. Habían pasado semanas y no se había encontrado una salida desde Mithril Hall que los condujera más cerca de los dos viajeros. El enano estaba perdiendo toda esperanza.

-¡Pero, mi rey! -bramó Pwent-. Él conoce el camino.

-Está muerto -le recordó Bruenor.

-¡Eso no importa! -gritó el camorrista-. Los clérigos pueden hablar con los muertos. Además, tal vez llevaba un mapa encima. ¡Oh, vamos, encontraremos esa condenada ciudad drow, os lo aseguro, mi rey! Mataré a todos esos drows malolientes... excepto al vigilante -añadió mientras hacía un guiño a Regis-, ¡y traeré de vuelta a casa a vuestra muchacha!

Bruenor se limitó a suspirar e indicó con una seña a Pwent que reanudara la marcha. Pese a sus protestas, el rey enano abrigaba la secreta esperanza de que ver el cadáver destrozado de Entreri le proporcionaría cierta satisfacción.

Siguieron caminando un rato, Regis atisbando bajo la capucha continuamente para orientarse. Por fin, el halfling localizó una estribación escarpada, una especie de prominencia rocosa.

-Allí -señaló-. Tiene que ser eso.

Pwent alzó la vista a lo alto de la cresta y después trazó una imaginaria línea perpendicular al fondo del barranco. Acto seguido se puso a cuatro patas y empezó a olisquear el terreno como si intentara rastrear el olor del cadáver.

Regis lo observó divertido y luego se volvió hacia Bruenor, que estaba de pie junto a la pared del barranco, con la mano apoyada en la roca, y sacudía la cabeza.

-¿Qué pasa? -le preguntó Regis mientras se acercaba a él. Al oír la pregunta del halfling y reparar en la actitud de su rey, Pwent corrió a reunirse con ellos.

Al aproximarse, Regis distinguió algo que colgaba de la pared rocosa, algo gris y enmarañado. Estrechó los ojos y lo miró con más detenimiento cuando Bruenor arrancó un poco de la extraña sustancia y lo sostuvo en alto.

-¿Qué es? -inquirió Regis otra vez, acercando la mano con cautela para tocarlo. Un filamento pegajoso se le quedó adherido en el dedo, y tuvo que sacudir la mano con fuerza para despegarse la viscosa substancia.

Bruenor tragó saliva varias veces. Pwent corrió hacia la pared y empezó a olisquearla; luego cruzó al otro lado del barranco para examinar el muro opuesto.

-Son los restos de una especie de telaraña -dijo el rey enano con expresión sombría.

Bruenor y Regis alzaron la vista al saliente rocoso y consideraron en silencio las consecuencias de una red tendida bajo el asesino mientras éste se despeñaba.

Los dedos se movían demasiado rápido para que el asesino entendiera las instrucciones comunicadas en el lenguaje de señas. Sacudió la cabeza iracundo, y el irritado drow palmeó con sus manos, negras como el ébano, masculló *«iblith»* y se marchó.

Iblith, repitió para sus adentros Artemis Entreri. Era la palabra drow que significaba «basura», la que había oído con más frecuencia desde que Jarlaxle lo había traído a este miserable lugar. ¿Qué esperaba de él el soldado drow? Estaba empezando a aprender el intrincado código manual en el que el movimiento de los dedos era tan preciso y detallado que Entreri dudaba que uno de cada veinte humanos consiguiera dominarlo siquiera un poco. Además, también estaba esforzándose en aprender el lenguaje hablado de los drows. Conocía unas pocas palabras y tenía unos conocimientos elementales de la construcción de las frases para así ser capaz de expresar ideas sencillas.

Y conocía bien, demasiado bien, la palabra *iblith.*

El asesino se recostó en la pared de la pequeña cueva que era la base de operaciones de Bregan D'aerthe esta semana. Se sentía más insignificante que nunca. Cuando Jarlaxle lo había reanimado en una cueva situada en el barranco cercano a Mithril Hall, había pensado que la oferta del mercenario (más bien una orden, ahora lo comprendía) de llevarlo a Menzoberranzan era una oportunidad maravillosa, una gran aventura.

Pero esto no era una aventura, sino un verdadero infierno. Entreri era *colnbluth,* un no drow, viviendo entre veinte mil miembros de una raza que no tenía nada de tolerante. No es que odiaran a los humanos más de lo que odiaban al resto del mundo, pero, al ser un *colnbluth,* el en otros tiempos poderoso asesino se encontraba por debajo de los soldados de menor rango de Bregan D'aerthe. Hiciera lo que hiciera, matara a quien matara, en Menzoberranzan, Artemis Entreri jamás ascendería a una posición superior al puesto veinte mil uno.

¡Y las arañas! Entreri las odiaba, y los asquerosos bichos estaban por todas partes en la ciudad drow. Se criaban las variedades más grandes y venenosas, a las que se trataba como mascotas. Además, matar una araña era un crimen castigado con *jivvin quui'elghinn,* muerte por tortura. En el extremo oriental de la gran caverna, el sector tapizado de musgo y un bosquecillo de setas cercano al lago de Donigarten, donde Entreri trabajaba a menudo conduciendo esclavos goblins como si fueran ganado, las arañas pululaban a millares. Reptaban a su alrededor, trepaban por él, se descolgaban por hilos, suspendidas a escasos centímetros del rostro del atormentado hombre.

El asesino desenvainó su espada, que emitía un brillo verdoso, y sostuvo el aguzado filo frente a sus ojos. Al menos, ahora había más luz en la ciudad; por alguna razón que Entreri ignoraba, las luces mágicas y las titilantes antorchas habían proliferado en Menzoberranzan.

-No sería sensato teñir un arma tan maravillosa con sangre drow -dijo una voz familiar desde la puerta, expresándose en Común con soltura.

Entreri no apartó la mirada de la hoja de acero cuando Jarlaxle entró en la pequeña habitación.

-¿Supones que tengo bastante destreza para hacer daño a uno de los poderosos drows? -replicó el asesino-. ¿Cómo podría hacerlo alguien como yo, un *ibliith...?*

La risa burlona de Jarlaxle interrumpió su fingida actitud desvalida. Entreri miró al mercenario, que llevaba el sombrero de ala ancha en la mano y jugueteaba con la pluma de diatryma.

-Nunca he subestimado tu pericia ni tus arrestos, asesino -aseguró el mercenario-. Has sobrevivido a varios enfrentamientos con Drizzt Do'Urden, y pocos en Menzoberranzan pueden alardear de eso.

-Era su igual en la lucha -masculló Entreri con los dientes apretados. El simple hecho de pronunciar las palabras lo mortificaba. Había combatido contra Drizzt en varias ocasiones, pero sólo en dos de ellas no había surgido algún imprevisto que interrumpiera prematuramente la contienda. En ambas ocasiones, Entreri había perdido. El asesino ansiaba desesperadamente equilibrar esa desventaja, probarse a sí mismo que era el mejor espadachín. Así y todo, tenía que admitir, al menos para sus adentros, que en el fondo no deseaba enfrentarse otra vez a Drizzt. Después de que el vigilante lo derrotara por primera vez en las fangosas alcantarillas de Calimport, no había pasado un solo día en el que Entreri no planeara la venganza, supeditando su vida a un único acontecimiento: medir de nuevo sus fuerzas con Drizzt. Pero después de que lo venciera por segunda vez, cuando acabó colgando, malherido y humillado, de un saliente rocoso en un barranco batido por el viento...

Pero ¿qué?, se preguntó Entreri. ¿Por qué ya no deseaba enfrentarse al renegado drow? ¿Se había dilucidado la cuestión? ¿Había quedado demostrado algo? ¿O simplemente es que tenía miedo? Las emociones perturbaban el ánimo de Artemis Entreri; eran algo tan ajeno a él, tan fuera de lugar como el propio asesino se sentía en la ciudad de los drows.

-Era su igual en el combate -musitó de nuevo con tanta convicción como le fue posible.

-Yo que tú no afirmaría tal cosa públicamente -contestó el mercenario-. Dantrag Baenre y Uthegental se disputarían el derecho a acabar contigo.

Entreri ni siquiera pestañeó, pero su espada refulgió como reflejando su orgullo y su cólera contenidos a duras penas. Jarlaxle se echó a reír otra vez.

-Se disputarían el derecho a *luchar* contigo -rectificó el mercenario mientras hacía una reverencia a modo de disculpa.

El asesino seguía estático, sin mover un solo músculo. ¿Recuperaría parte de su orgullo matando a uno de esos dos guerreros legendarios?, se preguntó. ¿O saldría derrotado otra vez y, lo que era peor aún que morir, tendría que vivir con esa humillación?

Entreri bajó bruscamente la espada y la enfundó en la vaina. Jamás se había sentido tan inseguro, tan indeciso. Incluso cuando no era más que un chiquillo que sobrevivía en el brutal ambiente callejero de las populosas ciudades de Calimshan, Entreri rebosaba confianza en sí mismo, y supo sacarle provecho. Pero no aquí, no en este sitio.

-Tus soldados me injurian y se burlan de mí -bramó de improviso, descargando su frustración con el mercenario.

Jarlaxle rió divertido y se cubrió la afeitada cabeza con su sombrero.

-Mata a unos cuantos -sugirió, y Entreri no supo discernir si el frío y calculador drow bromeaba o no-. Así los demás te dejarán en paz.

El asesino escupió en el suelo. ¿Dejarlo en paz? El resto esperaría a que se durmiera para cortarlo en pedacitos y alimentar con ellos a las arañas de Donigarten. Aquella idea sacó bruscamente a Entreri de sus cavilaciones y lo hizo encogerse. Había matado a una mujer drow, algo que en Menzoberranzan era mucho peor que matar a un varón; quizás en alguna de

las casas de la ciudad ya estaban haciendo pasar hambre a sus arañas con vistas al próximo banquete de carne humana.

-Ah, qué pena que seas tan poco refinado -dijo el mercenario como si lo compadeciera.

Entreri suspiró y eludió los ojos mientras se limpiaba la saliva de los labios. ¿En qué se estaba convirtiendo? Cuando estaba en Calimport, en las cofradías, incluso entre los bajás y aquellos otros que se autodenominaban sus señores, había controlado la situación. Era un asesino a sueldo al que contrataban los ladrones más traicioneros e intrigantes de todos los Reinos, y, sin embargo, nadie había intentado jugársela a Artemis Entreri. ¡Cómo anhelaba volver a ver el pálido cielo de Calimport!

-No temas, *abbil* -dijo Jarlaxle, utilizando la palabra drow que significaba «amigo mío»-. Volverás a ver el amanecer. -El mercenario, que parecía haberle leído los pensamientos, sonrió al reparar en su expresión de sorpresa-. Tú y yo contemplaremos la aurora desde las puertas de Mithril Hall.

Entreri comprendió que iban de nuevo tras Drizzt. Esta vez, a juzgar por las luces en Menzoberranzan, y ahora entendía el motivo de tales luces, el propio clan Battlehammer acabaría aplastado.

-A no ser, claro está -continuó Jarlaxle con sorna-, que la casa Horlbar ponga demasiado empeño en descubrir que fuiste tú quien asesinó a una de sus madres matronas.

Tras tocar levemente el ala de su sombrero y dar un taconazo, el mercenario abandonó la habitación.

¡Jarlaxle lo sabía! ¡Y la mujer era una madre matrona! -Sumido en la más negra desesperación, Entreri se recostó pesadamente en la pared. ¿Cómo iba a saber que la mala bestia del callejón era una condenada madre matrona?

Las paredes parecieron cerrarse sobre él, sofocándolo. Un sudor frío le perló la frente, y su respiración se tornó jadeante. Su mente se concentró en la posibilidad de escapar, pero toda idea se estrellaba contra las sólidas paredes de piedra. Estaba atrapado por el entorno tanto como por las espadas drows.

Había intentado escapar una vez, huyendo de Menzoberranzan por la salida oriental, más allá de Donigarten, pero no había llegado muy lejos. ¿Adónde podía ir? La Antípoda Oscura era un laberinto de túneles peligrosos y profundos pozos plagados de monstruos que el asesino no sabía cómo combatir. Entreri era una criatura de un mundo muy distinto de éste, el mundo de la superficie. Desconocía las zonas salvajes de la Antípoda Oscura y no tenía la menor esperanza de poder sobrevivir mucho tiempo allí. Indudablemente, jamás hallaría el camino de vuelta a la superficie por sí mismo. Estaba atrapado, enjaulado, despojado de su orgullo y su dignidad, y, más pronto o más tarde, acabaría asesinado de una manera horrible.

12

Estar a la altura de las circunstancias

Podemos derrumbar todo este sector -señaló el general Dagnabit, poniendo el regordete dedo en un punto del mapa extendido sobre la mesa. -¿Derrumbarlo? -bramó el camorrista-. Si lo hundís, ¿cómo vamos a matar a esos apestosos drows?

Regis, que había convocado esta reunión, observó con incredulidad a Dagnabit y a los otros tres comandantes enanos agrupados en torno a la mesa. Luego volvió la vista hacia Pwent.

-El techo *aplastaría* a esos apestosos drows -explicó.

-¡Bah! -resopló el camorrista-. ¿Qué hay de divertido en eso? Yo quiero engrasar mi armadura con sangre drow, pero con vuestro estúpido plan tendré que pasarme un mes cavando para encontrar un cadáver contra el que restregarme.

-Dirige la carga de este lado -sugirió Dagnabit, señalando otro sector de corredores dibujados en el mapa-. Los demás dejaremos que nos saques treinta metros de ventaja antes de seguirte.

Regis lanzó una mirada severa al general, que repitió con todos y cada uno de los otros enanos, quienes movían la cabeza arriba y abajo en señal de conformidad. Dagnabit bromeaba sólo a medias, y Regis lo sabía. No había muchos en el clan Battlehammer que llorarían si el maloliente Thibbledorf Pwent era una de las bajas en la posible batalla contra los elfos oscuros.

-Derrumbad el túnel -aceptó Regis para atraer de nuevo su atención al asunto que tenían entre manos-. Necesitaremos unas defensas firmes aquí y aquí -añadió, señalando los dos únicos sectores abiertos en el complejo de túneles inferiores-. Tengo una reunión hoy mismo con Berkthgar de Piedra Alzada.

-¿Es que piensas traer aquí abajo a los apestosos humanos? -preguntó Pwent.

Incluso los enanos, partidarios del olor penetrante a cuerpos polvorientos y sudorosos, torcieron el gesto ante el comentario. En Mithril Hall se decía que el tufo del sobaco de Pwent podía hacer que se marchitara la flor más resistente desde una distancia de cincuenta metros.

-No tengo pensado qué hacer con los humanos -respondió Regís-. Ni siquiera les he hablado de mi sospecha de que los drows preparan un ataque. Si aceptan unirse a nuestra causa, y no veo motivos para que no lo hagan, imagino que lo más sensato sería mantenerlos lo más lejos posible de los túneles inferiores, aun en el caso de que decidiéramos alumbrar esos pasadizos.

-Una sabia decisión, no cabe duda -opinó Dagnabit al tiempo que hacía un gesto de aprobación-. Los hombres altos son más apropiados para combatir en las laderas. Me da en la nariz que los drows atacarán también rodeando las montañas, además de venir por los túneles.

-Los hombres de Piedra Alzada estarán esperándolos -añadió otro enano.

Desde las sombras de una puerta entreabierta, situada a un lado de la habitación, Bruenor Battlehammer observaba la escena con curiosidad. Estaba sorprendido por la rapidez con que Regis se había puesto al mando de la situación, sobre todo teniendo en cuenta que el halfling no disponía de su colgante con el rubí hipnótico. Tras soltar una buena reprimenda a Bruenor por no actuar con la rapidez y la firmeza que requería el caso y por sumirse de nuevo en su anterior actitud autocompasiva al perder el rastro de Drizzt y Catti-brie, el halfling, con

Pwent pisándole los talones, había ido al encuentro del general Dagnabit y los otros comandantes militares.

Lo que sorprendía a Bruenor no era el hecho de que los enanos se metieran en preparativos de guerra con tan buena disposición, sino que Regis parecía haberse puesto al mando. El halfling, ni que decir tiene, había fraguado una mentira para asumir ese papel. Aprovechando la recaída de Bruenor en la apatía, Regis simulaba mantener reuniones con el rey enano y después convocaba a Dagnabit y a los otros jefes militares y fingía ser el portavoz de las órdenes de Bruenor.

Cuando descubrió el engaño, el rey enano quiso estrangular al halfling, pero Regis le había plantado la cara y ofreció, muy sinceramente, retirarse a un segundo plano si Bruenor quería ponerse al mando.

El enano hubiera querido poder hacerlo, deseaba desesperadamente recobrar ese nivel de energía, pero toda idea relacionada con la guerra lo conducía inevitablemente a recuerdos de sus recientes batallas anteriores, casi todas ellas al lado de Drizzt, Catti-brie y Wulfgar. Paralizado por aquellos dolorosos recuerdos, Bruenor se limitó a dar permiso al halfling para que se retirara y siguiera adelante con su pantomima.

Dagnabit era un buen estratega, pero su experiencia era muy limitada en cuanto a cualquier otra raza aparte de la enana y la estúpida goblin. Regis, en cambio, se contaba entre los mejores amigos de Drizzt, y había escuchado las historias del elfo oscuro referentes a su tierra y a su gente cientos de veces. También había sido uno de los mejores amigos de Wulfgar, de manera que comprendía a los bárbaros, a quienes los enanos necesitarían como aliados si la guerra tenía lugar.

Así y todo, Dagnabit nunca había simpatizado con nadie que no fuera enano, y el hecho de que aceptara sin reservas el consejo de un halfling -¡y de uno no conocido precisamente por su valentía!- sorprendía sobremanera a Bruenor.

También le remordía la conciencia. Bruenor conocía a los elfos oscuros y a los bárbaros tanto o más que Regis, y sabía las tácticas enanas mejor que nadie. Habría debido estar en esa mesa, señalando los sectores en el mapa; él habría debido ser, con Regis a su lado, quien negociara con Berkthgar *el Intrépido.*

Bruenor bajó la vista al suelo; se pasó una mano por la frente y a lo largo de la grotesca cicatriz que le surcaba el rostro. Sintió un dolor en el hueco de la cuenca ocular. Su corazón, también, estaba hueco, vacío por la pérdida de Wulfgar, partido por la certeza de que Drizzt y su adorada Catti-brie se encontraban en un grave peligro.

Los acontecimientos desencadenados estaban fuera del alcance de sus responsabilidades como rey de Mithril Hall. Su principal dedicación era para con sus hijos, uno de ellos perdido para siempre y la otra desaparecida, y para con sus amigos. La suerte de Catti-brie y de Drizzt ya no estaba en sus manos; sólo podía esperar que triunfaran, que sobrevivieran y volvieran a su lado, pues no tenía posibilidad alguna de reunirse con ellos y protegerlos.

Y jamás volvería a reunirse con Wulfgar.

El rey enano suspiró y dio media vuelta; caminó lentamente de regreso a su habitación vacía, sin advertir siquiera que la reunión había terminado.

Regis observaba a Bruenor en silencio desde la puerta, deseando fervientemente tener su colgante de rubí para intentar al menos reavivar el fuego del quebrantado enano.

Catti-brie examinó con desconfianza el ancho pasadizo que se extendía al frente, intentando distinguir formas precisas entre las numerosas estalagmitas. Había llegado a una zona donde el fango se alternaba con la piedra, y había visto las huellas claramente: eran de goblins, y muy recientes.

Ante ella surgía el lugar perfecto para una emboscada. Sacó una flecha de la aljaba sujeta a la parte posterior de la cadera, y aprestó su arco mágico, *Taulmaril, el Buscador de*

Corazones. Metida bajo un brazo, lista para dejarla caer, estaba la figurilla de la pantera. Sopesó la conveniencia de llamar o no a *Guenhwyvar*; no tenía la certeza de que los goblins estuvieran por los alrededores -todos los pilares del pasaje parecían inofensivos-, pero sentía erizado el vello en la nuca.

La lógica se impuso a los instintos y la muchacha decidió no invocar al felino. Se pegó a la pared de la izquierda y empezó a avanzar lentamente, encogiéndose cada vez que el barro pegado a las botas sonaba al levantar un pie.

Había dejado atrás una docena de estalagmitas cuando la joven hizo un alto, arrimada todavía a la pared izquierda, y escuchó otra vez. Todo parecía estar tranquilo, pero no conseguía librarse de la sensación de que alguien vigilaba cada paso que daba, de que algún monstruo estaba al acecho a corta distancia, esperando para saltar sobre ella y estrangularla. ¿Es que iba a ser así todo el camino a través de la Antípoda Oscura?, se preguntó. ¿Acabaría volviéndose loca con los peligros imaginados? O, peor aún, ¿las falsas alarmas por corazonadas equivocadas la llevarían a bajar la guardia y cuando surgiera un peligro real la pillaría desprevenida?

Catti-brie sacudió la cabeza para despejar la mente y escudriñó el entorno al tenue fulgor mágico de las estrellas. Otra ventaja del regalo de la dama Alustriel era que los ojos de Catti-brie no emitían el delator brillo rojo de la visión infrarroja. Sin embargo, la joven, inexperta en tales temas, desconocía ese detalle; sólo sabía que las formas que había un poco más adelante le resultaban muy ominosas. El suelo y las paredes no eran tan sólidos como en otras partes del túnel. El fango y el agua fluían libremente por varios sectores. Muchas de las estalagmitas parecían tener extremidades: quizá brazos de goblins manejando armas mortíferas.

De nuevo, Catti-brie se obligó a desechar esas ideas inquietantes y reanudó la marcha, pero se frenó en seco al instante. Había escuchado un ruido, un leve rasponazo, como el que haría la punta de un arma al rozar contra la piedra. Permaneció inmóvil largo rato, pero no oyó nada más, así que volvió a repetirse que no debía dejarse llevar por la imaginación.

Pero ¿acaso las huellas de goblins habían sido producto de su imaginación?, se preguntó mientras adelantaba otro paso.

Catti-brie dejó caer la figurilla de la pantera y giró veloz sobre sus talones, con el arco presto para disparar. Saliendo de detrás de la estalagmita más próxima, un goblin cargaba contra ella, con su feo y aplastado rostro exhibiendo una sonrisa maliciosa, y una espada oxidada y mellada enarbolada en la mano.

La joven disparó a quemarropa y la flecha plateada apenas había perdido contacto con la cuerda del arco cuando la cabeza del monstruo estalló en una lluvia de chispas multicolores. La flecha siguió volando y centelleó de nuevo al cortar un trozo de estalagmita.

-*¡Guenhwyvar!* -llamó Catti-brie a la par que aprestaba el arco.

Sabía que tenía que moverse, que la lluvia de chispas había marcado claramente esta zona. Reparó en la niebla gris que empezaba a arremolinarse a sus pies y, consciente de que el proceso de materialización estaba consumado, recogió la figurilla y se alejó corriendo de la pared. Saltó sobre el cadáver del goblin y se escabulló por detrás de la estalagmita más cercana. Mientras zigzagueaba entre otros dos pilares, atisbó por el rabillo del ojo una figura agazapada. Una flecha voló en aquella dirección, dejando un rastro plateado tras de sí que hendió la oscuridad, y alcanzó su blanco. Pero Catti-brie no sonrió por su acierto, pues la estela luminosa reveló la presencia de una docena de feos humanoides que se deslizaban entre las estalagmitas.

Prorrumpiendo en gritos *y* aullidos, los goblins se lanzaron a la carga.

Junto a la pared, la niebla gris dio paso a la forma tangible de la poderosa pantera. *Guenhwyvar* había notado la urgencia de la llamada y estaba alerta, con las orejas aplastadas contra el cráneo y los ojos, dos puntos verdes relucientes, reconociendo y valorando de un

vistazo la situación. Silenciosa como la noche, la pantera avanzó con rápidas y largas zancadas.

Catti-brie se alejó de la pared dando un rodeo para situarse en el flanco del grupo que se acercaba. Cada vez que dejaba la cobertura de una estalagmita, disparaba una flecha; la mitad de los tiros se estrellaban contra la piedra, y la otra mitad acertaba a dar en los goblins. Sabía que la confusión jugaba a su favor, que tenía que evitar que las criaturas se organizaran o, de lo contrario, acabarían rodeándola.

Otra flecha surcó el aire, y a su luz Catti-brie vio un blanco más cercano: un goblin agazapado tras el pilar de piedra hacia el que se dirigía. Corrió hacia un lado de la estalagmita, se frenó de golpe, y cambió de dirección mientras intentaba encajar otra flecha en el arco con gestos frenéticos.

El goblin rodeó el pilar y se lanzó a la carga, con la espada por delante. Catti-brie golpeó lateralmente con el arco y a duras penas desvió la estocada. Oyó un chapoteo a sus espaldas, seguido de un siseo, y se tiró de rodillas al suelo de manera instintiva.

El goblin lanzado a la carga pasó sobre la forma de la joven, repentinamente agazapada, y fue a chocar contra su sorprendido aliado. No obstante, los dos se incorporaron rápidamente, tanto como Catti-brie. La joven adelantó el arco para mantenerlos a raya mientras que con la otra mano aferraba la daga enjoyada que llevaba en el cinturón.

Conscientes de su superioridad numérica, los goblins atacaron... y rodaron por el suelo con el impacto de trescientos kilos de pantera que se precipitaron sobre ellos.

-*Guen* -musitó agradecida la muchacha, que giró sobre sus talones al tiempo que sacaba una flecha de la aljaba. Como había supuesto, los goblins se acercaban rápidamente por detrás.

La cuerda de *Taulmaril* emitió su vibrante tañido una, dos, tres veces consecutivas, abriendo brechas en las filas enemigas. La joven aprovechó los súbitos y mortíferos estallidos de luz como cobertura y echó a correr, pero no retrocediendo, como sabía que los goblins esperaban que hiciera, sino hacia adelante, volviendo sobre su ruta original.

Consiguió engañarlos y se agazapó detrás de una ancha estalagmita; casi soltó la risa cuando un goblin apareció a sus espaldas frotándose los ojos doloridos por la cegadora luz, y volviéndose para mirar al lado contrario.

A menos de metro y medio de distancia, Catti-brie disparó su arco y la flecha se hundió en la espalda del goblin y lanzó a la criatura por el aire.

Catti-brie dio media vuelta y corrió a la parte posterior de la ancha estalagmita. Oyó el rugido de *Guenhwyvar,* coreado por los alaridos de otro grupo de goblins. Un poco más adelante, una forma agazapada corrió para huir de la joven, y Catti-brie levantó el arco, lista para quitar otro obstáculo de su camino.

Algo la golpeó en la cadera, y la muchacha soltó la cuerda del arco; la flecha pasó zumbando muy lejos de su blanco y abrió un agujero en la pared.

Catti-brie se tambaleó, sobresaltada y dolorida. Se golpeó la espinilla en un saliente de la roca y a punto estuvo de irse de bruces al suelo, aunque consiguió frenarse clavando una rodilla en el suelo. Al llevar la mano a la aljaba para coger otra flecha, notó el cálido flujo de la sangre que manaba copiosamente por una profunda herida en la cadera. Sólo entonces la aturdida muchacha fue consciente de las lacerantes oleadas de dolor.

Se obligó a mantener la serenidad y giró sobre sí misma a la par que encajaba una flecha.

El goblin estaba sobre ella; su aliento, apestoso y ardiente, salía a bocanadas entre sus amarillentos dientes; tenía la espada enarbolada para descargar un golpe descendente.

Catti-brie disparó. El goblin saltó en el aire y cayó de nuevo sobre sus pies. Detrás de él, otro goblin recibió el impacto de la flecha en plena barbilla, y el poderoso proyectil le reventó el cráneo por detrás.

Catti-brie creyó que estaba perdida. ¿Cómo podía haber fallado? ¿Es que la flecha había pasado por debajo del brazo del goblin cuando la criatura saltó? No lo entendía, pero tampoco tenía tiempo ahora para pensar en ello. Estaba convencida de que iba a morir de un momento a otro, pues no podía maniobrar con el arco lo bastante rápido como para frenar la acometida del goblin. No podía para la estocada mortal.

Pero la espada no se precipitó sobre ella. El goblin se quedó parado, completamente inmóvil durante lo que a Catti-brie le pareció una eternidad. Entonces, la espada cayó al suelo y resonó con estrépito al chocar contra la piedra; una especie de silbido sonó en el centro de la caja torácica del goblin, seguido de un chorro de sangre. El monstruo se desplomó a un lado, muerto.

Catti-brie comprendió entonces que la flecha había dado en el blanco certeramente, atravesando limpiamente el pecho del primer goblin para ir a clavarse en el segundo.

La joven se obligó a ponerse de pie. Intentó correr, pero nuevas oleadas de dolor le recorrieron el cuerpo y, antes de saber qué le había ocurrido, estaba otra vez en el suelo, sobre una rodilla. Notó una sensación de frialdad en el costado y el estómago revuelto por la náusea; horrorizada, vio que otro miserable goblin se acercaba rápidamente a ella blandiendo una maza con pinchos.

Haciendo acopio de todas sus fuerzas, Catti-brie esperó hasta el último momento y lanzó un trallazo con el arco. El goblin chilló y retrocedió, eludiendo el golpe, pero su movimiento dio tiempo a Catti-brie para desenvainar su espada corta y la daga recamada.

Se incorporó, dominando el dolor y la náusea.

El goblin articuló algo con su desagradable y chillona voz, algo amenazador, comprendió Catti-brie, pese a que sonaba como el típico parloteo gemebundo de los goblins. La despreciable criatura se abalanzó repentinamente sobre ella, agitando la maza arriba y abajo, y Catti-brie retrocedió de un salto.

Una agónica punzada de dolor le recorrió el costado y a punto estuvo de hacerle perder el equilibrio. El goblin reanudó su ataque, agazapado y balanceándose, presintiendo la victoria.

Seguía hablándole, zahiriéndola, aunque la joven no podía entender lo que decía. Soltó una risita maliciosa y señaló la pierna herida de Catti-brie.

La muchacha confiaba en poder vencer al goblin, pero temía que esa victoria no sirviera para nada. Aun cuando *Guenhwyvar y* ella ganaran la batalla, ya fuera matando a los goblins o haciéndolos huir, ¿qué vendría a continuación? La pierna apenas la sostenía y en este estado no podía seguir adelante con su misión; además, dudaba que pudiera desinfectar y vendar la herida debidamente. Puede que los goblins no la mataran, pero la habían detenido, y los agudos dolores no dejaban de atormentarla.

Los ojos se le pusieron en blanco y empezó a tambalearse. De improviso, sus pies se asentaron en el suelo firmemente y sus ojos se enfocaron de nuevo en el momento en que el goblin, que se había tragado el anzuelo, cargaba contra ella. Cuando la criatura comprendió la estratagema, intentó frenarse, pero resbaló en el barro.

El goblin blandió la maza frenéticamente, pero la espada corta de Catti-brie, la interceptó, trabándose con uno de los pinchos. Consciente de que no le restaban fuerzas suficientes para desviar la maza a un lado, la muchacha se adelantó hacia el goblin y, plegando el brazo de la espada contra el costado, obligó a que el del goblin se cerrara en torno a su cuerpo mientras giraba.

Entretanto, la daga enjoyada se abría paso hacia el vientre de la criatura. El goblin levantó el brazo libre para frenar la puñalada, y la punta de la daga sólo se hundió superficialmente.

Catti-brie no sabía cuánto tiempo podía aguantar el forcejeo. Se estaba quedando sin fuerzas rápidamente; lo único que quería era tirarse al suelo, hecha un ovillo, y perder el sentido.

Entonces, con gran sorpresa por su parte, el goblin lanzó un grito de dolor y empezó a sacudir la cabeza atrás y adelante, revolviéndose frenéticamente en un intento de separarse de la joven. Catti-brie, que mantenía a raya la peligrosa maza a duras penas, tuvo que avanzar parejo a él.

Una descarga de energía se transmitió a través de la daga y le recorrió el brazo.

La joven no entendía lo que pasaba, ni a qué se debía aquello; el goblin sufrió una serie de violentas convulsiones, cada una de las cuales envió otra oleada de energía a su contrincante.

La criatura se desplomó contra una piedra, y el brazo con que había frenado el golpe colgó inerte. Al no encontrar resistencia, y llevada por el mismo impulso, la daga se hundió hasta la empuñadura. La siguiente descarga de energía casi derribó a Catti-brie; los ojos de la joven se desorbitaron en una expresión de horror al comprender que el arma de Artemis Entreri había absorbido, literalmente, la fuerza vital del goblin para transferírsela a ella.

El goblin estaba despatarrado sobre el borde curvo de la estalagmita, con los ojos muy abiertos y el cuerpo sacudido por las convulsiones de la muerte.

Catti-brie retrocedió, extrayendo la daga ensangrentada. Le costaba trabajo respirar mientras contemplaba el arma con una mezcla de incredulidad y repugnancia.

Un rugido de *Guenhwyvar* le recordó que la batalla no había terminado. Guardó de nuevo la daga en el cinturón y giró sobre sus talones al tiempo que pensaba que tenía que encontrar su arco. Había dado dos zancadas cuando de pronto cayó en la cuenta de que se apoyaba en la pierna sin dificultad.

Desde algún punto en las sombras, un goblin arrojó una lanza, que chocó en la piedra justo detrás de la joven y la sacó de su ensimismamiento. Catti-brie se deslizó sobre el fango y recogió el arco sobre la marcha. Echó un vistazo a la aljaba y comprobó que su poderosa magia ya había reemplazado las flechas gastadas.

También vio que había dejado de sangrarle la herida. La muchacha se pasó la mano por la cadera con recelo y tocó una gruesa costra que cubría la reciente herida. Sacudió la cabeza con incredulidad, apretó el arco y empezó a disparar.

Sólo un goblin más se acercó a Catti-brie, escabullándose alrededor de la ancha estalagmita. La muchacha tiró el arco y empezó a desenvainar sus otras armas para la inminente lucha cuerpo a cuerpo, pero se frenó en seco (¡como también se frenó en seco el goblin!) cuando la zarpa de la enorme pantera se descargó sobre la cabeza de la criatura y las afiladas garras se hundieron en la frente inclinada.

Guenhwyvar tiró de la criatura hacia sí con una fuerza tan salvaje y repentina que una de las botas embarradas del monstruo se quedó en el mismo punto donde el goblin había estado de pie. Catti-brie volvió la vista a la zona situada a sus espaldas mientras las poderosas fauces de *Guenhwyvar* se cerraban sobre la garganta del goblin y empezaban a apretar.

La joven no vio más enemigos, pero disparó una flecha para alumbrar el final del corredor. Media docena de goblins huían en tropel, y Catti-brie lanzó otra andanada de flechas que los fue cazando uno tras otro.

Seguía disparando un minuto después -su aljaba encantada nunca se quedaba sin flechas- cuando *Guenhwyvar* se acercó a ella y le dio un suave topetón en la pierna, solicitando una caricia. Catti-brie respiró hondo y bajó la mano al musculoso flanco de la pantera mientras su mirada se posaba en la daga recamada que descansaba impasible en su cinturón.

Había visto blandir el arma a Entreri, había sentido el roce de la hoja en su propia garganta una vez. La muchacha se estremeció al recordar aquel espantoso momento, aún más horrible ahora, que sabía los terribles atributos del arma.

Guenhwyvar rugió quedamente y la empujó con suavidad para que se pusiera en marcha. Catti-brie comprendió el apremio de la pantera; según le había contado Drizzt, los

goblins rara vez viajaban por la Antípoda Oscura en pequeños grupos. Si había habido veinte aquí, lo más probable es que hubiera doscientos en las proximidades.

La muchacha miró el túnel que había a sus espaldas, por el que había venido y por el que los goblins se habían dado a la fuga. Por un instante consideró la idea de ir en aquella dirección, abrirse paso entre los pocos goblins que huían y regresar al mundo exterior, donde pertenecía.

Fue un pensamiento fugaz, una momentánea debilidad disculpable. Sabía que tenía que seguir adelante, pero ¿cómo? Catti-brie bajó la vista de nuevo a su cinturón; sonrió y desató la máscara mágica. La alzó ante sí, sin estar siquiera segura de cómo funcionaba.

Miró a *Guenhwyvar y* se encogió de hombros; luego acercó la máscara a su rostro.

No ocurrió nada.

Sosteniéndola con fuerza, pensó en Drizzt, imaginándose a sí misma con la piel negra como el ébano y los rasgos angulosos de un drow.

Una sensación cosquilleante se extendió por todos los poros de su cuerpo. Un instante después, apartaba la mano de la máscara, que se sujetó por sí misma. Catti-brie parpadeó varias veces pues, a la mágica luz de estrellas proporcionada por el *Ojo de Gato* vio el brillo perfectamente negro de su mano extendida, y sus dedos más esbeltos y delicados de lo que eran normalmente.

¡Qué fácil había sido!

Catti-brie hubiera querido tener un espejo para comprobar su disfraz, aunque en el fondo de su corazón sabía que era impecable. Recordó la perfección con que Entreri había emulado la apariencia de Regis a su regreso a Mithril Hall, desde su físico hasta su indumentaria. Este último pensamiento la hizo bajar la vista a sus anodinas ropas. Evocó las historias de Drizzt sobre su tierra natal, sobre las fabulosas y perversas sacerdotisas de Lloth.

En un abrir y cerrar de ojos, la desgastada capa de viaje de la joven se convirtió en una rica túnica de tornasolado tejido púrpura y negro. Sus botas eran negras ahora y las puntas se habían curvado suavemente hacia arriba. Sin embargo, sus armas no habían cambiado y, a juicio de Catti-brie, la daga enjoyada de Entreri encajaba a la perfección con su actual atuendo.

De nuevo, la mente de la joven se centró en la maligna arma. Una parte de sí misma deseaba arrojarla al barro, enterrarla en algún lugar donde nadie la encontrara jamás. Llegó incluso a cerrar los dedos sobre la empuñadura.

Pero enseguida la soltó, se reafirmó en su resolución y alisó su vestimenta drow. La daga la había ayudado; sin ella, ahora estaría lisiada y perdida, si no muerta. Era un arma, como su arco, y, aunque sus brutales propiedades atentaban contra sus principios, Catti-brie acabó por aceptarlas.

No la incomodó tanto llevar consigo la daga a medida que los días se convirtieron en una semana y después en dos. Ésta era la Antípoda Oscura, un mundo donde sólo sobrevivían los fuertes y los violentos.

Tercera parte

Sombras

No hay sombras en la Antípoda Oscura.

Sólo después de pasar años en la superficie he llegado a comprender la importancia de ese hecho aparentemente insignificante, la importancia del contraste entre la luz y la oscuridad. No hay sombras en la Antípoda Oscura, ni zonas de misterio donde sólo la imaginación puede entrar.

¡Qué cosa tan maravillosa es una sombra! He visto mi propia silueta caminar debajo de mí a medida que el sol alcanzaba su cenit; he visto un geomís crecer de tamaño hasta parecer un oso, con la luz del ocaso a sus espaldas proyectando y agrandando su silueta en el suelo. He caminado a través de los bosques al anochecer, y mi mirada pasaba alternativamente de las zonas más claras que atrapan la última luz del día, donde el verde de las hojas va tornándose gris de manera paulatina, a esos parches sombríos de terreno, esas zonas que sólo puedo ver con los ojos de mi imaginación. ¿Habrá un monstruo allí? ¿Un orco o un goblin? ¿O tal vez un tesoro -algo tan magnífico como una espada encantada o tan simple como la madriguera de un zorro- estará escondido al abrigo de la penumbra?

Cuando recorro los bosques al anochecer, mi imaginación camina a mi lado, agudiza mis sentidos, abre mi mente a cualquier posibilidad. Pero no hay sombras en la Antípoda Oscura, y la imaginación con sus fantasías no tiene cabida en ella. Todo está atenazado por un silencio opresivo, constante, amenazador, y un peligro muy real y siempre presente.

Imaginar un enemigo agazapado o un tesoro oculto es un modo placentero de ejercitar las sensaciones, de provocar un estado de alerta a propósito, de experimentar el estímulo de sentirse vivo. Pero cuando ese enemigo es más veces real que imaginario, cuando cada saliente en la piedra, cada escondrijo potencial se convierte en una fuente de tensión, entonces el juego deja de ser divertido.

Uno no puede caminar por los corredores de la Antípoda Oscura con su imaginación por compañera. Imaginar un enemigo detrás de una roca impedirá ver a un enemigo real detrás de otra. Soñar despierto impide estar alerta, y en la Antípoda Oscura estar desprevenido significa morir.

Ésta fue la transición más difícil para mí cuando regresé a esos oscuros corredores. Tenía que convertirme otra vez en el cazador primitivo, tenía que sobrevivir manteniendo ese estado de alerta constante, ese estado de tensión en el que la descarga continua de adrenalina hace del cuerpo una máquina siempre presta para entrar en acción. El presente era lo único que importaba a cada paso del camino, la búsqueda de escondrijos potenciales desde los que enemigos potenciales podían tender emboscadas. No podía permitirme el lujo de imaginarme tales enemigos. Tenía que esperarlos, estar preparado para su aparición, reaccionar ante cualquier movimiento.

No hay sombras en la Antípoda Oscura, no hay cabida para la imaginación en este mundo de tinieblas. Es un lugar en el que se vive alerta, pero sin sentirse vivo; un lugar en el que no caben la esperanza ni los sueños.

Drizzt Do'Urden

13

Diosa insaciable

Normalmente, el consejero Firble de Blingdenstone disfrutaba de sus expediciones fuera de la profunda ciudad enana, pero no hoy. El hombrecillo se encontraba en una pequeña cámara, si bien sus dimensiones le parecían enormes ya que se sentía muy vulnerable. Mataba el tiempo dando puntapiés a las piedras sueltas del suelo, por lo demás liso, con las manos enlazadas a la espalda y, de vez en cuando, se pasaba los dedos por su casi calva cabeza, enjugando las gotitas de sudor.

Una docena de túneles desembocaba en esta cámara, y a Firble lo consoló un poco saber que cuarenta guerreros svirfneblis aguardaban cerca para acudir prestos en su ayuda, incluidos varios chamanes con piedras encantadas con las que podían invocar elementales terrestres. Sin embargo, Firble conocía a los drows de Menzoberranzan, la ciudad situada setenta kilómetros al este de Blingdenstone, mejor que cualquier otro svirfnebli, y ni siquiera la presencia de la escolta armada conseguía que se sintiera tranquilo. El consejero enano sabía bien que si los elfos oscuros habían planeado hacer de este encuentro una emboscada, entonces ni todos los enanos ni toda la magia de Blingdenstone serían quizá suficientes.

Un taconeo familiar sonó en el túnel que se abría al otro lado de la cámara y, un instante después, apareció Jarlaxle, el extraordinario mercenario drow, con su sombrero de ala ancha adornado con una enorme pluma de diatryma y su chaleco corto que dejaba a la vista el musculoso estómago. Se encaminó hacia el enano, lanzando al tiempo rápidas ojeadas a uno y otro lado para abarcar la escena en conjunto, y luego se inclinó en una profunda reverencia mientras hacía una ostentosa floritura con el sombrero.

-¡Saludos! -dijo Jarlaxle cordialmente, a la par que se erguía y, con unos rápidos movimientos de malabarismo, se pasaba el sombrero a lo largo del brazo para, con un brusco impulso, lanzarlo al aire en un giro que lo colocó sobre su afeitada cabeza.

-Muy animado te veo hoy -comentó Firble.

-¿Y por qué no iba a estarlo? -preguntó el drow-. ¡Es otro día glorioso en la Antípoda Oscura! Un día para disfrutarlo.

Firble no parecía muy convencido, pero sí sorprendido, como siempre, por el dominio del lenguaje svirfnebli demostrado por el drow. Jarlaxle lo hablaba con la soltura y la facilidad de cualquier habitante de Blingdenstone, si bien el mercenario utilizaba la sintaxis más común a la lengua drow, y no la forma inversa preferida por la mayoría de los enanos.

-Muchas cuadrillas de mineros svirfneblis han sido atacadas -dijo Firble con un tono que rayaba la acusación-. Cuadrillas que trabajaban al *oeste de* Blingdenstone.

Jarlaxle sonrió con fingida inocencia y alzó las manos.

-¿Ched Nasad? -sugirió, haciendo referencia a la otra ciudad drow más próxima.

-¡Menzoberranzan! -afirmó Firble. Ched Nasad estaba a muchas semanas de viaje-. Uno de los elfos oscuros llevaba el emblema de una casa de Menzoberranzan.

-Bandas de camorristas -razonó Jarlaxle-. Guerreros jóvenes en busca de diversión.

Los labios de Firble casi desaparecieron al apretarlos en un gesto iracundo. Tanto Jarlaxle como él sabían que las incursiones drows no eran obra de unos jóvenes pendencieros. Los ataques habían sido coordinados y ejecutados a la perfección, con el resultado de muchos svirfneblis asesinados.

-¿Qué más puedo decir? -preguntó Jarlaxle inocentemente-. Sólo soy un peón en el juego. -Firble resopló desdeñoso-. Agradezco la importancia que me atribuyes -añadió el

mercenario sin perder comba-. Oh, vamos, querido Firble, ya hemos discutido esto anteriormente. Los acontecimientos están fuera de mi control esta vez.

-¿Qué acontecimientos? -lo apremió Firble.

Jarlaxle y él se habían reunido en otras dos ocasiones en el transcurso de los dos últimos meses para tratar este mismo tema. La actividad drow cerca de la ciudad svirfnebli se había incrementado de manera alarmante. En cada entrevista, Jarlaxle había hecho alusiones muy ambiguas acerca de grandes acontecimientos, pero nunca había dicho nada concreto ni le había hecho revelación alguna a Firble.

-¿Hemos venido para jugar a los equívocos otra vez? -exclamó el mercenario con cansancio-. De verdad, querido Firble, empiezo a estar harto de tus...

-Hemos capturado a un drow -lo interrumpió el enano, cruzándose de brazos, como si la noticia fuera importante, La expresión de Jarlaxle se tornó incrédula y el elfo oscuro abrió las manos como diciendo: «¿y qué?».

-Creemos que este drow es oriundo de Menzoberranzan -prosiguió Firble.

-¿Una mujer? -preguntó Jarlaxle, pensando que el enano, quien aparentemente consideraba vital su información, debía de estar refiriéndose a una gran sacerdotisa. El mercenario no había oído comentarios sobre la desaparición de ninguna sacerdotisa, salvo, naturalmente, la de Jerlys Horlbar, que para el caso no contaba.

-Un varón -contestó Firble, y de nuevo la expresión de Jarlaxle se tornó dubitativa.

-Entonces, ejecutadlo -razonó el pragmático mercenario.

El enano tensó los brazos cruzados y empezó a dar golpecitos con el pie en el suelo, impaciente.

-Vamos, Firble, ¿de verdad crees que tener prisionero a un varón drow pone a vuestra ciudad en situación de negociar? -inquirió el mercenario-. ¿Esperas que vuelva corriendo a Menzoberranzan suplicando por la vida de un varón? ¿Esperas que las madres matronas regentes pongan fin a la actividad en esta zona por salvarlo?

-¡Entonces, admites actividad autorizada en esta zona! -replicó el svirfnebli, que apuntaba con el dedo a Jarlaxle como si pensara que había pillado al mercenario en un renuncio.

-Hablo hipotéticamente -lo corrigió Jarlaxle-. Di por buena tu suposición para poder sacar una conclusión acertada de tus intenciones.

-No tienes ni idea de cuáles son mis intenciones, Jarlaxle -afirmó Firble. Sin embargo, saltaba a la vista que la actitud fría del mercenario estaba poniendo nervioso al enano. Siempre ocurría lo mismo. Firble sólo se reunía con el drow cuando la situación en Blingdenstone era crítica, y a menudo estos encuentros le salían muy caros en gemas y otros tesoros-. De acuerdo, fija tu precio.

-¿Mi precio?

-Mi ciudad corre peligro -repuso Firble con aspereza-. ¡Y tú sabes por qué!

El mercenario no respondió. Se limitó a sonreír y se apartó un poco del enano.

-También sabes el nombre del drow que hemos capturado -continuó Firble, intentando parecer tan astuto como él. Por primera vez, el mercenario dejó entrever su interés, aunque muy brevemente.

En realidad, Firble no tenía intención de llevar la conversación tan lejos. No quería revelar la identidad del «prisionero». Después de todo, Drizzt Do'Urden era amigo de Belwar Dissengulp, el muy honorable capataz. Drizzt nunca había sido enemigo de Blingdenstone, e incluso había ayudado a los svirfneblis veinte años atrás, cuando estuvo en la ciudad por primera vez. Según se decía, el drow renegado había ayudado a los svirfneblis otra vez a su regreso, combatiendo contra su propia gente en los túneles.

Aún así, la lealtad de Firble para con su gente y su ciudad estaba antes que nada, y, si revelar el nombre de Drizzt a Jarlaxle ayudaba a los enanos en la apurada situación actual, si servía para descubrir cuáles eran esos acontecimientos tan importantes a los que el mercenario hacía constantes alusiones, para Firble merecía la pena pagar ese precio.

Jarlaxle guardó un largo silencio, intentando calcular hasta dónde podía llevar esta conversación que tan repentinamente había tomado un rumbo interesante. Supuso que el drow era algún malhechor, quizás un antiguo miembro de Bregan D'aerthe a quien habían dado por perdido en los túneles exteriores. O quizá los enanos habían echado el lazo a un noble de una de las casas de mayor rango, lo que sería un buen botín. Los ojos de Jarlaxle, rojos como rubíes, brillaron con la perspectiva de los beneficios que Bregan D'aerthe podría obtener por el supuesto noble.

-¿Tiene nombre ese prisionero? -preguntó el mercenario.

-Un nombre familiar para ti y para nosotros -contestó Firble, creyéndose muy listo y suponiendo que ahora dominaba la situación, algo que no solía ocurrir en los tratos con el astuto mercenario.

Su enigmática respuesta, sin embargo, había dado más información a Jarlaxle de lo que había sido su intención. Pocos drows eran conocidos por sus nombres entre los enanos de Blingdenstone, y el mercenario podía averiguar fácilmente el paradero de esos contados elfos oscuros. Los ojos de Jarlaxle se abrieron de par en par bruscamente, pero enseguida recobró la compostura mientras su mente seguía el hilo de una nueva posibilidad.

-Háblame de esos acontecimientos -exigió Firble-. ¿Por qué Menzoberranzan se está acercando tanto a Blingdenstone? ¡Dímelo y, a cambio, yo te daré el nombre de ese drow!

-Dámelo o no, eso queda a tu elección -se burló Jarlaxle-. En cuanto a los acontecimientos, ya te he dicho que busques a los responsables en Ched Nasad, o entre jóvenes revoltosos, quizás estudiantes de la Academia.

Firble empezó a dar brincos, con los puños levantados como si tuviera intención de abalanzarse sobre el imprevisible mercenario y propinarle un puñetazo. Su sensación de superioridad, de estar en ventaja, había sido borrada de un plumazo.

-Querido Firble -dijo el mercenario con tono apaciguador-. Sinceramente, no deberíamos reunirnos a menos que tuviéramos asuntos más importantes que discutir. Tú y tu escolta no deberíais estar tan lejos de la ciudad en estos tiempos conflictivos, de verdad.

Sin poder remediarlo, el pequeño svirfnebli dejó escapar un gemido de frustración ante las repetidas insinuaciones del mercenario de que algo terrible estaba pasando, de que la creciente actividad drow estaba relacionada con un plan de gran envergadura.

Pero Jarlaxle -con el brazo izquierdo cruzado sobre el pecho, el codo del otro apoyado en la mano, y la barbilla descansando en la palma derecha- mantenía una actitud imperturbable, dando la impresión de que todo aquello le resultaba divertido. Firble comprendió que hoy no obtendría ninguna información veraz, así que saludó con una brusca inclinación de cabeza, giró sobre sus talones, y salió de la cámara propinando patadas a todas las piedras que encontró en su camino.

El mercenario mantuvo su postura relajada durante un tiempo después de la marcha del enano y luego, con actitud despreocupada, alzó una mano e hizo un gesto de llamada dirigido al túnel que había a sus espaldas. Por él salió un humano, si bien sus ojos tenían el brillo rojizo de la visión infrarroja, común entre las razas de la Antípoda Oscura, y que era un regalo de una gran sacerdotisa.

-¿Te pareció divertido? -preguntó Jarlaxle en el lenguaje de la superficie.

-Y muy instructivo -respondió Entreri-. Cuando lleguemos a la ciudad, no te costará mucho trabajo descubrir la identidad del drow capturado.

Jarlaxle miró al asesino con extrañeza.

-¿Aún no la has adivinado?

-No tengo noticias de que haya desaparecido ningún noble -contestó Entreri, aprovechando para observar detenidamente al mercenario mientras hablaba. ¿Es que se le había pasado algo por alto?-. Indiscutiblemente, su prisionero tiene que ser un noble, ya que su nombre no sólo es conocido para ti, sino para los enanos. Un noble, o un comerciante drow ambulante.

-Supón que te digo que el drow que está en Blingdenstone no es un prisionero -insinuó Jarlaxle mientras una sonrisa irónica se plasmaba en su semblante, negro como el ébano.

Entreri lo miró fijamente, sin comprender, aparentemente, lo que intentaba insinuarle el mercenario.

-Ah, claro -dijo al cabo de un momento Jarlaxle-. No estás al corriente de los acontecimientos que tuvieron lugar hace años y, por lo tanto, es imposible que ates cabos. Hubo una vez un drow que abandonó Menzoberranzan y, durante su viaje a la superficie, hizo un alto para vivir entre los enanos un tiempo. Aunque jamás habría imaginado que regresaría.

-No puedes estar refiriéndote a... -empezó Entreri, que se quedó casi sin aliento.

-¡Precisamente! -confirmó Jarlaxle mientras volvía la vista hacia el túnel por el que Firble había desaparecido-. Por lo visto, la mosca ha venido a las arañas.

Entreri no salía de su asombro. ¡Drizzt Do'Urden de vuelta en la Antípoda Oscura! ¿Qué consecuencia tenía eso en la proyectada incursión a Mithril Hall? ¿Se dejarían de lado los planes? Y él, ¿se vería privado de la última oportunidad de volver a ver la superficie?

-¿Qué vamos a hacer? -le preguntó al mercenario con un asomo de desesperación en el tono de voz.

-¿Hacer? -repitió Jarlaxle. Se echó hacia atrás y rió con todas sus ganas-. ¿Hacer? -dijo otra vez, como si la idea fuera absurda-. ¡Vaya, pues quedarnos sentados y disfrutarlo, por supuesto!

Su respuesta no sorprendió demasiado a Entreri, sobre todo después de que el asesino recapacitara un momento. A Jarlaxle le encantaban las ironías -por eso medraba en el caótico mundo de los drows- y este giro inesperado en los acontecimientos cumplía con todos los requisitos. Para Jarlaxle la vida era un juego en el que había que participar y divertirse sin reparar en las consecuencias o la integridad.

En otros tiempos, Entreri habría convenido totalmente con esa actitud, incluso la había adoptado de vez en cuando, pero no ahora. Era mucho lo que estaba en juego para el pobre y desesperado Artemis Entreri. La presencia de Drizzt a tan poca distancia de Menzoberranzan planteaba serios interrogantes para el futuro del asesino, un futuro que se presentaba realmente negro.

Jarlaxle se echó a reír otra vez con todas sus ganas. Entreri estaba muy serio, con la mirada prendida en el túnel que se dirigía hacia la ciudad enana, pero lo que veía en realidad con los ojos de su imaginación era el rostro, los ojos de color violeta, de su más odiado enemigo.

Para Drizzt fue un gran alivio verse en un entorno familiar. Se dijo que debía de estar soñando, pues la pequeña vivienda de piedra estaba exactamente como la recordaba, incluida la hamaca en la que se encontraba tumbado.

Pero Drizzt sabía que esto no era un sueño, y lo sabía por el hecho de que no sentía nada de cintura para abajo, ni las cuerdas de la hamaca ni siquiera un cosquilleo en sus pies descalzos.

-¿Ya has despertado? -llegó la pregunta desde la habitación trasera, más pequeña, de la vivienda. Las palabras conmovieron profundamente al elfo oscuro, pues habían sido pronunciadas en el lenguaje svirfnebli, esa curiosa mezcla de melódicas inflexiones elfas y fuertes consonantes enanas. El significado de las palabras svirfneblis cobró sentido de inmediato en la mente de Drizzt, pese a que no había oído ni hablado este idioma desde hacía

más de veinte años. Le costó trabajo volver la cabeza para mirar al capataz que se acercaba a él.

El corazón le dio un vuelco al verlo.

Belwar había envejecido un poco, pero todavía se conservaba fuerte. Entrechocó sus «manos» al comprobar que, efectivamente, Drizzt, su antiguo amigo, estaba despierto.

Al elfo oscuro le complació ver aquellas manos, unas obras de arte de mithril, que coronaban los brazos del enano. El propio hermano de Drizzt había cortado las manos de Belwar el día en que el capataz y el elfo oscuro se conocieron. Una cuadrilla de mineros svirfneblis y una patrulla drow habían sostenido una batalla, y, al principio, Drizzt había caído prisionero de Belwar. Pero Dinin vino raudo en ayuda de su hermano y las tornas cambiaron enseguida.

Dinin habría matado a Belwar de no ser por la intervención de su hermano menor, si bien Drizzt dudó que su intento de salvar la vida del enano hubiera merecido la pena, ya que Dinin dio la orden de mutilarlo. En la cruel Antípoda Oscura, las criaturas tullidas no solían sobrevivir mucho tiempo.

Cuando Drizzt se encontró de nuevo con Belwar el día que entró en Blingdenstone como refugiado de Menzoberranzan, descubrió que, a diferencia de lo que ocurría entre los suyos, los svirfneblis habían socorrido a su compañero herido fabricando unos ingeniosos apéndices que se acoplaban a los muñones. En el brazo derecho, el muy honorable capataz (como los enanos de las profundidades llamaban a Belwar) llevaba un martillo de mithril adornado con runas mágicas y dibujos de criaturas fabulosas, incluido un elemental terrestre. El zapapico doble que Belwar llevaba en el brazo izquierdo no era menos espectacular. Eran unas herramientas formidables para cavar y luchar, y aún las hacía más formidables el hecho de que los chamanes svirfneblis las hubieran dotado con poderes mágicos. Drizzt había visto a Belwar excavar un agujero a un ritmo tan rápido que parecía que en lugar de ser de sólida roca la pared fuera de tierra.

Se alegraba de ver que Belwar había seguido prosperando, que su primer amigo de otra raza, su primer amigo de verdad aparte de Zaknafein, se encontraba bien.

-*Magga cammara,* elfo -comentó el svirfnebli con una risita mientras caminaba alrededor de la hamaca-. ¡Pensé que nunca te ibas a despertar!

Magga cammara, repitió para sus adentros Drizzt. «Por las piedras.» La curiosa frase, que Drizzt no había oído hacía más de veinte años, hizo que el elfo oscuro se sintiera a gusto y trajo a su mente el recuerdo de aquellos días tranquilos que había pasado en Blingdenstone como invitado de Belwar.

Salió de su ensoñación y reparó en que el enano se había parado a sus pies y los observaba detenidamente.

-¿Qué tal los sientes? -preguntó Belwar.

-No los siento -contestó Drizzt.

El enano movió la calva cabeza arriba y abajo y se rascó la prominente nariz con la punta del zapapico.

-Es el efecto del golpe del nuker -comentó.

Drizzt no contestó, pero su expresión era de desconcierto.

-Te atizaron con un nuker -repitió Belwar mientras se dirigía hacia un armario empotrado. Enganchó la puerta con el zapapico y la abrió; luego manipuló con cuidado las dos «manos» para coger un objeto que había dentro y lo sacó para mostrárselo a Drizzt.

»Un arma de nuevo diseño -explicó-. Se inventó hace cosa de cinco años.

Drizzt pensó que el objeto semejaba la cola de un castor, con un mango corto para agarrarlo en la parte más estrecha, y el extremo más ancho curvado en un ángulo agudo. Toda la superficie era lisa, con la notable salvedad de un borde aserrado.

-Esto es un nuker -dijo Belwar mientras lo alzaba. El arma se le escurrió y cayó al suelo. El enano se encogió de hombros y golpeó sus manos de mithril-. ¡Suerte que tengo mis propias armas! -comentó, a la par que entrechocaba de nuevo el zapapico y el martillo.

»Y tú tienes suerte, Drizzt Do'Urden, de que algunos de los svirfneblis que estaban en la batalla te reconocieran -añadió. El elfo oscuro resopló; en estos momentos no se sentía muy afortunado-. Podrían haberte golpeado con el borde aserrado. ¡Te habrían partido la espina dorsal!

-Me siento como si la tuviera partida -comentó Drizzt.

-No, no, sólo insensibilizada. -Belwar se dirigió de nuevo a los pies de la hamaca y tocó con la punta del zapapico en la planta de uno de los pies del drow. Drizzt hizo una mueca de dolor *y* dio un respingo-. ¿Ves? Ya empiezas a recuperar la sensación -lo animó Belwar, y, esbozando una sonrisa maliciosa, pinchó la planta del pie otra vez.

-Y volveré a caminar, capataz -juró el elfo oscuro que, a pesar del gran alivio que sentía, habló con un tono amenazador para seguir el juego a su amigo.

-¡Eso tardará un poco más! -Belwar repitió el pinchazo y se echó a reír-. ¡Pero, prepárate, porque muy pronto también empezarás a sentir cosquillas!

Drizzt tenía la impresión de haber vuelto a los buenos tiempos de antaño; incluso parecía que le hubieran quitado la carga de los acuciantes problemas que lo agobiaban. Qué alegría volver a ver a su viejo amigo, este enano que lo había acompañado, por pura lealtad, a las regiones salvajes de la Antípoda Oscura, que había sido capturado junto con él por los desolladores mentales, y había luchado codo con codo a su lado para escapar.

-Fue una coincidencia, afortunada tanto para mí como para tus colegas que estaban en los túneles, que me encontrara en aquella zona en aquel preciso momento -dijo Drizzt.

-No creo que fuera sólo cosa de casualidad -contestó Belwar, y una expresión sombría sustituyó la alegre de antes-. Las luchas son algo frecuente ahora. Una a la semana, por lo menos, y muchos svirfneblis han muerto.

Drizzt estrechó los ojos e intentó asimilar la desagradable noticia.

-Se dice que Lloth está hambrienta de sangre -continuó Belwar-, y la vida no ha sido fácil para los enanos de Blingdenstone últimamente. Estamos intentando descubrir la causa.

Drizzt se reafirmó en su decisión; ahora, más que nunca, estaba convencido de que había hecho bien regresando. Allí había algo más que un simple intento de volver a capturarlo. Lo que había dicho Belwar, aquella afirmación de que Lloth estaba hambrienta, parecía atinada.

Otro pinchazo fuerte en la planta del pie le hizo abrir los ojos bruscamente y vio al capataz mirándolo sonriente, superado ya, al parecer, su sombrío estado de ánimo por los recientes acontecimientos.

-¡Basta de preocupaciones! -declaró Belwar-. ¡Han pasado veinte años y tenemos mucho que contarnos! -Se agachó a coger una de las botas de Drizzt y olisqueó la suela-. ¿Encontraste la superficie? -preguntó, sinceramente ilusionado.

Los dos amigos pasaron el resto del día intercambiando historias, si bien Drizzt fue el que más habló al ser el que había estado en un mundo tan diferente. Muchas veces, Belwar dio un respingo de asombro y otras muchas rió; en un momento determinado, compartió tristeza y lágrimas con su amigo drow, al parecer sinceramente apenado por la pérdida de Wulfgar.

Drizzt supo entonces que había vuelto a encontrar a otro de sus más queridos amigos. Belwar escuchaba atentamente, con interés, cada palabra de Drizzt, facilitando que el elfo oscuro lo hiciera partícipe de sus emociones más íntimas de los últimos veinte años con el callado respaldo de un verdadero amigo.

Después de cenar, Drizzt dio unos cuantos pasos vacilantes, y Belwar, que ya había visto antes los efectos debilitadores de un nuker bien manejado, le aseguró al drow que estaría corriendo otra vez por los corredores llenos de escombros dentro de uno o dos días.

Era una buena noticia... a medias. Ni que decir tiene que a Drizzt lo alegraba saber que se curaría, pero una pequeña parte de su ser deseaba que el proceso se hubiera alargado un poco más para que su estancia con Belwar fuera más extensa. El elfo oscuro sabía que, en cuanto sus condiciones físicas se lo permitieran, habría llegado el momento de terminar el viaje, de regresar a Menzoberranzan e intentar poner fin a la amenaza.

14

Disfraz

Espera aquí, *Guen* -susurró Catti-brie a la pantera.

Las dos observaban atentamente la amplia zona que se abría al frente, una caverna relativamente despejada de estalagmitas. El sonido de muchas voces goblins llegaba desde allí. Catti-brie imaginó que era el grupo principal de estas criaturas, que, sin duda, empezaban a estar nerviosas porque el grupo de exploradores no había regresado aún. Los pocos supervivientes del enfrentamiento con la muchacha y la pantera debían de venir pisándoles los talones. Las dos habían hecho un buen trabajo acosándolos y haciendo que huyeran por el corredor en la otra dirección, pero probablemente ya habrían dado media vuelta, y el escenario de la lucha estaba a menos de una hora de camino de aquí.

No parecía haber otro camino que diera un rodeo a la caverna, y Catti-brie no necesitó ver la horda de goblins para saber que esos malditos eran demasiados para presentarles batalla. Bajó la vista a sus manos, negras como el ébano, ya que su apariencia drow le daba cierta seguridad. Se atusó la espesa mata de pelo, que ahora era de un blanco puro en lugar de su habitual tono castaño rojizo, alisó la lujosa túnica, y echó a andar con aire desafiante.

Los centinelas goblins más próximos retrocedieron aterrados cuando la sacerdotisa drow entró en su guarida despreocupadamente. Sólo el hecho de ser tantos impidió que el grupo saliera de estampía, ya que, como había imaginado Catti-brie, había más de un centenar de goblins acampados aquí. Se alzaron una docena de lanzas, apuntadas en su dirección, pero la joven siguió caminando con firmeza hacia el centro de la caverna.

Los goblins cerraron filas a su alrededor cortándole cualquier vía de escape. Otros se agazaparon de cara al túnel por el que Catti-brie había salido, por si acaso aparecían más drows. A pesar de todo, el mar de cuerpos se apartaba al paso de la inesperada visitante; la actitud envalentonada y el disfraz de Catti-brie habían desconcertado a las criaturas.

La joven llegó al centro de la caverna, desde donde podía ver el túnel que se abría al otro lado, pero el mar de cuerpos no le abría paso con la prontitud de antes, lo cual la obligaba a caminar más despacio.

Finalmente tuvo que detenerse, rodeada por un cerco de lanzas que la apuntaban desde todas las direcciones; los murmullos de los goblins retumbaban en la caverna.

-*Gund ha, moga moga*-exigió. Su dominio del lenguaje goblin era rudimentario, en el mejor de los casos, y no estaba segura de si había dicho «apartaos y dejadme paso», o «echad a mi madre a la cuneta». Esperaba que fuera lo primero.

-*¡Moga gund, geek-ik moon'ga'woon'ga!* -dijo con voz áspera un corpulento goblin, casi tan grande como un hombre, que se abrió paso entre la multitud hasta situarse frente a Catti-brie.

La joven se obligó a mantener la calma, a dominar, por un lado, el apremiante deseo de llamar a *Guenhwyvar y* echar a correr, y por otro, las ganas casi irresistibles de prorrumpir en carcajadas. Éste era el jefe de los goblins, evidentemente, o el chamán de la tribu, como poco.

La criatura necesitaba unos cuantos consejos sobre moda. Llevaba botas negras de caña alta, como las de un noble, pero con los laterales cortados para dar espacio a sus anchos pies, semejantes a los de un pato. Los pantalones eran de mujer, ribeteados con largos flecos, y, aunque saltaba a la vista que se trataba de un macho, la criatura llevaba puestos calzón y corpiño, este último con copas para unos senos de gran tamaño. Varios collares desparejados,

algunos de oro, otros de plata y uno de perlas, adornaban su escuálido cuello, y en todos y cada uno de sus dedos huesudos lucía un chabacano anillo.

Catti-brie identificó el tocado de la cabeza como religioso, aunque no recordaba de qué secta. Representaba un sol ardiente, orlado con largas cintas doradas, pero la muchacha estaba casi segura de que el goblin lo llevaba puesto al revés, pues el tocado se inclinaba hacia adelante, sobre la frente hundida de la fea criatura, con una de las cintas colgando incómodamente delante de su nariz.

Sin duda, el goblin pensaba que iba a la última moda con las ropas de las infortunadas víctimas de su tribu. Siguió divagando con su voz estridente, demasiado deprisa como para que Catti-brie entendiera algo más que alguna que otra palabra suelta. Luego, la criatura enmudeció bruscamente y se golpeó con el puño en el pecho.

-¿Hablas el lenguaje de la superficie? -preguntó la joven, buscando el modo de comunicarse. Tuvo que hacer un gran esfuerzo para no perder los nervios, pues esperaba recibir un lanzazo en la espalda en cualquier momento.

El cabecilla goblin la miró con extrañeza, dando señales de que no había entendido una sola palabra de lo que le había dicho. Luego, sus ojos, que brillaban rojizos, recorrieron la figura de la joven de los pies a la cabeza, y acabaron por detenerse en el guardapelo que colgaba de su cuello.

-*Nying so, wucka* -dijo mientras señalaba el guardapelo, luego a Catti-brie y por último el túnel de salida.

Si el guardapelo hubiera sido una joya corriente, la joven se lo habría dado de buena gana para que la dejaran pasar, pero necesitaba el objeto mágico si quería localizar a Drizzt. El goblin repitió su exigencia en un tono más perentorio, y Catti-brie comprendió que tenía que pensar algo rápidamente. Tuvo una súbita inspiración; sonrió y alzó un dedo.

-*Nying* -dijo, imaginando que era el término que en el lenguaje goblin significaba «regalo». Dio dos palmadas fuertes y, sin volver la vista atrás, llamó-: *¡Guenhwyvar!*

Los gritos de sobresalto que sonaron a su espalda le revelaron que la pantera había salido del túnel.

-Acércate despacio, *Guen* -indicó Catti-brie-. Ven a mi lado sin atacar.

La pantera avanzó pausadamente, a un ritmo constante, con la cabeza gacha y las orejas pegadas al cráneo. De vez en cuando, soltaba un rugido bajo, justo lo suficiente para mantener a raya a los goblins más cercanos. La multitud se apartó a los lados, dejando al magnífico felino un amplio paso que conducía a la sacerdotisa drow.

Poco después *Guenhwyvar* llegaba junto a Catti-brie y le daba suaves topetazos en la cadera.

-*Nying* -repitió la joven, señalando primero a la pantera y a continuación al goblin-. Tú te quedas con el animal y yo salgo por ese túnel -añadió, acompañando sus palabras con gestos de las manos para hacerse entender.

El adefesio que era el rey de los goblins se rascó la cabeza, ladeando aún más el tocado.

-Bien, adelante, y haz una buena interpretación -susurró Catti-brie a la pantera, empujándola suavemente con la pierna.

Guenhwyvar alzó la vista hacia la joven, al parecer muy molesta con la estúpida pantomima, pero luego se acercó al cabecilla goblin y se tumbó a sus pies; ¡el feo rostro de la criatura adquirió un tinte cerúleo!

-*Nying* -dijo Catti-brie otra vez, a la par que le indicaba por señas al goblin que debía acariciar al felino.

La criatura la miró con incredulidad, pero la joven insistió, engatusándolo, y poco a poco el goblin hizo acopio de valor para atreverse a tocar el suave y espeso pelaje del animal.

La sonrisa del goblin se ensanchó, dejando a la vista sus afilados dientes, y acarició al felino otra vez, con más seguridad. Repitió el gesto dos, tres veces, y en cada ocasión su mano

pasaba con más firmeza sobre el lomo del animal. Entretanto, *Guenhwyvar* tenía clavada una mirada furibunda en Catti-brie.

-Bien, ahora te quedarás con este amistoso goblin -instruyó la joven al animal, poniendo buen cuidado en que su tono no delatara el verdadero sentido de sus palabras. Se dio unas palmaditas en la bolsa del cinturón, en la que llevaba guardada la estatuilla, y añadió-: Te llamaré, tenlo por seguro. -Se incorporó y miró al goblin a los ojos. Se tocó con la mano en el pecho y luego señaló el túnel de salida, con expresión ceñuda-. ¡Me voy! -declaró al tiempo que daba un paso al frente.

Al principio pareció que el reyezuelo goblin iba a interponerse en su camino, pero un rápido vistazo al felino lo hizo cambiar de opinión. Catti-brie había jugado su baza a la perfección; al permitir que el engreído líder conservara su dignidad, había reafirmado su propia imagen de ser una enemiga muy peligrosa, además de situar, muy estratégicamente, un poderoso aliado a los pies del cabecilla goblin.

-*Nying so, wucka* -repitió la criatura mientras señalaba a *Guenhwyvar y* al túnel de salida antes de apartarse a un lado para dejar paso a la drow.

Catti-brie atravesó la caverna, y propinó una bofetada a un goblin que no se apartó de su camino con suficiente rapidez. La criatura reaccionó enarbolando su espada, pero la joven no se amilanó, y un grito del cabecilla goblin, que todavía tenía enroscada a sus tobillos a la pantera, frenó en seco el ataque de su secuaz.

Catti-brie se rió en su fea cara, y le mostró que llevaba empuñada una daga, una magnífica arma recamada, bajo los pliegues de su hermosa túnica.

Por fin entró en el túnel y siguió caminando pausadamente un buen trecho. Luego se detuvo, miró tras de sí, y sacó la estatuilla.

En la caverna, el cabecilla goblin alardeaba de su nueva adquisición ante la tribu, explicando lo listo que era y cómo se había aprovechado de «esa estúpida hembra drow» para adueñarse de su gato. No importaba que los demás goblins hubieran presenciado toda la escena; en la cultura goblin, la historia se recreaba casi a diario.

La mueca engreída del reyezuelo se desvaneció rápidamente cuando apareció a sus pies una niebla gris que envolvió a la pantera, y la forma material del animal empezó a disiparse.

El goblin prorrumpió en gritos de protestas y maldiciones, y se arrodilló en el suelo para sujetar a la pantera, que desaparecía a ojos vista.

Una zarpa enorme salió disparada entre las volutas grises, se cerró sobre el pescuezo del líder y tiró de la miserable criatura hacia sí. Luego sólo quedó la niebla, y el sorprendido y obtuso goblin se encontró haciendo un viaje con la pantera al plano astral.

Los otros goblins chillaron y echaron a correr en cualquier dirección, de modo que tropezaron y se atropellaron unos a otros. Algunos pensaron ir en persecución de la mujer drow, pero, para cuando quisieron organizarse, Catti-brie se encontraba ya muy lejos, corriendo a toda velocidad por el corredor y felicitándose por ser una chica tan lista.

Los túneles le resultaban familiares; demasiado familiares. ¿Cuántas veces un Drizzt Do'Urden más joven había recorrido estos mismos caminos, por lo general actuando como avanzadilla de una patrulla drow? Más tarde, *Guenhwyvar* lo había acompañado; ahora estaba solo.

Cojeaba ligeramente, ya que una de sus rodillas estaba debilitada todavía por el impacto del nuker.

Sin embargo, no quiso utilizar aquello como excusa para retrasar su marcha de Blingdenstone. Sabía que el tiempo apremiaba, y Belwar, aunque su partida apenaba al *capataz,* no había discutido la decisión de Drizzt de ponerse en camino; este detalle confirmó al drow su sospecha de que los demás svirfneblis querían que abandonara la ciudad.

Eso había ocurrido dos días atrás; dos días, y unos ochenta kilómetros de marcha a través de tortuosos corredores y cavernas. Drizzt se había cruzado con los rastros de, al menos, tres patrullas drows, lo que constituía un número de guerreros inusualmente elevado tan lejos de Menzoberranzan; un hecho que daba credibilidad a la manifestación de Belwar de que algo peligroso se estaba fraguando, que la reina araña estaba hambrienta. En las tres ocasiones, Drizzt podría haber rastreado las huellas del grupo drow e intentar unirse a él. Pensó en inventar alguna historia de que era un emisario de un comerciante de Ched Nasad. Las tres veces, a Drizzt le faltó valor para hacerlo, y continuó en dirección a Menzoberranzan aplazando el fatídico momento de entrar en contacto con los suyos.

Ahora los túneles le eran muy, muy conocidos, y ese momento se le echaba encima.

Midió cada paso que daba, guardando un completo silencio, al entrar en un túnel más amplio. Oyó algo de ruido un poco más adelante, el roce de muchos pies. No eran pies drows, de eso estaba seguro; los elfos oscuros no hacían ruido al andar.

El vigilante trepó por la irregular pared y avanzó a lo largo de un saliente rocoso que corría tres metros y medio por encima del suelo. Hubo un momento en que la cornisa se interrumpió, y Drizzt se vio obligado a colgarse de las puntas de los dedos para salvar a pulso el tramo perpendicular; pero eso no obstaculizó su avance, y siguió adelante en el más completo silencio.

Se quedó tan inmóvil como una estatua al oír más ruido de movimiento al frente. Por fortuna, el saliente volvía a ensancharse, y el vigilante pudo sostenerse sin ayuda de las manos; cauteloso, desenvainó las cimitarras, concentrándose para que *Centella* no emitiera su fulgor interno.

Guiado por el ruido de sorbidos giró en un recodo, y vio una horda apiñada de humanoides bajos que llevaban capas raídas, con las capuchas tan caladas que les cubrían el rostro. No decían una sola palabra, y deambulaban al buen tuntún; sólo sus pies, anchos como los de los patos, descubrieron a Drizzt que eran goblins.

Goblins esclavos, dedujo por su forma de moverse y su postura encorvada, reflejo de sus espíritus doblegados.

Drizzt siguió observando en silencio durante un rato, intentando localizar a los drows encargados de conducir al hatajo de esclavos. Había unos ochenta goblins por lo menos en esta caverna, apiñados en torno a la pequeña laguna que los drows llamaban el estanque de Heldaeyn, cogiendo agua con las manos y llevándosela a la boca como si hiciera muchos días que no bebían.

Probablemente era así. Drizzt atisbó un par de rotes, el pequeño ganado de la Antípoda Oscura, deambulando por los alrededores, y dedujo que este grupo había salido de la ciudad en busca de reses perdidas. En estas expediciones, a los esclavos se les daba poco o nada de comida, a pesar de que llevaban provisiones abundantes. Los guardias drows de la escolta, por el contrario, consumían generosas raciones, por lo general delante de los hambrientos esclavos.

El chasquido de un látigo hizo que los goblins se incorporaran y se apartaran del borde del estanque. Dos soldados drows, un varón y una mujer, aparecieron en el campo visual de Drizzt. Charlaban despreocupadamente y la mujer chasqueaba su látigo cada dos por tres.

Otro drow impartió algunas órdenes desde el otro lado de la caverna, y los goblins empezaron a alinearse en una fila irregular que más parecía un enjambre alargado que una formación ordenada.

Drizzt comprendió que éste era el momento más oportuno de salir a descubierto. Los conductores de esclavos eran los grupos menos organizados y disciplinados de los regimientos de Menzoberranzan destinados a servicios fuera de la ciudad. Esta clase de tropa estaba formada generalmente por elfos oscuros de distintas casas y una dotación de jóvenes drows estudiantes de las tres escuelas de la Academia.

Drizzt se deslizó de la repisa silenciosamente y rodeó la esquina del muro; al salir a plena vista, ejecutó las acostumbradas señas manuales de saludo a los drows que estaban en la caverna, bien que sentía los dedos torpes realizando los intrincados movimientos.

La mujer dio un empujón a su acompañante varón para que se adelantara, y ella se situó a su espalda. Al punto, la mano del drow se alzó, sosteniendo una de las típicas ballestas de mano; el dardo, con toda probabilidad, debía de estar untado con un potente narcótico.

¿Quién eres?, preguntaron los dedos de la mujer por encima del hombro del soldado.

-El único superviviente de una patrulla que se aventuró cerca de Blingdenstone -respondió Drizzt.

-En tal caso, deberías estar en camino a Tier Breche para informar -contestó la mujer en voz alta.

El sonido de su voz, tan típico de las mujeres drows, unas voces que podían ser increíblemente melodiosas o increíblemente estridentes, hizo que los recuerdos de aquellos años lejanos acudieran en tropel a la mente de Drizzt; en ese momento fue plenamente consciente de que se encontraba a unos cuantos centenares de metros de Menzoberranzan.

-No tengo ningunas ganas de aparecer por allí solo -repuso Drizzt-. Y menos siendo portador de esa noticia.

El vigilante sabía que era un razonamiento perfectamente lógico. Si en realidad hubiera sido el único superviviente de una patrulla perdida, se lo habría sometido a un interrogatorio exhaustivo en la Academia drow, probablemente incluso lo habrían torturado hasta que los maestros estuvieran seguros de que no había actuado como traidor en la suerte corrida por la patrulla o hasta que muriera, ya fuera lo uno o lo otro lo que ocurriera primero.

-¿Cuál es la primera casa? -preguntó la drow mirando fijamente los ojos de color de espliego de Drizzt.

-Baenre -respondió inmediatamente, pues esperaba algún tipo de interrogatorio. Los espías de ciudades rivales no eran algo nuevo en Menzoberranzan.

-¿Su hijo más joven? -inquirió la mujer astutamente. Frunció los labios en una mueca lasciva y hambrienta, sin dejar de observar los insólitos ojos de Drizzt.

Por una afortunada coincidencia, Drizzt había asistido a la Academia en el mismo curso del hijo menor de la casa Baenre... siempre y cuando la anciana matrona Baenre no hubiera dado a luz a otro vástago en las tres décadas que llevaba ausente Drizzt.

-Berg'inyon -respondió con aire de seguridad mientras cruzaba las manos sobre el cinturón en un gesto jactancioso, pero que dejaba las empuñaduras de las cimitarras a su alcance.

-¿Quién eres? -inquirió la mujer otra vez, que se humedeció los labios, obviamente intrigada.

-Nadie que tenga importancia -repuso Drizzt, que esbozó una sonrisa en consonancia con la de la mujer y sostuvo su mirada con igual intensidad.

La drow dio una palmada en el hombro de su acompañante y le indicó con un ademán que se marchara.

¿Quedo relevado de este miserable servicio?, inquirió el varón con el lenguaje de señas, y una patente expresión esperanzada en su rostro.

-El *bol* ocupará tu puesto hoy -ronroneó la mujer, calificando a Drizzt con la palabra drow que describía algo misterioso o fascinante.

El soldado sonrió de oreja a oreja y se dispuso a guardar la ballesta de mano. Al reparar en que estaba amartillada y a punto, alzó la vista hacia un grupo cercano de goblins; su sonrisa se hizo aún más amplia y, en lugar de guardar el arma, apuntó para disparar.

Drizzt no alteró el gesto, aunque le dolía ver que se diera un trato tan ruin incluso a unos goblins.

-No -intervino la mujer, que sujetó al soldado por la muñeca. Luego quitó el dardo y lo reemplazó por otro-. El tuyo dormiría a la criatura -explicó con una aguda risita.

El varón la miró pensativo un instante, pero enseguida cayó en la cuenta. Apuntó a un goblin que se había quedado rezagado junto al estanque, y disparó. La criatura dio un brinco cuando el pequeño dardo se le clavó en la espalda. Hizo intención de volverse, pero se desplomó sobre el agua.

Drizzt se mordió los labios, comprendiendo, al ver los inútiles pataleos del goblin, que el dardo proporcionado por la mujer estaba impregnado con una poción paralizadora, pero que mantenía consciente a la desdichada criatura. El goblin, que apenas controlaba sus miembros, se ahogaría y, lo que era peor, sabría su cruel destino. Se las ingenió para arquear la espalda lo suficiente para sacar la cabeza del agua, pero Drizzt sabía que se cansaría mucho antes de que los efectos de la perversa pócima se pasaran.

El soldado rió de buena gana, guardó la ballesta en su pequeña funda, que llevaba sujeta en diagonal en la parte baja del tórax, y se metió por el túnel que había a la izquierda de Drizzt. Sólo se había alejado una docena de pasos cuando la mujer empezó a chasquear su látigo mientras impartía órdenes a los escasos guardias drows para que pusieran en marcha la caravana por el túnel de la derecha.

Un instante después, se volvió hacia Drizzt y le lanzó una mirada fría y amenazadora.

-¿Qué haces ahí parado? -lo apremió.

El vigilante señaló al goblin caído en el estanque; los pataleos de la criatura eran muy débiles y sólo sostenía la cabeza fuera del agua a duras penas. Drizzt se las arregló para soltar una risotada, como si le divirtiera el macabro espectáculo, pero en realidad se estaba planteando seriamente abalanzarse sobre la perversa mujer y atravesarla con sus cimitarras.

Mientras salían de la pequeña caverna, el elfo oscuro buscó la ocasión de llegar hasta el goblin y sacar a la criatura del agua para que tuviera alguna oportunidad de escapar a su triste destino, pero la drow no le quitó la vista de encima un solo momento, y Drizzt comprendió que tenía algo más en mente que el simple hecho de incluirlo en la caravana de esclavos. Después de todo, ¿por qué no se había marchado *ella*, en lugar de relevar al otro guardia, cuando el nuevo conductor de esclavos había llegado de manera tan inesperada?

Los últimos chapoteos del moribundo goblin siguieron a Drizzt fuera de aquel lugar. El drow renegado tragó saliva para quitarse el amargo sabor a bilis de la boca. Por muchas veces que lo presenciara, jamás se acostumbraría a la brutalidad de su gente.

Y Drizzt se alegraba de que fuera así.

15

Máscaras

Catti-brie nunca había visto criaturas así. Guardaban cierto parecido con los gnomos, al menos en estatura, pues medían alrededor de un metro, pero no tenían pelo en sus macizas cabezas, y su piel, a la luz de estrellas proporcionada por su diadema mágica, aparecía grisácea. Eran muy fornidos, casi tan musculosos como enanos, y, a juzgar por las excelentes herramientas que manejaban y las armaduras bien confeccionadas que llevaban, eran expertos mineros y artífices, como los enanos.

Drizzt le había hablado de los svirfneblis, los enanos de las profundidades, y la muchacha imaginó que eran miembros de esta raza a los que estaba observando. Sin embargo, no podía afirmarlo con seguridad, y temía que pudieran ser alguna ramificación de los perversos duergars, los enanos grises.

Se agachó en medio de un agrupamiento de estalagmitas altas y estrechas, en una zona de muchos corredores entrecruzados. Los enanos de las profundidades, si es que lo eran, habían aparecido por el lado opuesto, y ahora deambulaban por un sector ancho y llano del corredor, hablando entre ellos y sin apenas prestar atención al agrupamiento de estalagmitas que se alzaba a seis metros de distancia.

Catti-brie no estaba segura de cómo actuar. Si eran svirfneblis, y estaba bastante convencida de ello, podían resultar unos aliados muy valiosos, pero ¿cómo abordarlos? No hablaban el mismo idioma, eso era indudable, y probablemente estaban tan poco familiarizados con los humanos como Catti-brie lo estaba con ellos.

La joven decidió que lo más aconsejable era quedarse quieta hasta que las criaturas pasaran de largo. Pero Catti-brie desconocía las peculiaridades de la visión infrarroja y no comprendía que, al estar sentada entre las frías estalagmitas, la temperatura de su cuerpo, treinta grados más alta que la de la piedra, la hacía prácticamente rutilante a los ojos de los svirfneblis, adaptados para percibir el espectro infrarrojo.

Mientras la joven aguardaba agazapada, los enanos de las profundidades se desplegaron por los túneles a su alrededor intentando descubrir si esta drow, pues Catti-brie aún llevaba la máscara mágica puesta, estaba sola o formaba parte de un grupo. Pasaron unos cuantos minutos; la muchacha bajó la vista a su mano, pensando que había sentido algo en la piedra, como una leve vibración. Siguió mirando con extrañeza su mano, en la que sentía un hormigueo. Ignoraba que los svirfneblis se comunicaban con un método que en parte era telepatía y en parte psicoquinesis, transmitiéndose sus pensamientos entre sí a través de la piedra, y que una mano sensible podía percibir las vibraciones.

No sabía que ese ínfimo hormigueo regular era la confirmación de los exploradores svirfneblis de que esta drow agazapada entre las estalagmitas estaba sola.

Uno de los enanos que iba a la cabeza entró en acción de manera repentina, entonando unas cuantas palabras que Catti-brie no entendió y arrojando una piedra en su dirección. La joven se agachó más detrás de la piedra para resguardarse, e intentó decidir si rendirse o utilizar su arco y procurar asustar a las criaturas.

El lanzamiento quedó corto y la piedra se rompió al golpear en el suelo; los fragmentos se extendieron en una pequeña área delante del agrupamiento de estalagmitas. Esos fragmentos empezaron a echar humo y a sisear, y el suelo comenzó a temblar.

Antes de que Catti-brie tuviera tiempo de entender lo que estaba pasando, las piedras que tenía delante se hincharon como una burbuja gigantesca que adoptó la forma de un humanoide de cuatro metros y medio de altura y de torso tan amplio que ocupaba

prácticamente el corredor. El ser tenía unos brazos enormes con los que habría podido hacer pedazos un edificio. Dos de las estalagmitas delanteras habían quedado atrapadas en la monstruosa creación y ahora servían como peligrosas picas que sobresalían del macizo torso del monstruo.

Al fondo del pasadizo, los enanos de las profundidades lanzaron gritos de guerra que resonaron en los corredores alrededor de la atemorizada mujer.

Catti-brie reculó a trompicones cuando una mano gigantesca se adelantó y arrancó la parte superior de una estalagmita. La muchacha soltó en el suelo la estatuilla y llamó a *Guenhwyvar* mientras colocaba con gestos frenéticos una flecha en su arco.

El elemental terrestre avanzó, y sus poderosas piernas se confundían con las estalagmitas al deslizarse entre ellas. Se movió otra vez para coger a la mujer, pero una flecha, seguida de una estela plateada, le atravesó el rostro pétreo y abrió una grieta entre los ojos del monstruo.

El elemental se irguió, tambaleándose, y luego utilizó sus manos para rehacer en una sola pieza la cabeza partida en dos. Se volvió hacia la agrupación rocosa, pero no vio a la mujer drow, sino a un enorme felino que flexionaba las poderosas patas traseras preparándose para saltar.

Catti-brie salió por detrás del afloramiento rocoso con intención de huir, pero los enanos surgían por todos los túneles laterales. Echó a correr por el pasadizo principal, pasando de una a otra estalagmita para cubrirse, sin atreverse a echar un vistazo a *Guenhwyvar* y al elemental, que habían quedado atrás. Entonces, algo la golpeó en la espinilla, haciéndola tropezar, y se fue de bruces al suelo. Se revolvió y vio a un svirfnebli que salía por detrás de un pilar, con un pico colocado todavía en el ángulo que la había hecho tropezar.

La joven levantó el arco mientras se sentaba, pero un golpe le arrebató el arma de las manos. Por puro instinto, rodó sobre sí misma hacia un lado; sin embargo, oyó las pisadas de tres enanos que avanzaban parejo a ella, con los pesados martillos en alto, listos para machacarla.

Guenhwyvar rugió y saltó en el aire, en un intento de pasar por encima del coloso y rodearlo. Pero el elemental era más rápido de lo que la pantera imaginaba, y una enorme mano pétrea se disparó, alcanzó al felino en pleno vuelo y lo arrastró hacia un macizo pecho. *Guenhwyvar* soltó un rugido de dolor cuando el pico de una estalagmita que sobresalía del torso del monstruo se hincó en su hombro; los enanos gritaron de alegría mientras corrían hacia su campeón, convencidos de que la drow y su inesperada aliada estarían liquidadas muy pronto.

Un martillo se precipitó sobre la cabeza de Catti-brie. La joven alzó su espada corta para interceptar el arma en la unión del mango y la cabeza, y la desvió hasta hacerla golpear contra el suelo con gran estruendo. Se escabulló mientras paraba y desviaba los ataques, intentando poner distancia suficiente entre ella y los enanos para poder incorporarse, pero los svirfneblis no le daban tregua, descargando sin cesar sus martillos con movimientos cortos y precisos para que la elfa oscura, que se agotaba a ojos vista, no tuviera oportunidad de lanzar contraataques efectivos.

El espectáculo de la maravillosa pantera, que pronto sería atravesada de parte a parte y aplastada, despertó la excitación de la victoria en un puñado de svirfneblis que seguían de cerca el combate, pero sólo produjo desconcierto en otros dos. Éstos, llamados Seldig y Pumkato, habían jugado con una pantera como ésta cuando eran unos muchachitos, y, puesto que Drizzt Do'Urden, el drow renegado con el que habían compartido muchos ratos de ocio casi treinta años atrás, acababa dé pasar por Blingdenstone, presentían que la semejanza de la pantera no podía ser mera coincidencia.

-*¡Guenhwyvar!* -gritó Seldig, y la pantera respondió con un rugido.

El nombre, perfectamente pronunciado, causó un gran sobresalto a Catti-brie e hizo vacilar a los tres enanos que la rodeaban.

Pumkato, que había sido quien había invocado al elemental, ordenó al monstruo que se quedara quieto, y Seldig trepó rápidamente por el coloso valiéndose de su pico.

-*¿Guenhwyvar?* -preguntó, deteniéndose a escasos palmos de la cabeza de la pantera. Las orejas del felino se alzaron y miró con expresión lastimosa al enano, que le resultaba vagamente conocido.

-¿Quién es ésa? -inquirió Pumkato, señalando a Catti-brie.

A pesar de no entender lo que decían los svirfneblis, la joven comprendió que nunca se le presentaría una oportunidad mejor. Tiró la espada al suelo, se llevó la mano a la cara, y arrancó de un tirón la máscara mágica, de manera que sus rasgos volvieron a ser de inmediato los de una joven humana. Los tres enanos de las profundidades recularon mientras gritaban, mirándola con una expresión desabrida que no tenía nada de halagüeña; daba la impresión de que su nueva apariencia les resultaba horrorosa para sus cánones.

Pumkato hizo acopio de valor para acercarse a la muchacha y se plantó frente a ella.

El enano conocía el nombre de la pantera, y Catti-brie confió en que reconociera otro. Se señaló a sí misma, luego abrió los brazos y los cerró con fuerza, como si abrazara a alguien.

-¿Drizzt Do'Urden? -preguntó.

Los grises ojos de Pumkato se abrieron de par en par; luego asintió con un cabeceo, como si no tuviera que haberlo sorprendido aquello. Disimulando su repulsión por el aspecto de la joven, el enano alargó una mano y ayudó a Catti-brie a levantarse.

Moviéndose con lentitud para que sus gestos no resultaran sospechosos, la joven sacó la estatuilla de la bolsa y despidió a *Guenhwyvar*. También Pumkato hizo que el elemental se fundiera de nuevo con la piedra.

-*Kolsen'shea orbb* -susurró Jarlaxle esta frase arcana que rara vez se pronunciaba en Menzoberranzan y cuya traducción aproximada era «arrancar las patas a una araña».

La pared, en apariencia corriente, que había frente al mercenario reaccionó ante la contraseña. Onduló y se retorció hasta convertirse en una telaraña, y a continuación sus hilos se enrollaron hacia afuera de manera que dejaron un agujero a través del cual pasaron el mercenario y su acompañante humano.

Incluso Jarlaxle, que por lo general iba un paso por delante del resto de los drows, se quedó un poco sorprendido -gratamente sorprendido- al encontrarse con Triel Baenre esperándolo en el pequeño despacho que había al otro lado, en los aposentos privados de Gomph Baenre en Sorcere, la escuela de magia en la Academia drow. Jarlaxle tenía la esperanza de que Gomph estuviera allí para ser testigo de su restitución, pero Triel resultaba una testigo aún mejor.

Entreri se introdujo en la estancia detrás del mercenario y tuvo el sentido común de quedarse en un segundo plano, a la vista de la voluble Triel. El asesino examinó la extraña habitación que estaba permanentemente bañada en un suave fulgor azul, como casi todo el resto de la torre de los hechiceros. Había rollos de pergamino por todas partes: sobre el escritorio, encima de las tres sillas y por el suelo. Las paredes estaban repletas de estanterías en las que se amontonaban docenas de botellas y grandes redomas cerradas con tapones, y otros recipientes más pequeños en forma de relojes de arena, con las tapas quitadas y cajitas selladas colocadas a su lado. Un centenar de objetos curiosos, demasiado extraños como para que el habitante de la superficie pudiera siquiera colegir cuál era su utilidad, aparecían desperdigados en medio del revoltijo.

-¿Ahora traes al *colnbluth* a Sorcere? -comentó Triel, cuyas finas cejas se habían arqueado en un gesto de sorpresa.

Entreri tuvo cuidado de mantener la vista baja, aunque se las ingenió para echar unas cuantas ojeadas a la hija Baenre. Nunca había visto a Triel a una luz tan fuerte, y ahora pensó

que la mujer no era muy hermosa para los cánones drows. Era demasiado baja y sus hombros resultaban anchos en exceso para sus angulosos rasgos faciales. Al asesino le parecía extraño que Triel hubiese alcanzado un rango tan alto en una sociedad clasista como la drow, que valoraba tanto la belleza física. Llegó a la conclusión de que su posición se debía al hecho de ser hija de la poderosa casa Baenre.

Entreri no entendía mucho el lenguaje drow, aunque comprendió que Triel lo acababa de insultar, probablemente. Por regla general, el asesino respondía a los insultos con las armas, pero no aquí, no estando tan lejos de su elemento, y no contra esta mujer en particular. Jarlaxle le había advertido hasta la saciedad que tuviera cuidado con Triel. La mujer sólo esperaba tener alguna excusa para matarlo; la perversa hija Baenre siempre buscaba algún pretexto para acabar con cualquier *colnbluth*, por no mencionar a unos cuantos drows también.

-Me acompaña a muchos sitios -respondió Jarlaxle-. No creí que tu hermano estuviera aquí para protestar por su presencia.

Los ojos de Triel recorrieron la habitación y se detuvieron en el fabuloso escritorio, hecho con lustrosos huesos de enanos, y el mullido sillón que había detrás. La estancia no se comunicaba con otras habitaciones, no tenía escondrijos evidentes y no se veía a Gomph por ninguna parte.

-Gomph debería estar aquí -razonó Jarlaxle-. En caso contrario ¿por qué una dama matrona de Arach-Tinilith iba a encontrarse en este lugar? Es una trasgresión de las reglas, si no recuerdo mal. Una infracción tan grave, al menos, como el que yo haya traído a un no drow a Sorcere.

-Cuídate de poner en tela de juicio los actos de Triel Baenre -amenazó la sacerdotisa.

-*Asanque* -contestó el mercenario mientras hacía una profunda reverencia. Aquélla era una palabra ambigua que lo mismo podía significar «como tú digas» que «lo mismo te digo».

-¿Por qué estás aquí? -inquirió Triel.

-Sabías que venía -comentó Jarlaxle.

-Por supuesto -repuso la sacerdotisa con astucia-. Sé muchas cosas, pero querría oír qué explicación tienes para el hecho de haber entrado en Sorcere, a través de puertas reservadas para los maestros, y en los aposentos privados del archimago de la ciudad.

Jarlaxle metió una mano entre los pliegues de su capa negra y sacó la peculiar máscara de araña, el objeto mágico que le había permitido salvar la verja encantada de la casa Baenre. Los ojos de Triel, rojos como rubíes, se abrieron desmesuradamente.

-Tu madre me ordenó que devolviera esto a Gomph -dijo el mercenario con un cierto tono agrio.

-¿Aquí? -objetó Triel-. La máscara pertenece a la casa Baenre.

Jarlaxle no pudo ocultar una leve sonrisa, y miró a Entreri con la secreta esperanza de que el asesino estuviera entendiendo algo de la conversación.

-Gomph la restituirá -respondió el mercenario. Se acercó al escritorio de huesos de enanos, musitó una palabra inaudible, y metió rápidamente la máscara en un cajón, a pesar de que Triel había empezado a protestar.

La mujer se acercó al escritorio y miró el cajón cerrado con recelo. Evidentemente, Gomph lo debía de tener protegido con una contraseña secreta.

-Ábrelo -ordenó a Jarlaxle-. Guardaré la máscara para dársela a Gomph.

-No puedo -mintió el mercenario-. La contraseña varía cada vez que se utiliza. A mí se me dio sólo una.

Jarlaxle sabía que se traía entre manos un juego muy peligroso, pero Triel y Gomph apenas hablaban entre ellos, y el archimago, sobre todo en estos días con tantos preparativos en la casa Baenre, casi no acudía a su despacho de Sorcere. Lo que Jarlaxle necesitaba ahora era desprenderse públicamente de la máscara, para que así no se lo relacionara con ella en

ningún sentido. Esa máscara de araña era el único medio en todo Menzoberranzan, hechizos incluidos, de que alguien pudiera salvar la verja mágica de la casa Baenre; y, si los acontecimientos tomaban el curso que Jarlaxle sospechaba, esa máscara podría convertirse muy pronto en una valiosa propiedad... y una evidencia incriminadora.

Triel entonó una queda salmodia, sin apartar la mirada del cajón cerrado. Captó los intrincados trazos de energía mágica, símbolos y runas de protección, pero se entretejían en una urdimbre demasiado compleja para desentrañarla con facilidad. Su magia era una de las más poderosas de Menzoberranzan, pero Triel temía sostener un pulso con el potencial mágico de su hermano. Tras lanzar una mirada amenazadora al taimado mercenario, se apartó del escritorio y cruzó el cuarto hasta llegar a Entreri.

-Mírame -ordenó en Común, el lenguaje de la superficie, lo que sorprendió al asesino, ya que muy pocos en Menzoberranzan dominaban este idioma.

Entreri alzó la vista y se enfrentó a la intensa mirada de Triel. Intentó mantener una actitud apacible, dar la imagen de un ser sumiso, con el espíritu doblegado, pero Triel era demasiado perspicaz para caer en ese tipo de argucias. Percibió la firmeza del asesino, y sonrió como si la aprobara. -¿Qué sabes de todo esto? -preguntó. -Sólo lo que Jarlaxle me cuenta -contestó Entreri, que dejó a un lado los disimulos y clavó una mirada inflexible en Triel. Si la mujer deseaba sostener una pugna de voluntades, entonces el asesino, que había sobrevivido y prosperado en las calles más peligrosas de toda la faz de Faerun, no cedería.

Triel sostuvo con idéntica firmeza la mirada del humano durante un largo rato y se convenció de que no sacaría mucho fruto de este formidable adversario.

-Salid de aquí -le dijo a Jarlaxle, utilizando todavía el lenguaje de la superficie.

El mercenario pasó presuroso junto a la hija Baenre y tiró de Entreri a su paso.

-Démonos prisa -le indicó Jarlaxle-. ¡Tenemos que estar lejos de Sorcere cuando Triel intente abrir ese cajón!

Dicho esto, abandonaron la estancia por la puerta de telaraña, que de inmediato recobró su apariencia de pared corriente a sus espaldas y silenció las inevitables maldiciones de la sacerdotisa.

Pero la hija Baenre estaba más intrigada que furiosa. Los derroteros de tres personas confluían en esta habitación: el suyo propio, el de su madre y ahora, al parecer, el de Jarlaxle. El mercenario se traía algo entre manos, estaba segura; algo en lo que estaba involucrado Artemis Entreri.

Cuando estuvieron a una distancia segura de Tier Breche y de la Academia, Jarlaxle le tradujo a Entreri la conversación sostenida con Triel.

-No le mencionaste la inminente llegada de Drizzt -comentó el asesino. Creía que esa información importante había sido el tema central de la breve conversación de Jarlaxle con la sacerdotisa, pero el mercenario no había tocado ese asunto.

-Triel tiene sus propios medios para obtener información -repuso Jarlaxle-. No quise facilitarle el trabajo. Al menos, no sin sacar a cambio un beneficio.

Entreri sonrió; luego se mordisqueó el labio inferior mientras digería las palabras del mercenario. Las intrigas no cesaban nunca en esta ciudad infernal, reflexionó. ¡No era de extrañar que a Jarlaxle le gustara tanto este sitio! El asesino casi deseó ser un drow, abrirse camino y crearse una posición como había hecho Jarlaxle, jugando con el peligro hasta rozar el desastre. Casi.

-¿Cuándo te ordenó la matrona Baenre que devolvieras la máscara? -preguntó.

Jarlaxle y él habían estado ausentes de Menzoberranzan durante un tiempo para acudir a la entrevista con el informante svirfnebli en las cavernas exteriores. Habían regresado poco antes de dirigirse a Sorcere, y el mercenario, que Entreri supiera, no se había acercado por la casa Baenre.

-Hace tiempo -contestó Jarlaxle.

-¿Y te dijo que la llevaras a la Academia? -insistió Entreri.

Aquello no tenía sentido para el asesino. Además, ¿por qué lo había llevado a él? Nunca lo había invitado a ir a un lugar tan importante, e incluso se había negado en una ocasión, cuando le pidió que lo dejara acompañarlo a Melee-Magthere, la escuela de guerreros. El mercenario le había explicado que llevar allí a un *colnbluth*, un no drow, sería arriesgado. Ahora, sin embargo, por alguna razón que no alcanzaba a entender, a Jarlaxle le había parecido conveniente llevarlo a Sorcere, la que era, con mucho, la escuela más peligrosa de la Academia.

-No especificó dónde debía devolver la máscara -admitió el mercenario.

Entreri guardó silencio, aunque no le pasó por alto la verdad implícita en la respuesta. La máscara de araña era una preciada posesión del clan Baenre, un punto débil potencial en sus resistentes defensas. Su lugar estaba en el seguro reducto de la casa Baenre, y en ninguna otra parte.

-Esa necia de Triel... -comentó el mercenario con actitud coloquial-. La misma palabra, *asanque*, le habría dado acceso al cajón. Debería saber que su hermano es lo bastante arrogante como para creer que nadie se atrevería a substraer algo de su propiedad y, por ende, que no perdería mucho tiempo en trucos de contraseñas.

Jarlaxle se echó a reír, y Entreri lo coreó, aunque se sentía más intrigado que divertido. El mercenario rara vez hacía o decía algo sin un propósito, y si le había contado todo esto era por alguna razón.

Pero ¿cuál?

16

Menzoberranzan

La balsa se deslizaba lentamente a través del Donigarten, el pequeño y oscuro lago del extremo oriental de la gran caverna que albergaba a Menzoberranzan. Drizzt iba sentado en la proa de la embarcación, mirando hacia el oeste a medida que la caverna se abría ante él, si bien, con la visión infrarroja, la imagen le parecía extrañamente borrosa. Al principio lo achacó a las corrientes cálidas del lago y no le dio mayor importancia. Estaba preocupado, absorto en imágenes mentales del pasado y del presente, perturbado por el tumulto de recuerdos reavivados en su interior. El rítmico gemido de los remeros orcos a sus espaldas le permitió recobrar el sosiego suficiente para que las evocaciones acudieran a su memoria de una en una.

El vigilante drow cerró los ojos y cambió de manera voluntaria la percepción del espectro infrarrojo a la de luz normal. Recordaba el esplendor de las estructuras de estalagmitas y estalactitas de Menzoberranzan, sus intrincados y artísticos diseños resaltados por el brillo de los fuegos fatuos púrpuras, azules y rojos.

No estaba preparado para lo que vio cuando abrió los ojos. ¡La ciudad estaba llena de luz! No sólo con fuegos fatuos, sino con deslumbrantes puntos amarillos y blancos, el brillo de antorchas y luz mágica de hechizos. Por un breve instante, Drizzt se permitió creer que la presencia de la luz podía ser una remota señal de un cambio en las perversas costumbres de los elfos oscuros. Siempre había relacionado la perpetua penumbra de la Antípoda Oscura con el malvado comportamiento de los drows, o, al menos, había pensado que la tiniebla era un resultado congruente con el oscuro proceder de los suyos.

¿Por qué las luces? Drizzt no era tan arrogante como para pensar que estaban de algún modo relacionadas con su persecución. No creía ser tan importante para los drows, y no tenía mucho más en lo que basarse aparte de las sospechas de los enanos de que se estaba fraguando algo tortuoso. Por supuesto, no tenía la menor idea de que los planes que se llevaban a cabo estaban dirigidos a un ataque masivo a la superficie. Hubiera querido preguntar a uno de los drows sobre este asunto -la mujer, en particular, tendría alguna información- pero ¿cómo podía sacar a colación el tema sin descubrirse como un forastero?

Como respondiendo a sus pensamientos, la mujer apareció a su lado y se sentó embarazosamente cerca de él.

-Los días son muy largos en la isla de Rothe -dijo con tono insinuante; la atracción que sentía por el elfo oscuro se reflejaba palpablemente en sus relucientes ojos rojos.

-Jamás me acostumbraré a la luz -contestó Drizzt, cambiando de tema y volviendo la vista hacia la ciudad. Sus ojos seguían adaptados al espectro de luz normal, y esperaba que sus comentarios dieran pie a una conversación sobre el tema-. Me hace daño en los ojos.

-Por supuesto -ronroneó la mujer, que se aproximó más e incluso enlazó el brazo de Drizzt con su mano-. Pero te habrás acostumbrado cuando llegue el momento.

¿Cuando llegue el momento? ¿El momento de qué?, quiso preguntar Drizzt, pues sospechaba por el tono de su voz que la mujer se refería a un acontecimiento específico. Pero no se le ocurría la forma de plantearle la pregunta, y, cuando la mujer se apretó contra él, comprendió que tenía otros problemas más acuciantes.

En la cultura drow, un matriarcado, los varones eran subordinados, y rehusar los requerimientos sexuales de una mujer era buscarse un grave problema.

-Soy Khareesa -le susurró al oído-. Dime que deseas ser mi esclavo.

Drizzt se incorporó de un brinco y desenvainó las cimitarras. Le dio la espalda a Khareesa y miró fijamente el lago para dejar claro a la mujer que su intención no era amenazarla.

-¿Qué ocurre? -inquirió ella, sorprendida.

-Un movimiento en el agua -mintió Drizzt-. Una contracorriente apenas perceptible, como si algo grande acabara de pasar debajo de la balsa.

Khareesa frunció el entrecejo, pero se puso de pie y escudriñó el oscuro lago. En Menzoberranzan era de dominio público que seres tenebrosos moraban en las profundidades de las aguas, por lo general quietas, del Donigarten. Uno de los juegos con los que se divertían los encargados de los esclavos era hacer que goblins y orcos nadaran desde la isla a la otra orilla, para ver si alguno de ellos era arrastrado bajo las aguas a una muerte horrible.

Transcurrieron unos momentos de silencio, en los que el único sonido era el de los continuos canturreos gemebundos de los orcos que remaban a ambos lados de la balsa.

Otro drow se reunió con Drizzt y Khareesa en la proa, y miró con fijeza la cimitarra del vigilante, que emitía un fulgor azulado.

Estás señalando nuestra posición a cualquier enemigo que haya en la zona, advirtieron sus manos en el lenguaje de signos.

Drizzt envainó las cimitarras y cambió su percepción visual al espectro infrarrojo.

Si nuestro enemigo está debajo del agua, entonces el movimiento de la embarcación nos delata más que cualquier luz, respondieron sus manos.

-No hay enemigos -intervino Khareesa mientras ordenaba al otro drow con un ademán que regresara a su puesto. Cuando se hubo marchado, se volvió hacia Drizzt y lo miró con expresión lasciva.

»¿Eres guerrero? -preguntó, observando detenidamente al varón de ojos de color púrpura-. ¿Un jefe de patrulla, quizá?

Drizzt asintió con un cabeceo y no mentía; en realidad había sido jefe de patrulla.

-Estupendo -comentó Khareesa-. Me gustan los varones que valen la pena. -Desvió la mirada y reparó en que se aproximaban rápidamente a la isla de Rothe-. Quizás hablemos más tarde.

Luego se dio media vuelta y se alejó moviendo los brazos hacia atrás de manera que los vuelos de su túnica se alzaban dejando a la vista sus bien formadas piernas.

Drizzt dio un respingo, como si lo hubiera abofeteado. Lo último que Khareesa tenía en mente era hablar. El elfo oscuro no podía negar que era hermosa, con rasgos refinados, una espesa mata de pelo bien arreglada y un cuerpo de formas firmes y armoniosas. Pero, durante los años vividos entre los drows, Drizzt Do'Urden había aprendido a mirar más allá de la belleza y la atracción físicas. Drizzt no separaba lo físico de lo emocional. Era un espléndido guerrero porque luchaba con el corazón, y, del mismo modo que no combatía por el mero placer de combatir, tampoco tenía trato carnal con una mujer sólo para satisfacer un deseo físico.

-Después -repitió Khareesa mientras le lanzaba una ojeada por encima de su perfecto y delicado hombro.

-Cuando los gusanos te hayan dejado en los huesos -musitó Drizzt entre dientes, aunque esbozaba una sonrisa falsa. Por alguna razón, pensó en Catti-brie, y la sensación cálida que despertó en él esa imagen expulsó el frío dejado por la lujuriosa mujer drow.

Blingdenstone cautivó a Catti-brie a pesar de su situación apurada y de que el trato que los svirfneblis le dispensaron distaba mucho de ser amistoso. La despojaron de sus armas, su cota, sus joyas e incluso las botas, y la condujeron a la ciudad sólo con la ropa imprescindible. Los enanos de la escolta no la trataron con brutalidad, pero tampoco fueron amables. Le

ataron los brazos por los codos fuertemente, y la subieron y tiraron de ella por los angostos y pedregosos accesos de las antesalas defensivas de la ciudad.

Cuando le quitaron la diadema, los enanos descubrieron enseguida su función y, tan pronto como dejaron atrás las antesalas, devolvieron el valioso objeto a Catti-brie. Drizzt le había hablado a la joven de este lugar, de la natural armonía de los enanos con su entorno, pero nunca había imaginado que las palabras del drow tuvieran tanta exactitud. Los enanos de la superficie eran mineros, los mejores del mundo, pero los svirfneblis superaban esa descripción. Parecían ser parte de la piedra, criaturas que formaban un todo con la roca. Sus casas podrían haber sido peñascos rodados y esparcidos al azar en una lejana erupción volcánica, y sus corredores, el cauce sinuoso de un antiguo río.

Un centenar de pares de ojos siguió los pasos de Catti-brie mientras era conducida a través de la ciudad propiamente dicha. La joven se daba cuenta de que, probablemente, era el primer miembro de la raza humana que veían los svirfneblis, y no la molestaba su interés ya que ella misma se sentía fascinada por los enanos de las profundidades. Sus rasgos, que en los túneles exteriores parecían tan grises y hoscos, ahora resultaban más suaves, más afables. Se preguntó cómo sería una sonrisa en el rostro de un svirfnebli, y deseó verlo. Éstos eran los amigos de Drizzt, se repetía una y otra vez, y el buen criterio del vigilante drow le devolvía la confianza.

La llevaron a un cuarto pequeño y redondo, y un guardia le indicó con un gesto que se sentara en una de las tres sillas de piedra. Catti-brie lo hizo, aunque sintió renacer su inquietud; recordaba lo que Drizzt le había contado sobre una silla svirfnebli en la que unos grilletes mágicos lo sujetaron e inmovilizaron.

Sin embargo, ahora no ocurrió tal cosa y, al cabo de un momento, un enano muy peculiar entró en el cuarto sosteniendo el guardapelo mágico con el retrato de Drizzt en el extremo de una «mano» que era un zapapico de mithril.

-Belwar -exclamó Catti-brie, pues no podía haber dos enanos que encajaran tan perfectamente con la descripción que Drizzt le había hecho de su mejor amigo svirfnebli.

El muy honorable capataz se frenó en seco y observó a la mujer con desconfianza; saltaba a la vista que el hecho de que lo reconociera lo había cogido por sorpresa.

-Drizzt... Belwar -dijo la joven mientras se ceñía a sí misma como si abrazara a alguien. Se señaló y añadió-: Catti-brie... Drizzt -y repitió el gesto.

No sabían una sola palabra del idioma del otro, pero, en muy poco tiempo y valiéndose del lenguaje universal de gestos, Catti-brie se había ganado la confianza del capataz e incluso le había explicado que buscaba a Drizzt.

No le gustó el gesto grave plasmado en el semblante de Belwar ante esta última indicación, y su respuesta, una única palabra, el nombre de una ciudad drow, no fue alentadora; Drizzt había ido a Menzoberranzan.

Le dieron de comer unas setas cocinadas y otros productos con aspecto de plantas que le eran desconocidos; también le devolvieron sus pertenencias, incluido el guardapelo y la figurilla de ónice, pero no la máscara mágica.

Entonces la dejaron sola durante lo que le parecieron horas, sentada en la penumbra de la luz de estrellas, bendiciendo a Alustriel en silencio por su valioso regalo y pensando en lo espantoso que habría sido su viaje sin el *Ojo de Gato.* ¡Ni siquiera habría podido ver a Belwar para reconocerlo!

Seguía pensando en el capataz cuando el enano regresó finalmente, acompañado por otros dos svirfneblis que vestían túnicas largas y ligeras, muy distintas de las prendas toscas, de un material semejante al cuero reforzado con placas metálicas, que era el atuendo típico de la raza. Catti-brie imaginó que los recién llegados eran personajes importantes, quizá consejeros.

-Firble -explicó Belwar mientras señalaba a uno de los svirfneblis, que no parecía muy contento.

La joven dedujo el motivo poco después, cuando Belwar la señaló a ella primero, a Firble seguidamente y por último a la puerta mientras pronunciaba una larga frase de la que Catti-brie sólo entendió una palabra: Menzoberranzan.

Firble gesticuló indicándole que lo siguiera, al parecer impaciente por ponerse en camino, y Catti-brie, pese a lo mucho que le habría gustado quedarse en Blingdenstone y conocer mejor a los fascinantes svirfneblis, estuvo completamente de acuerdo. Drizzt le sacaba ya mucha ventaja. Se levantó de la silla y echó a andar hacia la puerta, pero la mano-pico de Belwar la sujetó por el brazo y la joven se volvió hacia el capataz.

El enano cogió la máscara mágica que llevaba en su cinturón y se la tendió a la muchacha.

-Drizzt -dijo mientras señalaba con su mano-martillo el rostro de Catti-brie-. Drizzt.

La joven asintió con la cabeza, comprendiendo que el capataz consideraba una idea sensata que adoptara la apariencia de una drow cuando entrara en los túneles. Catti-brie dio media vuelta para marcharse pero, siguiendo un impulso, se giró de nuevo hacia Belwar y le dio un beso en la mejilla. Sonriendo agradecida, la joven salió de la casa y, con Firble a la cabeza, abandonó Blingdenstone.

-¿Cómo convenciste a Firble para que la condujera a la ciudad drow? -preguntó el otro consejero al capataz cuando estuvieron a solas.

-*¡Bivrip!* -exclamó Belwar. Hizo entrechocar sus manos de mithril y, al punto, chispas y arcos de energía brotaron de ellas y se extendieron por su superficie. Miró irónicamente al consejero, que estalló en una carcajada chillona, al más puro estilo svirfnebli. Pobre Firble.

Drizzt se alegró de tener que escoltar a un grupo de orcos desde la isla a tierra firme, aunque sólo fuera para esquivar a la ansiosa Khareesa. La mujer lo vio partir desde la orilla con una expresión entre encorajinada y expectante, como dando a entender que Drizzt podría haberse escabullido, pero sólo de momento.

Una vez que la isla quedó atrás, el elfo oscuro apartó de su mente todo pensamiento sobre la drow. Su misión, y el peligro, lo aguardaban en la otra orilla, en la ciudad propiamente dicha, y, para ser sincero, no sabía por dónde ni cómo empezar. Temía que el único recurso factible era su rendición, que no tendría más opción que entregarse para proteger a los amigos que había dejado atrás.

Pensó en Zaknafein, su padre y amigo, que había sido sacrificado a la malvada reina araña en su lugar. Pensó en Wulfgar, el amigo perdido, y los recuerdos del joven bárbaro intensificaron su resolución.

No dio explicaciones a los sorprendidos drows encargados de los esclavos que esperaban la balsa en la playa. Su expresión, por sí sola, advertía que no era aconsejable hacerle preguntas cuando pasó por el campamento y dejó atrás el Donigarten.

Poco después se movía fácilmente, con cautela, por los tortuosos pasajes de Menzoberranzan. Pasó cerca de varios elfos oscuros y bajo la atenta -y más que interesada- mirada de docenas de centinelas de casas que vigilaban desde los parapetos de las estalactitas huecas. Drizzt no conseguía librarse de la insensata idea de que podían reconocerlo; se había repetido infinidad de veces que llevaba más de treinta años ausente de Menzoberranzan, que Drizzt Do'Urden, incluso la casa Do'Urden, eran ya pasado en la historia de la ciudad.

Pero, si tal cosa era cierta, ¿por qué se encontraba aquí, en un sitio donde no deseaba estar?

Drizzt habría querido tener una *piwafwi*, la capa negra que era la típica prenda exterior del atuendo drow. Su capa, de un tejido grueso y caliente de color verde bosque, era más indicada para el medio ambiente del mundo exterior y, a los ojos observadores que vigilaban su paso, podía relacionarlo con ese sitio rara vez visitado. Mantuvo la capucha bien echada y siguió caminando. Ésta sería una de las muchas excursiones al interior de la propia ciudad,

pensó a medida que se iba familiarizando de nuevo con las sinuosas avenidas y los oscuros callejones.

El parpadeo de una luz al girar una esquina lo sorprendió e hirió sus ojos, adaptados al espectro infrarrojo; se pegó contra la pared de una estalagmita, y su mano, oculta bajo la capa, aferró la empuñadura de *Centella.*

Un grupo de cuatro varones drows apareció por la esquina, charlando despreocupadamente y sin prestar atención a Drizzt. Éste advirtió, al cambiar su visión al espectro de luz normal, que lucían el emblema de la casa Baenre, ¡y que uno de ellos llevaba una antorcha!

Pocas cosas había visto en toda su vida que le resultaran más chocantes que ésta. ¿Por qué la antorcha?, se preguntó repetidamente; presintió que todo estaba relacionado, de algún modo, con él. ¿Estarían preparando los drows una ofensiva contra alguna localidad de la superficie?

La idea le provocó un hondo estremecimiento. Los soldados de la casa Baenre llevaban antorchas, habituaban sus ojos a la luz para atenuar progresivamente la fotofobia propia de las criaturas de la Antípoda Oscura. Drizzt estaba aturdido, sin saber qué hacer. Tendría que regresar a la isla de Rothe, decidió por último; su ubicación, apartada de la ciudad, la convertía en la mejor base de operaciones que cabía esperar. Quizá podría conseguir que Khareesa le dijera el motivo de tantas luces, y así sacar algo en limpio la próxima vez que se aventurara en la ciudad.

Volvió sobre sus pasos, la capucha calada, tan absorto en sus pensamientos que no reparó en unos movimientos que repetían los suyos como una sombra; pocos en Menzoberranzan advertían la presencia de Bregan D'aerthe.

Catti-brie no había visto nunca algo tan misterioso y maravilloso y, a la luz de las estrellas que alumbraba su visión, el brillo de los pilares de estalagmitas y de las colgantes estalactitas parecía aún más hermoso. Los fuegos fatuos de Menzoberranzan resaltaban las fabulosas tallas, algunas de figuras definidas (la mayoría arañas), y otras de formas abstractas, surrealistas y bellas. Le habría gustado venir a este lugar en otras circunstancias, pensó. Le habría gustado ser una exploradora que descubría una Menzoberranzan deshabitada para poder estudiar y asimilar sin riesgo la increíble maestría arquitectónica drow y sus vestigios.

Porque, por mucho que la impresionara la magnificencia de la ciudad drow, Catti-brie estaba aterrorizada. Veinte mil drows, que era tanto como decir veinte mil enemigos mortales, la rodeaban.

Para contrarrestar el miedo, la joven apretó entre sus dedos el guardapelo mágico de Alustriel y recordó el retrato guardado en su interior, la imagen de Drizzt Do'Urden. Él estaba aquí, en alguna parte, muy cerca; sus sospechas se confirmaron cuando el guardapelo emitió una repentina oleada de calor.

Luego se enfrió. Catti-brie procedió de manera metódica, volviéndose hacia el norte, a los túneles secretos por los que Firble la había traído hasta aquí. El guardapelo continuó frío. Entonces giró a la izquierda, mirando hacia el oeste, de cara a una sima cercana -la Grieta de la Garra, era su nombre- y a los grandes y amplios escalones naturales que conducían a un nivel superior. Luego se giró al sur, hacia el sector más alto y espléndido de todos, a juzgar por los complejos y brillantes diseños de las residencias. El guardapelo continuaba frío, pero empezó a calentarse a medida que la joven siguió girando sobre sí misma, mirando, más allá de los pilares de estalagmitas más cercanos, al sector oriental, relativamente despejado.

Drizzt estaba allí, hacia el este. Catti-brie respiró hondo un par de veces a fin de calmar los nervios e hizo acopio de valor para abandonar la protección que le ofrecía el túnel. Se miró las manos de nuevo, y también su ondeante túnica; su disfraz drow, aparentemente perfecto, le proporcionó cierta seguridad en sí misma. Hubiera querido tener a *Guenhwyvar* a su lado -recordando los momentos en Luna Plateada cuando la pantera había recorrido las

calles junto a ella- pero no estaba segura del recibimiento que tendría el animal en Menzoberranzan. Lo último que deseaba era llamar la atención.

Avanzó rápida y calladamente, con la capucha de la túnica bien echada sobre el rostro. Caminaba algo encorvada, y mantenía aferrado el guardapelo para que la guiara y le diera fuerzas. Puso gran empeño en eludir las atentas miradas de muchos centinelas de las casas, y volvió la cabeza a otro lado cuando se cruzó con algún drow en la avenida.

Casi había pasado la zona de estalagmitas y alcanzaba a ver el prado de musgo, el bosquecillo de setas e incluso el lago que había más allá, cuando dos drows salieron repentinamente de las sombras, obstruyéndole el paso, bien que sus armas seguían enfundadas.

Uno de ellos le hizo una pregunta, que la joven, naturalmente, no entendió. Dio un respingo de manera inconsciente, y advirtió que la miraban fijamente a los ojos. ¡Los ojos! Claro, no tenían el brillo de la visión infrarroja, según le habían informado los svirfneblis. El soldado le repitió la pregunta, con un tono más firme, y luego echó un vistazo sobre su hombro, hacia el lecho de musgo y el lago.

Catti-brie imaginó que estos dos eran parte de una patrulla, y que querían saber qué asuntos la traían por este sector de la ciudad. No le pasó inadvertida la actitud cortés con que se dirigían a ella, y entonces recordó lo que Drizzt le había contado sobre la cultura drow.

Ella era una mujer; ellos, simples varones.

Se repitió la indescifrable pregunta, y Catti-brie respondió con un gruñido colérico. Uno de los soldados se llevó las manos a las empuñaduras de las espadas, pero la joven los señaló con el dedo y gruñó de nuevo, amenazadoramente.

Los dos varones se miraron con evidente desconcierto. A su entender, esta sacerdotisa era ciega o, al menos, no utilizaba la visión infrarroja pese a que las luces de la ciudad no eran tan fuertes como para no necesitarla. Por lógica, no le habría sido posible ver los movimientos con claridad, y sin embargo, a juzgar por la forma en que apuntaba con el dedo, sí lo había hecho.

Catti-brie soltó otro gruñido y les hizo un gesto para que se apartaran de su camino. Con gran sorpresa por su parte (y un profundo alivio), los soldados retrocedieron, observándola con desconfianza pero sin hacer nada amenazante.

Iba a reemprender la marcha, agachando la cabeza para ocultar el rostro con la capucha, pero cambió de opinión. Esto era Menzoberranzan, una ciudad llena de temerarios elfos oscuros, rebosante de intrigas; un lugar donde estar enterado -incluso *fingir* estar enterado-, de algo que tu rival ignoraba, podía salvarte la vida.

Catti-brie se retiró la capucha y se irguió mientras sacudía la cabeza para que la espesa melena blanca quedara libre de los pliegues. Clavó en los dos varones una mirada penetrante, malévola, y se echó a reír.

Ellos huyeron a todo correr.

La sensación de alivio fue tan fuerte que la hizo tambalearse. Inspiró hondo otra vez, apretó el guardapelo entre sus dedos, y se encaminó hacia el lago.

17

Personificación de enemigos

¿Sabes quién es?, preguntaron los dedos del soldado imperativamente, en el intrincado código mudo.

Khareesa estaba estupefacta, sin entender a qué venía todo esto. Una contingente de drows bien armados había llegado a la isla de Rothe, exigiendo respuestas, interrogando a los esclavos orcos y goblins y a los pocos drows que estaban en la isla a su cuidado. No llevaban emblemas de casas y, que Khareesa supiera, eran varones exclusivamente.

Pero tal circunstancia no fue óbice para que la trataran con rudeza, sin el debido protocolo otorgado tradicionalmente a su sexo.

-¿Lo sabes? -preguntó el drow en voz alta. El sonido inesperado atrajo a dos camaradas del varón, que corrieron presurosos a su lado-. Se ha marchado a la ciudad -explicó, para calmar a sus compañeros.

Pero está de vuelta hacia aquí, contestó un cuarto drow en el silencioso lenguaje de las manos mientras se reunía con los otros. *Acaban de transmitimos los destellos en clave desde la orilla.*

La creciente intriga que rodeaba el incidente era más de lo que la curiosa Khareesa podía resistir.

-Soy Khareesa H'kar -manifestó, identificándose como una noble de una de las casas menos importantes, pero noble, al fin y al cabo-. ¿Quién es este varón del que habláis? ¿Y por qué es tan importante?

Los cuatro soldados intercambiaron una mirada astuta, y el que había llegado en último lugar se volvió hacia la mujer y la observó con una expresión maligna.

-¿Has oído hablar de Daermon N'a'shezbaernon? -preguntó en voz queda.

Khareesa asintió en silencio. Por supuesto que había oído hablar de la poderosa casa, más conocida por su apellido: Do'Urden. En tiempos había sido la octava casa de la ciudad, pero había tenido un final desastroso.

-¿Y de su hijo segundo? -continuó el varón.

Khareesa frunció los labios, vacilante. Empezaba a recordar la trágica historia de la casa Do'Urden, algo acerca de un renegado, cuando otro de los soldados le refrescó la memoria:

-Drizzt Do'Urden -dijo.

Khareesa empezó a mover la cabeza en señal de asentimiento -había oído mencionar ese nombre, de pasada-, pero, de repente, sus ojos se abrieron de par en par al caer en la cuenta de lo importante que era ese apuesto drow de ojos de color púrpura que había abandonado la isla de Rothe.

Esta mujer es una testigo, razonó uno de los varones.

No lo era, argumentó otro, *hasta que le dijimos el nombre del renegado.*

-Pero ahora lo es -insistió el primero, y las miradas de los cuatro se volvieron simultáneamente hacia la mujer.

Pero Khareesa ya había entendido el cruel juego que aquéllos se traían entre manos y había empezado a retroceder, alejándose de ellos, con la espada y el látigo en las manos. Se paró al sentir el leve pinchazo de la punta de otra espada en la espalda, a través de la fina cota, y levantó los brazos.

-La casa H'kar... -empezó, pero sus palabras se cortaron bruscamente cuando el elfo oscuro que tenía detrás hundió la excelente arma drow y atravesó la cota de malla y un riñón. Khareesa sufrió una sacudida cuando el varón extrajo la espada de un tirón. Cayó sobre una rodilla, intentando superar la agónica oleada de dolor y mantener sus armas firmemente aferradas.

Los cuatro soldados se le echaron encima. No podían quedar testigos.

La mirada de Drizzt estaba prendida en la ciudad extrañamente alumbrada mientras la balsa se deslizaba sobre las oscuras aguas del Donigarten.

¿Antorchas? La idea no se le quitaba de la cabeza, ya que estaba completamente convencido de que los drows se preparaban para una incursión masiva a la superficie. ¿Qué otro motivo podían tener para atormentar así sus sensibles ojos?

A medida que la balsa entraba en la rada de la isla de Rothe, avanzando entre las algas que infestaban sus aguas, Drizzt reparó en que no había otras embarcaciones atracadas en la isla. No le dio mayor importancia, y se encaramó a la proa, desde la que saltó ágilmente a la musgosa orilla. Los orcos no habían tenido tiempo de levantar los remos cuando otro drow pasó precipitadamente junto a Drizzt, saltó a la balsa, y ordenó a la tripulación de esclavos que pusieran rumbo a tierra firme.

Los orcos pastores de rotes estaban congregados en la orilla, sentados en cuclillas sobre el humus del musgo podrido y arrebujados en sus capas. No era algo insólito, ya que en realidad no tenían mucho que hacer. La isla era pequeña, apenas dos centenares de metros de longitud y la mitad de anchura, pero tenía una vegetación baja increíblemente densa, en su mayor parte musgos y hongos. El terreno era accidentado, lleno de hondonadas y cerros escarpados, y el trabajo principal de los orcos, aparte de trasladar los rotes desde la isla a tierra firme y dar caza a los animales extraviados, era simplemente tener cuidado de que ninguna cabeza del ganado cayera en uno de los barrancos.

En consecuencia, los esclavos se sentaban en la playa, silenciosos y taciturnos. A Drizzt le pareció que estaban algo nerviosos, pero, reconcomido por sus temores sobre lo que estaba ocurriendo en la ciudad, tampoco esta vez le dio mucha importancia. Echó un vistazo a los puestos de los guardias drows, y lo tranquilizó el hecho de que todos los elfos oscuros se encontraban en su lugar, silenciosos y tranquilos. La isla de Rothe no era un sitio donde abundaran los incidentes.

Drizzt se alejó de la rada y se encaminó al centro de la isla, al punto más alto del terreno. Allí se encontraba la única estructura, una casa pequeña de dos habitaciones, construida en los pies de setas gigantescas. Mientras caminaba, reflexionó sobre la estrategia que le convenía seguir, en el modo de sonsacar a Khareesa la información que necesitaba sin tener que recurrir a un enfrentamiento. Sin embargo, las cosas se estaban moviendo muy deprisa, y decidió que, si tenía que utilizar sus cimitarras para «convencerla», lo haría.

A unos tres metros de la construcción, Drizzt se paró y observó que la puerta se abría suavemente. Un soldado apareció en el umbral y, con aire indiferente, arrojó la cabeza cortada de Khareesa a los pies de Drizzt.

-No tienes escapatoria, Drizzt Do'Urden. Estás atrapado en la isla -declaró el drow.

Drizzt no volvió la cabeza, pero sus ojos se movieron a uno y otro lado intentando calcular las posibilidades que le ofrecía el entorno. Con movimientos imperceptibles, empezó a hurgar con la puntera de la bota en el blando musgo y hundió el pie hasta el tobillo en la mullida capa vegetal.

-Aceptaré tu rendición -continuó el drow-. No puedes...

El soldado enmudeció bruscamente cuando un pegote de tierra y musgo salió volando hacia su cara. Desenvainó la espada de golpe y levantó las manos instintivamente en un gesto defensivo.

Inmediatamente después de arrojar el pegote de musgo, Drizzt ya se lanzaba a la carga. El vigilante salvó los tres metros que lo separaban de su enemigo de un salto y cayó amagando una engañosa finta; pero, en lugar de eso, plantó una rodilla en el suelo, giró sobre ella y, aprovechando el impulso, dio un golpe bajo con *Centella* que alcanzó al sorprendido drow en la corva. El soldado dio una vuelta de campana al recibir la lacerante cuchillada, y se pegó un costalazo contra el suelo, aullando de dolor mientras se agarraba la pierna herida.

Drizzt advirtió la presencia de otros elfos oscuros dentro de la casa, así que se incorporó y echó a correr hacia la parte trasera de la estructura, para luego descender por la pronunciada pendiente del cerro. Se deslizó y rodó para coger velocidad; su mente era un torbellino de ideas embrolladas, y su desesperación crecía por momentos.

Unas cuantas docenas de rotes pastaban por el terraplén musgoso, y mugieron asustados cuando Drizzt se escabulló gateando entre ellos. El vigilante oyó varios chasquidos a sus espaldas, y escuchó el dardo de una ballesta de mano clavarse en una de las reses. El animal se desplomó, dormido antes de llegar al suelo.

Drizzt siguió gateando, intentando decidir en qué dirección huir. Había pasado muy poco tiempo en la isla, y nunca había estado en ella durante los años pasados en la ciudad, por lo que no estaba familiarizado con el terreno. Sin embargo, sabía que este lado del cerro terminaba en un profundo barranco, y creyó que era la mejor alternativa.

Se produjeron más disparos desde atrás; una jabalina se unió a las saetas. El estiércol y trozos de tepe volaron por el aire cuando los rotes, asustados por los proyectiles y los bruscos movimientos del elfo oscuro, empezaron a cocear, a punto de huir espantados. No eran animales grandes, ya que tenían algo menos de un metro de alzada hasta la cruz, pero sus hechuras eran macizas. Si se producía una desbandada de rotes y lo sorprendía a gatas, Drizzt sabía que acabaría aplastado.

Sus problemas se agravaron cuando se acercó al final de la manada, pues entre las patas de una res vio un par de botas. Sin pararse a pensar, Drizzt levantó un hombro y, arremetiendo de costado contra el rote, lo empujó pendiente abajo, contra su enemigo. Una cimitarra se alzó y resonó al chocar contra una espada que descendía; la otra cimitarra embistió por debajo del vientre de la vaquilla, pero el oponente drow retrocedió de un salto, poniéndose fuera de su alcance.

Drizzt flexionó las piernas e hizo palanca con todas sus fuerzas, aprovechando la pronunciada inclinación del suelo, para levantar al animal. El rote se alzó un poco en el aire, y luego se deslizó de costado y fue a chocar contra el drow. El soldado era lo bastante ágil como para pasar la pierna por encima de lomo del animal y saltar limpiamente al otro lado mientras giraba para enfrentarse a Drizzt. Pero el vigilante había desaparecido.

Un mugido a un lado fue la única advertencia que tuvo el drow antes de que el vigilante se abalanzara sobre él, con las cimitarras centelleando ferozmente. El sorprendido drow levantó las espadas a media altura al tiempo que giraba, y a duras penas consiguió detener el golpe de las cimitarras. Uno de sus pies resbaló, pero el soldado se incorporó rápidamente; sus ojos brillaban con ferocidad mientras sus espadas lanzaban mandobles a diestro y siniestro, manteniendo a raya a Drizzt.

El vigilante se desplazó veloz hacia la derecha para situarse de nuevo en un terreno más alto, pese a saber que esa maniobra lo dejaba de espaldas y desprotegido contra los arqueros de lo alto del cerro. Siguió moviendo sus cimitarras, con la mirada fija al frente, pero atento a los sonidos que llegaran por detrás.

Una espada atacó con una estocada baja; *Centella* frenó el golpe y desvió la hoja hacia abajo. Una segunda estocada llegó en paralelo a la primera, aunque un poco más alta, y la otra cimitarra de Drizzt respondió, adelantándose inesperadamente en un golpe a fondo y oblicuo que interceptó la trayectoria de la espada del drow, dirigida al brazo que Drizzt tenía más bajo.

El vigilante oyó un leve silbido a sus espaldas.

Su adversario esbozó una mueca maliciosa, creyendo que estaba a punto de dar un golpe efectivo cuando lanzó la espada en una estocada fulgurante, pero Drizzt movió a *Centella* con idéntica rapidez e impulsó el brazo del drow hacia afuera con su amplio movimiento lateral. Acto seguido, el vigilante bajó ambas cimitarras y tiró hacia arriba, usando la curvatura de las hojas para mantener las espadas en línea, dio una vuelta completa, levantando las armas por encima de su cabeza y se desplazó un paso para situarse al costado de su enemigo.

Su confianza en la puntería del lancero oculto no resultó defraudada, y su oponente directo movió las caderas hacia un lado en un frenético intento de esquivar la jabalina. La punta del arma lo rozó, sin embargo, y el drow hizo un gesto de dolor.

Drizzt lo apartó de un empellón, y el soldado resbaló ladera abajo, bien que recuperó el equilibrio a tiempo de hacer frente a la fulgurante acometida de su enemigo.

La cimitarra golpeó la espada una, dos, tres veces. La segunda cimitarra inició un movimiento más directo y artero, arremetiendo a fondo y en diagonal contra el vientre del drow.

Los movimientos defensivos del drow herido demostraron su pericia como espadachín al contener la violenta acometida, pero, con una pierna casi inutilizada por el dolor, se veía obligado a retroceder cada vez más deprisa a causa de la cuesta. Echó un fugaz vistazo a sus espaldas, y reparó en un espolón rocoso que se alzaba sobre el saliente, al borde de un talud de seis metros. Pensó dirigirse hacia el espolón y poner la espalda contra él para apoyarse. Sus compañeros descendían por la ladera a toda prisa; estarían a su lado en cuestión de segundos.

Segundos de los que no disponía.

Las dos cimitarras descargaron una rápida sucesión de golpes, chocando contra el acero de las espadas del drow, al que obligaron a retroceder cerro abajo. Cerca del talud, Drizzt arremetió con sus armas simultáneamente en trayectorias cruzadas y volvió las puntas de las espadas de su adversario. Luego se abalanzó con todo su peso contra el pecho del drow, que perdió el equilibrio y fue a chocar con el espolón rocoso. El aturdido soldado sintió como si le estallara la cabeza y se desplomó sobre el musgo, sabiendo que este renegado, Drizzt Do'Urden, y sus implacables cimitarras caerían sobre él.

Pero Drizzt no tenía tiempo ni deseos de rematar a su adversario. Antes de que el drow acabara de desplomarse, el vigilante había saltado por el borde del talud, confiando en encontrar musgo, y no afiladas rocas, en el fondo.

Lo que encontró fue barro, y cayó en medio de un chapoteo; se torció un tobillo y dio una vuelta de campana. Por fin consiguió incorporarse, y echó a correr tan deprisa como le era posible, zigzagueando entre las estalagmitas y manteniéndose agachado para protegerse con los pilares, pues suponía que los arqueros no tardarían en llegar al borde del saliente.

Estaba rodeado de enemigos por todas partes, y comprobó que los tenía muy cerca cuando atisbó una forma que corría en paralelo por una fila de estalagmitas que había a su derecha. Drizzt se metió detrás de un pilar y, en lugar de salir por el otro lado, dio la vuelta para salir al paso de su enemigo. Se tiró de rodillas al aparecer por detrás del segundo pilar y ejecutó una doble estocada cruzada y baja, esperando que su adversario se encontrara allí.

Centella golpeó una espada que apuntaba hacia abajo. Drizzt no había sacado una ventaja contundente con su maniobra, pero sí había cogido por sorpresa al drow, que tenía la otra espada en alto, preparada para descargar un golpe, cuando el vigilante lanzó una estocada ascendente con su segunda cimitarra, más deprisa de lo que había previsto su contrincante. La afilada punta se hincó en el diafragma del drow, y aunque Drizzt, que seguía deslizándose por el suelo con el impulso, no pudo extender el brazo lo suficiente para completar el movimiento, el drow cayó hacia atrás, contra la estalagmita, y quedó fuera de combate.

Sin embargo, había otro compañero detrás, y este soldado se abalanzó sobre el arrodillado Drizzt lanzando tajos con sus espadas ferozmente.

Sólo su reacción puramente instintiva salvó a Drizzt del ataque; el vigilante alzó las cimitarras sobre su cabeza, sintiendo más que viendo los movimientos de su enemigo.

Consciente de su desventaja, Drizzt recurrió a la magia innata de su raza y lanzó un globo de oscuridad sobre sí mismo y su contrincante.

El repiqueteo de metal contra metal continuó; las armas chocaron entre sí, trabándose, deslizándose filo contra filo, y ambos combatientes recibieron cortes. Drizzt gruñó e intensificó la velocidad de sus movimientos, frenando estocadas y contraatacando, todavía con las cimitarras enarboladas sobre su cabeza. De manera gradual, el diestro vigilante cambió la postura hasta conseguir plantar un pie en el suelo y apoyar el peso en él.

Su enemigo se abalanzó repentinamente, ejecutando un doble golpe descendente, y a punto estuvo de irse de bruces al suelo cuando sus espadas no encontraron resistencia. Giró sobre sí mismo de inmediato al tiempo que trazaba un arco con las armas, pero las hojas casi se quebraron al estrellarse contra el pétreo pilar de la estalagmita.

En el ardor del combate, había olvidado la configuración del entorno, y que había una estalagmita muy cerca. El drow conocía la reputación de Drizzt Do'Urden, y de repente comprendió la magnitud de su error.

El vigilante, encaramado en un pequeño saliente del pilar, dio un respingo al oír el choque de las espadas contra la piedra, un poco más abajo de donde se encontraba; no lo complacía haber tenido que recurrir a esta maniobra. No pudo ver el ardiente fulgor azulado de *Centella* cuando la cimitarra descendió veloz en medio del globo de oscuridad.

Al cabo de un momento corría de nuevo; el tobillo le dolía aún, pero aguantaba bien su peso. Llegó al otro lado del barranco y trepó al saliente situado frente al cerro. El resalte se extendía hacia el extremo oriental de la isla. Drizzt creía que el lago estaba en esa dirección, no muy lejos; si podía llegar a él, intentaría cruzarlo a nado, y al infierno con las leyendas de monstruos bajo el agua. ¡Los enemigos que lo rodeaban sí eran reales!

Catti-brie escuchó los ruidos de refriega en la isla. El sonido llegaba claramente sobre las quietas y oscuras aguas del Donigarten. Escondida tras el pie de una seta, llamó a *Guenhwyvar y* echó a correr tan pronto como la niebla empezó a tomar una forma sólida.

Ya junto al lago, la joven, todavía insegura de su disfraz drow, eludió a los pocos elfos oscuros que rondaban por allí y llamó a un orco que se encontraba cerca. Luego señaló un bote, intentando hacer entender a la criatura que tenía que llevarla a la isla. El orco parecía estar nervioso o, al menos, aturdido. Se dio media vuelta y empezó a alejarse.

Catti-brie le propinó un puñetazo en la cabeza.

Acobardado y con evidente terror, el orco se volvió para mirar a la joven. Catti-brie lo empujó hacia el pequeño bote y, en esta ocasión, la criatura se subió a él y cogió un remo.

Antes de que la joven tuviera tiempo de reunirse con el orco, un drow la detuvo, agarrándola por el codo.

Catti-brie lo miró iracunda y gruñó, intentando engañarlo como había hecho antes con los otros soldados, pero este resuelto elfo oscuro no se tragó el anzuelo. En la otra mano sostenía una daga, y arrimó la punta a las costillas de la joven.

-¡Largo de aquí! -dijo-. ¡Bregan D'aerthe te ordena que te vayas!

Catti-brie no entendió una sola palabra, pero el desconcierto del drow fue mayor que el suyo cuando trescientos kilos de músculos y pelaje negro saltaron sobre él y lo arrastraron a varios metros del bote.

La joven se volvió iracunda hacia el orco, que simuló no haber visto nada y empezó a remar frenéticamente. Catti-brie volvió la vista hacia la orilla al cabo de un momento, temerosa de que *Guenhwyvar se* quedara atrás y tuviera que nadar todo el trecho hasta la isla.

Un fuerte chapoteo junto al bote, que a punto estuvo de hacerlo volcar, la convenció de lo contrario, y entonces fue la pantera la que se puso a la cabeza.

Aquello era demasiado para el aterrado orco. Con un chillido, la infeliz criatura saltó al agua y nadó con desesperación hacia la orilla. Catti-brie recogió el remo y no se molestó en mirar atrás.

Al principio, el saliente estaba despejado a ambos lados, y Drizzt oyó los silbidos de los dardos de las ballestas de mano al hendir el aire por encima de su cabeza. Por fortuna para él, los drows que disparaban estaban al otro lado del barranco, al pie del cerro, y las ballestas de mano no eran muy precisas a larga distancia.

Drizzt no se sorprendió cuando su cuerpo, en plena carrera, empezó a emitir un brillo de tonalidades púrpuras; los minúsculos fuegos fatuos prendieron a lo largo de sus brazos y de sus piernas, sin producir quemaduras, pero señalándolo claramente a sus enemigos.

Sintió un pinchazo en el hombro izquierdo, y rápidamente se llevó la mano a él y arrancó de un tirón el pequeño dardo. La herida era superficial, ya que el impacto del proyectil había perdido fuerza al chocar con la cota de malla de mithril que llevaba Drizzt. El vigilante siguió corriendo, confiando en que no hubiera entrado suficiente tóxico en su riego sanguíneo como para cansarlo.

El saliente giró a la derecha, poniendo a Drizzt de espaldas a sus enemigos. Se sintió aún más vulnerable entonces, pero sólo un instante, pues enseguida comprendió que el giro podía ser beneficioso para él al incrementar la distancia que lo separaba de las ballestas de mano. Poco después, mientras que los dardos zumbaban y rebotaban en el suelo detrás de él, el arrecife giró de nuevo hacia la izquierda, rodeando la base de otro cerro.

Esto dejaba las quietas aguas del Donigarten a la derecha de Drizzt, unos cuatro metros más abajo. Pensó en enfundar las cimitarras y saltar al lago allí mismo, pero en esta zona había muchas rocas dentadas que sobresalían del agua para correr ese riesgo.

El arrecife continuó despejado a su derecha en su mayor parte mientras lo recorría a toda velocidad, y sólo alguna que otra estalagmita interrumpía el borde del talud. El cerro se alzaba a su izquierda, protegiéndolo de los distantes arqueros, pero no de enemigos más próximos, razonó. Al doblar un pequeño recodo, descubrió en el último instante que al otro lado había una oquedad, y en ella aguardaba el enemigo.

El soldado salió de un salto y se plantó frente a Drizzt, blandiendo una espada y una daga.

Una de las cimitarras apartó la espada a un lado, y Drizzt lanzó una estocada de frente con su otra cimitarra, sabiendo que sería interceptada por la daga. Cuando las armas se trabaron, tal como era de esperar, el vigilante aprovechó el impulso para desviar la daga hacia afuera al tiempo que propinaba un rodillazo al vientre del drow.

A continuación cerró los brazos extendidos y estrelló simultáneamente las empuñaduras de ambas cimitarras contra el rostro de su contrincante. De inmediato extendió de nuevo los brazos, temiendo que la espada o la daga se volvieran contra él, pero su enemigo no estaba en condiciones de tomar represalias. El perverso drow cayó de bruces al suelo, inconsciente, y Drizzt saltó sobre él y continuó corriendo.

El vigilante se había superado a sí mismo. Los instintos salvajes bullían en su interior, y estaba convencido de que no había un solo drow que pudiera derrotarlo. Volvía a ser el cazador, la encarnación de una furia primitiva, apasionada.

Un elfo oscuro salió de detrás de la siguiente estalagmita; Drizzt se deslizó sobre una rodilla y giró en una maniobra similar a la que había usado contra el drow a la puerta de la casa de setas.

Esta vez, sin embargo, su enemigo tenía más tiempo para reaccionar y su espada apuntó hacia el suelo para frenar el golpe.

El cazador sabía que haría eso.

El pie adelantado de Drizzt se clavó en el suelo, y el vigilante giró sobre sí mismo al tiempo que su otro pie trazaba un amplio arco y lanzaba una patada que alcanzó al sorprendido drow en la barbilla y lo arrojó por el borde del arrecife. Consiguió agarrarse tras resbalar unos cuantos palmos, aturdido por el golpe y convencido de que este enemigo de ojos de color púrpura acabaría con él de un momento a otro.

Pero el cazador ya se había marchado corriendo, volando para alcanzar la libertad.

Drizzt vio a otro drow que le obstruía el paso; éste tenía el brazo levantado en horizontal ante sí, probablemente apuntándolo con una ballesta de mano.

El cazador fue más veloz que el dardo. Actuó guiado por el instinto, y comprobó que no estaba equivocado cuando la centelleante cimitarra interceptó el proyectil.

Al instante, Drizzt se echaba sobre el drow y sobre su compañero, que salió de detrás del pilar más próximo. Los dos soldados blandieron furiosamente sus armas, creyendo que su superioridad numérica era ventaja suficiente.

No conocían al cazador. Pero Artemis Entreri, cuyos relucientes ojos rojizos observaban la escena desde una oquedad cercana, sí lo conocía.

Cuarta parte

En la tela de la araña

Una de las sectas de Faerun enumera los pecados de la humanidad como siete, y el más destacado entre ellos es la soberbia. Esto siempre lo había interpretado como la arrogancia de los reyes, que se proclaman a sí mismos dioses o, al menos, convencen a sus súbditos de que hablan con ciertas deidades y así transmiten la idea de que su poder les ha sido otorgado por voluntad divina.

Ésta es sólo una de las manifestaciones del peor pecado mortal. No hay que ser rey para incurrir en la soberbia. Montolio DeBrouchee, el vigilante que fue mi maestro, me advirtió sobre ello, pero sus lecciones concernían a una faceta personal del orgullo. «Un vigilante camina solo con frecuencia, pero siempre tiene amigos cerca», explicaba aquel hombre sabio. «Un vigilante conoce su entorno y sabe dónde puede hallar aliados.»

A juicio de Montolio, la soberbia era ceguera, un enturbiamiento de la intuición y del discernimiento, y la derrota de la confianza. Un hombre demasiado orgulloso camina solo y no le importa dónde puede encontrar aliados.

Cuando descubrí que la tela de araña de Menzoberranzan se tupía a mi alrededor, comprendí mi error, mi arrogancia. ¿ Tan alto era el concepto que tenía de mí mismo y de mis habilidades que había olvidado a los aliados por los que, hasta el momento, me había sido posible sobrevivir? En mi cólera por la muerte de Wulfgar y mi temor por Catti-brie, Bruenor y Regis, ni siquiera consideré que esos amigos aún vivos podían cuidar de sí mismos. Ya había decidido que el problema que había sobrevenido y que nos atañía a todos era culpa mía, y, en consecuencia, era mi obligación remediarlo, por imposible que pudiera ser tal tarea para una sola persona.

Tenía que ir a Menzoberranzan, descubrir la verdad y poner fin al conflicto, incluso si ello significaba sacrificar mi propia vida.

Qué necio fui.

El orgullo me convenció de que yo era la causa de la muerte de Wulfgar; el orgullo me convenció de que sería yo quien enmendaría el yerro. La pura arrogancia me impidió sincerarme con mi amigo, el rey enano, que podría haber reunido las tropas necesarias para combatir cualquier ataque drow venidero.

En aquel arrecife de la isla de Rothe, comprendí que pagaría por mi arrogancia; posteriormente, me enteraría de que otros seres queridos para mí también pagarían por ello.

Es un duro golpe para el espíritu descubrir que la causante de tanto perjuicio y tanto dolor es su arrogancia. La soberbia induce a escalar la cumbre del triunfo personal, pero el viento sopla con más fuerza en esas alturas, y los pies se afianzan en asideros inestables. Y entonces, cuando se está en lo más alto, llega la caída.

Drizzt Do'Urden

18

Fracaso de una valerosa tentativa

Vio un elfo oscuro en el muelle de la isla; el varón agitaba los brazos y le hacía señas para que regresara. No parecía haber nadie más con él.

Catti-brie levantó a *Taulmaril y* disparó. La flecha hendió la oscuridad como la descarga de un rayo, se hundió en el pecho del sorprendido drow y lo lanzó hacia atrás más de tres metros. Catti-brie y *Guenhwyvar* pisaron la playa un minuto después. La joven tanteó el guardapelo y empezó a decir a la pantera que se dirigiera hacia la derecha, pero *Guenhwyvar* ya había percibido la proximidad de su amo y corría como el viento por el accidentado terreno en una trayectoria que la alejaba de la playa.

La mujer fue en pos del animal tan deprisa como le era posible, pero lo perdió de vista casi de inmediato cuando la pantera hizo un brusco giro al pie del montículo más próximo, levantando terrones del húmedo tepe bajo las zarpas.

Catti-brie escuchó un grito de sobresalto y, al rodear la base del montículo, vio a un soldado drow que miraba en dirección contraria, siguiendo con la vista, aparentemente, la carrera de la pantera. Tenía levantado uno de los brazos, apuntando con una ballesta de mano.

La joven disparó sobre la marcha, y la flecha salió alta e hizo un agujero en la piedra del montículo, dos dedos por encima de la cabeza del elfo oscuro. El soldado se volvió rápidamente y respondió al ataque, pero el dardo se clavó en el suelo, muy cerca de la mujer que se había zambullido y rodaba sobre sí misma.

Catti-brie encajó otra flecha con presteza y disparó a continuación, pero sólo atravesó la ondeante *piwafwi* del drow, que había saltado hacia un lado. El soldado cargó un dardo en la ballesta mientras se deslizaba sobre una rodilla, y apretó el arma.

Catti-brie disparó de nuevo, y la flecha atravesó la ballesta, la mano, la muñeca del drow, y se hundió profundamente en su pecho.

La joven había salido victoriosa del enfrentamiento, pero había perdido un tiempo muy valioso. Desorientada, tuvo que recurrir de nuevo al guardapelo, y reanudó la carrera.

Los feroces ataques de sus diestros contrincantes no tardaron en hacerse más mesurados a medida que Drizzt paraba cada golpe y a menudo se las arreglaba para realizar un contraataque eficaz. Uno de los drows manejaba ahora sólo un arma, pues la mano con la que había sostenido una daga la tenía apretada contra el costado para parar la hemorragia del tajo abierto por una cimitarra.

La seguridad de Drizzt en sí mismo crecía por momentos. ¿Cuántos enemigos había en la isla?, se preguntó, atreviéndose a pensar que tenía posibilidad de salir victorioso.

La sangre se le heló en la venas cuando oyó un rugido a sus espaldas y pensó que algún monstruo aliado había acudido en ayuda de sus contrincantes. Al soldado herido se le desorbitaron los ojos de terror y empezó a recular, pero eso no le sirvió de mucho consuelo a Drizzt. La mayoría de los aliados de los drows eran, en el mejor de los casos, criaturas inestables y caóticas, poseedoras de un poder increíble, imprevisible. Si lo que se agazapaba tras él era realmente algún monstruo invocado, algún aliado diabólico, entonces Drizzt era su blanco principal.

El drow que reculaba dio media vuelta y echó a correr, huyendo a lo largo del arrecife, y Drizzt aprovechó su partida para girarse un poco de lado e intentar echar un vistazo a lo que tendría que enfrentarse a continuación.

La figura de un felino negro pasó como un rayo junto a él, en persecución del enemigo que huía. Por un breve instante, el vigilante pensó que algún drow debía de tener una estatuilla similar a la suya, que tenía que haber invocado a una pantera muy parecida a *Guenhwyvar*. Pero entonces, instintivamente, Drizzt supo que *era ella*, *Guenhwyvar*. ¡Su *Guenhwyvar!*

La excitación dio paso rápidamente al desconcierto. Imaginó que Regis había llamado a la pantera en Mithril Hall, y que el animal lo había seguido hasta aquí. Sin embargo, aquello no tenía sentido, ya que *Guenhwyvar* no podía permanecer en el plano material el tiempo suficiente para hacer el viaje desde la fortaleza enana. Alguien tenía que haberse traído la figurilla hasta Menzoberranzan.

Una artera estocada salvó las defensas de Drizzt, y la punta del arma hendió la fina cota de malla y le dio un puntazo en el pecho. Aquello sacó al abstraído vigilante de su ensimismamiento, y le recordó que debía ocuparse de un enemigo y un problema por turno.

Su siguiente movimiento fue relampagueante; blandiendo y girando las cimitarras como un poseso, atacó al elfo oscuro por muy distintos ángulos. Pero el soldado drow estuvo a la altura de las circunstancias, y sus espadas frenaron y desviaron las mortíferas cuchillas curvas, e incluso logró golpear la caña de la bota de Drizzt cuando el vigilante intentó darle una patada en la rodilla.

«Calma, no te precipites», se exhortó para sus adentros Drizzt; pero, con la aparición de *Guenhwyvar* y tantos interrogantes sin respuesta, tener calma no era cosa fácil.

El drow que se había dado a la fuga dobló un recodo. Luego, con la pantera ganándole terreno por momentos, rodeó con el brazo indemne una estrecha estalagmita, giró hacia la derecha, y saltó por el borde del arrecife para caer en el barro con un chapoteo. Ya se había incorporado y se agachaba para recuperar la espada que había tirado cuando *Guenhwyvar* saltó sobre él, y lo tiró al agua.

El elfo se revolvió y pateó, y cuando acabó el revuelo las fauces de la pantera se cerraban sobre la garganta del drow y apretaban. El soldado tenía la cabeza fuera del agua, pero no podía respirar. Nunca volvería a respirar.

Guenhwyvar se apartó de su víctima y se dispuso a salvar de un salto los casi cuatro metros que la separaban del arrecife, pero se agazapó y giró la cabeza mientras rugía recelosa al ver aparecer flotando sobre ella una burbuja irisada. Antes de que la pantera tuviera tiempo de reaccionar, aquella cosa extraña estalló y roció al animal con una lluvia de partículas de alguna substancia hormigueante.

Guenhwyvar saltó hacia el arrecife, pero tuvo la impresión de que su meta se hallaba más y más lejos a cada momento. La pantera lanzó un rugido de protesta, comprendiendo la naturaleza de aquellas partículas, consciente de que la enviaban de vuelta a su propio plano de existencia.

Su rugido se perdió pronto entre el suave chapoteo de las aguas agitadas y el choque metálico de las armas en lo alto del arrecife.

Jarlaxle se recostó en la pared rocosa, reflexionando sobre este inesperado acontecimiento. Guardó el valioso silbato con el que había expulsado a la pantera de este plano, y levantó un pie para limpiar el barro que manchaba la puntera de la bota. Con aire indolente, el engreído mercenario volvió su atención al ininterrumpido estruendo del combate, seguro de que Drizzt Do'Urden sería reducido muy pronto.

Catti-brie estaba atrapada en un barranco; dos elfos oscuros se habían atrincherado detrás de unos pilares gemelos situados al frente, y un tercero la atacaba con su ballesta de mano desde su posición al pie de un cerro, a la izquierda. La joven se aplastó contra otra estalagmita para cubrirse lo mejor posible, pero se sentía vulnerable mientras los dardos rebotaban a su alrededor. De vez en cuando, lograba disparar su arco, pero sus enemigos

estaban bien protegidos y las flechas se perdían inofensivas tras hacer saltar chispas al chocar contra las piedras.

Un dardo la arañó en la rodilla; otro la obligó a agacharse aún más y a mantener una postura forzada que le impedía disparar su arco. Catti-brie se asustó entonces, convencida de que la derrota era inminente. No tenía la menor posibilidad contra tres soldados drows bien adiestrados y bien armados.

Un dardo se clavó en el talón de su bota, pero no atravesó el cuero. La joven inspiró profundamente. Se dijo, obstinadamente, que tenía que defenderse, que agazaparse en su escondrijo no serviría de nada, que sería su muerte... y la de Drizzt.

El recuerdo de su amigo le dio ánimos, y se asomó un poco para disparar. Maldijo en voz alta mientras soltaba la flecha, pues sus adversarios estaban, una vez más, a cubierto.

¿O no? Catti-brie gateó rápidamente hacia la parte posterior de la estalagmita y la rodeó, aplastándose contra el suelo y poniendo todos los obstáculos posibles entre ella y el drow situado al pie del cerro. Ahora sería un fácil blanco para los dos soldados que tenía al frente, pero sólo si conseguían hacer algún disparo.

Taulmaril vibró repetida, continuamente, lanzando una lluvia de flechas. La joven no veía a los elfos oscuros, pero siguió disparando contra los pilares que les servían de cobertura. Las flechas rebotaban contra las estalagmitas gemelas, arrancaban chispas y hacían saltar por el aire multitud de esquirlas.

Al resultarles imposible asomarse para responder al ataque, los dos drows se acobardaron y huyeron a todo correr por el barranco. Catti-brie alcanzó a uno en la espalda y acto seguido encajó otra flecha para disparar al segundo.

Sintió un pinchazo en el costado y se volvió para hacer frente a otro enemigo que se encontraba a escasos tres metros de distancia y que la apuntaba con la ballesta de mano, sonriendo con suficiencia.

Catti-brie tensó el arco a toda velocidad; el drow abrió la boca y dejó escapar un grito de terror. La flecha lo alcanzó en pleno rostro y lo levantó en el aire.

La joven se miró el costado ensangrentado. Hizo un gesto de dolor al arrancarse el dardo; hecho esto, se incorporó y miró en derredor. No sabía con seguridad si el drow que acababa de matar era el mismo que la había atacado desde el pie del cerro, pero empezaba a sentir el efecto del insidioso veneno en sus miembros, y comprendió que no podía quedarse parada allí para comprobar si otros enemigos la acechaban por detrás. Con actitud resuelta, la joven empezó a trepar por la accidentada pared del barranco y, a no mucho tardar, se encontraba en lo alto del arrecife y echaba a correr intentando mantener la concentración y el equilibrio.

Centella trabó la espada del drow por la parte interior, y Drizzt hizo un movimiento rotatorio, de manera que las dos armas trazaron grandes círculos en el aire entre ambos combatientes. El soldado lanzó una estocada a fondo entre las cuchillas que giraban, pero la otra cimitarra de Drizzt salió a su encuentro y desvió la cuchilla a un lado.

El vigilante mantuvo el movimiento circular de *Centella* e incluso incrementó la velocidad de los giros. Las dos armas subieron y bajaron, y entonces fue Drizzt el que arremetió por el centro con estocadas arteras que obligaron a su oponente a recular, desequilibrado. Con su mayor agilidad, Drizzt controlaba las armas que giraban, y ambos combatientes comprendieron que el vigilante estaba ganando la partida.

El drow tensó los músculos e hizo fuerza contra *Centella,* que era exactamente lo que el taimado Drizzt estaba esperando. En el mismo instante en que sintió la presión sobre su arma, con la espada y la cimitarra de nuevo a la altura de sus ojos, frenó el movimiento de rotación, cruzó a *Centella* con un brusco giro de muñeca y golpeó la hoja de la espada por el lado contrario. Desequilibrado por el repentino cambio, el soldado drow trastabilló y no pudo frenar el impulso dado a su espada.

La cuchilla se desvió bruscamente hacia abajo y en diagonal, y lo torció hacia un lado. Intentó adelantar la otra espada para frenar el inminente ataque, pero la segunda cimitarra de Drizzt fue más rápida y se hundió en el lado de su abdomen.

El drow reculó, trastabillando; una de las espadas cayó al suelo.

Drizzt oyó un grito; alguien le dio un fuerte empellón en el hombro, haciéndolo chocar contra la pared. El vigilante aprovechó el impulso para rebotar en la piedra y giró sobre sí mismo, con las cimitarras en alto.

¡Entreri! Drizzt se quedó boquiabierto, con la guardia bajada.

Catti-brie divisó a Drizzt en el arrecife, vio caer al otro drow, agarrándose el costado, y gritó cuando otra forma oscura surgió de repente de una hendidura y se abalanzó sobre el vigilante. Aprestó su arco, pero comprendió que, si el cuerpo del enemigo no detenía su flecha, alcanzaría a Drizzt. Además, un creciente mareo se estaba apoderando de la joven a medida que el efecto del narcótico se propagaba por su riego sanguíneo.

Mantuvo levantado a *Taulmaril*, presto para disparar, pero los quince metros, más o menos, que la separaban de Drizzt le parecían kilómetros. Se tambaleó.

La espada de Entreri relucía con un brillo verdoso que revelaba de manera patente la identidad del asesino. Pero ¿cómo era posible?, se preguntó Drizzt. Había derrotado a este hombre, lo había dado por muerto en un ventoso barranco, a las afueras de Mithril Hall.

Por lo visto, alguien no lo había dado por muerto.

La espada inició el ataque con un mortífero doble golpe tradicional, el primero, bajo, dirigido a la cadera de Drizzt, y el siguiente, una estocada alta, que por poco acierta al vigilante entre los ojos.

Drizzt intentó recuperar el equilibrio y su aguzada percepción, pero Entreri lo acosaba sin tregua, lanzando tajos frenéticamente, sin dejar de gruñir. Una rápida patada alcanzó al vigilante en la rodilla, y Drizzt tuvo que zambullirse para apartarse de la pared en el mismo instante en que la refulgente espada verde se descargaba con violencia, haciendo saltar chispas a su paso.

El asesino, que gruñía como una alimaña, giró a la par que Drizzt y lanzó una cuchillada, cruzada y ascendente, con su puñal. La cimitarra del vigilante golpeó el arma más corta y la lanzó por el aire, pero el puño de Entreri se disparó, salvando el ángulo defensivo de la cimitarra.

Una fracción de segundo antes de que el puño del asesino se estrellara contra su nariz, Drizzt comprendió que Entreri había previsto, había provocado, esta maniobra defensiva.

El aturdido vigilante salió trastabillado hacia atrás. Sólo el hecho de que hubiera una estalagmita a sus espaldas evitó que Drizzt cayera por el borde del arrecife. Un segundo después, Entreri estaba sobre él otra vez. Saltaron chispas verdes y azules cuando una brutal arremetida de la espada del asesino arrancó a *Centella* de la mano de Drizzt.

El vigilante paró el siguiente golpe de revés con la otra cimitarra, pero, antes de tener tiempo de inclinarse para recoger el arma que había perdido, Entreri se agachó y, de un punterazo, arrojó a *Centella* por el borde del arrecife.

Sin haber recuperado todavía el equilibrio, Drizzt atacó con un golpe de arriba abajo que fue fácilmente frustrado, y el asesino contraatacó con un gancho tremendo que alcanzó de lleno a Drizzt en el estómago.

Sin darle respiro, la espada de Entreri trazó un amplio arco de dentro afuera que arrastró consigo la cimitarra del vigilante. Era una partida de ajedrez en la que Entreri jugaba con las piezas blancas y, no sólo llevaba la ventaja de salida, sino que no renunciaba a la ofensiva. Con la espada y la cimitarra separadas de sus cuerpos, el enfurecido asesino se lanzó sobre el vigilante y estrelló el codo en su rostro con tal fuerza que la cabeza de Drizzt chocó contra la

pared brutalmente. La espada de Entreri golpeó de nuevo la cimitarra, primero hacia afuera, luego hacia arriba, y Drizzt, con el brazo levantado y el arma de su enemigo cernida sobre él, vio venir la muerte. Se zambulló hacia su derecha en el momento en que la espada descargaba el golpe, cortaba la capa, hendía la fina cota de malla y le abría un tajo en la axila, con lo que imprimió más velocidad a su movimiento evasivo.

El impulso lanzó a Drizzt por el borde del arrecife, y el vigilante cayó de cabeza al agua.

Instintivamente, Entreri saltó hacia adelante y rodó sobre sí mismo al advertir un destello por el rabillo del ojo. Una flecha que dejaba una estela plateada tras de sí zumbó por encima del hombre mientras rodaba y se perdió entre las piedras, dejando a Entreri tirado de bruces en el suelo y gimiendo; el hombre consiguió sacar una mano de debajo del cuerpo y acercó los dedos, centímetro a centímetro, al puñal que había dejado caer.

-¡Drizzt! -gritó Catti-brie, superando el mareo momentáneamente al ver caer a su amigo. Desenvainó la espada y aceleró el paso, sin decidir si rematar al asesino primero o correr en ayuda del inmóvil elfo oscuro.

Cerca del punto donde había tenido lugar la lucha, la joven tomó una decisión y giró hacia la estalagmita. Pero en ningún momento había tenido elección, pues el asesino se incorporó de un salto, aparentemente ileso. La flecha había errado el blanco, atravesando limpiamente la capa ondeante del hombre.

Catti-brie se enfrentó a él con los dientes apretados y los ojos velados por las lágrimas; desvió de un golpe la primera estocada que lanzó el asesino, y se llevó la mano al cinturón para empuñar la daga recamada. Sin embargo, sus movimientos eran lentos, pues el insidioso veneno del narcótico estaba consumiendo rápidamente la repentina descarga de adrenalina, y, mientras sus dedos se cerraban sobre la empuñadura de la daga, la espada le fue arrebatada de un seco golpe y se encontró con la punta de un puñal hincada en el dorso de su mano, inmovilizándosela sobre la empuñadura de la daga enjoyada.

La punta de la espada surgió ante ella, peligrosamente alta y peligrosamente franca.

Catti-brie supo que el fin estaba próximo y que todo su mundo se había venido abajo. Sintió el frío roce del acero deslizándose sobre la fina piel de su garganta.

19

Soberbia

Está vivo, señaló el soldado a Jarlaxle tras examinar al vigilante inerte.

El jefe mercenario indicó al soldado que diera la vuelta al caído Drizzt para que la cabeza quedara fuera del agua. Jarlaxle miró sobre el quieto lago, consciente de que el estruendo de la lucha se había propagado a través de sus aguas. Divisó el brillo distintivo, azul pálido, de los discos flotantes -unas creaciones de energía mágica utilizadas tradicionalmente para transportar a las madres matronas por la ciudad- sobrevolando la orilla opuesta en dirección a la isla. Jarlaxle sabía que transportaban soldados de la casa Baenre.

Déjalo aquí, señaló el jefe mercenario a su subordinado. *Y también su equipo.*

Inducido por una repentina idea, Jarlaxle sacó el silbato, se lo llevó a los labios, y se volvió hacia Drizzt, haciendo sonar una nota aguda. La vibración del silbato le reveló que el vigilante llevaba una armadura mágica de manufactura tan excelente, al menos, como la drow, y Jarlaxle suspiró pesaroso al fijarse en la intensidad del encantamiento de *Centella.* Le habría gustado añadir la cimitarra a su colección de armas, pero en Menzoberranzan era de dominio público que Drizzt Do'Urden combatía con dos cimitarras y, si faltaba una, el mercenario se buscaría problemas con la matrona Baenre.

Drizzt llevaba consigo poco más que tuviera atributos mágicos, a excepción de un objeto que llamó poderosamente la atención del mercenario. Su magia era muy fuerte, desde luego, y brillaba con los matices característicos de hechizos de sugestión, exactamente la clase de objeto al que el calculador Jarlaxle sabía sacar mejor partido.

El soldado, que había puesto boca arriba al inconsciente vigilante para que no tuviera metida la cabeza en el agua fangosa, dio un paso hacia su jefe, pero el mercenario lo detuvo con un gesto.

Coge el colgante, ordenaron los dedos de Jarlaxle.

El secuaz giró sobre sus talones y reparó por primera vez en los discos flotantes que se aproximaban.

-¿Baenre? -articuló en silencio mientras se volvía hacia su jefe.

Encontrarán su presa, respondió Jarlaxle con aire seguro. *Y la matrona Baenre sabrá quién le entregó a Drizzt Do'Urden en bandeja.*

A Entreri no le preocupaba esta vez quién era la mujer drow que estaba a punto de matar. Actuaba de común acuerdo con Bregan D'aerthe, y esta drow, al igual que la de la casa de setas, se había entremetido y era una testigo.

No obstante, una ojeada oportuna le descubrió algo que lo hizo frenarse: una familiar daga recamada colgada del cinturón de esta drow.

Entreri estudió a la mujer con detenimiento, sin apartar la punta de la espada de su garganta, por la que corrían unas gotitas de sangre. Deslizó el afilado extremo del arma hacia arriba, con habilidad, y notó un leve resalte en la suave piel, por debajo de la barbilla.

-¿Por qué estás aquí? -preguntó, falto de aliento, con genuina sorpresa. Sabía que esta mujer no había llegado a Menzoberranzan con Drizzt; en caso contrario, el consejero Firble de Blingdenstone la habría mencionado, y Jarlaxle, ni que decir tiene, se habría enterado de su presencia.

No obstante, aquí estaba, demostrando poseer un ingenio y unos recursos increíbles.

Entreri movió la espada otra vez y, con delicadeza, apoyó la punta de la cuchilla contra el suave resalte; una leve presión fue suficiente para quitarle la máscara mágica.

Catti-brie luchó desesperadamente para disipar el creciente terror que la embargaba. Le estaba ocurriendo algo muy parecido a la primera vez que había caído en las garras de Artemis Entreri; el asesino despertaba en ella un pavor casi irracional, un profundo miedo que ningún monstruo, ni siquiera un dragón o un demonio de Tarterus, le había hecho sentir.

Aquí estaba otra vez, inexplicablemente vivo, con la espada apoyada en su vulnerable garganta.

-Un inesperado premio extra -manifestó Entreri. Soltó una risa maligna, como si estuviera decidiendo la forma de sacar mejor partido de su prisionera.

Catti-brie pensó en saltar por el borde del arrecife, y, si hubiera estado en un acantilado de trescientos metros, lo habría hecho sin dudar. Sintió que el vello de la nuca se le erizaba y que el sudor le perlaba la frente.

-No -musitó.

Una expresión desconcertada asomó al rostro de Entreri.

-¿No? -repitió el asesino, sin comprender que el comentario de la joven iba dirigido a sí misma.

-Has sobrevivido -dijo Catti-brie, con la mirada prendida en el asesino-. Para establecerte entre aquellos más semejantes a ti.

La leve mueca que contrajo los rasgos de Entreri le hizo comprender que no le había gustado nada esa descripción. Su suposición quedó confirmada cuando el hombre la golpeó con la empuñadura de la espada; la nariz le empezó a sangrar, *y* un feo verdugón apareció en su mejilla.

La joven se tambaleó hacia atrás, pero se recuperó de inmediato y sostuvo la mirada del asesino con firmeza. No le ciaría la satisfacción de verla aterrorizada. Esta vez, no.

-Debería matarte -susurró Entreri-. Muy, muy despacio.

-Entonces, hazlo -replicó Catti-brie, riéndose en su cara-. No te tengo miedo. No desde que vi que Drizzt es superior a ti.

Entreri, ciego de furia, estuvo a punto de atravesarla con la espada, pero se contuvo.

-Era -rectificó con expresión maligna, desviando la mirada hacia el borde del arrecife.

-Os he visto caer a ambos en más de una ocasión -afirmó Catti-brie imprimiendo en su voz tanta convicción como le era posible en estos terribles momentos-. ¡No os daré por muertos a ninguno de los dos hasta que haya tocado vuestros fríos cadáveres!

-Drizzt está vivo -sonó un susurro a sus espaldas, articulado en perfecto Común.

Jarlaxle y dos soldados de Bregan D'aerthe se revinieron con el asesino. Uno de ellos se detuvo para rematar al drow herido en el costado, que todavía se retorcía.

Dominado por la rabia, Entreri arremetió de nuevo contra Catti-brie, pero en esta ocasión la muchacha levantó una mano y desvió el golpe con un diestro giro de muñeca.

Jarlaxle se interpuso entre los dos y observó a Catti-brie con un interés más que pasajero.

-Por la araña bendita de Lloth -exclamó el mercenario, que levantó una mano y acarició la mejilla magullada de la muchacha.

-Baenre se aproxima -le recordó el soldado que estaba detrás, utilizando el lenguaje drow.

-Claro -contestó Jarlaxle distraídamente, de nuevo en el lenguaje de la superficie. Parecía totalmente absorto en la exótica mujer que tenía ante sí-. Debemos ponernos en marcha.

Catti-brie adoptó una postura más erguida, como si esperara el golpe fatal en cualquier momento. En lugar de ello, Jarlaxle alargó la mano y le quitó la diadema ceñida a la frente,

dejándola cegada con tanta efectividad como si le hubiera arrancado los ojos. La joven no ofreció resistencia cuando le arrebataron a *Taulmaril y* la aljaba, y supo que fue Entreri el que sacó de la funda la daga enjoyada de un rudo tirón.

Una mano fuerte, pero sorprendentemente gentil, la agarró del brazo por encima del codo, y la condujo lejos de allí... Lejos de Drizzt.

De nuevo capturado, pensó Drizzt, aunque esta vez sabía que la acogida que tendría no sería tan placentera como su estancia en Blingdenstone. Se había metido en la tela de la araña, le había llevado la ansiada presa hasta la mesa de banquetes.

Estaba sujeto con grilletes a una pared, colgado de manera que tenía que apoyarse en las puntas de los pies para no descargar todo su peso en las laceradas muñecas. No recordaba cómo había venido a parar aquí ni sabía cuánto tiempo llevaba colgado en la oscura y sucia habitación, pero las muñecas le dolían y mostraban la ardiente inflamación de verdugones a su visión infrarroja, como si las tuviera despellejadas. También le dolía el hombro izquierdo, y sentía una desagradable tirantez a lo largo de la axila y la parte superior del pecho, donde la espada de Entreri lo había alcanzado.

Imaginó, sin embargo, que alguna sacerdotisa debía de haber limpiado y curado el tajo, pues la herida era mucho peor cuando se había precipitado por el arrecife. Pero tal suposición no sirvió para levantarle el ánimo, pues por lo general las víctimas destinadas al sacrificio tenían que estar en la mejor condición física posible antes de ser entregadas a la reina araña.

No obstante, a pesar del dolor y del desamparo, el vigilante se esforzó por encontrar cierto consuelo. En el fondo de su corazón, Drizzt había sabido desde el principio que esto terminaría así, que sería capturado y asesinado para que sus amigos de Mithril Hall pudieran vivir en paz. La muerte era algo que tenía asumido desde hacía mucho tiempo, y se había resignado a esa posibilidad cuando partió de Mithril Hall. Entonces ¿por qué esta angustia, este desasosiego?

La habitación no era más que una cueva con grilletes acoplados a lo largo de las tres paredes, y una jaula colgada del techo. Su examen de la celda fue interrumpido bruscamente cuando la puerta, reforzada con guarniciones de hierro, se abrió con un chirrido y dos mujeres drows, que vestían los uniformes de soldados, entraron en la habitación y se pusieron firmes a ambos lados del umbral.

Drizzt apretó las mandíbulas y endureció el gesto, decidido a enfrentarse a la muerte con dignidad.

Un *illita* entró por la puerta.

Drizzt se quedó boquiabierto, pero enseguida recobró la compostura. ¿Un desollador mental?, se preguntó, estupefacto. Pero, cuando reflexionó un momento sobre la presencia de la criatura, comprendió que debía de estar en las mazmorras de la casa Baenre. La conclusión no presagiaba nada bueno, ni para él ni para sus amigos.

Dos sacerdotisas drows -una baja, con aire malévolo y rostro anguloso con la boca prieta en un frunce perpetuo, y la otra más alta, de porte más solemne, pero no menos impresionante- entraron detrás del *illita.* Entonces apareció la legendaria y envejecida madre matrona, cómodamente sentada en un disco flotante, acompañada por otra mujer, una versión más joven y hermosa de la matrona Baenre. Cerrando la comitiva venían dos varones, guerreros, a juzgar por su atuendo y sus armas.

El brillo del disco de la matrona Baenre permitió a Drizzt cambiar la visión al espectro de luz normal, y entonces reparó en un montón de huesos apilados debajo de otro par de grilletes.

Drizzt miró de nuevo hacia el séquito, a los dos varones, y sus ojos se detuvieron un largo instante en el más joven. Le pareció que era Berg'inyon, un condiscípulo de la Academia drow, el segundo mejor guerrero de la clase de Drizzt... detrás de él.

Las tres mujeres jóvenes se desplegaron en línea detrás del disco de la matrona Baenre; los dos varones se quedaron junto a las guerreras drows, en la puerta. El *illita*, para sorpresa -y profunda inquietud- de Drizzt, paseó frente al prisionero y sus tentáculos ondearon cerca de su rostro, rozándole la piel, atormentándolo. Drizzt había visto unos tentáculos como éstos sorber el cerebro de un elfo oscuro, y tuvo que apelar a toda su fuerza de voluntad para mantener la entereza ante la proximidad de aquella repulsiva criatura.

-Drizzt Do'Urden -dijo la matrona Baenre.

Sabía su nombre. Mala señal. De nuevo sintió crecer en su interior la incómoda sensación de desasosiego y ahora empezaba a entender el motivo.

-¡Noble necio! -espetó de repente la matrona-. ¡Venir a Menzoberranzan sabiendo que tu miserable cabeza está puesta a precio! -De manera inesperada, la anciana bajó del disco, se abalanzó sobre el prisionero, y lo abofeteó-. ¡Noble y arrogante necio! ¿Tuviste la desfachatez de creer que te saldrías con la tuya? ¿Crees que lo que ha sido durante cinco mil años podría ser cambiado por un infeliz como tú?

La violenta diatriba sorprendió a Drizzt, pero mantuvo la expresión impasible, la mirada fija al frente.

El gesto ceñudo de la matrona Baenre desapareció repentinamente, reemplazado por una sonrisa retorcida. Drizzt había odiado siempre ese rasgo característico de su gente. La idiosincrasia voluble e impredecible de los elfos oscuros siempre cogía de improviso a amigos y enemigos por igual, impidiendo que un prisionero o un invitado supiera con certeza qué terreno pisaba.

-Satisfagamos tu orgullo, Drizzt Do'Urden -declaró la matrona con una risita-. Te presento a mi hija, Bladen'Kerst Baenre, segunda después de Triel. -Señaló a la mujer que estaba en el medio. Luego indicó a la más baja de las tres-. Y ésta es Vendes Baenre. La otra es Quenthel. Detrás, están mis hijos, Dantrag y Berg'inyon, al que ya conoces.

-Bien hallado -dijo Drizzt a Berg'inyon con tono animoso, ingeniándoselas para esbozar una sonrisa con el saludo, por lo que se ganó otra bofetada de la madre matrona.

-Seis Baenre han venido a verte, Drizzt Do'Urden -prosiguió la anciana matrona, y el vigilante deseó que no repitiera su nombre a cada frase-. Deberías sentirte honrado, Drizzt Do'Urden.

-Daría palmas de alegría si pudiera -contestó-. Pero... -Se miró las manos encadenadas, y ni siquiera parpadeó cuando llegó la siguiente bofetada, que se veía venir.

-Sabes que serás entregado a Lloth -manifestó la madre matrona.

-En cuerpo, pero jamás en espíritu -replicó, mirándola directamente a los ojos.

-Bien -ronroneó la mujer-. No morirás deprisa, lo prometo. Serás toda una fuente de información, Drizzt Do'Urden, ya lo verás.

Por primera vez desde que se había iniciado la conversación, el semblante de Drizzt se ensombreció.

-Yo lo torturaré, madre -se ofreció Vendes, anhelante.

-¡Duk-Tak! -reprendió la matrona Baenre mientras se volvía hacia su hija con brusquedad.

«Duk-Tak», repitió Drizzt para sus adentros, y entonces reconoció el nombre. En el lenguaje drow, *duk-tak* significaba, literalmente, «verdugo diabólico». También era el apodo de una de las hijas Baenre -ésta, al parecer- cuyas «obras artísticas», en forma de elfos oscuros convertidos en estatuas de ónice, se exponían a menudo en la Academia drow.

-Fantástico -rezongó Drizzt.

-¿Has oído hablar de mi preciada hija? -preguntó la matrona, volviéndose hacia el prisionero-. Se divertirá contigo, Drizzt Do'Urden, te lo prometo. Pero no antes de que me proporciones una valiosa información. -El vigilante dedicó una mirada desdeñosa a la envejecida mujer.

»Eres capaz de soportar cualquier tortura -añadió la matrona-. Eso no lo pongo en duda, pobre necio. -Levantó su arrugada mano para acariciar al *illita*, que seguía a su lado-. Pero ¿podrás resistir los asaltos de un desollador mental?

Drizzt se sintió palidecer. En una ocasión había estado prisionero de los crueles *illitas*, que lo convirtieron en un pobre y desventurado idiota, con su mente doblegada a la voluntad irresistible de las espantosas criaturas. ¿Podría rechazar semejantes ataques?

-¡Creíste que esto acabaría aquí, oh, necio altruista! -rió la matrona Baenre-. ¡Nos lo has servido en bandeja, mi muy noble, estúpido, arrogante necio!

Drizzt notó centuplicada la sensación de angustia. No pudo ocultar su estremecimiento cuando la madre matrona siguió hablando; sus palabras seguían un curso ineludible que desgarró el corazón del vigilante.

-Eres sólo una de las presas -dijo-. Y nos ayudarás en la conquista de otra. Mithril Hall será nuestra, más fácilmente ahora que hemos quitado de en medio al aliado más poderoso del rey Bruenor Battlehammer. Y ese mismo aliado nos revelará los puntos débiles de las defensas enanas.

»¡Methil! -llamó con tono perentorio, y el *illita* se situó directamente frente a Drizzt.

El vigilante cerró los ojos, pero sintió los cuatro tentáculos de la grotesca cabeza de la criatura, semejantes a los de un pulpo, tantearle la cara, como si buscara unos puntos específicos.

Drizzt gritó de terror y sacudió la cabeza frenéticamente, e incluso logró morder uno de los tentáculos.

El *illita* reculó.

-¡Duk-Tak! -llamó la matrona Baenre, y una anhelante Vendes se adelantó presurosa y estrelló el puño, cubierto con placas de bronce, en la mejilla de Drizzt. Lo golpeó otra vez, y otra más, incrementando la velocidad, disfrutando la tortura.

-¿Tiene que estar consciente? -preguntó con un tono casi suplicante.

-¡Basta! -oyó Drizzt contestar a la matrona Baenre, aunque la voz le llegaba de muy lejos.

Vendes lo golpeó una vez más, y después el vigilante sintió los tentáculos tanteándole la cara de nuevo. Intentó protestar, mover la cabeza, pero le faltaban fuerzas para hacerlo.

Los tentáculos encontraron un agarre; Drizzt sintió pequeñas pulsaciones de energía recorriéndole la cara.

Sus gritos durante los diez minutos siguientes fueron puramente instintivos, primitivos, mientras la mente del desollador sondeaba su cerebro, transmitiendo imágenes horrendas que dispersaban sus ideas y aniquilaban cualquier defensa mental que Drizzt era capaz de levantar. Se sentía expuesto, vulnerable, despojado de sus más íntimas emociones.

Durante todo el proceso, aunque Drizzt no lo sabía, luchó valientemente, y, cuando Methil se apartó de él, el *illita* se volvió hacia la matrona Baenre y se encogió de hombros.

-¿Qué has descubierto? -inquirió la añosa mujer.

Es muy fuerte, respondió Methil telepáticamente. *Harán falta más sesiones.*

-¡Continúa! -espetó la matrona.

-Si lo hago, morirá -repuso Methil en una voz extraña que sonaba como un gorgoteo-. Mañana.

La matrona reflexionó un instante, y luego hizo un gesto de aquiescencia. Miró a Vendes, la diabólica Duk-Tak, y chasqueó los dedos. A su gesto, la salvaje drow empezó a actuar con frenesí.

Drizzt se hundió en un mundo de negrura.

20

Agenda personal

-¿Y la mujer? -preguntó Triel con impaciencia mientras paseaba por los aposentos privados de Jarlaxle en la cueva secreta ubicada en la Grieta de la Garra, la profunda sima del sector nororiental de Menzoberranzan.

-Decapitada -contestó el mercenario calmosamente. Sabía que Triel estaba utilizando algún tipo de magia para detectar mentiras, pero estaba seguro de poder soslayar tales hechizos-. Era la hija pequeña, una noble poco importante, de una casa menor.

Triel se paró y clavó la mirada en el evasivo mercenario. Jarlaxle sabía bien que la enfurecida sacerdotisa no le estaba preguntando por esa mujer, esa tal Khareesa H'kar. Ella, como todos los demás encargados de los esclavos que estaban en la isla de Rothe, habían sido asesinados, de acuerdo con las instrucciones, pero había llegado a oídos de Triel cierta información que sugería la presencia de otra mujer, y también de un misterioso felino.

El juego de sostener las miradas era algo que Jarlaxle sabía hacer mejor que nadie. El mercenario estaba sentado cómodamente -repantigado, para ser más exactos- en el sillón que había detrás del enorme escritorio. Se echó hacia atrás *y* puso los pies calzados con botas sobre la mesa, con actitud despreocupada.

Triel cruzó el cuarto hecha una furia y le apartó los pies de un manotazo. Se inclinó sobre el escritorio para acercar su iracundo rostro al del presuntuoso mercenario. La sacerdotisa escuchó un leve roce a un lado de la habitación, seguido de otro en el suelo, y sospechó que Jarlaxle contaba con muchos aliados aquí, ocultos detrás de puertas secretas y preparados para saltar en defensa del jefe de Bregan D'aerthe.

-No me refiero a esa mujer -dijo en tono bajo, intentando que las cosas siguieran relativamente tranquilas.

Triel era la dirigente de la escuela más importante en la Academia drow, la hija mayor de la primera casa de Menzoberranzan y una poderosa gran sacerdotisa que gozaba plenamente (que ella supiera) del favor de la reina araña. No tenía miedo a Jarlaxle ni a sus aliados, pero sí temía la cólera de su madre si se veía forzada a matar al mercenario que tan útil le era en ocasiones, o si provocaba una guerra encubierta o incluso una atmósfera poco cooperativa entre la valiosa Bregan D'aerthe y la casa Baenre.

Y sabía que Jarlaxle era consciente de las cortapisas que le impedían actuar contra él, que lo comprendía mejor que nadie y que explotaría esta circunstancia al máximo.

Borrando la sonrisa intencionadamente, fingiendo una actitud seria, el mercenario se quitó el ostentoso sombrero y se pasó la mano lentamente por la afeitada cabeza.

-Mi querida Triel -contestó con sosiego-, te aseguro que no falto a la verdad cuando te digo que no había otra mujer drow en la isla de Rothe ni en sus proximidades, a menos que fuera una guerrera de la casa Baenre.

Triel se irguió, apartándose del escritorio. Se mordisqueó los labios, preguntándose qué paso dar a continuación. Que ella supiera, el mercenario no mentía, y, o Jarlaxle había encontrado la forma de contrarrestar su magia o estaba diciendo la verdad.

-Si la hubiera habido, te lo habría comunicado -añadió Jarlaxle, y la evidente mentira sonó como una nota discordante en la mente de Triel.

El mercenario ocultó bien su sonrisa. Había pronunciado ese último embuste para que la sacerdotisa supiera que su hechizo funcionaba, y, a juzgar por la expresión incrédula de la mujer, comprendió que le había ganado este asalto.

-Oí comentarios acerca de una gran pantera -insistió Triel.

-Ah, qué magnífico animal -comentó Jarlaxle-. Es propiedad del tal Drizzt Do'Urden, si la historia que conozco sobre el renegado es correcta. Se llama *Guenhwyvar, y* la cogió del cadáver de Masoj Hun'ett después de matar al hechicero en un combate.

-Parece ser que la pantera, esa *Guenhwyvar,* estaba en la isla de Rothe -puntualizó de inmediato la sacerdotisa.

-Efectivamente -contestó el mercenario. Sacó de debajo de la capa un silbato metálico y lo sostuvo ante sí-. Estaba en la isla, y entonces se disolvió en una niebla insubstancial.

-¿Y el artilugio para invocarla?

-Vosotros tenéis a Drizzt, mi querida Triel -repuso Jarlaxle-. Ni yo ni ningún miembro de mi organización estuvimos cerca del renegado salvo durante la lucha. Y, en caso de que nunca hayas visto a Drizzt Do'Urden combatiendo, déjame que te aclare que mis soldados tenían cosas más acuciantes en las que pensar que registrarle los bolsillos. -La expresión de Triel se tornó suspicaz-. Oh, sí, un soldado raso se acercó al renegado caído -aclaró Jarlaxle, como si se le hubiera pasado por alto un detalle sin importancia-. Pero no cogió ninguna figurilla u otro artilugio invocador a Drizzt, te lo aseguro.

-¿Y ni tú ni ninguno de tus soldados habéis encontrado por casualidad la estatuilla de ónice?

-No.

Una vez más, el astuto mercenario había dicho la verdad, ya que Artemis Entreri no era, técnicamente, un soldado de Bregan D'aerthe.

El hechizo le aseguraba a Triel que las palabras de Jarlaxle eran ciertas, pero todos los informes establecían que la pantera había estado en la isla y los soldados de la casa Baenre no habían conseguido localizar la valiosa figurilla. Se pensaba en la posibilidad de que se le hubiera caído a Drizzt cuando se precipitó por el arrecife, y que estuviera enterrada en el fondo cenagoso del agua. Los hechizos de detección no la habían localizado, pero eso podía explicarse por la propia naturaleza del Donigarten. Calmo en la superficie, el oscuro lago era famoso por las fuertes corrientes subacuáticas y por cosas más tenebrosas que acechaban en sus profundidades.

Aun así, la hija Baenre no estaba convencida ni respecto a la mujer ni a la pantera. Jarlaxle la había vencido esta vez, lo sabía, pero se fiaba de las informaciones obtenidas por otros cauces tanto como desconfiaba del mercenario.

La expresión que asomó al semblante de la sacerdotisa, un frunce de labios tan inusual en la orgullosa mujer, pilló por sorpresa a Jarlaxle.

-Los planes siguen adelante -dijo Triel inesperadamente-. La matrona Baenre ha convocado un gran ritual, una ceremonia que cobrará realce ahora que dispone de una víctima de gran mérito.

Jarlaxle consideró estas palabras cuidadosamente, así como el tono circunspecto con que Triel las había pronunciado. Drizzt, el eslabón inicial con Mithril Hall, había sido entregado, pero la matrona Baenre todavía planeaba llevar adelante, con toda rapidez, la conquista de la fortaleza enana. El mercenario no pudo menos que preguntarse qué pensaría Lloth de todo este asunto.

-Sin duda vuestra matrona se tomará las cosas con tranquilidad para considerar todas las opciones -comentó Jarlaxle calmosamente.

-Está acercándose al final de su vida -espetó Triel-. Anhela la conquista y no consentirá en morirse hasta haberla alcanzado.

Jarlaxle estuvo a punto de echarse a reír ante la frase «no consentirá en morirse», pero después pensó en la decrépita madre matrona. La vieja Baenre debería haber muerto hacía siglos y, sin embargo, se las había arreglado para seguir viva. Quizá Triel tenía razón, reflexionó el mercenario. Quizá la matrona Baenre se daba cuenta de que la edad ya la estaba

venciendo, y por ello insistía en llevar a cabo la conquista sin reparar en las consecuencias. Jarlaxle amaba el caos, la guerra, pero éste era un asunto que requería una cuidadosa reflexión. Al mercenario le gustaba mucho su vida en Menzoberranzan. ¿Acaso la matrona Baenre iba a poner en peligro esa satisfactoria existencia?

-Cree que la captura de Drizzt es una buena cosa -prosiguió Triel-. ¡Y ciertamente lo es! Ese renegado es una víctima que le debíamos a la reina araña desde hace mucho.

-Pero... -insinuó Jarlaxle, instándola a continuar.

-Pero ¿cómo se mantendrá la alianza concertada cuando las otras madres matronas se enteren de la captura de Drizzt? -apuntó Triel-. El acuerdo, en el mejor de los casos, es poco consistente, y se hace aún más frágil si alguna de las casas considera que la invasión ya no cuenta con el beneplácito de Lloth, que el objetivo principal ya se ha conseguido.

Jarlaxle entrelazó los dedos y se quedó pensativo un buen rato. Era muy inteligente esta hija Baenre; inteligente y mejor conocedora de la naturaleza drow que cualquier otro habitante de la ciudad, a excepción de su madre y, quizá, del propio Jarlaxle. Pero la sacerdotisa, que tanto tenía que perder, le acababa de hacer ver algo en lo que él no había pensado; algo que era un problema potencial de suma gravedad.

Tratando en vano de ocultar su frustración, Triel dio la espalda al escritorio y, cruzando la pequeña habitación con rápidas zancadas, se zambulló por el inusual portal, muy semejante a un acceso extradimensional, que la hizo caminar a través de un corredor acuoso unos cuantos pasos -a pesar de que la puerta parecía tener sólo unos pocos centímetros de grosor- antes de salir al otro lado, entre dos sonrientes guardias de Bregan D'aerthe apostados en el corredor.

Un instante después, Jarlaxle vio el contorno rojizo de una mano drow recortado contra la puerta casi traslúcida; era la señal acordada para informar que Triel había abandonado el complejo. Una palanca situada debajo del tablero del escritorio abrió diversas puertas secretas -en el suelo y en las paredes- y por ellas salieron o treparon varios elfos oscuros y un humano, Artemis Entreri.

-Triel recibió informes acerca de una mujer en la isla -dijo Jarlaxle a los soldados drows, sus consejeros de mayor confianza-. Averiguad quién, si ha sido alguno de nuestros hombres, nos ha traicionado con la hija Baenre.

-¿Y lo matamos? -preguntó anhelante uno de los drows, un tipo de aspecto cruel cuyas habilidades eran muy apreciadas por el jefe mercenario a la hora de proceder con un interrogatorio.

Jarlaxle dirigió una mirada desdeñosa al impetuoso drow, y los otros soldados de Bregan D'aerthe hicieron otro tanto. En la organización secreta no era costumbre ajusticiar a los espías, sino someterlos a una manipulación sutil. Jarlaxle había demostrado muchas veces que se sacaba tanto partido proporcionando información falsa a un colaborador del enemigo como lo conseguido a través de sus propios espías y, para la disciplinada Bregan D'aerthe, cualquier infiltrado que Triel hubiera colado entre sus filas podría resultar beneficioso.

Sin necesidad de decir una palabra más a sus competentes consejeros, Jarlaxle los despidió con un gesto.

-Esta situación se hace más divertida por momentos -comentó el mercenario a Entreri cuando se quedaron a solas. Miró al asesino a los ojos directamente-. A pesar de las decepciones.

La apostilla cogió desprevenido al asesino, que intentó descifrar a qué se refería el mercenario.

-Sabías que Drizzt estaba en la Antípoda Oscura. Sabías incluso que se encontraba cerca de Menzoberranzan y que no tardaría en aparecer por la ciudad -empezó Jarlaxle, aunque sus frases no le aclararon nada a Entreri.

-La trampa fue preparada y llevada a cabo con absoluta precisión -arguyó el asesino, y Jarlaxle no pudo rebatirlo, pese a que varios soldados habían resultado heridos y cuatro habían muerto. Tales pérdidas eran de esperar cuando se trataba con alguien tan fiero como el renegado-. Fui yo quien derribó a Drizzt y capturó a Catti-brie -le recordó Entreri intencionadamente.

-En eso radica tu error -lo reprendió Jarlaxle con una risita displicente. Entreri lo miró, francamente desconcertado-. La mujer humana llamada Catti-brie siguió a Drizzt hasta aquí utilizando a *Guenhwyvar* y esto -dijo mientras levantaba el mágico guardapelo en forma de corazón.

»Lo siguió ciegamente, en contra de toda lógica, a través de espantosos laberintos de cavernas y túneles. No tenía la menor esperanza de saber cómo regresar.

-De todas formas, no creo que vaya a salir de aquí -argumentó Entreri con tono desabrido.

-En eso radica tu error -repitió Jarlaxle. Esbozaba una amplia sonrisa, y Entreri empezó a comprender-. Drizzt Do'Urden podría haberte guiado desde las profundidades de la Antípoda Oscura al exterior -declaró llanamente, al tiempo que le lanzaba el guardapelo.

»Siente su calor -continuó-, el calor de la sangre del guerrero que corre por las venas de Drizzt Do'Urden. Cuando se enfríe, sabrás que Drizzt ha dejado de existir, y que para ti estará perdido para siempre tu mundo iluminado por el sol. Salvo, quizás, algún vistazo circunstancial cuando Mithril Hall sea conquistada-agregó, con un guiño socarrón.

Entreri contuvo el impulso de saltar sobre el escritorio y matar al mercenario, principalmente porque sospechaba que otra palanca debajo del tablero del mueble abriría más puertas falsas por las que los lugartenientes del mercenario se le echarían encima. Sin embargo, a fuer de ser sincero, después del primer instante de arrebato, el asesino se sintió más intrigado que furioso, tanto por la inesperada afirmación de Jarlaxle respecto a que no volvería a ver el mundo de la superficie como por la sugerencia de que Drizzt Do'Urden habría podido conducirlo fuera de la Antípoda Oscura. Pensativo, apretando todavía el guardapelo entre los dedos, Entreri se encaminó hacia la puerta.

-¿Te he mencionado que la casa Horlbar ha empezado a investigar la muerte de Jerlys? -preguntó el mercenario a sus espaldas. El asesino se paró en seco-. Incluso se han puesto en contacto con Bregan D'aerthe y han ofrecido un pago generoso por recibir información. Qué irónico, ¿no te parece?

Entreri no se volvió. Al cabo de un momento; continuó en dirección a la puerta y atravesó el acceso. Ya tenía otra cosa más en la que pensar.

También Jarlaxle pensaba. Pensaba que todo este asunto podía tomar un derrotero aún más divertido. Pensaba que Triel había apuntado ciertas trampas que la matrona Baenre, cegada por su sed de poder, nunca advertiría. Pensaba, sobre todo, que la reina araña, con su amor por el caos, lo había dejado en posición de poner patas arriba el mundo de Menzoberranzan.

La matrona Baenre tenía su agenda personal, e, indudablemente, Triel tenía la suya. Ahora Jarlaxle estaba concretando una propia con vistas a impulsar un estallido violento del caos, del que el astuto mercenario siempre salía más poderoso que antes.

El semiinconsciente Drizzt no sabía cuánto había durado el castigo. Vendes era excelente en su cruel trabajo; encontraba cada zona sensible en el indefenso prisionero y la golpeaba, la perforaba, la hurgaba con instrumentos inicuamente aguzados. Mantuvo a Drizzt al borde del desmayo, pero sin dejar que perdiera el sentido completamente, para que fuera consciente del atroz dolor.

Entonces se marchó, y Drizzt se desplomó, sujeto a los grilletes, ajeno a los estragos que los afilados bordes de las anillas metálicas le ocasionaban en las muñecas. En aquellos espantosos momentos, lo único que el vigilante deseaba era sumirse en la negrura de la

inconsciencia, dejar de sentir su torturado cuerpo. Era incapaz de pensar en el mundo de la superficie, en sus amigos. Recordaba que *Guenhwyvar* había estado en la isla, pero no podía concentrarse lo suficiente para recapacitar sobre la importancia de aquel hecho.

Estaba acabado; por primera vez en su vida, Drizzt se preguntó si no sería preferible la muerte.

Sintió que alguien lo agarraba bruscamente por el cabello y tiraba para echarle la cabeza hacia atrás. Intentó enfocar los ojos, turbios y tumefactos, pues temía que la cruel Vendes hubiera regresado. Sin embargo, las voces que oyó eran varoniles.

Un frasco se apoyó en sus labios, y le ladearon la cabeza violentamente a fin de que el líquido le entrara en la garganta. Imaginando que era un veneno o algún otro tipo de pócima para dejarlo sin voluntad propia, Drizzt se resistió. Escupió parte del líquido, pero la respuesta a su esfuerzo fue un fuerte golpe en la cabeza contra la pared, y un nuevo trago del amargo bebedizo.

Una sensación abrasadora le recorrió el cuerpo, como si sus entrañas ardieran. Mientras boqueaba para inhalar lo que creía sería su último aliento, se debatió ferozmente contra las inflexibles cadenas; luego quedó desmadejado, exhausto, esperando la muerte.

La sensación abrasadora se convirtió en un hormigueo agradable, y Drizzt se sintió más fuerte de manera repentina, a la par que recuperaba la vista a medida que la inflamación de los ojos remitía.

Los hermanos Baenre estaban frente a él.

-Drizzt Do'Urden -dijo Dantrag con una voz sin inflexiones-. He esperado muchos años para conocerte. -Drizzt no respondió-. ¿Me conoces? ¿Sabes quién soy? -El vigilante tampoco respondió en esta ocasión, y su silencio le costó una fuerte bofetada-. ¿Sabes quién soy? -repitió con más firmeza Dantrag.

Drizzt intentó recordar el nombre que la matrona Baenre había dado a este varón. Conocía a Berg'inyon de los años que habían pasado juntos en la Academia y de patrulla, pero no conocía al hermano mayor, ni recordaba su nombre. Comprendió que el asunto tenía que ver con el desmedido ego del individuo, y que sería aconsejable satisfacer su vanidad. Examinó la vestimenta del varón un instante, y sacó una conclusión que esperaba fuera correcta.

-El maestro de armas de la casa Baenre -articuló a costa de un gran esfuerzo, expulsando sangre por la magullada boca con cada palabra. Notó que estas heridas no le producían punzadas tan dolorosas como antes, como si estuvieran sanándose rápidamente, y empezó a comprender la naturaleza de la pócima que le habían obligado a tragar.

-Entonces, Zaknafein te habló de mí -razonó Dantrag mientras hinchaba el pecho como un gallo de pelea.

-Desde luego -mintió Drizzt.

-En tal caso, sabrás por qué estoy aquí.

-No -respondió sinceramente Drizzt, muy desconcertado.

Dantrag echó un vistazo por encima del hombro, y Drizzt siguió su mirada hasta un rincón apartado de la habitación, donde había un montón de pertrechos colocados en un ordenado montón: el equipo de Drizzt.

-Durante muchos años deseé batirme con Zaknafein -explicó Dantrag-, para demostrar que yo era mejor guerrero que él. Me tenía miedo y no salió de su escondrijo. - Drizzt resistió el impulso de mofarse abiertamente de este fanfarrón. Zaknafein jamás le había tenido miedo a nadie-. Ahora te tengo a ti -añadió el hijo Baenre.

-¿Para probarte a ti mismo? -preguntó el vigilante.

Dantrag alzó una mano, como si fuera a golpearlo, pero dominó su genio.

-Supongamos que luchamos, y que me matas. ¿Qué diría la matrona Baenre? -preguntó Drizzt, consciente del dilema de Dantrag. Había sido capturado por razones más importantes

que satisfacer el orgullo de un fatuo vástago Baenre. De repente, todo el asunto adquirió los visos de un juego... Un juego en el que Drizzt ya había participado. Cuando su hermana había ido a Mithril Hall y lo había capturado, parte del trato hecho con su asociado era permitir que el hombre, Artemis Entreri, sostuviera su combate particular con Drizzt con el único propósito de probarse a sí mismo.

-La gloria de mi triunfo prevendrá cualquier castigo -replicó Dantrag con seguridad, como si de verdad creyera lo que decía-. Y quizá no te mate. Quizá te mutile y te arrastre de nuevo a los grilletes para que Vendes prosiga con su juego.

Ésa es la razón de que te hayamos dado la pócima. Te curarás, volverás a estar al borde de la muerte, y se te sanará otra vez. Es un proceso que puede prolongarse un centenar de años si la matrona Baenre así lo quiere.

Drizzt rememoró la crueldad de su gente y no le cupo la menor duda de que tal afirmación era cierta. Había oído comentarios en voz baja sobre nobles capturados en alguna de las muchas guerras internas a los que las casas victoriosas los tenían presos y los torturaban durante siglos.

-No dudes por un momento que nuestro duelo tendrá lugar, Drizzt Do'Urden -afirmó Dantrag. Clavó la mirada en los ojos del vigilante-. Cuando estés curado y en forma para defenderte.

Más rápido de lo que pudo seguir la vista de Drizzt, las manos de Dantrag se alzaron y le cruzaron la cara en ambas mejillas alternativamente. El vigilante jamás había visto moverse a alguien a tal velocidad, y tomó buena nota de ello, sospechando que llegaría el día en que volvería a ser testigo de ello en otras circunstancias más peligrosas.

Dantrag giró sobre sus talones y pasó junto a Berg'inyon en dirección a la puerta. El Baenre más joven se limitó a reírse del prisionero colgado y lo escupió a la cara antes de ir en pos de su hermano.

-Qué hermosa -comentó el mercenario mientras pasaba sus esbeltos dedos por la espesa melena castaño rojiza de Catti-brie.

La joven ni siquiera parpadeó, y siguió mirando fijamente la figura -innegablemente atractiva- del mercenario, iluminada débilmente por la mágica luz de su diadema. La perspicaz joven advertía que había algo diferente en este drow. No creía que pensara forzarla; bajo la apariencia bravucona del mercenario yacía un deformado sentido del honor, pero un código de honor en fin de cuentas, semejante al de Artemis Entreri. El asesino había tenido prisionera a Catti-brie durante muchos días, y no le había puesto una mano encima salvo para instarla a seguir el curso necesario.

Catti-brie pensaba, esperaba, que con Jarlaxle ocurriría lo mismo. Si en verdad Jarlaxle la consideraba atractiva, la cortejaría, trataría de atraer su atención, al menos durante un tiempo.

-Y tu valor no puede ponerse en duda -continuó Jarlaxle, expresándose en el lenguaje de la superficie con tanto dominio que resultaba inquietante-. ¡Venir sola a Menzoberranzan! -El mercenario sacudió la afeitada cabeza en un gesto de incredulidad y miró a Entreri, la otra persona que estaba presente en el reducido cuarto cuadrado-. Incluso a Artemis Entreri hubo que convencerlo para que viniera aquí y, sin la menor duda, se marcharía si consiguiera encontrar el camino de vuelta.

»Éste no es lugar para habitantes de la superficie -comentó Jarlaxle que, para hacer hincapié en lo que afirmaba, alargó rápidamente la mano y quitó de nuevo la diadema con el *Ojo de Gato* que Catti-brie llevaba ceñida a la cabeza. Una negrura más profunda que las noches en las minas más hondas de Bruenor envolvió a la joven, que tuvo que esforzarse por dominar la repentina oleada de pánico que amenazaba con apoderarse de ella.

Jarlaxle estaba plantado justo delante de la muchacha. Catti-brie podía sentirlo, notar su respiración, pero todo cuanto alcanzaba a ver era el brillo rojizo de sus ojos, que la evaluaban

en el espectro infrarrojo. Al otro extremo del cuarto, los ojos de Artemis Entreri brillaban también, y la joven se preguntó cómo él, un humano, habría conseguido este tipo de visión.

Deseó ardientemente poseerlo ella también. La oscuridad seguía abrumándola, engulléndola. Su piel estaba sensible en exceso; todos sus sentidos estaban aguzados al máximo.

Quería gritar, pero no estaba dispuesta a darles esa satisfacción a sus captores.

Jarlaxle articuló una palabra que Catti-brie no entendió, y el cuarto quedó bañado repentinamente por un suave fulgor azulado.

-Aquí podrás ver -le dijo Jarlaxle-. Ahí fuera, al otro lado de la puerta, sólo hay oscuridad.

Con gesto burlón, balanceó la diadema en sus dedos ante la mirada anhelante de la muchacha, y luego la guardó en el bolsillo de sus pantalones.

-Discúlpame -añadió el mercenario en un tono tierno que sorprendió a Catti-brie-. No es mi intención atormentarte, pero debo velar por mi seguridad. La matrona Baenre quiere atraparte, y lo desea mucho a mi modo de entender, ya que tiene prisionero a Drizzt y sabe que tú serías un medio estupendo para socavar su inquebrantable voluntad. -Catti-brie no ocultó el nerviosismo y la esperanza que despertó en ella la noticia de que Drizzt seguía vivo.

»Es lógico que no lo hayan matado -prosiguió el mercenario, hablando tanto para Entreri, según comprendió el asesino, como para la muchacha-. Es un prisionero muy valioso, una fuente de información, como se dice en la superficie.

-Acabarán matándolo -comentó Entreri, y en su voz había un cierto tono iracundo que Catti-brie tuvo la suficiente presencia de ánimo para captar.

-Sí, al final -contestó Jarlaxle, que se echó a reír-. Pero, para entonces, los dos llevaréis mucho tiempo muertos de viejos, y también vuestros hijos. A menos que fueran semidrows -añadió con picardía mientras hacía un guiño a Catti-brie. La joven resistió el impulso de darle un puñetazo en el ojo.

»Es una lástima, verdaderamente, que los acontecimientos hayan tomado este curso -prosiguió el mercenario-. Ah, cómo me habría gustado charlar un rato con el legendario Drizzt Do'Urden antes de que los Baenre le echaran el guante. Si tuviera en mi poder la máscara de araña, iría a la mansión Baenre esta misma noche, aprovechando que las sacerdotisas celebran un gran ritual, y entraría a escondidas para hablar con él. Naturalmente, lo haría nada más iniciarse la ceremonia, por si acaso la matrona Baenre decide sacrificarlo esta misma noche. Oh, en fin -terminó con un suspiro y se encogió de hombros. Acarició de nuevo los cabellos de Catti-brie antes de volverse hacia la puerta.

»De todas formas, no podría ir -le dijo a Entreri-. He de reunirme con la matrona Ker Horlbar para discutir el coste de cierta investigación.

El asesino se limitó a sonreír ante este comentario intencionadamente cruel. Se levantó cuando el mercenario pasó a su lado y lo siguió muy de cerca; de pronto se paró y se volvió hacia Catti-brie.

-Creo que voy a quedarme para hablar con ella -dijo.

-Como desees -contestó el mercenario-, pero no le hagas daño. O, si se lo haces, procura no estropear sus hermosas facciones -rectificó, con una risita burlona.

Jarlaxle salió al corredor y cerró la puerta tras de sí. Dejó que sus botas mágicas taconearan ruidosamente mientras se alejaba por el pasadizo a fin de que Entreri estuviera seguro de que se había marchado. Se tanteó el bolsillo del pantalón al tiempo que caminaba, y esbozó una amplia sonrisa cuando comprobó, sin que fuera ninguna sorpresa para él, que la diadema había desaparecido.

Jarlaxle había sembrado la semilla del caos; ahora podía sentarse y ver crecer el fruto de su trabajo.

21

Intrusiones mentales

A solas por primera vez desde la captura de la joven, Catti-brie y Entreri se miraron fija y largamente en el pequeño cuarto del complejo secreto de Bregan D'aerthe. Por la expresión en el rostro de Entreri, la joven supo que estaba tramando algo.

El asesino levantó una mano ante sí y movió los dedos; el *Ojo de Gato* apareció colgando de la banda de plata.

Catti-brie miró la diadema con extrañeza, sin entender qué intenciones tenía Entreri. La había escamoteado del bolsillo de Jarlaxle, por supuesto, pero ¿por qué arriesgarse a robar algo a un elfo oscuro tan peligroso como el mercenario?

-Eres tan prisionero como yo -razonó finalmente la joven-. Te tiene atrapado aquí para ejecutar sus órdenes.

-No me gusta la palabra «prisionero» -replicó Entreri-. Implica un estado de indefensión, y yo, tenlo por seguro, nunca estoy indefenso.

Catti-brie sabía que su actitud tenía nueve partes de bravuconada y una de esperanza, pero se guardó su opinión para sí.

-¿Y qué vas a hacer cuando Jarlaxle descubra que le ha desaparecido? -preguntó.

-Para entonces estaré bailando en la superficie -repuso el asesino fríamente.

Catti-brie lo estudió atentamente. Aquí estaba, hablando clara y llanamente, más allá de toda intriga. Pero ¿por qué la diadema? siguió preguntándose, y entonces se apoderó de ella un súbito temor. Quizás Entreri había decidido que la luz de estrellas de la piedra mágica era preferible, o complementaria, a su visión infrarroja. Sin embargo, no tenía sentido que le dijera que pensaba escapar si tenía intención de dejarla allí... viva.

-No la necesitas -razonó la joven, que intentaba mantener firme la voz-. Tienes visión infrarroja y puedes ver el camino muy bien.

-Pero tú sí la necesitas -dijo Entreri mientras le lanzaba la diadema. Catti-brie la cogió al vuelo y la sostuvo en las manos, intentando sopesar las consecuencias de ponérsela.

-No puedo conducirte a la superficie -dijo, pensando que el asesino había calculado mal su estrategia-. Si llegué hasta aquí es porque tenía la pantera y el guardapelo que me mostraba la dirección para seguir a Drizzt. -No hubo reacción en Entreri, ni siquiera un pestañeo-. He dicho que no puedo sacarte de aquí -reiteró la joven.

-Pero Drizzt sí -contestó él-. Te ofrezco un trato, un trato que no estás en condiciones de rechazar. Os sacaré a Drizzt y a ti de Menzoberranzan, y los dos me escoltaréis hasta la superficie. Una vez que estemos allí, nuestros caminos se separarán, y ojalá sigan separados para toda la eternidad.

A Catti-brie le costó unos segundos digerir la inesperada proposición.

-¿Piensas que voy a fiarme de ti? -preguntó, pero Entreri no respondió. No tenía que hacerlo. La joven estaba prisionera en un cuarto, rodeada de enemigos drows, y la situación de Drizzt era aún más apurada. Cualquier propuesta que le hiciera Entreri no podía ser peor que las alternativas que tenía-. ¿Y qué pasa con *Guenhwyvar?* ¿Y mi arco?

-Tengo el arco y la aljaba -contestó Entreri-. Pero la pantera está en poder de Jarlaxle.

-No me iré sin *Guenhwyvar* -declaró la joven.

Entreri la miró incrédulo, como si pensara que la actitud de la muchacha era sólo un farol. Catti-brie arrojó la diadema a los pies del asesino, se sentó al borde de una pequeña

mesa, y cruzó los brazos en un gesto desafiante. Entreri bajó la vista al suelo, hacia la diadema, y luego miró a Catti-brie.

-Podría obligarte a venir conmigo -amenazó.

-Si lo crees, estás muy equivocado -replicó la joven-. Deduzco que necesitas de mi ayuda y cooperación para salir de este sitio, y no estoy dispuesta a dártelas, ni por mí misma ni por Drizzt, a menos que la pantera venga con nosotros.

»Y ten por seguro que Drizzt estará de acuerdo con mi postura -continuó, machacando sobre caliente-. *Guenhwyvar* es amiga de los dos; ¡y no somos de los que abandonan a sus amigos!

Entreri metió la puntera de la bota por la banda de la diadema y con un brusco movimiento se la lanzó a Catti-brie, que la cogió otra vez al vuelo y, en esta ocasión, se la ciñó a la frente. Sin añadir una palabra más, el asesino indicó por señas a la joven que no se moviera de donde estaba y abandonó el cuarto de muy mal talante.

El único guardia apostado a la puerta de los aposentos de Jarlaxle apenas dio señal de interés al ver acercarse al asesino; Entreri tuvo que empujar, prácticamente, al soldado para llamar su atención. Luego señaló el peculiar acceso ondulante y preguntó:

-¿Jarlaxle?

El guardia sacudió la cabeza en un gesto de negación.

Entreri volvió a señalar la puerta acuosa, con los ojos desorbitados por la sorpresa. Cuando el soldado se inclinó para ver qué iba mal, el asesino lo agarró por los hombros y, empujándolo a través del acceso, se introdujeron los dos en el extraño corredor acuoso. Entreri luchó y forcejeó en un combate cuerpo a cuerpo, a cámara lenta, con el sorprendido drow. Era más corpulento que el soldado, e igualmente ágil, y de forma paulatina consiguió empujar al drow hacia el interior.

Salieron violentamente al aposento de Jarlaxle, trastabillando y forcejeando. El drow se llevó la mano a la espada, pero se tambaleó ante un gancho de Entreri, seguido de una rápida combinación de puñetazos, y, cuando el drow cayó sobre una rodilla, el pie de Entreri le descargó un fuerte puntapié en la mandíbula.

El asesino arrastró al aturdido soldado hacia un lado de la habitación, donde lo estrelló contra la pared y le propinó varios puñetazos más para asegurarse de que ya no ofrecería resistencia. Poco después tenía al indefenso drow, de rodillas y casi inconsciente, con las manos atadas a la espalda, sosteniéndolo contra la pared mientras tanteaba el muro buscando un mecanismo oculto. Se abrió la puerta de un cubículo secreto, y Entreri obligó al drow a entrar en él.

El humano se planteó si matar o no al soldado. Por un lado, si acababa con el drow no habría testigos y Jarlaxle tardaría un tiempo en deducir quién había cometido el asesinato. Pero algo detuvo la mano de Entreri armada con la daga; el instinto le decía que tenía que llevar a cabo esta operación con limpieza, sin perjuicios para Bregan D'aerthe.

Todo estaba resultando demasiado fácil, comprendió Entreri cuando no sólo encontró la figurilla de *Guenhwyvar*, sino también la máscara mágica de Catti-brie esperándolo - ¡sí, esperándolo!- en el escritorio de Jarlaxle. El asesino las cogió con todo tipo de precauciones, buscando alguna trampa artera en las inmediaciones, y comprobó que los objetos eran los auténticos.

Allí pasaba algo raro.

Entreri reflexionó sobre las insinuaciones, no tan sutiles, que Jarlaxle había ido dejando caer, y sobre el hecho de que el mercenario lo hubiera llevado a Sorcere, con lo que, muy convenientemente, le había mostrado el camino hacia la máscara de araña. Metió la mano en un bolsillo y sacó el guardapelo mágico de Alustriel, el faro localizador de Drizzt Do'Urden que Jarlaxle le había lanzado por el aire con tanta despreocupación. El mercenario había

apuntado incluso el momento más adecuado para actuar, al inicio del gran ritual que se celebraba en la casa Baenre esa misma noche.

¿A qué venía todo esto?, se preguntó Entreri. Jarlaxle tenía algún propósito, uno que, aparentemente, iba en contra de los proyectos de la casa Baenre respecto a Mithril Hall. Aquí, de pie en el despacho del mercenario, a Entreri le resultó evidente que Jarlaxle lo manejaba como un instrumento para sus fines.

El asesino apretó con fuerza el guardapelo entre sus dedos, y luego volvió a guardarlo en el bolsillo. Muy bien, decidió. Sería un instrumento, un instrumento sumamente eficaz.

Veinte minutos más tarde, Entreri, utilizando la máscara mágica para parecer un soldado drow, y Catti-brie avanzaban rápida y silenciosamente por los tortuosos callejones de Menzoberranzan, acortando camino entre las estalagmitas en dirección noreste, hacia el nivel más alto donde estaban ubicados Tier Breche y la Academia drow.

Volvió a ver las gradas escalonadas de la gran ciudad subterránea de los enanos, el corazón de Mithril Hall. Imaginó la entrada por la puerta occidental, a través del valle del Guardián -o el valle de los Custodios, como se lo llamaba también-, y evocó la profunda sima conocida como el barranco de Garumn.

Drizzt luchó con todas sus fuerzas para velar esas imágenes, para falsear la realidad de Mithril Hall; ¡pero tenía los detalles grabados con tanta fidelidad en la mente! Era como si se encontrara allí otra vez, caminando libremente al lado de Bruenor y los demás. Drizzt estaba totalmente arrollado por el proceso hipnótico del *illita.* No tenía más barreras para levantar contra la intrusión mental del valido de la matrona Baenre, ni le restaba voluntad para presentar resistencia a aquel titán mental.

A medida que las imágenes acudían a él, Drizzt sentía cómo el maldito *illita* se las arrebataba, como si su cerebro fuera un manjar que el desollador estuviera cortando capa a capa y alimentándose con él. Cada intrusión era una dolorosa y ardiente sacudida, una descarga eléctrica en las conexiones sinápticas del cerebro del vigilante.

Finalmente, Drizzt notó que los insidiosos tentáculos de la criatura aflojaban la presión sobre la piel de su frente, y se quedó desmadejado, con la mente sumida en un confuso torbellino de imágenes y experimentando unas punzadas espantosas, insufribles, en la cabeza.

-Hoy hemos obtenido alguna información -oyó decir a la gorgoteante voz del *illita,* que le sonaba muy lejana.

Obtenido alguna información...

Las palabras se repitieron una y otra vez, ominosas, en la mente de Drizzt. El *illita* y la matrona Baenre seguían hablando, pero él no los escuchaba, concentrado en aquellas tres palabras, en lo que aquellas tres horribles palabras implicaban.

Los ojos de color de espliego de Drizzt se abrieron de improviso, pero el vigilante mantuvo la cabeza gacha, mirando furtivamente a Methil. La criatura estaba de espaldas a él, a poco más de medio metro de distancia.

El *illita* estaba enterado ahora de parte de la distribución de Mithril Hall, y con sus constantes intrusiones en la mente de Drizzt obtendría un cuadro completo del complejo.

El vigilante no podía permitir que tal cosa ocurriera; lentamente, las manos del elfo oscuro se aferraron a las cadenas con fuerza.

El pie descalzo de Drizzt se alzó bruscamente, y el talón se estrelló contra la esponjosa cabeza de la criatura. Antes de que Methil tuviera tiempo de apartarse, el vigilante enroscó las piernas en torno a su garganta en una llave estranguladora y empezó a sacudirlas atrás y adelante con la intención de romper el cuello al repulsivo ser.

Drizzt sintió los tentáculos tanteándole la piel, los sintió introducirse bajo ella y alcanzar los músculos, pero reprimió el asco y continuó apretando y sacudiendo las piernas

frenéticamente. Vio a la cruel Vendes acercarse por un lado, y supo lo que vendría a continuación, pero se concentró en su tarea. ¡Por bien de sus amigos, Methil tenía que morir!

El *illita* se echó hacia atrás con todo su peso, intentando desconcertar a Drizzt y librarse de la llave, pero el experimentado vigilante se giró aprovechando el movimiento, y Methil cayó al suelo, en parte derrumbado contra la pared y en parte sostenido por la fuerte presa de Drizzt. El elfo oscuro lo alzó en vilo y lo golpeó contra el muro, aflojando las piernas, pues la llave estranguladora ya no era efectiva. Los *illitas* no eran criaturas de constitución física muy fuerte, y Methil levantó sus manos de tres dedos en un gesto lastimoso, intentando frenar la súbita lluvia de patadas que se descargaba sobre él.

Algo duro golpeó a Drizzt debajo de la caja torácica y lo dejó sin respiración. El vigilante continuó pateando al *illita* tenazmente, pero recibió otro golpe, y un tercero y un cuarto.

Colgándose de las cadenas, el vigilante trató de encogerse para proteger la zona que Vendes le estaba machacando. Drizzt pensó que podía darse por muerto cuando vio la ardiente mirada de los ojos de la perversa Duk-Tak, en los que rebosaba una expresión mezcla de maldad, odio y éxtasis al poder dar rienda suelta a su ferocidad inagotable.

Los golpes cesaron antes de lo que Drizzt esperaba, y la mujer se apartó de él, dejándolo desmadejado, intentando encogerse sobre sí mismo, pero incapaz de encontrar la fuerza necesaria para hacerlo.

Methil se había reunido con la matrona Baenre, que estaba cómodamente sentada en el disco volante; los lechosos ojos del *illita,* carentes de pupilas, estaban prendidos en el vigilante.

Drizzt supo que la próxima vez que la criatura le invadiera la mente, Methil se esmeraría para que el dolor fuera más intenso.

-No le des poción -ordenó la matrona a Dantrag, que observaba la escena, impasible, desde la puerta. El maestro de armas siguió la mirada de su madre hacia varios frascos alineados en la pared a la izquierda de Drizzt, y asintió con un cabeceo.

-*Dobluth* -insultó la vieja matrona a Drizzt, utilizando el despectivo término drow que significaba «paria»-. El gran ritual tendrá mayor realce sabiendo que estás retorciéndote de dolor.

Hizo una seña a Vendes, que giró sobre sus talones al tiempo que arrojaba un pequeño dardo.

Alcanzó a Drizzt en el estómago, y el vigilante notó un leve pero doloroso pinchazo. Al instante, tuvo la sensación de que un fuego candente se prendía en su interior, abrasándole el vientre. Sufrió varias arcadas e intentó gritar; la pura agonía del dolor le dio fuerzas para encogerse sobre sí mismo, pero cambiar de postura no le sirvió de nada. El pequeño dardo mágico continuó soltando gotas de veneno en su interior y abrasándole las entrañas.

A través de los ojos llorosos, Drizzt vio el disco flotante abandonar la celda, y a Vendes y Methil seguir obedientemente a la matrona Baenre. Dantrag, con el semblante inexpresivo, permaneció recostado contra la jamba de la puerta un tiempo, y luego se acercó a Drizzt.

El vigilante se obligó a contener sus gritos, y se limitó a jadear y a gruñir entre los dientes apretados mientras el maestro de armas lo observaba a pocos palmos de distancia.

-Eres un necio -dijo Dantrag-. Si con tus descabelladas tentativas obligas a mi madre a matarte antes de que tenga mi oportunidad contigo, te prometo que yo, personalmente, torturaré y daré la muerte más atroz a cada ser que se llame a sí mismo amigo de Drizzt Do'Urden.

De nuevo, con aquella velocidad que desafiaba la vista de Drizzt, Dantrag le cruzó el rostro. El vigilante colgó inerte durante un breve instante, y luego se vio obligado a encogerse otra vez cuando las abrasadoras descargas del dardo emponzoñado estallaron en su estómago.

Oculto tras la esquina, al pie de la amplia escalinata que conducía a Tier Breche, Artemis Entreri se esforzó por recordar la apariencia de Gomph Baenre, el archimago de la ciudad. Lo había visto muy pocas veces, casi siempre mientras actuaba como espía de Jarlaxle. El mercenario sospechaba que el archimago estaba acortando las noches en Menzoberranzan mediante el truco de encender los fuegos mágicos de Narbondel -el pilar que marcaba el paso del tiempo- unos segundos antes de que se hubieran extinguido por completo, y le interesaba descubrir qué se traía entre manos el peligroso archimago, por lo que había enviado a Entreri a espiarlo.

La capa de Entreri se convirtió en la ondeante túnica del hechicero, su cabello se volvió más espeso y más largo hasta transformarse en una gran melena blanca, y unas arrugas sutiles, apenas perceptibles, aparecieron en torno a sus ojos.

-No puedo creer que intentes hacer esto -le dijo Catti-brie cuando el asesino salió de las sombras.

-La máscara de araña está en el escritorio de Gomph -replicó fríamente Entreri, a quien tampoco atraía mucho la perspectiva-. No hay otro medio para entrar en la casa Baenre.

-¿Y si Gomph está en su despacho?

-Entonces, tú y yo estaremos acabados y habrá pedazos de nuestros cuerpos esparcidos por toda la caverna -contestó Entreri bruscamente, al tiempo que se plantaba junto a la joven en dos zancadas, la agarraba de la mano, y tiraba de ella escaleras arriba.

Entreri contaba tanto con la buena suerte como con la destreza. Sabía que Sorcere, la escuela de hechiceros, estaba llena de huraños maestros que por lo general evitaban el trato entre sí, y confiaba en que Gomph, a pesar de ser sólo un varón, hubiera sido invitado al gran ritual que se celebraba en la casa Baenre. Las paredes del enigmático y reservado recinto estaban protegidas contra los sondeos visuales de artilugios mágicos y contra la teleportación, pero, si su disfraz daba resultado con cualquier tipo de barrera mágica que pudiera haber en el edificio, les sería posible entrar en el cuarto de Gomph y salir de él sin demasiadas dificultades. El archimago de la ciudad era sobradamente conocido por su temperamento violento y huraño, por lo que nadie se interponía en su camino.

Al final de la escalinata, en la explanada de Tier Breche, el asesino y la joven vieron las tres estructuras de la Academia drow. A su derecha se encontraba la construcción sencilla, piramidal, de Melee-Magthere, la escuela de guerreros. Directamente al frente se alzaba el edificio más impresionante, la gigantesca estructura en forma de araña de Arach-Tinilith, la escuela de Lloth. Entreri se alegraba de no tener que intentar entrar en ninguno de esos dos edificios. Melee-Magthere era un hervidero de guardias donde se mantenía un rígido control, y Arach-Tinilith estaba protegido por las grandes sacerdotisas de Lloth que aunaban esfuerzos y trabajaban de común acuerdo para más gloria de la reina araña. Sólo la grácil torre de esbeltos minaretes situada la izquierda, Sorcere, era lo bastante reservada como para penetrar en ella.

Catti-brie se soltó el brazo de un tirón y a punto estuvo de salir corriendo de puro terror. No tenía disfraz y se sentía totalmente vulnerable en este lugar. La joven, sin embargo, recuperó el coraje y no se resistió cuando Entreri la agarró del brazo otra vez con brusquedad y tiró de ella obligándola a mantenerse al paso de sus rápidas zancadas.

Cruzaron la puerta principal de Sorcere, que estaba abierta, y al punto dos guardias les interceptaron el paso. Uno de ellos empezó a preguntar a Entreri algo, pero el asesino le propinó una bofetada y lo apartó de un empellón, confiando en que la reputación de crueldad que tenía Gomph fuera suficiente para dejarles franco el camino.

Su maniobra dio resultado y los guardias volvieron a sus puestos, sin atreverse siquiera a murmurar entre ellos hasta que el archimago estuvo muy lejos.

Entreri recordaba perfectamente el camino por los tortuosos pasillos, y poco después llegaban ante una pared lisa en la que se ocultaba la puerta secreta a los aposentos de Gomph.

El asesino respiró hondo y miró a la muchacha, repitiéndose para sus adentros que, si el archimago se encontraba tras esta puerta, los dos podían darse por muertos.

-*Kolsen'shea orbb* -musitó.

Con gran alivio por parte de Entreri, la pared empezó a combarse y retorcerse hasta convertirse en una tela de araña. Los filamentos se enrollaron sobre sí mismos hasta formar un orificio de acceso y dejar a la vista el suave fulgor azul que iluminaba la estancia al otro lado. Rápidamente, sin darse tiempo para perder el valor, Entreri cruzó el umbral, arrastrando a Catti-brie consigo.

Gomph no estaba dentro.

El asesino se dirigió al escritorio hecho con huesos de enanos, se frotó las manos y se las sopló antes de alargarlas hacia el cajón correspondiente. Catti-brie, entre tanto, intrigada por la multitud de objetos evidentemente mágicos, paseó por el cuarto examinando (a distancia) los rollos de pergaminos, los recipientes, e incluso se atrevió a quitar el tapón de un frasco de cerámica.

A Entren se le subió el corazón a la garganta cuando oyó la voz del archimago, pero se tranquilizó al comprender que provenía del frasco destapado.

Catti-brie miró extrañada el recipiente y el tapón; luego volvió a taparlo, acallando la voz.

-¿Qué era eso? -preguntó, sin entender una sola palabra del lenguaje drow.

-No lo sé -replicó el asesino-. ¡No toques nada!

La joven se encogió de hombros mientras Entreri volvía a su trabajo en el escritorio, intentando asegurarse de que pronunciaba correctamente la contraseña para abrir el cajón. Recordó la conversación con Jarlaxle, cuando el mercenario le había revelado la palabra. ¿Había sido sincero el drow o todo esto sólo era parte de algún juego complicado que se traía entre manos? ¿Lo había llevado allí para hacerle morder el anzuelo y que pronunciara una contraseña falsa, abriera el cajón y se destruyera a sí mismo y la mitad de Sorcere? También le pasó por la cabeza la idea de que Jarlaxle hubiera guardado en el cajón una réplica de la máscara de araña y después lo hubiera engatusado para que acudiera a la escuela de hechicería, hiciera saltar los conjuros protectores de Gomph y destruyera así la evidencia de su robo.

Entreri rechazó estos inquietantes pensamientos. Se había marcado un curso de acción; estaba convencido de que, de algún modo, su tentativa de liberar a Drizzt formaba parte del complejo entramado de los grandiosos planes de Jarlaxle, fueran cuales fueran, y ahora no podía acobardarse y echarse atrás. Pronunció la contraseña y tiró del cajón.

En su interior estaba la máscara de araña, esperándolo.

Entreri la cogió y se volvió hacia Catti-brie, que había llenado la parte superior de un pequeño reloj de arena con un fino polvillo blanco y contemplaba cómo se deslizaba por la estrecha boca a la mitad inferior, segundo a segundo. Entreri cruzó el cuarto desde el escritorio de huesos de enanos en dos saltos y tumbó el objeto de lado.

Catti-brie lo miró con curiosidad.

-Calculaba el tiempo -dijo la joven calmosamente.

-¡Esto no es un reloj! -explicó el asesino con rudeza. Dio la vuelta al artilugio y, tras sacar la arena con toda clase de cuidados, la puso de nuevo en la cajita correspondiente, que tapó acto seguido.

»Es un explosivo, y, cuando la arena acaba de pasar de un lado a otro, toda la zona a su alrededor estalla en una llamarada. ¡No debes tocar nada! -la reprendió con acritud-. Gomph ni siquiera se dará cuenta de que hemos estado aquí si encuentra sus cosas en orden. -Echó un vistazo al caótico revoltijo que había en la habitación-. O, al menos, en el desorden acostumbrado. No estaba aquí cuando Jarlaxle restituyó la máscara de araña.

Catti-brie asintió con la cabeza, aparentemente avergonzada, pero sólo estaba fingiendo. La joven había sospechado la utilidad del reloj de arena desde el principio, si no con exactitud, sí aproximadamente, y no habría dejado que el polvillo acabara de pasar de una parte a otra. Acababa de dar la vuelta al artilugio cuando Entreri se volvió hacia ella, con el propósito de confirmar sus suposiciones si el avispado asesino reaccionaba como lo había hecho.

Los dos salieron presurosos de la habitación del archimago y de Sorcere. Catti-brie no le dijo a Entreri que llevaba varios de aquellos peligrosos relojes de arena y sus correspondientes cajitas con el polvo explosivo en una de las bolsas que colgaban de su cinturón.

22

Irrupción

Qu'ellarz'orl, la pequeña meseta ocupada por algunas de las casas nobles de más raigambre, estaba sumida en una extraña quietud. Entreri, de nuevo con la apariencia de un soldado drow corriente, y Catti-brie avanzaron por el bosquecillo de setas gigantes en silencio, subrepticiamente, en dirección a la verja de seis metros de altura y semejante a una tela de araña que rodeaba el palacio Baenre.

Un creciente pánico se estaba apoderando de los dos nuevos aliados, y ni el uno ni el otro dijeron una sola palabra, obligándose a pensar únicamente en lo que se jugaban en esta apuesta: la victoria decisiva o el desastre definitivo.

Agazapados en las sombras detrás de una estalagmita, los dos contemplaron el paso de la grandiosa procesión, encabezada por varias sacerdotisas sentadas en brillantes discos voladores azules, que atravesaba el patio del complejo en dirección a las grandes puertas de la inmensa capilla central. Entreri reconoció a la matrona Baenre y dedujo que algunas de las otras sacerdotisas que la seguían de cerca debían de ser sus hijas. Observó los numerosos discos con curiosidad, y llegó a la conclusión de que las madres matronas de otras casas formaban parte de la procesión.

Era un gran ritual, según palabras de Jarlaxle, y Entreri soltó una queda y cínica risita al pensar con qué minuciosidad había preparado todo esto el astuto mercenario.

-¿Qué ocurre? -preguntó Catti-brie, sin comprender qué le hacía tanta gracia.

Entreri sacudió la cabeza y Frunció el entrecejo para indicar a la fastidiosa joven que debía cerrar el pico. Catti-brie se mordió el labio inferior para contener las muchas y cáusticas réplicas que le pasaron por la mente. Necesitaba a Entreri, y el asesino la necesitaba a ella; su odio personal tendría que esperar.

Y eso fue precisamente lo que ambos hicieron: esperar. Permanecieron agazapados detrás del pilar rocoso durante muchos minutos mientras la larga procesión desaparecía de manera paulatina en la capilla abovedada. Entreri imaginó que otros muchos drows, quizás unos dos mil, habían entrado en el edificio, y ahora, desde su posición, eran pocos los soldados o jinetes de lagartos que podían verse.

Una ventaja más de haber elegido el momento oportuno se hizo patente cuando los cánticos a Lloth se filtraron por las puertas de la capilla y resonaron por todo el complejo.

-¿La pantera? -susurró Entreri a Catti-brie.

La joven tanteó la estatuilla guardada en su bolsa y consideró la pregunta; miró dubitativamente la verja de tela de araña.

-Cuando estemos al otro lado -respondió, aunque no tenía la más remota idea de cómo se proponía pasar Entreri lo que parecía una barrera impenetrable. Los filamentos de la verja eran tan gruesos como su antebrazo.

Entreri hizo un gesto de conformidad; sacó la máscara de araña, hecha con terciopelo negro, y se la puso. Catti-brie fue incapaz de contener un escalofrío al mirar al asesino, cuya cabeza semejaba ahora una grotesca caricatura de una enorme araña.

-Te lo diré una sola vez -susurró el asesino-. Tienes el estúpido fallo de ser compasiva, pero en el reino de los drows no hay lugar para la piedad. No se te ocurra herir o dejar inconscientes a los adversarios que nos salgan al paso. Mátalos.

Catti-brie no se tomó la molestia de contestar; si Entreri hubiera podido ver la ardiente cólera que bullía en su interior, no se habría tomado el trabajo de hacer ese comentario.

El asesino le indicó con un gesto que lo siguiera, y luego avanzó sigilosamente, de sombra en sombra, hasta el pie de la verja.

Tocó los filamentos con cautela a fin de asegurarse que los dedos no se le quedaban pegados a ellos, y acto seguido se agarró con firmeza e instó a Catti-brie a subirse a su espalda.

-Ten cuidado de no tocar la verja -advirtió-. De lo contrario, tendré que cortar el miembro, sea cual sea, que se haya quedado adherido a los filamentos.

Catti-brie se agarró de mala gana al cruel asesino, ciñendo los brazos a su pecho, uno por encima de un hombro y el otro por debajo del brazo de Entreri. Entrelazó las manos firmemente y apretó con todas sus fuerzas.

Entreri no era corpulento, quizá sólo unos veinte kilos más pesado que la propia Catti-brie, pero era fuerte, con los músculos robustecidos por el combate, y empezó a trepar fácilmente, manteniendo el cuerpo tan apartado de la peligrosa verja como le era posible a fin de que las manos de la joven no la tocaran. La parte más difícil llegó en lo alto de la verja, sobre todo cuando Entreri divisó un par de jinetes de lagartos que se acercaban.

-Ni siquiera respires -advirtió a Catti-brie, y avanzó palmo a palmo sobre el borde superior de la verja para aprovechar al máximo la cobertura de las sombras de una de las estalagmitas que hacía las veces de poste.

Si no hubiera habido luces en el recinto, los dos habrían sido descubiertos con toda seguridad, ya que su calor corporal contrastaba poderosamente con la piedra del pilar, cuya temperatura era inferior. Pero las luces estaban encendidas, incluido el fuerte brillo de muchas antorchas prendidas, y los soldados Baenre no estaban utilizando su visión infrarroja mientras hacían el recorrido de vigilancia. Pasaron junto a la verja, a menos de cuatro metros de los dos intrusos, pero Artemis Entreri estaba tan acostumbrado a ocultarse en las sombras que no advirtieron el extraño saliente en la superficie, antes lisa, de la estalagmita.

Cuando se hubieron alejado, Entreri se puso de pie en lo alto de la verja y se giró de costado para que Catti-brie pudiera agarrarse al pétreo pilar. Su única intención era tomarse un breve descanso, pero la joven, ansiosa por seguir adelante con su misión, se descolgó de su espalda inopinadamente, se abrazó a la estalagmita y descendió por la cara posterior, medio deslizándose, medio escurriéndose, y aterrizó en el interior del recinto con una voltereta.

Entreri se descolgó por la verja velozmente y se reunió con la joven; se quitó la máscara con brusquedad y clavó en Catti-brie una mirada feroz, considerando su acción precipitada y estúpida.

La muchacha sostuvo la mirada del peligroso asesino con idéntica fiereza, sin acobardarse.

-¿Hacia dónde? -inquirió en un murmullo apenas audible.

Entreri metió la mano en un bolsillo y cogió el guardapelo mágico; empezó a girar sobre sí mismo hasta determinar la dirección en la que el artilugio parecía emitir más calor. Había imaginado la localización de Drizzt antes de que el guardapelo se la confirmara: el gran pilar central, la posición más vigilada de todo el complejo.

Sólo cabía esperar que la mayoría de los soldados de élite de la casa Baenre estuvieran presenciando el gran ritual.

No les resultó difícil cruzar el patio hacia la estructura prolijamente labrada y adornada, pues los centinelas eran escasos, las sombras abundantes y los cánticos que salían de la capilla ahogaban con creces cualquier ruido. Ninguna casa esperaría sufrir un ataque ni osaría despertar la ira de la reina araña lanzando un asalto a otra durante un gran ritual, y, puesto que la única amenaza factible a la casa Baenre era de otra casa drow, las medidas de seguridad en el recinto no eran excepcionales.

-Ahí dentro -susurró Entreri al tiempo que Catti-brie y él se aplastaban contra las paredes que flanqueaban la puerta de la enorme estalagmita hueca. El asesino tanteó

suavemente la puerta de piedra a fin de localizar cualquier posible trampa, pese a que imaginaba que si había alguna sería de naturaleza mágica, por lo que, si daba con ella, sería cuando le estallara en las narices. Con gran sorpresa por su parte, la puerta subió repentinamente hasta desaparecer en una ranura del dintel y les dejó paso franco a un estrecho corredor pobremente iluminado.

Entreri y Catti-brie intercambiaron una mirada desconfiada y, tras una larga y silenciosa pausa, cruzaron simultáneamente el umbral; casi se les doblaron las piernas por el alivio que experimentaron al verse en el corredor todavía vivos.

Sin embargo, no les duró mucho el respiro, pues de inmediato sonó una llamada gutural, quizás una pregunta. Antes de que la pareja pudiera descifrar alguna de las palabras, la figura de un humanoide enorme y musculoso, que fácilmente mediría los dos metros diez y tan corpulento que casi ocupaba el metro cincuenta de anchura del pasillo, apareció por el otro extremo ocultando casi por completo la débil luz con su corpachón. Este detalle, junto con la característica forma astada de su cabeza, revelaba su identidad.

Catti-brie dio un respingo de sobresalto cuando la puerta se deslizó y se cerró a sus espaldas.

El minotauro repitió la pregunta con un gruñido, en el lenguaje drow.

-Pide la contraseña -le susurró Entreri a Catti-brie-. Creo.

-Pues dásela.

Eso era más fácil decirlo que hacerlo, pensó Entreri, ya que Jarlaxle no le había mencionado en ningún momento que hubiera una contraseña para las estructuras interiores del recinto. Tendría que sostener una breve charla con el mercenario por este pequeño desliz, decidió el asesino. Si es que tenía oportunidad de hacerlo, claro está.

El monstruoso minotauro echó a andar hacia ellos con actitud amenazadora, blandiendo frente a sí una barra puntiaguda de adamantita.

-Como si los minotauros no fueran formidables ya de por sí sin necesitar armas de manufactura drow -musitó Entreri a Catti-brie.

Un paso más situó al minotauro a menos de tres metros de los compañeros.

-*Usstan belbol... Usstan belbau ulu... dos* -tartamudeó Entreri mientras hacía tintinear una bolsita que llevaba colgada del cinturón-. *¿Dosst?*

El minotauro se detuvo y arrugó sus bovinos rasgos.

-¿Qué le has dicho? -musitó Catti-brie.

-No tengo ni idea -admitió Entreri, aunque creía que había mencionado algo acerca de un regalo.

Un gruñido bajo salió de la boca del cada vez más impaciente guardia minotauro.

-*¿Dosst?* -preguntó Catti-brie audazmente mientras tendía el arco frente a sí e intentaba adoptar una expresión amistosa. Esbozó una amplia sonrisa y movió la cabeza arriba y abajo tontamente, como si ofreciera el arco, al tiempo que metía la otra mano bajo los pliegues de la capa, disimuladamente, para coger una flecha de la aljaba.

»*¿Dosst?* -repitió, y el minotauro se señaló el pecho con un enorme y grueso dedo-. ¡Sí, para ti! -bramó la joven, que sacó la flecha con un movimiento relampagueante, la encajó en la cuerda y disparó antes de que el estúpido MINOTAURO se percatara de lo que ocurría.

El proyectil se clavó en el pecho del monstruo y lo hizo recular trastabillando.

-¡Utiliza el dedo para tapar el agujero! -rugió la joven al tiempo que colocaba otra flecha en el arco-. ¿Cuántos dedos tienes?

Lanzó un fugaz vistazo a Entreri, que la estaba mirando alelado. La joven se rió de él y clavó otra flecha en el pecho del monstruo, que reculó unos cuantos pasos más y entró dando trompicones en la habitación que había al final del corredor. Cuando se desplomó, apareció otra media docena o más de minotauros, listos para ocupar su lugar.

-¡Estás loca! -le gritó Entreri.

Sin molestarse en contestar, Catti-brie enterró otra flecha en el vientre del minotauro que estaba más cerca. La criatura se dobló por el dolor y fue pisoteada por sus compañeros.

Entreri desenfundó sus armas y les salió al paso, consciente de que tenía que mantener a los gigantes alejados de Catti-brie para que la joven pudiera utilizar su arco. Se enfrentó al primer minotauro a dos pasos del final del corredor; levantó la espada para detener un golpe de la barra puntiaguda que manejaba la criatura, y sintió una especie de hormigueo en todo el costado, entumecido por la fuerza del impacto.

Mucho más ágil que el pesado gigante, Entreri contraatacó lanzando una serie de fulminantes arremetidas con la daga al estómago del monstruo. La barra puntiaguda se precipitó sobre él, y, a pesar de que su espada la interceptó, Entreri se vio forzado a hacer un giro completo para absorber el brutal choque y situarse fuera del alcance del brazo de su oponente.

Adelantando la espada, completó el giro, y la refulgente punta verdosa abrió un tajo preciso bajo la mandíbula del minotauro, que atravesó el hueso y la lengua de la criatura.

La sangre le salió a borbotones por la boca, pero el minotauro atacó otra vez, y Entreri se vio obligado a retroceder.

Una estela plateada cegó a ambos contrincantes cuando la flecha de Catti-brie pasó volando por encima del hombro del minotauro y se hundió en el sólido cráneo del compañero que estaba a continuación.

Confiando en que su oponente estuviera tan cegado como él, Entreri se abalanzó asestando una violenta cuchillada con la daga y descargando una estocada descendente con la espada. Sus golpes alcanzaron una y otra vez a la herida y aturdida bestia; el asesino recobró la vista al tiempo que el minotauro se desplomaba a sus pies.

Entreri no vaciló. Saltó sobre la espalda del monstruo caído y se impulsó sobre el bulto informe que era el cuerpo del otro minotauro muerto para abalanzarse contra la bestia que iba detrás. Su espada se adelantó al ataque del minotauro, y logró descargar un golpe preciso en el hombro de la criatura. Al ver que el brazo del minotauro le colgaba inutilizado al costado, el asesino pensó que sería una víctima fácil, pero nunca se había enfrentado a estas bestias y su sorpresa fue mayúscula cuando la criatura lo embistió con la cabeza y lo golpeó en el pecho.

El monstruo giró hacia un lado bruscamente y cargó a través de la habitación, con el asesino encajado entre los cuernos.

-Oh, maldita sea -masculló Catti-brie al ver que ya no había obstáculos entre ella y el resto de los monstruos. Hincó una rodilla en tierra y empezó a disparar flechas en el corredor a un ritmo frenético.

La fulgurante andanada derribó a un minotauro, y después al segundo, pero el que estaba a continuación agarró al que había caído anteriormente y lo levantó frente a sí como un escudo. La joven consiguió rozar con una flecha la sólida cabeza de la bestia, pero no le causó un daño real, y el minotauro acortó distancias rápidamente.

Catti-brie disparó una vez más, tanto para cegar al monstruo como con la esperanza de frenar la carga, y después se zambulló al suelo y gateó hacia adelante con osadía, metiéndose entre las patas de la bestia.

El minotauro chocó violentamente contra la puerta exterior. Al llevar a su compañero muerto ante sí para protegerse, no vio que Catti-brie se había escabullido y utilizó el cadáver para embestir contra la puerta una y otra vez.

Todavía en el suelo, Catti-brie tuvo que pasar subrepticiamente entre tres pares de patas grandes como troncos de árbol. Los tres minotauros rugían enardecidos, pues creían que su compañero estaba aplastando a la endeble mujer.

La joven casi lo logró.

El último minotauro sintió un roce en la pata y bajó la vista al suelo; bramó enfurecido y enarboló la barra puntiaguda con ambas manos.

Catti-brie rodó sobre sí misma y aprestó el arco. Consiguió hacer un disparo, que obligó a recular a la bestia momentáneamente. Por puro instinto, la joven impulsó las piernas hacia arriba y realizó una voltereta hacia atrás.

La barra del cegado minotauro arrancó un buen trozo de piedra del suelo, a dos dedos de distancia de la espalda doblada de Catti-brie.

La joven se incorporó de un salto, de cara a la bestia. Dio un trallazo con el arco a media altura y acto seguido giró sobre sus talones y salió atropelladamente del corredor.

El impacto dejó al asesino sin aliento. El minotauro rodeó a Entreri por la cintura con el brazo ileso y, sujetándolo firmemente, se echó hacia atrás, con el evidente propósito de estrellar de nuevo al asesino contra la pared. A pocos pasos de distancia, otro minotauro jaleaba la acción de su compañero, animándolo a rematar a su víctima.

La daga de Entreri arremetía frenéticamente en un fútil intento de hendir el grueso cráneo de la bestia.

El asesino tuvo la impresión de que se le rompía la columna vertebral cuando chocó contra la pared por segunda vez. Se obligó a enfocar la vista a través de la bruma de dolor y miedo, para hacer un rápido reconocimiento de su situación. Entreri sabía que la mayor ventaja de un guerrero era tener sangre fría, y al punto cambió de táctica. En lugar de limitarse a golpear con la daga contra el sólido hueso, colocó la punta del acero sobre la carne, entre los cuernos de la criatura, y luego la deslizó hacia un lado, aplicando una presión constante mientras la desplazaba.

Chocaron de nuevo contra la pared.

Entreri mantuvo la mano firme, convencido de que la daga alcanzaría su objetivo. Al principio, la hoja se deslizó superficialmente, incapaz de penetrar más profundamente, pero al fin encontró un punto carnoso y Entreri cambió el ángulo de manera inmediata y la hundió con todas sus fuerzas.

La daga se había clavado en el ojo del minotauro.

El asesino notó que la hambrienta daga absorbía la fuerza vital de la criatura, sintió sus rítmicos latidos que le transmitían oleadas de energía a través del brazo.

El minotauro sufrió una serie de convulsiones, sin apartarse de la pared. El otro monstruo que presenciaba la escena siguió jaleando a su compañero, creyendo que estaba haciendo papilla al humano.

La bestia se desplomó, muerta, y Entreri, con su característica agilidad, echó a correr nada más tocar con los pies en el suelo y se abalanzó sobre el otro minotauro antes de que tuviera tiempo de reaccionar. Atacó con una serie de tres golpes combinados, espada, daga, espada, en un abrir y cerrar de ojos.

El sorprendido minotauro retrocedió, pero Entreri mantuvo la distancia, con la daga hincada hasta la empuñadura y absorbiendo también la fuerza vital de esta otra bestia a través de su hoja. El moribundo minotauro amagó un débil golpe con su garrote, pero la espada de Entreri lo frenó fácilmente.

Y su daga siguió saciándose.

Catti-brie entró corriendo en la pequeña habitación e hizo un giro de ciento ochenta grados mientras hincaba una rodilla en el suelo. No era preciso apuntar, pues los corpachones de los minotauros que la perseguían llenaban cumplidamente el corredor.

Por suerte, el que estaba más cerca no venía muy deprisa debido a la flecha clavada hasta la mitad en la parte interior de su muslo. La bestia herida era tenaz, sin embargo, y no se detuvo a pesar de ser alcanzada por más disparos.

Detrás, el segundo minotauro llamaba a gritos al tercero, que seguía estrellando el cadáver de su compañero contra la puerta de entrada, para que se reuniera con ellos en la habitación. Pero los minotauros no eran notorios precisamente por su inteligencia, y el último monstruo seguía insistiendo en que estaba aplastando a la humana.

La última flecha se disparó a quemarropa; voló de *Taulmaril*, a menos de quince centímetros del hocico de la criatura, y hendió morro y cráneo, faltando poco para que partiera en dos la cabeza del tozudo minotauro. La bestia murió en el acto, pero el impulso la hizo seguir y arrastró a Catti-brie en su caída.

La joven no estaba malherida, pero le resultaba imposible salir de debajo del minotauro y aprestar el arco a tiempo de detener al segundo monstruo que cargaba contra ella desde el corredor.

Una figura que se deslizaba por el suelo se interpuso en su camino, lanzando estocadas y cuchilladas; cuando el tumulto cesó, el minotauro estaba hecho un ovillo, agarrándose las rodillas desgarradas. Se movió pesadamente hacia un lado, intentando atrapar a este nuevo enemigo, pero Entreri se incorporó con una ágil voltereta y lo esquivó fácilmente.

El asesino corrió al centro de la habitación, hacia un pilar de mármol negro; el minotauro fue tras él, doblado casi por la mitad. Entreri rodeó la estructura, y el minotauro, pensando rápidamente (considerando su corta inteligencia), corrió tambaleante, se agarró con el brazo al pilar, y aprovechó el impulso para girar velozmente.

Entreri, mucho más sagaz, frenó la carrera en cuanto se perdió de vista por detrás del pilar y se retiró un par de pasos; él y sus armas estaban esperando al minotauro cuando llegó a su altura, todavía agarrado a la estructura y girando por el impulso. Aquello daba tiempo suficiente al asesino para descargar una docena de golpes certeros.

Eran más de los que Artemis Entreri necesitaba para acabar con un enemigo.

El minotauro del pasillo levantó a su compañero muerto y retrocedió tres pasos para coger impulso; luego se lanzó hacia adelante al tiempo que bramaba, y arremetió con el cuerpo muerto contra la puerta exterior de piedra.

Una flecha encantada silbó y se hincó en su espalda.

-¿Ummm? -preguntó e intentó darse media vuelta.

Una segunda flecha se hundió en su costado y le perforó un pulmón:

-¿Ummm? -repitió estúpidamente, falto de aliento, y por fin consiguió girarse lo suficiente para ver a Catti-brie, de pie al final del corredor, con un gesto inclemente en su semblante y aquel maldito arco tensado ante sí.

La tercera flecha se le hincó en un lado de la cara. El minotauro adelantó un paso, pero el cuarto proyectil se hundió en su pecho y lo impulsó hacia atrás hasta hacerlo chocar contra su compañero muerto.

-¿Ummm?

Recibió otros cinco disparos -ninguno de los cuales sintió ya- antes de que Entreri llegara junto a Catti-brie y le dijera que todo había acabado.

-Hemos tenido suerte de que no hubiera ningún drow -explicó el asesino mientras miraba con nerviosismo las doce puertas y nichos que jalonaban la pared circular de la habitación. Cerró la mano sobre el guardapelo metido en el bolsillo, y luego se volvió hacia el pilar central que llegaba del suelo al techo.

Sin más palabras, el asesino corrió hacia la estructura. Sus sensibles dedos frotaron suavemente la tersa superficie.

-¿Qué demonios haces? -inquirió Catti-brie cuando las manos de Entreri dejaron de moverse y el asesino volvió la cabeza en su dirección y le sonrió. Repitió la pregunta y, en contestación, él empujó la piedra y una sección del pilar de mármol se deslizó hacia un lado,

descubriendo que estaba hueco. Entreri se metió en él, tirando de Catti-brie, y la puerta se cerró sola a sus espaldas.

-¿Qué es esto? -lo interrogó la joven, creyendo que se habían metido en una especie de armario. Alzó la vista hacia el agujero que había en el techo, a su izquierda, y luego la bajó al otro que había en el suelo, a su derecha.

Entreri no respondió. Siguiendo la dirección marcada por el guardapelo, se acercó palmo a palmo hacia el orificio del suelo y se agachó sobre una rodilla para atisbar por él.

Catti-brie se agachó a su lado y lo miró extrañada al ver que no había ningún tipo de escalera. La joven echó un vistazo en torno a la habitación circular, buscando un sitio donde atar una cuerda.

-Quizás haya un asidero -comentó Entreri, que se deslizó por el borde y empezó a meterse a pulso por el agujero. Su expresión se tornó incrédula al sentir que su cuerpo dejaba de pesar y se quedaba flotando en el aire.

-¿Qué ocurre? -preguntó Catti-brie, impaciente, al fijarse en su gesto pasmado.

Entreri levantó las manos del suelo y extendió los brazos, sonriendo con presunción mientras descendía suavemente. La joven lo siguió de inmediato por el orificio, flotando y descendiendo como si fuera una pluma en medio de la oscuridad. Debajo de ella, Entreri se concentró para reemplazar el disfraz con la máscara mágica.

-Eres mi prisionera -dijo el asesino fríamente, y, por un instante, Catti-brie interpretó mal sus palabras, pensando que la había traicionado. Cuando se posó en el suelo al lado de Entreri, éste señaló a *Taulmaril y* entonces la muchacha comprendió sus intenciones.

-El arco -pidió el asesino con tono impaciente.

Catti-brie sacudió la cabeza obstinadamente; Entreri la conocía lo bastante bien como para no discutir con ella. Se acercó a la pared circular y empezó a tantearla; a no mucho tardar, había abierto la puerta de este nivel. Dos soldados drows estaban esperándolos, con las ballestas de mano apuntadas y listas para disparar, y Catti-brie se preguntó si no habría sido poco sensato por su parte negarse a desprenderse del arco.

¡Con qué rapidez bajaron aquellas ballestas los boquiabiertos guardias cuando vieron a Triel Baenre ante ellos!

Entreri agarró a Catti-brie por el brazo rudamente y tiró de ella.

-¡Drizzt Do'Urden! -gritó el asesino, con la voz de Triel.

Los guardias no tenían el menor deseo de discutir con la hija mayor Baenre. No tenían órdenes de escoltar a Triel o a cualquier otra persona que no fuera la propia matrona Baenre hasta el valioso prisionero, pero tampoco se les habían dado instrucciones acerca de una prisionera humana. Uno de ellos se adelantó presuroso, en tanto que el segundo agarraba a Catti-brie.

La joven se desplomó y dejó caer el arco; su fingida flojedad obligó a que uno de los elfos oscuros y Entreri tuvieran que sostenerla por los brazos. El otro drow recogió a *Taulmaril con* premura, y la joven no pudo evitar un gesto de repulsión a ver la magnífica arma en manos de un ser perverso.

Recorrieron un oscuro corredor, pasando ante varias puertas reforzadas con hierro. El drow que iba a la cabeza se detuvo frente a una de ellas y sacó una pequeña vara. La frotó contra una placa metálica que había junto al picaporte y luego dio dos golpecitos. La puerta se abrió.

El guardia empezó a darse media vuelta, sonriendo como si se sintiera agradecido de poder complacer a Triel. La mano de Entreri se adelantó en un movimiento fulgurante y, apretándose contra la boca del soldado, lo obligó a echar la cabeza hacia atrás y a un lado; la daga del asesino actuó de inmediato, y su hoja se hundió en la garganta del sorprendido drow.

El ataque de Catti-brie no fue tan diestro, pero sí igualmente brutal. Giró sobre un pie, con la otra pierna levantada para patear al drow en el vientre mientras chocaban contra la

pared. Catti-brie se retiró medio paso y, alzando la cabeza bruscamente, golpeó con la frente la delicada nariz del elfo oscuro.

Acto seguido le descargó varios puñetazos y un rodillazo en la ingle; forcejeando con él, lo empujó al interior de la habitación y el guardia rodó por el suelo. La joven se abalanzó sobre él y lo levantó, metiendo los brazos por debajo de las axilas del soldado y entrelazando con fuerza los dedos detrás de su nuca.

El drow se debatió frenético, pero no consiguió soltar la llave. Para entonces, Entreri había acabado con el otro guardia y entró en la celda.

-¡Sin piedad! -gruñó Catti-brie con los dientes apretados.

Entreri se acercó pausadamente. El drow le lanzó una patada, pero el asesino frenó el golpe con el antebrazo.

-¡Triel! -gritó el desconcertado drow.

Entreri retrocedió un paso, sonrió, y se quitó la máscara; una expresión de horror asomó al rostro del indefenso drow un instante antes de que la daga del asesino se hincara en su corazón.

Catti-brie sintió la sacudida que dio el cuerpo del elfo oscuro, y después su peso muerto. La asaltó una súbita náusea, pero se despejó de golpe cuando, al girar la cabeza hacia un lado, vio a Drizzt, maltrecho y encadenado. Estaba colgado en la pared, gimiendo e intentando fútilmente encogerse sobre sí mismo. Catti-brie dejó caer al drow muerto y corrió junto a su amigo; al punto reparó en el dardo, pequeño pero obviamente cruel, clavado en su estómago.

-¡Tengo que arrancarlo! -le dijo a Drizzt, esperando que se mostrara de acuerdo. Pero el elfo oscuro parecía haber perdido contacto con la realidad, y la joven dudaba incluso que se hubiera dado cuenta de su presencia.

Entreri se acercó a su lado. Sólo miró de pasada el dardo, más preocupado por los grilletes que retenían a Drizzt.

Catti-brie inhaló hondo para serenarse, agarró el ponzoñoso dardo, y lo arrancó de un tirón.

Drizzt se encogió y gritó de dolor; luego colgó inerte, desmayado.

-¡No tienen cerraduras! -gruñó Entreri al comprobar que los grilletes eran unos anillos sólidos.

-Apártate -le indicó Catti-brie mientras se alejaba de la pared.

Cuando Entreri se volvió para mirarla, vio que la joven levantaba el mortífero arco y se retiró a un lado rápidamente. Dos flechas dieron buena cuenta de las cadenas, y Drizzt se desplomó en brazos de Entreri. El vigilante herido se las arregló de algún modo para entreabrir uno de los inflamados ojos. No entendía lo que estaba pasando, no sabía si los que estaban con él eran amigos o enemigos.

-Los frascos -suplicó.

Catti-brie miró en derredor y localizó la hilera de recipientes colocados contra la pared. Corrió hacia allí, encontró uno lleno y se lo llevó a Drizzt.

-En sus condiciones, debería estar muerto -razonó Entreri cuando la joven se acercó con el apestoso líquido-. Tiene muchas cicatrices. Algo debe de haberlo mantenido con vida.

Catti-brie miró dubitativa el frasco. El asesino siguió su mirada y asintió.

-¡Dáselo! -ordenó, consciente de que jamás podrían sacar a Drizzt del palacio Baenre en estas condiciones.

La joven llevó el frasco a los labios del elfo oscuro y, haciéndole echar la cabeza hacia atrás, lo obligó a tomar un buen trago. Drizzt tosió y escupió y, por un instante, Catti-brie temió haber envenenado a su amigo más querido.

-¿Cómo es que estás aquí? -preguntó el elfo oscuro, que había abierto los ojos repentinamente, como si una súbita energía fluyera por su cuerpo.

Aun así, Drizzt todavía era incapaz de sostenerse por sí mismo, y su respiración era preocupantemente irregular. Catti-brie regresó presurosa a la pared y cogió varios frascos más; tras olfatearlos para estar segura de que olían igual, se los hizo beber a Drizzt. En cuestión de minutos, el vigilante estaba de pie, sin necesitar ayuda, y miraba perplejo a su más preciada amiga y a su peor enemigo plantados juntos frente a él.

-Tu equipo -indicó Entreri mientras le hacía darse media vuelta con brusquedad para que viera los pertrechos apilados a un lado.

Drizzt lanzó un rápido vistazo al montón, pero sus ojos volvieron de inmediato al rostro del asesino, preguntándose qué juego macabro se traía entre manos. Cuando Entreri reparó en su expresión, las miradas de los dos rivales se quedaron trabadas.

-¡No hay tiempo para eso! -les gritó Catti-brie con acritud.

-Creí que habías muerto -dijo Drizzt.

-Creíste mal -contestó Entreri sin alterar la voz. Manteniendo el gesto impasible, pasó junto al vigilante, recogió la cota del suelo y se la tendió-. Vigila el corredor -le dijo a Catti-brie.

La joven se volvió hacia la puerta para seguir sus instrucciones en el mismo instante en que la hoja reforzada con hierro se abría bruscamente hacia adentro.

Y se encontró mirando de frente la vara mágica con la que la apuntaba Vendes Baenre.

Quinta parte

El espíritu de un guerrero

Coraje.

En cualquier idioma, la palabra tiene una sonoridad especial, tanto -imagino-por el modo reverente en el que se pronuncia como por la propia fonética del término. Coraje. La palabra evoca imágenes de grandes gestas y grandeza de espíritu: el gesto estoico y determinado plasmado en los rostros de hombres que defienden las murallas de su ciudad frente a una horda de goblins; la entereza de una madre que cuida de sus hijos cuando el mundo entero parece haberse vuelto hostil. En muchas de las grandes ciudades de los Reinos, niños sin hogar y sin familia sobreviven en las calles. El suyo es un coraje excepcional, ya que afrontan privaciones tanto físicas como emocionales.

Imagino que Artemis Entreri libró ese tipo de batalla en los sucios callejones de Calimport. En un aspecto, sin duda salió victorioso, ya que superó todos los obstáculos físicos y alcanzó un rango de increíble poder y respeto.

En otro aspecto, Artemis Entreri fue derrotado. A menudo me pregunto cómo habría sido si su corazón no hubiera estado tan corrompido. Pero no confundo la curiosidad con la compasión. Las desventajas a las que se enfrentó Entren no fueron mayores que las que tuve que afrontar yo. Podría haber salido triunfante de todas sus luchas, en cuerpo y en espíritu.

Me creí valiente, altruista, cuando salí de Mithril Hall resuelto a acabar con el peligro que amenazaba a mis amigos. Pensé que ofrecía el sacrificio supremo por el bien de aquellos que me eran tan queridos.

Cuando Catti-brie entró en mi celda de la casa Baenre, cuando, a través de los párpados casi cerrados y tumefactos, atisbé sus rasgos agraciados y engañosamente delicados, comprendí la verdad. No había entendido mis propias motivaciones cuando me marché de Mithril Hall. Estaba demasiado inmerso en un pesar desconocido para que reconociera mi propia resignación. No fui valiente cuando entré en la Antípoda Oscura, porque, en el fondo de mi corazón, me sentía como si no tuviera nada que perder. No me había permitido llorar la pérdida de Wulfgar, y ese vacío me arrebató la fuerza de voluntad y la confianza en que las cosas podían enderezarse.

La gente que tiene coraje no renuncia a la esperanza.

De manera similar, Artemis Entreri tampoco fue valiente cuando acudió con Catti-brie a rescatarme. Sus actos eran fruto de la desesperación, porque si permanecía en Menzoberranzan estaba inexorablemente condenado. Los motivos de Entreri eran, como siempre, puramente egoístas. Si decidió intentar el rescate fue porque llegó a la conclusión de que conmigo tenía más posibilidades de sobrevivir. El rescate fue un acto calculado, no valeroso.

En el momento en que Catti-brie salió de Mithril Hall tras los pasos de su necio amigo drow, había superado su propia pena por la pérdida de Wulfgar. El proceso doloroso había pasado por su ciclo completo para Catti-brie, y sus actos sólo estaban motivados por la lealtad. Tenía todo que perder, y, aun así, se adentró sola en la salvaje Antípoda Oscura por un amigo.

Lo entendí cuando miré sus ojos en las mazmorras de la casa Baenre. Comprendí el significado de la palabra coraje en toda su extensión.

Y, por primera vez desde la muerte de Wulfgar, volví a sentir inspiración. Había luchado como el cazador, salvajemente, despiadadamente, pero hasta que me miré en los ojos de mi leal amiga no recuperé el espíritu del guerrero. Desaparecieron mi resignación y mi pasivo sometimiento al destino; desapareció mi convencimiento de que todo saldría bien si la casa Baenre tenía su sacrificio: entregar mi corazón a Lloth.

En aquella mazmorra, las pociones curativas devolvieron las fuerzas a mi torturado cuerpo; la expresión estoica y determinada en el semblante de Catti-brie devolvió la fortaleza

a mi espíritu. Juré entonces que resistiría, que me enfrentaría a los abrumadores acontecimientos, y que lucharía para ganar.

Cuando vi a Catti-brie, recordé lo mucho que tenía que perder.

Drizzt Do'Urden

23

Duk-Tak

Catti-brie llevó la mano a la aljaba para coger una flecha, pero tuvo que mover el arco en un gesto defensivo cuando un globo de materia verdosa brotó de la vara mágica y voló en su dirección.

De repente, el arco de Catti-brie se pegó contra su pecho, y la joven salió lanzada por el aire hasta chocar contra la pared. Uno de sus brazos se quedó inmovilizado contra su pecho, y el otro, rígido contra la cadera; tampoco podía mover las piernas. Ni siquiera se caía de la pared.

Intentó gritar, pero los músculos no le respondieron. Era incapaz de abrir un ojo, y con el otro apenas si veía; llevar aire a los pulmones le costaba un gran esfuerzo.

Entreri giró sobre sus talones velozmente, espada y daga prestas a la lucha. Se zambulló hacia un lado, hacia el centro de la habitación, delante de Catti-brie, cuando vio entrar tres mujeres drows, dos de ellas con ballestas de mano cargadas y apuntando en su dirección.

El ágil asesino rodó sobre sí mismo, se incorporó e hizo un amago de lanzarse hacia adelante, como si fuera a saltar sobre sus atacantes. Luego se agachó, con la espada precediéndolo.

Las expertas guerreras drows esperaron a que el asesino acabara su finta para apuntarle. El primer dardo alcanzó a Entreri en un hombro y lo golpeó con más fuerza de la que esperaba. De pronto, su impulso se vio frenado y, roto el ritmo, se encontró en una postura más erguida. Unos negros arcos de energía que se retorcían como relucientes tentáculos saltaron desde el dardo y lo quemaron y sacudieron de tal manera que lo hicieron retroceder unos cuantos pasos.

El segundo dardo le dio en el vientre y, aunque el pinchazo inicial no resultó demasiado doloroso, sí lo fue la descarga eléctrica que lo siguió; el impacto lo arrojó al suelo, y su espada salió volando por el aire y no dio a la inmovilizada Catti-brie por un pelo.

Entreri se frenó a los pies de la joven. Todavía tenía aferrada la daga recamada, y su reacción inmediata fue arrojarla contra sus enemigos. Pero todo cuanto pudo hacer fue mirar atónito cómo los dedos de la mano se sacudían involuntariamente y se aflojaban en torno a la empuñadura. Quiso levantar el brazo, pero los músculos no le respondían, y la daga no tardó en caer de su temblorosa mano.

Se quedó tendido a los pies de Catti-brie, aturdido y asustado. Por primera vez en su vida, aquellos músculos de guerrero, ejercitados y bien afinados para la lucha, no respondían a su llamada.

Fue la tercera mujer, la que estaba en el centro del trío, la que atrajo la atención de Drizzt: Vendes Baenre, la despiadada Duk-Tak que lo había torturado estos interminables días. Drizzt se mantenía completamente inmóvil, sosteniendo la cota frente a sí, sin atreverse siquiera a parpadear. Las guerreras que flanqueaban a la cruel hija Baenre dejaron las ballestas de mano y desenvainaron dos relucientes espadas cada una.

El vigilante imaginó que saldría lanzado por el aire o que quedaría paralizado por algún hechizo cuando Vendes empezó a entonar un quedo canturreo.

-Valerosos amigos -comentó la malvada mujer con sarcasmo, expresándose en perfecto Común.

Drizzt comprendió entonces la naturaleza del hechizo, un encantamiento que le permitía comunicarse con Entreri y Catti-brie.

La boca de Entreri se movió de un modo extraño, y la expresión de su rostro puso de manifiesto que intentaba decir algo más que las únicas palabras que resultaron descifrables:

-¿Gran ritual?

-Por supuesto -contestó Vendes-. Mi madre y mis hermanas, junto con muchas madres matronas invitadas, están reunidas en la capilla. Se me dispensó de tomar parte en las ceremonias iniciales y me dieron instrucciones de llevarles a Drizzt Do'Urden más tarde. -Miró al vigilante y pareció sentirse totalmente satisfecha-. Veo que tus amigos me han ahorrado el trabajo de hacerte tragar las pociones curativas.

»¿De verdad creías que podrías entrar en la casa Baenre tan fácilmente, arrebatarnos nuestro más valioso prisionero y marcharte sin más? -le preguntó a Entreri-. Fuisteis localizados antes incluso de que cruzarais la verja. ¡Y se harán indagaciones para saber cómo has llegado a poner tus impuras manos en la máscara de mi hermano! Gomph, o quizás ese peligroso Jarlaxle, tendrán que responder muchas preguntas.

»Me has decepcionado, asesino -continuó-. Tu reputación te precede, y habría esperado una actuación mejor por tu parte. ¿Es que no comprendiste el significado de que sólo hubiera simples varones guardando nuestra preciada presa? -Volvió la vista hacia Drizzt y sacudió la cabeza.

»Esos supuestos guardias que situé a la entrada eran prescindibles, naturalmente.

Drizzt no se movió ni hubo reacción alguna visible en su semblante. Sentía cómo la fuerza volvía a su cuerpo a medida que las pociones curativas surtían efecto, pero comprendía que ese hecho no significaba gran cosa frente a enemigos como Vendes y las dos guerreras excelentemente armadas y entrenadas. El vigilante miró desdeñoso su cota de malla; no le serviría de mucho teniéndola en las manos.

La mente de Entreri razonaba con más claridad ahora, pero su cuerpo seguía sin reaccionar. Los impulsos eléctricos proseguían, desbaratando cualquier intento de movimiento coordinado. Aun así, consiguió bajar una mano hasta la bolsita que llevaba en el cinturón, inducido por algo que Vendes había dicho, algo que apuntaba un leve atisbo de esperanza.

-Sospechábamos que la humana estaba viva -explicó Vendes-, probablemente en las garras de Jarlaxle, y no teníamos muchas esperanzas de que nos fuera entregada tan fácilmente.

Entreri no pudo menos de preguntarse si el mercenario lo había traicionado. ¿Habría tramado este detallado plan con el único propósito de llevar a Catti-brie a la casa Baenre? Aquello no tenía sentido. Claro que tampoco lo tenían muchas de las cosas que Jarlaxle había hecho en las últimas horas.

La mención de Catti-brie encendió la chispa del fuego en los ojos de Drizzt. No podía creer que la joven estuviera aquí, en Menzoberranzan, que hubiera arriesgado tanto para ir tras él. Se preguntó dónde estaría *Guenhwyvar, y* si Bruenor o Regis habrían venido con Catti-brie.

Hizo una mueca de dolor al mirar a la joven, envuelta en la verdosa substancia. ¡Qué vulnerable parecía, qué terriblemente indefensa!

El fuego había cobrado intensidad en los ojos de color de espliego de Drizzt cuando volvió la mirada hacia Vendes. Había desaparecido el miedo por su verdugo; había desaparecido su resignación sobre cómo tenían que terminar las cosas.

En un movimiento fulgurante, Drizzt tiró la cota de malla y desenvainó sus cimitarras.

A un gesto de Vendes, las dos guerreras se plantaron junto a Drizzt, rodeándolo. Una dio un leve toque en la hoja curva de *Centella* con su espada, indicando al vigilante que debía tirar el arma. Él bajó la vista hacia *Centella,* toda lógica aconsejaba que obedeciera la orden.

En lugar de ello, impulsó la cimitarra en un arco salvaje, que apartó a un lado la espada de la mujer. La segunda cimitarra se alzó repentinamente y frenó una estocada del lado contrario aun antes de que se iniciara.

-¡Oh, pobre necio! -exclamó Vendes con evidente regocijo-. ¡Ansiaba verte luchar, Drizzt Do'Urden, ya que Dantrag arde en deseos de medirse contigo!

La manera en que lo dijo le hizo preguntarse a Drizzt cuál de los dos quería Vendes que saliera vencedor del supuesto combate, pero, con dos guerreras drows cerrando el cerco a su alrededor, ahora no tenía tiempo de considerar las constantes intrigas de este caótico mundo.

Vendes retomó el lenguaje drow para ordenar a las guerreras que castigaran severamente a Drizzt, pero que no lo mataran.

El vigilante empezó a girar sobre sí mismo, a la vez que trazaba peligrosos círculos arriba y abajo con sus afilados aceros. Repentinamente frenó los giros y lanzó una maligna estocada a la mujer que tenía a la izquierda. Pero el golpe fue demasiado leve y no causó un daño real pues se encontró con la fabulosa armadura drow..., una protección de la que Drizzt carecía.

Tal circunstancia se puso de manifiesto cuando la punta de una espada tocó a Drizzt por la derecha. El vigilante hizo un gesto de dolor y hurtó el cuerpo a la par que daba un golpe de revés que desvió la espada antes de que pudiera causarle un daño serio.

Entreri rogó que Vendes estuviera abstraída en la lucha del elfo oscuro y las guerreras, pues cada uno de sus movimientos le parecían torpes y obvios. De algún modo, consiguió sacar la máscara de araña de la bolsa, y, con ella en la mano, alargó el brazo y agarró el cinturón de Catti-brie.

No obstante, sus temblorosos dedos no consiguieron sujetarlo y el asesino cayó al suelo otra vez.

Vendes lanzó un breve vistazo en su dirección, soltó una risita desdeñosa y -sin reparar, aparentemente, en la máscara- puso su atención de nuevo en el combate.

Entreri se sentó, medio recostado en la pared, e intentó apelar a su fuerza de voluntad para contrarrestar el maldito hechizo, pero todos sus esfuerzos resultaron inútiles; sus músculos continuaron sacudiéndose de manera espontánea.

Las espadas atacaban a Drizzt desde todos los ángulos. Una le hizo un corte en la mejilla que le escoció dolorosamente. Las diestras guerreras, actuando en perfecto acuerdo, lo mantenían atrapado contra la pared sin darle espacio para maniobrar. Con todo, Drizzt estaba haciendo un excelente trabajo defensivo, y Vendes celebraba sus excepcionales, aunque inútiles, esfuerzos.

Drizzt sabía que estaba en un grave apuro. Sin la protección de la armadura y todavía debilitado (aunque las pociones mágicas continuaban fluyendo por sus venas), tenía pocos recursos para romper el cerco de una pareja tan poderosa.

Una espada arremetió con un golpe bajo y sesgado; Drizzt saltó por encima de la hoja. Otra se precipitó de arriba abajo, por el lado opuesto, pero el vigilante se encogió sobre sí mismo en mitad del salto y levantó a *Centella* para interceptarla. Su otra cimitarra hizo un doble movimiento fulgurante, adelante y atrás y frenó dos ataques a media altura, uno de cada mujer, completando así una serie de cuatro paradas.

Sin embargo, bajo la incesante andanada de golpes ofensivos que lo obligaban a retroceder y a moverse en los más extraños ángulos, Drizzt no podía responder con ningún contraataque.

Saltaba y se agachaba, blandía sus armas en una y otra dirección, y, de algún modo, consiguió evitar que las hirientes espadas abrieran heridas profundas en su vulnerable cuerpo, bien que los cortes superficiales empezaban a acumularse.

El vigilante lanzó una ojeada desesperada a Catti-brie, aterrado ante la perspectiva de lo que tendría que afrontar la joven muy pronto.

Entreri siguió librando su inútil combate hasta que, finalmente, se dio por vencido, pensando que no había la menor posibilidad de imponerse al poderoso hechizo.

Pero el asesino no había sobrevivido en las calles de la peligrosa Calimport ni había ascendido a un puesto de jefatura en el bajo mundo de la ciudad sureña aceptando la derrota. Desechó esa idea y decidió aprovechar las posibilidades que tenía a su alcance.

El brazo de Entreri se alzó bruscamente sobre él. Sus dedos no se aferraron a nada -ni siquiera lo intentó-, sino que golpeó con el brazo la paralizante substancia verdosa.

Éste era todo el agarre que necesitaba.

Con un esfuerzo tremendo, Entreri tensó el brazo pegado y se incorporó a medias, al lado de la atrapada Catti-brie.

La joven lo estaba mirando, indefensa e impotente, sin saber qué intentaba hacer. Incluso dio un respingo e intentó agacharse (aunque le resultó imposible moverse ni un centímetro) cuando el brazo del asesino giró hacia ella, como si temiera que quisiera acuchillarla.

Pero no era la daga enjoyada lo que sostenía aquella mano, sino la máscara de araña, y Catti-brie empezó a entender el propósito del asesino cuando el objeto mágico se enganchó justo sobre su cabeza. Al principio la máscara se deslizó lentamente, obstaculizada por la pegajosa substancia, pero el viscoso material verde empezó a ceder inmediatamente a la poderosa magia del artilugio.

Catti-brie se quedó completamente cegada cuando la chorreante substancia, y posteriormente el borde inferior de la máscara de araña, le cubrió el ojo abierto.

Un instante después, su otro ojo parpadeó y se abrió.

Las chispas saltaban a medida que el combate se intensificaba y las mujeres atacaban con mayor fiereza las resistentes defensas del varón renegado.

-¡Acabad de una vez! -bramó la impaciente Vendes-. ¡Reducidlo para que podamos arrastrarlo hasta la capilla y presencie el sacrificio de la estúpida humana a Lloth!

Vendes acababa de cometer una gran estupidez. De todas las cosas que podría haber dicho, de todas las amenazas que podría haber lanzado sobre Drizzt Do'Urden, ninguna habría sido más contraproducente que ésta. La idea de que Catti-brie, la querida e inocente Catti-brie, fuera entregada a la horrenda y repulsiva reina araña, era más de lo que el noble vigilante podía soportar.

Dejó de ser Drizzt Do'Urden, pues su naturaleza racional fue reemplazada por los acuciantes instintos del cazador primitivo, de la criatura salvaje.

La guerrera que estaba a su izquierda atacó con mesura, pero la que estaba a su derecha arremetió con más temeridad, y una de sus espadas lanzó una estocada a fondo, salvando la defensa de la cimitarra de Drizzt.

Era una maniobra astuta, pero para los aguzados instintos del cazador fue como si la embestida de la espada se realizara casi a cámara lenta. Drizzt dejó que la punta del arma llegara a pocos centímetros de su vulnerable abdomen antes de que el acero manejado por su mano izquierda se interpusiera en un fulgurante movimiento cruzado que desvió la espada en diagonal, sobre su brazo levantado, al tiempo que su otra cimitarra interceptaba la segunda espada de la mujer.

Al punto las cimitarras se intercambiaron, realizando una finta diagonal; su brazo izquierdo se disparó en una trayectoria cruzada y hacia arriba, y el derecho, en diagonal hacia abajo.

Hincándose de rodillas en el suelo, se echó hacia adelante y se escudó en el cuerpo de su oponente más próxima para evitar que la otra guerrera lo golpeara. Su mano derecha se adelantó, y un hábil golpe de muñeca giró la hoja del arma de manera que el filo se descargó contra la parte exterior de la rodilla de su adversaria y le dobló la pierna. Drizzt arremetió con

la izquierda y descargó una cuchillada en el vientre de la mujer, que reculó y cayó al no sostenerla la pierna herida.

Todavía de rodillas, el vigilante giró sobre sí mismo desesperadamente, impulsando la cimitarra izquierda en un revés horizontal contra la otra guerrera que se le echaba encima.

La mujer sostenía las armas a distinta altura, y la cimitarra rechazó una de ellas, pero la otra continuó su estocada baja y a fondo.

La segunda cimitarra del cazador la interceptó y la desvió a un lado, aunque no lo suficiente para evitar que el filo abriera un corte y rozara una costilla de Drizzt.

Los golpes de ataque y defensa se sucedieron sin que el cazador sintiera dolor por esta última y más seria herida. Vendes no podía creerlo, pero Drizzt se las arregló para apoyar un pie en el suelo y se incorporó, plantando cara a su diestra guerrera.

La segunda guerrera se retorcía en el suelo, aferrándose la pierna tullida y apretando el otro brazo contra el tajo del vientre.

-¡Basta! -gritó Vendes mientras alzaba la vara y apuntaba con ella a Drizzt. Había disfrutado con el espectáculo del combate, pero no pensaba perder más mujeres.

-*¡Guenhwyvar!* -sonó un grito penetrante.

Vendes miró en aquella dirección, a la humana -¡que llevaba puesta la máscara de araña!- agazapada y libre de la substancia inmovilizante. Catti-brie cargó al tiempo que soltaba la estatuilla en el suelo y recogía, sobre la marcha, una daga caída.

De manera instintiva, Vendes lanzó otro chorro de materia verdosa, pero dio la impresión de pasar a través de la mujer inofensivamente y luego se estrelló con un chapoteo contra la pared.

Algo desorientada y desequilibrada, Catti-brie se limitó a arremeter de frente, con la daga por delante. Consiguió arañar la mano de Vendes, pero la vara se interpuso en la trayectoria del arma y la desvió antes de que pudiera hundirse en el blanco.

Catti-brie chocó violentamente con los muslos de la sacerdotisa, y las dos mujeres cayeron despatarradas en el suelo, la humana intentando sujetar a su oponente, y la drow pateando y revolviéndose ferozmente para soltarse.

Las cimitarras de Drizzt resonaron contra las espadas de la restante guerrera a un ritmo tan vertiginoso que dio la impresión de que era un único y prolongado chirrido vibrante. La drow, con gran mérito por su parte, estuvo a la altura de las circunstancias en los primeros momentos y contuvo el furioso ataque de su contrincante, pero, poco a poco, sus fintas y paradas fueron perdiendo velocidad ante la andanada de estocadas y cuchilladas.

Una espada se adelantó veloz a su derecha, frustrando el ataque de *Centella*. La segunda espada hizo un movimiento hacia arriba y hacia afuera para desviar la otra cimitarra a un lado.

Pero la supuesta estocada a fondo de la segunda cimitarra era sólo una añagaza, y la espada de la mujer fue la que se desvió al no encontrar nada sólido en su trayectoria. La guerrera vio la finta y, frenando el impulso del arma, corrigió el movimiento rápidamente.

Demasiado tarde. La cimitarra de Drizzt se hundió a través de la excelente cota de malla. La maniobra lo dejaba indefenso ante un contraataque, pero a la mujer no le quedaban fuerzas, ni vida, para ello; el acero le había atravesado el corazón. Sufrió un estremecimiento cuando Drizzt extrajo su arma de un tirón.

Una lluvia de puñetazos se descargó en la cabeza de Catti-brie, que ceñía con fuerza los brazos en torno a las piernas de la cruel drow. La máscara de araña se había torcido y la joven no podía ver, pero se daba cuenta de que, si Vendes tenía un arma al alcance de la mano, estaba en un buen lío.

Catti-brie alargó una mano a ciegas, intentando agarrar la muñeca de la sacerdotisa, pero Vendes actuó con rapidez y no sólo consiguió apartar el brazo, sino que también consiguió soltar una de las piernas. Empezó a patear con saña a Catti-brie, que casi perdió el conocimiento.

Vendes le propinó un fuerte empellón y consiguió librarse de la joven, que gateó frenética para agarrar las piernas que se le escapaban. Perdió un instante precioso intentando quitarse la molesta máscara; gritó de frustración al ver que los pies de la sacerdotisa se ponían fuera de su alcance. La hija Baenre se incorporó con presteza y salió corriendo de la celda.

Catti-brie podía imaginar las consecuencias de permitir que la sacerdotisa huyera. Tenazmente, dobló los brazos bajo el cuerpo y empezó a levantarse, pero una mano la retuvo suavemente mientras alguien pasaba a su lado. La joven vio los pies descalzos de Drizzt lanzados a la carrera en persecución de la drow.

El vigilante se retorció de una manera extraña al salir al corredor; salió lanzado hacia atrás y cayó al suelo con tal brusquedad que Catti-brie pensó que había chocado contra un obstáculo invisible. La muchacha comprendió que el movimiento era voluntario por parte de su amigo cuando un chorro de materia verdosa pasó inofensivo sobre su cabeza.

Con una pirueta, el vigilante se puso de nuevo en pie y, tomando impulso, saltó como un felino.

Y, como una sombra de sus movimientos, lo siguió el salto de un felino real, *Guenhwyvar,* que pasó sobre Catti-brie y, girando en un ángulo perfecto en el mismo instante en que sus zarpas tocaron el suelo, salió al corredor; la pantera había actuado con tal rapidez que Catti-brie tuvo que parpadear para asegurarse de que no estaba viendo visiones.

-*¡Nau!* -se oyó el grito de protesta de la condenada sacerdotisa en el corredor. El guerrero a quien Vendes había torturado, golpeándolo sin piedad, se le echaba encima con el fuego de la venganza ardiendo en sus ojos.

Guenhwyvar le seguía los pasos, desesperada por ayudar a Drizzt; pero, en el breve instante que tardó el animal en llegar al lugar de la lucha, una cimitarra se había enterrado ya en el estómago de Vendes.

Un gemido a un lado de la celda atrajo la atención de Catti-brie. Vio a la guerrera drow herida, que se arrastraba hacia las armas que había dejado caer.

La joven gateó hacia ella inmediatamente, sin levantarse del suelo, y, rodeando con las piernas el cuello de la drow, apretó con todas sus fuerzas. Las oscuras manos subieron hacia sus piernas y arañaron y le propinaron puñetazos, pero la guerrera dejó de debatirse poco después, y Catti-brie creyó que se había rendido... hasta reparar en los labios que se movían. ¡Estaba lanzando un hechizo!

En un gesto puramente instintivo, Catti-brie hincó el dedo repetidamente en los ojos de la drow. La salmodia se convirtió en gritos de dolor y protesta, que se redujeron a ruidos estrangulados cuando las piernas de la joven incrementaron la presión.

Catti-brie detestaba esto con todo su generoso corazón. Matar le repugnaba, sobre todo en un tipo de lucha así, en la que tendría que presenciar durante segundos, minutos quizá, la agonía de su adversaria mientras la estrangulaba.

Atisbó por el rabillo del ojo la daga de Entreri, tirada en el suelo a su alcance, y la cogió. Lágrimas de rabia e inocencia perdida velaron sus ojos, azul profundo, cuando hundió la mortífera hoja en el cuerpo de la drow.

Guenhwyvar se frenó en seco, y Drizzt sacó con un brusco tirón el acero hincado y retrocedió un paso.

-N*au* -repitió la aturdida Vendes, el monosílabo que en el lenguaje drow significaba «no». En este momento, la despiadada Duk-Tak le pareció a Drizzt una criatura insignificante, casi digna de lástima. Estaba doblada por el dolor, temblando violentamente.

Cayó de bruces a los pies del vigilante. Su boca se movió para articular la negativa una última vez, pero no salió sonido alguno de sus labios exangües, y el brillo rojo se apagó en sus ojos para siempre.

24

De cabeza

Drizzt regresó a la celda y encontró a Catti-brie todavía tumbada en el suelo de piedra, sosteniendo la máscara de araña y jadeando mientras intentaba recobrar el aliento. Detrás de ella, Entreri colgaba de un brazo en una postura extraña, retorcido y pegado a la pared pringada de substancia inmovilizante.

-Esto lo soltará -indicó Catti-brie al tiempo que arrojaba la máscara a Drizzt.

El vigilante cogió la máscara, pero no se movió, ya que tenía en mente cosas más importantes que liberar al asesino.

-Regis me lo contó -explicó la muchacha, aunque tal cosa era evidente-. Lo obligué a que me lo dijera.

-¿Viniste sola?

Catti-brie sacudió la cabeza en un gesto de negación, y, por un instante, Drizzt sintió como si el mundo se hundiera bajo sus pies al pensar que otro de sus amigos podía estar en peligro o quizá muerto. Pero la joven señaló a *Guenhwyvar y* el vigilante soltó un suspiro de alivio.

-Eres una necia -la reprendió Drizzt, llevado por la frustración y la incredulidad. Miró a Catti-brie ceñudo para demostrarle que no se sentía complacido.

-No más que tú -replicó ella con una sonrisa, una sonrisa que borró el gesto ceñudo de Drizzt. El elfo oscuro no podía negar la alegría que le causaba ver de nuevo a Catti-brie, incluso en una situación tan peligrosa como ésta. Sin perder la sonrisa, la muchacha preguntó-: ¿Quieres que discutamos eso ahora, o prefieres esperar hasta que hayamos vuelto a Mithril Hall?

Drizzt no supo qué contestar y se limitó a sacudir la cabeza mientras se pasaba los dedos por la espesa mata de pelo. Entonces miró la máscara de araña y después a Entreri, y su gesto se tornó ceñudo otra vez.

-Hemos hecho un trato -se apresuró a aclarar Catti-brie-. Él me trajo hasta aquí y se comprometió a sacarnos a los dos, y nosotros tenemos que guiarlo de vuelta a la superficie.

-¿Y una vez allí? -quiso saber Drizzt.

-Dejaremos que siga su camino y nosotros nos iremos por el nuestro -contestó Catti-brie categóricamente, como si necesitara escuchar la firmeza de su voz para reafirmar su resolución.

Drizzt miró la máscara y al asesino otra vez, con expresión dubitativa. La perspectiva de dejar suelto a Artemis Entreri en la superficie le revolvía el estómago. ¿Cuántos sufrirían las consecuencias de que él lo ayudara ahora a escapar? ¿Cuántos serían víctimas del negro terror que era Artemis Entreri?

-Di mi palabra -insistió Catti-brie al ver las dudas que asaltaban a su amigo.

Drizzt siguió considerando las consecuencias. No podía negar la utilidad potencial de Entreri en el previsible viaje a la superficie, en especial durante la lucha que, sin duda, tendrían que afrontar para salir del palacio de Baenre. Drizzt había combatido junto al asesino en situaciones similares con anterioridad, y el resultado sólo podía calificarse de excelente.

Aun así...

-Vine de buena fe -farfulló Entreri; apenas podía controlar los movimientos de la boca y le castañeteaban los dientes-. La..., la salvé... a ella. -Su brazo libre se retorció como para señalar a Catti-brie, pero sufrió una violenta sacudida y golpeó contra la pared.

-Entonces, tengo tu palabra de que... -empezó Drizzt mientras se acercaba al hombre.

Su intención era arrancarle la promesa de que pondría fin a sus actividades infames, incluso que, una vez en la superficie, accedería a ser procesado por su oscuro pasado. Entreri lo vio venir, sin embargo, y lo interrumpió.

-¡De nada! -espetó; su cólera creciente le daba control temporal sobre los músculos que se negaban a cooperar-. ¡Tienes lo que le ofrecí a ella!

Drizzt se volvió a mirar a Catti-brie, que se había incorporado y se dirigía hacia el arco tirado en el suelo.

-Di mi palabra -repitió con más énfasis, la joven sosteniendo la mirada dubitativa del vigilante.

-Y... el tiempo... apremia-añadió Entreri.

Drizzt salvó de dos zancadas la distancia que lo separaba del asesino y puso la máscara sobre la cabeza del hombre. El brazo de Entreri se despegó de la substancia y cayó al suelo, sin control suficiente para sostenerse siquiera. Drizzt fue a recoger las restantes pociones, esperando que devolvieran el control muscular al asesino. Todavía no estaba completamente convencido de que llevar a Entreri a la superficie fuera una decisión acertada, pero llegó a la conclusión de que no podía perder más tiempo en plantearse el asunto. Liberaría a Entreri, y juntos, ellos tres y *Guenhwyvar,* intentarían huir de la casa Baenre y de la ciudad. Ya se ocuparía de los demás problemas después.

Al fin y al cabo, era plantearse una situación que quizá nunca se presentaría si la poción no surtía efecto en el asesino, ya que entre Catti-brie y él no podrían sacarlo de allí.

Pero Entreri se puso de pie aun antes de haber terminado de beber el contenido del primer frasco. Los efectos del dardo eran temporales y remitían con rapidez, y el bebedizo revitalizador aceleró todavía más el proceso de recuperación.

Drizzt y Catti-brie compartieron el contenido de otro frasco, y el vigilante, tras ponerse la cota, se guardó dos de los seis restantes y les dio otros dos a cada uno de sus compañeros.

-Tenemos que salir cuanto antes de la estalagmita principal -dijo Entreri mientras se preparaba para la marcha-. El gran ritual debe de estar en pleno apogeo, pero, si han descubierto los cadáveres de los minotauros en el piso superior, es más que probable que nos encontremos con una hueste de guerreros esperándonos.

-A menos que Vendes, en su arrogancia, viniera aquí sin escolta -contestó Drizzt. Su tono, así como la mirada que le dirigió el asesino, ponían de manifiesto que ninguno de los dos creía posible tal eventualidad.

-De cabeza -comentó Catti-brie. Sus dos compañeros la miraron sin comprender-. Al estilo de los enanos -explicó la joven-. Cuando estás entre la espada y la pared, agachas la cabeza y te lanzas al ataque.

Drizzt miró a *Guenhwyvar,* a Catti-brie y su arco, a Entreri y sus mortíferas armas, y a sus propias cimitarras. ¡Qué oportuno por parte del engreído Dantrag el dejarle tan a mano sus armas en previsión del posible combate entre ambos!

-Puede que nos tengan entre la espada y la pared -admitió Drizzt-, ¡pero dudo mucho que entiendan qué tienen acorralado!

La matrona Baenre, la matrona Mez'Barris Armgo y la matrona K'yorl Odran formaban un triángulo sobre el altar central de la inmensa capilla de la casa Baenre. Otras cinco madres matronas, regentes de las casas cuarta a la octava, se situaban en círculo alrededor del trío. Este grupo de élite, el consejo regente de Menzoberranzan, se reunía a menudo en la pequeña

y secreta habitación que servía como cámara de consejo, pero no se habían dado cita para orar juntas desde hacía siglos.

La matrona Baenre se sentía realmente en la cumbre de su poder. Había logrado reunirlas a todas, desde la primera hasta la última; había comprometido a las ocho casas regentes en una alianza que obligaría a todo Menzoberranzan a seguir el liderato de la matrona Baenre en el ataque a Mithril Hall. Incluso la artera K'yorl, tan reacia a la expedición y a la alianza, ahora parecía sinceramente inmersa en el progresivo frenesí. Al principio de la ceremonia, K'yorl, por propia iniciativa, se había ofrecido a tomar parte en el ataque personalmente, y Mez'Barris Armgo -no queriendo que la dirigente de la casa de rango inmediatamente inferior a la suya adquiriera relevancia a los ojos de la matrona Baenre- se había apresurado a hacer la misma oferta.

La matrona Baenre creía con todo su perverso corazón que gozaba plenamente del favor de Lloth. Las otras también lo creían, y, en consecuencia, la alianza se había consolidado firmemente.

La vieja matrona consiguió ocultar su sonrisa de satisfacción durante las siguientes partes de la ceremonia. Procuró ser paciente con Vendes. Había enviado a su hija en busca de Drizzt, y Vendes era lo bastante experta en los rituales drows para comprender que quizás el renegado no sobreviviera a la ceremonia. Si Vendes se tomaba ciertas libertades y torturaba al prisionero, no podía culparla por ello. La matrona Baenre no tenía intención de sacrificar a Drizzt en la ceremonia; tenía planeadas muchas diversiones para ese sujeto y deseaba mucho dar a Dantrag la oportunidad de dejar eclipsados al resto de los maestros de armas de Menzoberranzan. Pero sabía que el frenesí religioso podía decidir el rumbo de los acontecimientos, y, si la situación exigía que Drizzt fuera entregado a Lloth, entonces blandiría de buen grado la daga de sacrificios.

Era una idea muy gratificante.

Delante de la gran estructura circular, junto a las enormes puertas, Dantrag y Berg'inyon se enfrentaban a una disyuntiva igualmente difícil. Una guardia se coló en la capilla para informar en su susurro que se había producido un disturbio en la estalagmita principal, y que se rumoreaba que varios minotauros habían muerto y que Vendes y su escolta se habían dirigido a los niveles inferiores.

La mirada de Dantrag recorrió las filas de soldados drows sentados en la capilla y luego se detuvo en la plataforma central. El resto de sus hermanas estaban allí, así como su hermano mayor, Gomph (bien que no le cabía duda alguna de que Gomph habría aprovechado de buena gana la noticia para abandonar aquella escena dominada por mujeres). El gran ritual era una ceremonia en la que la exaltación pasaba por fases de máxima intensidad que decrecían paulatinamente hasta llegar al punto más bajo para entrar de inmediato en otra curva ascendente; las madres matronas batían palmas rítmicamente acompañando sus cánticos, y sus giros en torno a la plataforma se iban haciendo más y más rápidos, lo que indicaba que se disponían a llevar el frenesí a una nueva cúspide de intensidad.

Dantrag buscó la mirada expectante de Berg'inyon; era evidente que el joven Baenre no sabía qué debían hacer.

El maestro de armas salió de la capilla, llevándose consigo a la guardia y a Berg'inyon. A sus espaldas se produjo una serie de *crescendos* a medida que los gritos de exaltación aumentaban.

Ve hacia el perímetro, indicaron las manos de Dantrag a Berg'inyon, pues tendría que haber gritado para hacerse entender por su hermano. *Comprueba que las defensas se mantienen.*

Berg'inyon asintió con un cabeceo y echó a andar pasillo adelante hacia una de las puertas secretas laterales, donde había dejado su lagarto.

Dantrag repasó rápidamente su propio equipo. Lo más probable era que Vendes tuviera la situación bajo control -si es que ocurría algo-, pero en el fondo de su corazón el maestro de armas esperaba que no fuera así, que las circunstancias propiciaran su duelo con Drizzt. Percibió la conformidad de su sensitiva espada con aquella idea, notó la oleada de maligna ansiedad que emanaba del arma.'

El maestro de armas dejó que sus pensamientos siguieran por el mismo derrotero. Llevaría el cadáver destrozado del renegado ante su madre en el gran ritual; así, ella y las otras madres matronas (y Uthegental Armgo, que se encontraba entre el público) serían testigos de su grandeza como guerrero.

Era una idea muy gratificante.

«De cabeza», articuló Catti-brie en silencio cuando los compañeros llegaron por el cilindro de mármol al piso superior.

Guenhwyvar se agazapó, preparada para saltar; Drizzt y Entreri flanqueaban al animal, con las armas desenvainadas; Catti-brie tensó la cuerda de *Taulmaril.*

Una guerrera de alto rango estaba plantada justo frente al umbral cuando la puerta de mármol se deslizó hacia un lado. Sus rojizos ojos se abrieron desmesuradamente y alzó las manos ante sí.

La flecha disparada por Catti-brie traspasó la exigua protección, atravesó a la mujer y se clavó en otra drow que había detrás. *Guenhwyvar saltó* tras la estela de la flecha y, salvando fácilmente los cuerpos de las dos guerreras caídas, fue a caer sobre un montón de drows a los que desperdigó por toda la habitación circular.

A continuación salieron Drizzt y Entreri, uno por cada lado de la puerta, precedidos por sus centelleantes armas. Reaparecieron en el campo visual de Catti-brie casi de inmediato, los dos con los aceros de las armas tintos de sangre.

La joven disparó otra vez, justo entre los dos, y abrió una brecha en el muro de cuerpos drows que obstruían el acceso al corredor de salida. Acto seguido se plantó de un salto entre sus compañeros, que esgrimían sus armas con idéntica maestría. Volvió a disparar, y clavó a una guerrera en una de las puertas que jalonaban la estancia circular. La daga de Entreri ensartó un corazón drow; las cimitarras de Drizzt se alzaron cruzadas para frenar el ataque de un adversario, luego descendieron en una trayectoria diagonal que dibujó una «X» en la garganta del drow.

Pero la principal protagonista era *Guenhwyvar.* En el interior de una estancia abarrotada de personas, nada podía causar más estragos y pánico que trescientos kilos de furia rugiente. La pantera se desplazaba como un relámpago, alcanzando de un zarpazo a un drow en la espalda, asestando una dentellada en el tobillo de otro. De hecho, *Guenhwyvar* no mató a ningún elfo oscuro en su salvaje arremetida a través de la habitación y el corredor, pero dejó muchos heridos tras de sí y otros tantos huyendo aterrorizados a su paso.

Catti-brie llegó la primera al corredor.

-¡Dispara a la maldita puerta! -le gritó Entreri.

Pero la joven no necesitaba que la espoleara, y ya había soltado la primera y la segunda flecha antes de que el asesino hubiera acabado de articular la orden. Poco después apenas si podía ver el fondo del corredor a causa de la brillante lluvia de chispas que saltaban en la estructura de la puerta, pero ésta parecía mantenerse tan sólida como al principio.

-¡Ábrete, oh, ábrete! -gritó la joven, temiendo que quedarían atrapados en el corredor. Una vez que el caos desatado en la habitación cesara, sus enemigos los superarían. Para incrementar sus temores, la oscuridad se adueñó repentinamente del pasillo.

Sólo la buena suerte los salvó del desastre, pues el siguiente disparo de Catti-brie acertó a dar en uno de los mecanismos de apertura de la puerta, que se deslizó hacia arriba. Todavía

corriendo a ciegas, la joven salió al patio del recinto, seguida de cerca por Drizzt, Entreri y *Guenhwyvar*.

Allí vieron las bandas relucientes de los emblemas de la casa que dejaban tras de sí una estela residual de luz conforme varios jinetes de lagartos acudían en tropel hacia la zona de conflicto. Los compañeros tenían que tomar una decisión de inmediato, ya que los dardos de las ballestas de mano repicaban contra la piedra a su alrededor. Entreri reaccionó en primer lugar; su primera idea fue dirigirse hacia la verja, pero cayó en la cuenta de que los tres, con sólo una máscara de araña, no podrían salvar el obstáculo a tiempo. Corrió hacia la derecha rodeando el gran pilar, que era en realidad un prieto apiñamiento de varias estalagmitas grandes. Catti-brie y Drizzt fueron en pos de él, pero *Guenhwyvar* giró sobre sí misma nada más cruzar la puerta y se precipitó de nuevo en el corredor para ahuyentar a los perseguidores más cercanos.

La mente de Entreri funcionaba a un ritmo frenético, intentando recordar la disposición general del enorme complejo, tratando de discernir cuántos guardias estarían de servicio y cuáles eran sus puestos habituales. El área ocupada por la casa Baenre tenía casi ochocientos metros de largo por unos cuatrocientos de ancho, por lo que, si Entreri elegía con acierto la ruta de escape, muchos de los guardias tardarían bastante en llegar a la zona de la lucha.

Sin embargo, daba la impresión de que todos los soldados de la casa Baenre se les hubieran echado encima en una frenética persecución de los prisioneros evadidos.

-¡No hay por dónde escapar! -gritó Catti-brie.

Una jabalina chocó contra la piedra justo encima de su cabeza; la joven se volvió, con *Taulmaril* listo para entrar en acción. El elfo oscuro enemigo se movía ya, buscando la protección de un pilar cercano a la verja, pero Catti-brie disparó a pesar de todo. La flecha mágica resbaló en la piedra, chocó contra la verja, y se desintegró en una lluvia de chispas plateadas y púrpuras. Por un instante, la joven tuvo la esperanza de que la casualidad le hubiera descubierto el modo de abrirse paso a través de la barrera; pero, cuando las chispas se apagaron, advirtió que el filamento de la poderosa verja ni siquiera tenía un rasguño.

Catti-brie se había detenido un momento mientras comprobaba los efectos del disparo, pero Drizzt la empujó en la espalda sin contemplaciones, instándola a reanudar la carrera.

El asesino giró en otro recodo sólo para descubrir que muchos drows venían hacia ellos en aquella dirección. Teniendo tan cerca a sus enemigos, huir a través del patio habría sido suicida, y tampoco les era posible avanzar ni retroceder por donde habían venido. A pesar de todo, Entreri siguió adelante a toda velocidad y, haciendo un brusco quiebro a la derecha, se encaramó a un angosto paso que subía en espiral por el gigantesco pilar y que era utilizado principalmente por los esclavos goblins que la familia Baenre tenía trabajando en las tallas exteriores del espléndido palacio.

La repisa no presentaba mayor dificultad para el asesino, que estaba acostumbrado a correr a lo largo de los estrechos canalones de las altas casas en las ciudades sureñas. Tampoco era difícil para Drizzt, con su agilidad y equilibrio innatos. En cambio, si Catti-brie hubiera tenido un momento para considerar el camino que iban a seguir, no cabe duda de que habría sido incapaz de continuar. Subían a toda velocidad por un paso de unos cuarenta y cinco centímetros de anchura, abierto por uno de los lados sobre una creciente altura, y con una pared irregular por el otro. Pero los elfos oscuros venían pisándoles los talones, y ninguno de los fugitivos tuvo tiempo de pensar por dónde corría. Catti-brie no sólo mantuvo el paso de Entreri, sino que se las arregló para hacer un par de disparos al patio abierto a sus pies con la intención de obligar a sus enemigos a buscar resguardo.

Entreri pensó que se habían topado con un obstáculo cuando, al rodear un recodo, se dieron de bruces con dos trabajadores goblins que los miraban con expresión atontada. Pero los aterrorizados esclavos no querían verse envueltos en la lucha y, lanzándose por el borde del paso, se deslizaron por la cara de la estalagmita dando tumbos y rebotando contra las irregularidades de la pared.

Al otro lado del siguiente recodo el asesino divisó una balconada, ancha y profusamente decorada, a un metro y medio de distancia del paso que continuaba en espiral. Entreri la alcanzó de un salto y desde allí vio una escalera mejor tallada que ascendía a partir de ese punto.

Tan pronto como puso los pies en la balconada, dos guerreras elfas irrumpieron por las puertas abiertas en la cara de la estalagmita. Una flecha plateada se ensartó en la primera y la lanzó hacia atrás, de vuelta a la habitación de donde había salido. Mientras, Entreri se encargaba rápidamente de la otra y acababa con ella antes de que Drizzt y Catti-brie hubieran saltado a la balconada para reunirse con él.

A continuación saltó *Guenhwyvar,* que pasó por encima de los tres sorprendidos compañeros a fin de ponerse a la cabeza para iniciar el ascenso por la escalera.

Los compañeros subieron más y más alto, quince, treinta, sesenta metros sobre el nivel del suelo. Jadeando y resoplando, el cansado grupo siguió adelante, pues no tenía otra opción. Por fin, cuando habían ascendido a trescientos metros, la inmensa estalagmita se convirtió en una estalactita, y la escalera dio paso a una red de puentes que conectaban muchos de los pilares colgantes del palacio de Baenre.

Un grupo de drows cargaba por el puente desde el extremo opuesto, cortando el paso a los compañeros. Sin dejar de avanzar, los elfos oscuros dispararon sus ballestas de mano contra la pantera al tiempo que ésta, con las orejas aplastadas, cargaba a su vez. Los dardos alcanzaron al animal y soltaron su veneno, pero eso no iba a detener a *Guenhwyvar*. Al comprenderlo, los miembros del grupo que iban en retaguardia se dieron media vuelta y huyeron, mientras que otros, que estaban demasiado cerca del felino para tener ocasión de escapar, se limitaron a saltar al vacío por encima de la barandilla del puente e hicieron uso de sus poderes innatos de levitación para flotar en el aire.

Catti-brie alcanzó a uno inmediatamente con una flecha, y la fuerza del impacto hizo girar una y otra vez al drow en el aire hasta que se detuvo y se quedó colgando en un ángulo grotesco, cabeza abajo; la sangre manó por la herida y cayó como una lluvia escarlata sobre el suelo, distante cientos de metros. Comprendiendo cuán vulnerables eran, los otros elfos oscuros que levitaban se dejaron caer a toda velocidad y pronto se perdieron de vista.

Guenhwyvar derribó a los restantes drows que había en el puente. Entreri llegó dos segundos después y remató a los que la pantera había dejado heridos. Luego volvió la cabeza hacia sus compañeros y les gritó que cruzaran, ya que el camino estaba despejado al frente.

Catti-brie contestó con otro grito, pero Drizzt guardó silencio. Sabía mejor que sus compañeros el peligro en el que se encontraban. Muchos de los soldados Baenre podían levitar, una habilidad que Drizzt, por alguna razón, había perdido después de pasar un tiempo en la superficie. Los guerreros Baenre ascenderían hasta los puentes a no mucho tardar y se ocultarían entre las estalactitas con las ballestas de mano preparadas.

El puente llegaba a una segunda estalactita y después se bifurcaba alrededor de la estructura, en ambas direcciones; *Guenhwyvar* tomó la de la izquierda, y Entreri la de la derecha.

Sospechando una emboscada, el asesino se agachó y giró en el recodo deslizándose sobre las rodillas. Una única drow lo estaba esperando, con el brazo extendido. La elfa oscura disparó la ballesta tan pronto como vio aparecer al humano, pero erró el tiro; la espada de Entreri se clavó en su costado. El asesino se incorporó rápidamente y, sin tiempo para combates largos, utilizó el arma como una palanca y arrojó a la mujer por encima de la barandilla.

Drizzt y Catti-brie oyeron un rugido y vieron a otro elfo oscuro que, barrido por los zarpazos de la pantera, se precipitaba también por el puente de la izquierda. Catti-brie empezó a moverse en aquella dirección, pero escuchó un silbido por detrás y miró por encima del hombro justo en el momento en que la capa verde de Drizzt ondeaba en el aire. La joven se

agachó instintivamente, y se quedó mirando con fijeza el dardo de una ballesta hincado en el grueso tejido; un dardo que iba dirigido a su nuca.

Drizzt soltó la capa y se desplazó a un costado de la joven para dejarle una buena vista del puente a sus espaldas y del grupo de drows que se aproximaba a gran velocidad.

En el estrecho paso, no había un arma mejor en todo el mundo que *Taulmaril.*

Las estelas plateadas se sucedieron a lo largo del puente. Fueron tantos los drows que cayeron muertos o heridos, que Catti-brie pensó que podía contener el ataque de manera indefinida hasta haber acabado con todos sus enemigos. Pero de improviso Drizzt la agarró por los hombros, tiró de la joven hacia un lado de la curvada pared de la estalactita, y se lanzó con ella al suelo de modo que la cubrió con su cuerpo.

Una especie de rayo se descargó contra la piedra, justo donde se encontraban los dos un segundo antes, y dejó caer una lluvia de chispas multicolores sobre ellos.

-¡Maldito hechicero! -gritó la enardecida joven. Se incorporó sobre una rodilla y disparó otra vez, pensando que había localizado al mago. Su flecha voló hacia el grupo que se aproximaba, pero chocó con algún tipo de barrera mágica y desapareció en una explosión.

«¡Maldito hechicero! -repitió, pero Drizzt tiró de ella, obligándola a correr.

El paso que había en la parte posterior de la estalactita estaba despejado y los compañeros sacaron buena ventaja a los que los perseguían, ya que los elfos oscuros tenían que ir con cautela en previsión de alguna emboscada cerca del pilar.

Una red de puentes que se cruzaban entre sí, un verdadero laberinto suspendido sobre el enorme complejo, se extendía ante los compañeros, y eran pocos los soldados Baenre que estaban a la vista. Una vez más, parecía que los amigos tenían vía libre para huir, pero ¿adónde podían ir? Toda la caverna de Menzoberranzan se abría, inmensa, ante ellos y por debajo de ellos, pero los puentes terminaban a una distancia considerable del perímetro del palacio Baenre en todas direcciones, y pocas estalactitas colgaban lo bastante bajas para unirse con las grandes estalagmitas que podrían haberles proporcionado una vía para volver al suelo.

Guenhwyvar, que al parecer compartía esas dudas, se quedó a la retaguardia del grupo, y Entreri tuvo que ponerse a la cabeza de nuevo. Pronto llegaron a una bifurcación y el asesino volvió la vista hacia Drizzt en busca de consejo, pero la única respuesta del elfo oscuro fue encogerse de hombros. Los dos expertos guerreros sabían que las defensas se estaban organizando rápidamente a su alrededor.

Llegaron a otra estalactita y siguieron por un paso que rodeaba la estructura en una curva ascendente. Encontraron una puerta, ya que esta estalactita estaba hueca, pero al otro lado del acceso sólo había una habitación vacía que no ofrecía ningún sitio para esconderse. Al final del paso ascendente, dos puentes partían en distintas direcciones. Entreri se dirigió hacia el de la izquierda, pero se frenó en seco y pegó la espalda contra la pared.

Una jabalina le pasó rozando la cabeza y se clavó en la pared de piedra, justo delante del rostro de Catti-brie. La joven miró fijamente los negros y ondulantes tentáculos que se retorcían a lo largo del vibrante astil, chasqueando y mordiendo la roca. Catti-brie imaginó el torturante dolor que podría causar esta espantosa arma hechizada.

-Jinetes de lagartos -le susurró Drizzt al oído mientras tiraba de la joven para que siguiera adelante.

Catti-brie miró en derredor buscando un blanco y escuchó las amortiguadas pisadas de los lagartos subterráneos, que corrían por el techo de la caverna. Pero la escasa luz que le proporcionaba su diadema mágica no la permitía distinguir un blanco claro en la oscura bóveda.

-¡Drizzt Do'Urden! -sonó un grito desde un puente paralelo que se extendía por debajo.

El vigilante se detuvo y miró hacia allí. Vio a Berg'inyon Baenre en su lagarto, colgado del borde más próximo del puente y aprestando su jabalina. El lanzamiento del joven Baenre

fue notable, considerando la distancia y su peculiar ángulo, pero aun así la jabalina quedó corta.

Catti-brie respondió con un disparo al tiempo que el jinete se metía bajo el puente para resguardarse, y su flecha rozó la piedra y voló libremente hasta el distante suelo.

-Ése era un Baenre -le explicó Drizzt-. ¡Y uno muy peligroso, por cierto!

-Era -respondió la joven con un tono sin inflexiones. Tensó el arco de nuevo y disparó, apuntando esta vez al centro del puente inferior. La flecha mágica penetró en la piedra y se oyó un chillido.

Berg'inyon cayó por debajo del puente y su lagarto muerto se precipitó al vacío a continuación. Fuera del alcance de la vista de los compañeros, el joven noble hizo uso de sus poderes de levitación, se giró en el aire y descendió suavemente al suelo de la caverna.

Drizzt besó a Catti-brie en la mejilla, admirado por su excelente disparo. Luego echaron a correr, en pos de Entreri y *Guenhwyvar*. Al otro lado de la siguiente estalactita, vieron al asesino y a la pantera acabar con otro drow.

Sin embargo, todo parecía inútil, en vano. Podían seguir apuntándose pequeñas victorias durante horas y horas y no harían gran merma en el contingente de la casa Baenre. Peor aún, más pronto o más tarde, las defensas del complejo se organizarían del todo, y la madre matrona y las grandes sacerdotisas, y probablemente también unos cuantos hechiceros poderosos, saldrían de la capilla abovedada para unirse a la persecución.

Subieron por otro paso que rodeaba otra estalactita, en dirección a los niveles más altos de la caverna, conscientes de que aún tenían más drows por encima de sus cabezas, escondidos en las sombras con sus lagartos y escogiendo cuidadosamente sus blancos.

Guenhwyvar se frenó de golpe, saltó hacia arriba, y desapareció entre un grupo arracimado de rocas que colgaban seis metros por encima del puente. La pantera reapareció arrastrando consigo a un lagarto mientras lo arañaba y le clavaba las garras. Los dos animales cayeron en el puente con un fuerte golpe, donde continuaron debatiéndose y lanzando dentelladas, y por un instante Drizzt pensó que *Guenhwyvar* acabaría precipitándose al vacío.

Entreri frenó su carrera a una distancia prudencial de las bestias enzarzadas en la refriega, pero el vigilante pasó junto a él y sus cimitarras se descargaron con mortífera precisión en el lagarto.

Catti-brie, muy sensatamente, no había apartado la mirada vigilante del techo, y, cuando un drow empezó a descender suavemente entre el agolpamiento de estalactitas, *Taulmaril* lo estaba esperando. El elfo oscuro disparó su ballesta de mano y falló el tiro, pues el dardo fue a chocar en el puente detrás de la joven; Catti-brie respondió rompiendo con su flecha la punta de la estalactita que estaba junto al drow.

El elfo oscuro comprendió de inmediato que no tenía nada que hacer contra la mujer y su mortífero arco. Se escabulló entre las piedras e, impulsándose con una patada contra la roca, flotó bajo el techo de la caverna. Otra flecha chocó en la piedra, no muy lejos de él, y siguió una tercera que arrancó de cuajo la punta rocosa que tenía delante y a la que iba a agarrarse.

El drow se encontró sin nada sólido en lo que agarrarse para darse impulso, flotando en el aire seis metros por encima del puente, hacia un lado. Tendría que haber anulado el hechizo de levitación y haberse dejado caer al vacío; luego, cuando se hubiera encontrado fuera del alcance de Catti-brie, podría haber activado de nuevo las energías mágicas. En lugar de ello, se remontó en el aire, buscando la seguridad de las oquedades del techo irregular.

Catti-brie apuntó con cuidado y disparó. La reluciente flecha voló certera, atravesó limpiamente al condenado drow y continuó en dirección al techo, para acabar desapareciendo en la roca con un estallido. Una fracción de segundo después, sonó otra explosión en lo alto, en algún lugar por encima del techo de la caverna.

Catti-brie miró extrañada en aquella dirección, sin acertar a explicarse el significado del segundo estallido.

25

Huida desesperada

La matrona Baenre se hinchaba de orgullo a medida que el ritual proseguía, sin que lo perturbaran los acontecimientos que tenían lugar en el recinto exterior. Ignoraba que Dantrag y Berg'inyon habían salido de la capilla y que la perversa Duk-Tak había muerto a manos del propio renegado al que la matrona Baenre esperaba traer a presencia de las otras matronas regentes muy pronto.

De lo único que era consciente la vieja matrona en estos momentos era del dulce sabor del poder. Había establecido la alianza más poderosa en la reciente historia drow, con ella a la cabeza. Había superado tácticamente a alguien tan perspicaz como K'yorl Odran; había intimidado, prácticamente, a Mez'Barris Armgo, la segunda drow más influyente de toda la ciudad. La vieja matrona estaba convencida de que Lloth sonreía complacida a la dirigente de la casa Baenre.

Sólo escuchaba los cánticos, no los sonidos de la batalla, y sus ojos alzados sólo veían la magnífica ilusión de la reina araña, que pasaba por las constantes transformaciones de drow a arácnido y viceversa. ¿Cómo podían imaginar ni ella ni los demás, sumidos en la arrobada contemplación de tan magnífico espectáculo, la encarnizada lucha que se sostenía a trescientos metros por encima de la abovedada capilla, a lo largo de los puentes que conectaban las estalactitas de la casa Baenre?

-¡Un túnel! -gritó Catti-brie a Drizzt. La joven agarró a su amigo por el hombro y lo hizo girarse hacia donde el cadáver del drow flotaba todavía. El vigilante la miró sin comprender-. ¡Ahí arriba! -señaló la joven.

Catti-brie levantó su arco y disparó de nuevo en aquella dirección. La flecha se hincó en la base de la estalactita, pero no atravesó la piedra.

-¡Te digo que hay un túnel ahí arriba! -insistió la muchacha-. ¡Un pasadizo por encima del techo de la caverna!

Drizzt miró la zona indicada con incertidumbre. No ponía en duda la veracidad de la afirmación de Catti-brie, pero no tenía la menor idea de cómo podrían llegar al supuesto túnel. El puente más próximo estaba a casi cuatro metros de aquel punto y, a pesar de que dicha pasarela se encontraba a menos de seis metros de distancia y un poco más arriba de su posición actual, para llegar a ella tendrían que dar un rodeo de muchos centenares de metros.

-¿Qué pasa? -gritó Entreri mientras volvía corriendo sobre sus pasos para reunirse con sus vacilantes compañeros. Su mirada se dirigió más allá, al puente que tenían a sus espaldas, y vio las figuras de muchos drows agrupándose.

-Quizás hay un túnel sobre nosotros -explicó Drizzt rápidamente.

La expresión ceñuda de Entreri puso de manifiesto que creía poco probable tal posibilidad, pero sus dudas espolearon a Catti-brie. El arco se tensó de nuevo, y voló una flecha tras otra, todas dirigidas a la base de la contumaz estalactita.

Una bola de fuego explotó en el puente, un poco más atrás de su posición, y la estructura se estremeció mientras el metal y la piedra de la zona afectada por el impacto se fundía y se doblaba, amenazando con romperse.

Catti-brie giró sobre sus talones e hizo dos disparos consecutivos que mataron a un drow y obligaron a los demás a retroceder buscando el resguardo de la estalactita. En alguna

parte de la oscuridad que había más adelante se oyó el rugido de *Guenhwyvar* y los chasquidos de ballestas de mano.

-¡Tenemos que seguir adelante! -instó Entreri, que agarró a Drizzt e intentó tirar de él. Pero el vigilante se mantuvo firme, y observó con confianza cómo Catti-brie giraba de nuevo y lanzaba otra flecha; el proyectil se incrustó sólidamente en la debilitada estructura de piedra.

La estalactita soltó un crujido, como si protestara, y se desprendió por un lado hasta quedar colgada en un ángulo extraño. Al cabo de un momento, se soltó del todo y se precipitó hacia el distante suelo. Por un instante, Drizzt creyó que caería sobre la cúpula de la capilla, pero se estrelló en el pétreo suelo, a corta distancia, y se hizo mil añicos.

Los agudos oídos de Drizzt captaron algo, y sus ojos se abrieron de par en par al enfocar la vista en el agujero del techo; un atisbo de esperanza se reflejó en su semblante.

-Viento -exclamó, pasmado-. ¡Sopla viento procedente del túnel!

En efecto. El sonido inconfundible de ráfagas de aire fluía por el agujero abierto conforme se igualaba la presión de las cuevas superiores con la de la gran caverna.

-Pero ¿cómo llegaremos hasta ahí? -preguntó Catti-brie.

Entreri, convencido ahora, rebuscaba en su equipo. Sacó un rollo de cuerda con un arpeo atado a un extremo y empezó a girarlo sobre su cabeza. Con un diestro lanzamiento, lo enganchó al puente que había cerca del túnel. Entreri corrió hacia la barandilla de la pasarela en la que se encontraban y ató el otro extremo de la soga. Drizzt, sin la menor vacilación, se subió de un salto a la cuerda tendida y empezó a caminar sobre ella con agilidad. El hábil drow cobró velocidad a medida que avanzaba y su confianza crecía.

Esa confianza saltó hecha añicos cuando un elfo oscuro apareció de repente, saliendo de un hechizo de invisibilidad, y descargó el aguzado filo de su espada en la cuerda.

Drizzt se tumbó sobre la soga y se aferró con desesperación. Dos cuchilladas más segaron la cuerda junto al arpeo, y el vigilante se balanceó como un péndulo, meciéndose atrás y adelante, tres metros por debajo de sus compañeros y del puente.

La maligna sonrisa del drow enemigo se borró de golpe al impacto de una flecha plateada.

Drizzt empezó a trepar por la cuerda, pero se detuvo y dio un respingo cuando un dardo pasó silbando muy cerca. Lo siguió otro, y el vigilante miró hacia abajo y vio un puñado de soldados que se aproximaba levitando y disparando sobre la marcha.

Entreri tiró de la cuerda con fiereza, intentando ayudar al elfo oscuro a llegar al puente. Tan pronto como Drizzt se agarró al borde, el asesino lo agarró y lo aupó hasta la cintura. Luego le cogió la cuerda y la miró dubitativo, preguntándose cómo infiernos iba a engancharla otra vez al distante puente sin tener el arpeo. Entreri gruñó con resolución y manipuló la punta de la cuerda hasta hacerle un lazo corredizo; luego miró en derredor, buscando dónde lanzarlo.

Drizzt pasó una pierna sobre el puente y se encaramó a él en el mismo momento en que un atronador estallido sacudía la parte inferior de la estructura. El vigilante y Catti-brie perdieron el equilibrio; Drizzt cayó por el borde, al que se agarró con las puntas de los dedos, y bajo los pies de la muchacha apareció una grieta inconfundible.

El dardo de una ballesta de mano golpeó la piedra justo delante de la cara del vigilante; otro se clavó en el tacón de su bota, pero no atravesó el cuero. De repente, Drizzt empezó a brillar, su silueta perfilada por los reveladores fuegos fatuos que lo convertían en un blanco aún más fácil.

El vigilante bajó la vista hacia los elfos oscuros que se aproximaban y, recurriendo a sus propias habilidades mágicas innatas, creó un globo de oscuridad delante de los drows. Luego se aupó por el borde del puente y vio a Catti-brie intercambiando disparos con los soldados que venían por la pasarela, y a Entreri tirando del lazo corredizo al tiempo que mascullaba maldiciones.

-¡No hay forma de engancharlo! -bramó el asesino, que no tuvo que explicar lo que aquello significaba. Tenían drows detrás y debajo de ellos, acortando distancias irremediablemente. El puente, debilitado por los impactos mágicos, ya no parecía seguro, y, para colmo de males, los compañeros vieron que *Guenhwyvar* regresaba a todo correr, al parecer en franca retirada.

-No nos rendiremos -musitó Catti-brie, cuyos ojos brillaban con firme determinación.

Disparó otra flecha al grupo que venía por el puente, y a continuación se tumbó y sacó los brazos por el borde de la estructura. El hechicero drow empezaba a salir del globo de oscuridad creado por Drizzt y apuntaba con su varita al puente.

La flecha de Catti-brie alcanzó de lleno la vara mágica, la partió en dos y arañó el hombro del mago al pasar silbando a su lado. El grito del drow fue más de terror que de dolor al ver la varita partida y comprender la liberación de energía mágica que vendría a continuación. Con la típica falta de lealtad de su raza, el hechicero arrojó la varita, que cayó en el globo de oscuridad y en medio de sus restantes compañeros, e imprimió al hechizo de levitación la máxima velocidad a fin de alejarse todo lo posible de las crepitantes e invisibles bolas de fuego, mientras oía los gritos horrorizados de sus moribundos compañeros.

Debería haber mirado hacia arriba; nunca supo qué lo había golpeado cuando la siguiente flecha de Catti-brie le partió la espina dorsal. Eliminada esta amenaza o, al menos, aplazada de momento, la joven se puso de rodillas y abrió otro hueco en la barrera de tenaces drows que tenía a su espalda, sobre el puente. Sus ballestas de mano no tenían alcance para llegar hasta ella y tampoco sus jabalinas eran efectivas a esa distancia, pero Catti-brie sabía que se traían algo entre manos, que planeaban alguna acción para causar estragos.

Guenhwyvar no era una pantera corriente; poseía una inteligencia que superaba ampliamente la de cualquier felino de su especie. Se acercó presurosa a los compañeros acorralados y comprendió de inmediato sus problemas y la única salida que tenían. El animal estaba seriamente herido, con una docena de dardos emponzoñados clavados en los flancos, pero su lealtad hacia Drizzt era inquebrantable.

Entreri reculó y gritó cuando la pantera se le echó encima y le arrebató la cuerda de la mano. El asesino hizo intención de coger sus armas, creyendo que el animal iba a atacarlo, pero *Guenhwyvar se* frenó en seco y, girando en ángulo, saltó en el aire y voló sobre el vacío.

Al aterrizar sobre el otro puente, *Guenhwyvar* intentó frenarse clavando las garras en la suave piedra. Pero su impulso era demasiado fuerte, y el animal, con la cuerda sujeta todavía entre sus fauces, resbaló por el borde opuesto y se frenó con una sacudida al quedar colgando de la cuerda tirante, seis metros por debajo de la pasarela.

Más preocupado por la pantera que por sí mismo, Drizzt se subió de un salto a la cuerda tensa y avanzó presuroso sobre ella, sin plantearse siquiera que el agarre de *Guenhwyvar* era, en el mejor de los casos, poco firme.

Entreri agarró a Catti-brie y la acercó a la barandilla, instándola a seguir al elfo oscuro.

-¡No sé caminar sobre una cuerda! -explicó la joven, desesperada y con los ojos desorbitados por el terror.

-¡Entonces, aprende! -fue la áspera réplica del asesino, que la empujó con tanta fuerza que Catti-brie estuvo a punto de caer por encima de la barandilla.

La muchacha plantó un pie en la soga y empezó a apoyar el peso en ella, pero reculó de inmediato mientras sacudía la cabeza. Entreri pasó a su lado y se encaramó a la cuerda.

-¡Haz trabajar a tu arco sin descanso! -indicó-. ¡Y estate preparada para desatar este extremo de la cuerda!

Catti-brie no entendió lo que el asesino se proponía hacer, pero no había tiempo para preguntas. Entreri caminó por el improvisado paso de cáñamo con la misma seguridad y rapidez con que lo había hecho Drizzt. Catti-brie disparó hacia un extremo del puente, luego

tuvo que volverse y hacer lo mismo hacia el otro lado, a los drows que habían perseguido a *Guenhwyvar*.

No tenía tiempo para apuntar, ya que tenía que girarse a uno y otro lado de manera continua, y pocas flechas dieron en el blanco.

La joven hizo una profunda inhalación. Lamentaba sinceramente perderse un futuro que nunca conocería. A su suspiro siguió una sonrisa resignada, pero decidida. Si iba a morir, tenía intención de llevarse por delante cuantos enemigos le fuera posible; estaba resuelta a brindar la libertad a Drizzt.

Algunos de los que estaban en la gran capilla Baenre habían oído y sentido el golpe de la estalactita contra el suelo del recinto, pero muy levemente, ya que las paredes de la estructura eran gruesas y las voces de los dos mil drows que había en su interior se alzaban en un frenético canto a Lloth.

La matrona Baenre fue informada sobre el desprendimiento de la estalactita al cabo de unos momentos, cuando Sos'Umptu, la hija que tenía a su cargo los asuntos de la capilla, tuvo la oportunidad de susurrarle al oído que parecía que algo iba mal en el recinto exterior.

A la matrona Baenre le disgustaba interrumpir la ceremonia. Recorrió con la mirada los rostros de las otras madres matronas, sus únicas rivales posibles, y se reafirmó en su convicción de que ahora las tenía totalmente entregadas a ella y a sus planes. Sin embargo, dio permiso a Sos'Umptu para que enviara -discretamente- a unos cuantos miembros de la guardia de élite al exterior.

Impartida la orden, la madre matrona volvió a la ceremonia, sonriendo como si no ocurriera nada fuera de lo normal, salvo, por supuesto, esta extraordinaria asamblea. Tan segura de sí misma y del poder de su casa se sentía la matrona Baenre, que su único temor en estos momentos era que algo alterara la sagrada ceremonia, que algo la hiciera menos digna a los ojos de Lloth.

No podía imaginar el rifirrafe organizado por los tres fugitivos y la pantera allá arriba, sobre su cabeza.

Asomado por el borde del puente, animando a su querida y herida compañera, Drizzt no oyó a Entreri saltar a la pasarela detrás de él.

-¡No se puede hacer nada por el animal! -dijo el asesino con dureza, y Drizzt se giró rápidamente y reparó de inmediato en que Catti-brie se encontraba en un grave aprieto en el otro puente.

-¡La has abandonado! -gritó el vigilante.

-¡No podía cruzar! -le replicó Entreri-. ¡Todavía no!

Drizzt, consumido por la rabia, se llevó las manos a las cimitarras, pero el asesino hizo caso omiso de él y enfocó de nuevo su atención en Catti-brie, que se había arrodillado en el puente y manoseaba algo que Entreri no pudo distinguir.

-¡Desata la cuerda! -le gritó-. ¡Pero agárrate cuando lo hagas e impúlsate hacia aquí!

Drizzt, llamándose estúpido para sus adentros por no haber comprendido la intención de Entreri, apartó las manos de las empuñaduras de sus armas y se agachó para ayudar al asesino a agarrar la soga. Tan pronto como Catti-brie desatara la otra punta, los trescientos kilos de la pantera darían un fuerte tirón a la cuerda al caer. Drizzt no se hacía ilusiones de que Entreri y él pudieran sostener al animal por mucho tiempo, pero tenían que intentar amortiguar el violento tirón para que Catti-brie lo aguantara y no se soltara de la cuerda.

La joven no se movió inmediatamente hacia el extremo atado de la soga a pesar de los gritos de Entreri y de los drows que se aproximaban por ambos lados del puente. Por fin, se volvió hacia el nudo, pero enseguida se asomó por la barandilla y gritó:

-¡Está demasiado prieto!

-Maldición, no tiene con qué cortarlo -gruñó Entreri al caer en la cuenta de su error.

Drizzt desenvainó a *Centella y* se dispuso regresar junto a Catti-brie, resuelto a morir a su lado. Pero la joven se colgó a *Taulmaril* al hombro y se subió al borde del inestable puente con una expresión de puro terror plasmada en su semblante. Se colgó de la soga por las manos y luego hizo otro tanto con las piernas; de este modo, empezó a avanzar lentamente, tres metros, cinco, a medio camino de sus amigos.

Los elfos oscuros se acercaban rápidamente al comprender que no se dispararían más de aquellas mortíferas flechas contra ellos. El drow que iba a la cabeza estaba muy cerca de la cuerda y empezaba a apuntar con la ballesta de mano. ¡Catti-brie era un blanco muy fácil!

Pero, de repente, los elfos oscuros de las primeras filas se frenaron en seco y empezaron a dispersarse; algunos de ellos incluso saltaron por el borde del puente.

Drizzt no entendía lo que pasaba, y no tuvo tiempo para deducirlo, ya que en ese momento hubo una explosión en el otro puente, exactamente en el punto donde los dos grupos de perseguidores convergían. La onda expansiva proyectó un muro de rugientes llamas hacia Drizzt, que cayó hacia atrás mientras levantaba las manos en un gesto instintivo.

Una fracción de segundo después, Entreri gritó, y la cuerda, abrasada en la otra punta, empezó a pasar chasqueante junto a los dos hombres, con *Guenhwyvar* haciendo más que de contrapeso para Catti-brie.

Entreri y Drizzt reaccionaron lo bastante rápido para zambullirse sobre la cuerda y agarrarla cuando ésta dejó de deslizarse repentinamente. La valerosa *Guenhwyvar,* consciente de que la joven no podría sujetarse a la cuerda cuando chocara contra el borde del puente, se había soltado y se precipitaba al negro vacío.

Con un terrible crujido, el otro puente se partió en dos y se desplomó sobre un drow que levitaba tras ponerse a salvo de la explosión, arrastrando consigo a los elfos oscuros que todavía permanecían sobre la estructura. La mayoría de ellos estaban vivos y podrían levitar, evitando la mortal caída al suelo de la caverna) pero la explosión les había proporcionado un tiempo precioso a los compañeros.

Catti-brie, con el rostro enrojecido por el abrasador calor y la capa prendida en algunos puntos, tuvo el aplomo de alargar la mano hacia la que le tendía Drizzt.

-¡Haz que *Guen* se marche! -suplicó sin resuello, pues los pulmones le ardían por el terrible calor.

Drizzt comprendió al instante; sin soltar la mano de la joven, el vigilante sacó la estatuilla de la bolsa de Catti-brie y ordenó a *Guenhwyvar que* regresara al plano astral. Sólo le cabía esperar que la magia surtiera efecto antes de que la pantera se estrellara en el suelo de la caverna.

Luego subió a la muchacha en volandas al puente y la ciñó en un fuerte abrazo. Entreri, mientras tanto, había recuperado el arpeo y lo ataba de nuevo a un extremo de la cuerda. Un diestro lanzamiento coló el gancho por el agujero abierto por Catti-brie al derribar la estalactita.

-¡Vamos! -instó el asesino a Drizzt.

El vigilante empezó a trepar a pulso mientras Entreri mantenía tensa la cuerda enrollando el otro extremo a la barandilla metálica. Catti-brie fue a continuación, aunque, ni mucho menos, tan deprisa como Drizzt, y Entreri la maldijo una y otra vez pensando que su lentitud daría tiempo a sus enemigos para alcanzarlos.

De hecho, Drizzt podía ver ya elfos oscuros que ascendían levitando desde el suelo de la caverna, por debajo de su posición actual, aunque les costaría varios minutos llegar hasta su altura.

-¡Todo despejado aquí arriba! -gritó el vigilante desde el túnel. Para los tres fue un alivio constatar que, efectivamente, existía un pasaje por encima del techo dé la caverna, y que no se trataba simplemente de un hueco en la roca.

Entreri soltó la punta del cabo y se agarró a la cuerda cuando ésta se balanceó y quedó colgando justo debajo del agujero.

Drizzt tiró de Catti-brie y la aupó al interior del túnel. Luego observó pensativo al hombre que trepaba a pulso. Podía cortar la cuerda y dejar que Entreri se precipitara a una muerte segura; indudablemente, el mundo estaría mucho mejor sin el asesino. Pero el honor lo obligaba a mantener su palabra, la palabra dada por Catti-brie. No podía negar que el asesino se había esforzado al máximo para conseguir que los tres llegaran hasta allí, y, además, su integridad le impedía recurrir a la traición.

Agarró a Entreri cuando lo tuvo a su alcance y tiró de él. Con el arco presto, Catti-brie se acercó al agujero buscando cualquier elfo oscuro que estuviera cerca. Entonces se fijó en algo: el fuego fatuo de color púrpura de la gran cúpula de la capilla, situado casi exactamente debajo de su posición. Imaginó la expresión en los rostros de los drows que asistían a la ceremonia si *Guenhwyvar* había caído a través de aquel techo... Aquello le dio una idea. Esbozó una sonrisa maliciosa mientras miraba de nuevo la cúpula y luego alzaba la vista al techo de la caverna.

El túnel era un pasadizo natural e irregular, pero lo bastante ancho para que los tres pudieran marchar de frente. Un destello hendió la oscuridad a lo lejos, revelando a los compañeros que no estaban solos.

Drizzt desenvainó las cimitarras y echó a correr con intención de despejar el paso. Entreri hizo intención de seguirlo, pero vaciló al ver que Catti-brie se dirigía, inexplicablemente, hacia el lado opuesto.

-¿Qué haces? -inquirió el asesino, pero la muchacha no respondió y se limitó a encajar una flecha en el arco mientras avanzaba unos cuantos pasos para situarse en la posición que había calculado.

Se echó hacia atrás bruscamente y lanzó un grito cuando cruzó ante un pasaje lateral y un soldado drow saltó sobre ella; pero, antes de que el elfo oscuro tuviera tiempo de descargar su espada, una daga silbó en el aire y se hundió en su caja torácica. Entreri corrió hacia allí acto seguido, a tiempo de salir al paso del siguiente drow, mientras gritaba a la muchacha que corriera en la otra dirección para reunirse con Drizzt.

-¡Contenlos! -fue toda la explicación que le dio la joven, que continuó en la misma dirección.

-¿Que los contenga? -repitió Entreri. Despachó al segundo drow y se enfrentó al tercero, en tanto que otros dos más huían por donde habían venido.

Drizzt giró en un recodo a tal velocidad que incluso se vio obligado a impulsarse con los pies por la curva pared.

-¡Bravo! ¡Un valeroso intento! -se oyó decir en el lenguaje drow, y el vigilante se frenó al ver a Dantrag y a Berg'inyon Baenre sentados con actitud despreocupada en sus lagartos, en medio del túnel.

»Una tentativa digna de aplauso -reiteró Dantrag, pero su sonrisa era una burla escarnecedora que ridiculizaba toda la huida y que hizo pensar a Drizzt que todos sus esfuerzos sólo habían servido para divertir al engreído maestro de armas y a su invencible guardia.

26

La sorpresa de Catti-brie

Creí que te habían desmontado de tu lagarto -comentó Drizzt, intentando aparentar una seguridad que ocultaba su decepción. Berg'inyon clavó una mirada ardiente en el impetuoso renegado, pero no respondió.

-Un disparo excelente -se mostró de acuerdo Dantrag-, pero sólo era un lagarto, al fin y al cabo. Un precio muy bajo a cambio de la diversión que tus insignificantes amigos y tú nos habéis proporcionado.

Sin variar su actitud despreocupada, Dantrag alargó la mano y cogió la larga lanza mortal que su hermano Berg'inyon sostenía.

-¿Preparado para morir, Drizzt Do'Urden? -preguntó mientras inclinaba la mortífera punta.

Drizzt adoptó una postura agazapada, buscando el equilibrio de su cuerpo, y cruzó las cimitarras ante sí. Se preguntó dónde estarían Catti-brie y Entreri, y temió que hubieran encontrado resistencia -los soldados de Dantrag- en el corredor.

Un profundo desánimo se apoderó de él al pensar que Catti-brie podía estar muerta, pero al punto desechó esa idea recordándose que debía confiar en la joven, en su capacidad para cuidar de sí misma.

El lagarto de Dantrag saltó hacia adelante de improviso y a continuación se deslizó a lo largo de la pared. Drizzt no tenía ni idea de por dónde lo atacaría al llegar a su altura; quizá volvería al suelo o tal vez continuaría por la pared. También cabía la posibilidad de que se encaramara al techo para situar a su jinete justo encima del blanco.

Dantrag sabía que Drizzt había estado en la superficie -donde no había techos- muchos años. ¿Habría optado por esta alternativa pensando que era la más ventajosa para él?

Drizzt inició un desplazamiento hacia el muro opuesto, pero en lugar de completarlo se tiró de rodillas al suelo en el mismo instante en que Dantrag instaba a su montura, lanzada a toda carrera, a subir al techo. La punta de la lanza pasó rozando la cabeza del vigilante, que se incorporó mientras el jinete pasaba por encima de él e intentó agarrar el astil del arma.

Sintió un pinchazo en los riñones y se volvió para ver a Berg'inyon que, todavía sentado tranquilamente en su montura, cargaba de nuevo la ballesta de mano.

-¡No tiene por qué ser una lucha limpia, Drizzt Do'Urden! -explicó Dantrag con una carcajada y, haciendo dar media vuelta a su bien entrenado lagarto, lo condujo de regreso al suelo del túnel, y aprestó la lanza una vez más.

Espada y daga atacaron con salvaje rapidez en un intento de Entreri de acabar con el empecinado drow. Pero era un guerrero experimentado al que se enfrentaba, y ejecutó los golpes defensivos con celeridad y precisión. Detrás del drow, otros elfos oscuros avanzaban paso a paso hacia Entreri, cobrando confianza al presenciar el modo en que su compañero paraba y desviaba los diabólicos ataques del asesino.

-¿Qué estás haciendo? -interrogó Entreri a Catti-brie al verla arrodillada junto a un gran pilar rocoso.

La joven se incorporó y disparó una flecha contra la piedra, luego una segunda, y a continuación volvió a ponerse de rodillas.

-¿Qué demonios haces? -demandó Entreri con más énfasis.

-Deja de protestar y acaba de una vez con el drow -replicó Catti-brie con fiereza, y el hombre la miró desconcertado, sin saber qué pensar de esta sorprendente criatura. Como si fuera una ocurrencia de último momento, la joven dejó la estatuilla de ónice en el suelo y con una voz entre burlona y calmosa llamó-: Regresa, *Guenhwyvar*. Mi heroico compañero necesita tu ayuda.

Entreri soltó un gruñido rabioso y atacó a su adversario con renovada furia... Justo la reacción que la astuta joven esperaba provocar con su pulla. La espada inició un movimiento circular, y la daga enjoyada arremetió a fondo a cada oportunidad que se le presentaba.

El elfo oscuro gritó algo, y uno de los que estaban más cerca de él hizo acopio de valor y se adelantó para unirse a la contienda. Entreri gruñó otra vez y, de mala gana, retrocedió un paso en el corredor.

Una flecha plateada pasó volando frente al asesino y lo dejó momentáneamente cegado; cuando el hombre recobró la vista, sólo se enfrentaba a un drow, y los otros que observaban la pelea desde atrás, a un lado del pasadizo, habían desaparecido.

Entreri dirigió a Catti-brie una mirada sarcástica, pero la muchacha estaba ocupada de nuevo en disparar a la roca (y hablando con la pantera que había reaparecido) y no vio su gesto.

Drizzt sintió el ardor del veneno drow en su espalda, pero también notó el cosquilleo de las pociones curativas que había tomado recientemente. Empezó a tambalearse adrede y oyó que Dantrag se reía de él y lo zahería. El previsible chasquido de la ballesta de mano de Berg'inyon sonó y Drizzt se dejó caer al suelo, de manera que el dardo pasó sobre él y cortó de raíz el regocijo del arrogante maestro de armas al chocar contra la pared a escasos centímetros de su cabeza.

La carga de Dantrag se inició aun antes de que Drizzt acabara de incorporarse, y, esta vez, el maestro de armas arremetió directamente de frente. Drizzt se agachó sobre una rodilla, se levantó como un resorte y, girando sobre sí mismo, golpeó frenéticamente la peligrosa y encantada lanza al pasar ésta por debajo de su brazo más levantado. Dantrag, sobre la marcha y con una rapidez increíble, disparó un golpe de revés con la mano que alcanzó a Drizzt en la cara. El vigilante, que blandía las dos cimitarras para mantener a raya la lanza, no pudo responder al golpe.

El maestro de armas atacó de nuevo con una celeridad sorprendente, y Drizzt tuvo que zambullirse hacia un lado mientras la poderosa lanza dibujaba un profundo arañazo en la piedra. Drizzt giró al lado contrario de inmediato, esperando alcanzar a su adversario con un golpe mientras pasaba a su lado; pero, una vez más, Dantrag fue demasiado rápido para él y, desenvainando su propia espada, no sólo consiguió desviar el ataque de Drizzt, sino que contraatacó con un golpe seco que alcanzó la mano extendida del vigilante. La espada volvió entonces a la funda, demasiado deprisa para que los ojos de Drizzt pudieran seguir los movimientos.

El lagarto dio media vuelta y se encaramó a una pared para lanzarse al siguiente ataque, lo que forzó a Drizzt a realizar una voltereta desesperada hacia el lado opuesto.

-¿Durante cuánto tiempo más, Drizzt Do'Urden? -preguntó el engreído maestro de armas, consciente de que la constante actividad del vigilante para esquivar sus asaltos estaba agotándolo.

Drizzt gruñó y no pudo rebatir sus palabras; pero, mientras se levantaba del suelo y se giraba para seguir los movimientos del lagarto, el vigilante atisbó un destello de esperanza por el rabillo del ojo: la grata imagen de cierta pantera negra que aparecía por el recodo del túnel.

Dantrag hacía que su montura diera media vuelta para iniciar su quinto ataque cuando *Guenhwyvar* se abalanzó sobre ellos como un tornado. El lagarto se tambaleó por el impacto, con Dantrag sujeto a la silla de montar por la correa de seguridad. El maestro de armas se las

ingenió para desabrochar la tira de cuero, y los dos animales salieron dando tumbos por el suelo; Dantrag se puso de pie, tembloroso, y se volvió hacia Drizzt.

-Ahora es una lucha justa -declaró el vigilante.

El dardo de la ballesta de mano pasó silbando junto a Dantrag, rozó la cimitarra que Drizzt había levantado para desviar el tiro, y se clavó en el hombro del vigilante.

-Ni mucho menos -objetó Dantrag, que había recobrado la sonrisa.

Más deprisa de lo que pudo seguir la vista de Drizzt, desenvainó las dos espadas e inició un avance comedido. En su mente, repitiendo sus palabras como un eco, resonó el asenso telepático de su sensitiva espada, quizá más deseosa de este combate que el propio maestro de armas:

Ni mucho menos.

¿Qué te propones? -gritó Entreri cuando *Guenhwyvar* pasó a su lado como un rayo sin mirar siquiera a su oponente.

El encolerizado asesino descargó su frustración en el único drow que le hacía frente, atacando al infortunado soldado con una combinación de tres estocadas que le hizo perder el equilibrio en tanto que uno de sus brazos sangraba con profusión. Probablemente, Entreri podría haber puesto fin a la lucha en ese momento, pero parte de su atención estaba puesta en Catti-brie.

-Estoy haciendo unos agujeros -contestó la joven, como si con aquello lo explicara todo.

Varios disparos más siguieron en una rápida sucesión, haciendo saltar lascas de una enorme estalactita. Entonces, una flecha atravesó la piedra y entró en la caverna que estaba debajo.

-Hay lucha en el túnel -gritó Entreri-. Y los elfos oscuros no tardarán en flotar hasta el agujero del techo.

-¡Entonces haz tu trabajo! -le chilló Catti-brie-. ¡Y deja que yo haga el mío!

Entreri se mordió los labios y contuvo a duras penas la siguiente réplica; si seguían vivos cuando todo esto acabara, Catti-brie iba a lamentar no estar muerta.

El drow que combatía con el asesino atacó de repente, pensando que su adversario estaba distraído y que podía alcanzar una victoria fácil. Pero la espada de Entreri arremetió a derecha, a izquierda y de frente y, desviando las dos armas del elfo oscuro, lo alcanzó de nuevo, aunque superficialmente, en el brazo herido.

Eran una bola rodante de pelaje negro y escamas; *Guenhwyvar y* el lagarto subterráneo estaban enzarzados en un revoltijo de dentelladas y zarpazos. Con su cuello más largo, el lagarto tenía la cabeza girada hacia un lado y mordía a *Guenhwyvar* en el flanco, pero la pantera mantenía cerradas las mandíbulas en la base del cuello del lagarto con firme tenacidad. Todavía más efectivas eran sus garras que, al tener a su alcance el cuerpo del reptil, le daban una clara ventaja mientras rodaban por el suelo. Las zarpas delanteras de la pantera se mantenían firmemente clavadas para sujetar al lagarto, en tanto que las posteriores arañaban y abrían tajos.

La victoria estaba al alcance de la asediada pantera, pero entonces *Guenhwyvar* sintió una dolorosa punzada en la espalda: la punta de una espada.

La pantera giró bruscamente la cabeza, frenética, y sus fauces arrancaron un pedazo del hombro del lagarto; pero el dolor trajo la oscuridad, y *Guenhwyvar,* muy castigada ya durante la huida por los puentes, tuvo que darse por vencida y, diluyéndose en una niebla insubstancial, siguió el túnel de regreso al plano astral.

El malherido lagarto rodó sobre sí mismo, con el cuello sangrándole y las tripas colgando al tener desgarrada la piel del abdomen. Se arrastró tan deprisa como pudo, buscando un agujero en el que esconderse.

Berg'inyon apenas prestó atención al reptil. Se limitó a sentarse de nuevo en su montura y se dispuso a presenciar el inminente duelo con un interés más que pasajero. Empezó a cargar la ballesta de mano, pero lo pensó mejor y no hizo nada.

A Berg'inyon se le acababa de ocurrir que, venciera quien venciera en este duelo, él saldría ganando.

El maestro de armas, con las manos levantadas y las hojas de sus espadas descansando sobre los hombros, adelantó unos pasos hasta plantarse ante Drizzt. Empezaba a decir algo, o eso es lo que pensó Drizzt, cuando una de sus armas se descargó repentinamente. El vigilante alzó la cimitarra para frenar el golpe y sonó el vibrante choque de acero contra acero; Dantrag impulsó la otra espada en un barrido hacia afuera al tiempo que, con un giro de muñeca, arremetía con la empuñadura de la primera hacia adelante.

Drizzt apenas vio los movimientos. Levantó a *Centella* a tiempo de parar la segunda espada, y recibió un fuerte golpe en la cara. Se descargó un segundo golpe sobre su rostro cuando la otra mano de Dantrag se disparó hacia arriba, demasiado rápida para que Drizzt la viera venir.

El vigilante se preguntó qué clase de magia poseía, pues no podía creer que nadie fuera capaz de moverse con tanta rapidez.

El aguzado filo de una de las espadas de Dantrag empezó a brillar con una clara línea rojiza, aunque a los ojos de Drizzt tenía la apariencia de un borrón reluciente ya que el maestro de armas seguía con sus ataques relampagueantes. Todo cuanto podía hacer Drizzt era reaccionar a cada movimiento, blandiendo sus cimitarras aquí y allí, sintiendo cierto alivio cuando oía el sonido metálico de los aceros. Quedaba desechada toda idea de contraatacar; a Drizzt sólo le cabía esperar que Dantrag se cansara enseguida.

Pero el maestro de armas sonreía, consciente de que Drizzt, como cualquier otro drow, no podía moverse lo bastante deprisa para contraatacar.

Centella detuvo una estocada que venía por la izquierda; la otra espada de Dantrag, la que brillaba, trazó un amplio arco hacia la derecha, y Drizzt se quedó un poco desequilibrado al tener que levantar la segunda cimitarra en perpendicular para frenar el ataque. La espada chocó con la cimitarra cerca de la punta, y el vigilante supo que no tenía fuerza suficiente para detener del todo ese golpe en un ángulo tan precario. Se zambulló de cabeza en el mismo momento en que la punta de su arma se inclinaba por el impacto y la espada pasaba silbando sobre su cabeza, seguía la trayectoria mientras Drizzt rodaba sobre sí mismo, y golpeaba -¡y abría un profundo tajo!- en la pared de piedra.

El vigilante casi gritó de sorpresa al ver el increíble filo de aquella espada; ¡había cortado la pared como si en lugar de ser piedra fuera uno de los malolientes quesos que tanto gustaban a Bruenor Battlehammer!

-¿Cuánto tiempo podrás aguantar? -le preguntó Dantrag con sorna-. Tus movimientos ya empiezan a ser más lentos, Drizzt Do'Urden. Tendré tu cabeza muy pronto.

El maestro de armas se adelantó, sintiéndose muy seguro de sí mismo, y más ahora que había visto en acción al legendario renegado.

Drizzt había sido cogido por sorpresa, a la defensiva, y temeroso de las consecuencias de su derrota. Se obligó a hacer este razonamiento, a entrar en una especie de trance en el que su único foco de atención fuera su enemigo. No podía seguir reaccionando a los fulgurantes movimientos de Dantrag; tenía que profundizar más, comprender los métodos de su astuto y diestro adversario, como lo había hecho cuando el maestro de armas cargó con el lagarto. Entonces había adivinado que Dantrag lo atacaría por el techo, porque había analizado la situación desde la perspectiva del maestro de armas.

Y así ocurrió ahora. Dantrag arremetió con una combinación de estocadas a izquierda, derecha, izquierda e izquierda, pero las cimitarras de Drizzt interceptaron todos y cada uno de los golpes; de hecho, Drizzt inició las fintas defensivas incluso antes de que Dantrag empezara los ataques, que, en el fondo, no eran tan diferentes de los de Zaknafein durante

todos aquellos años de entrenamiento. Si bien Dantrag se movía mucho más deprisa que cualquier otro drow con el que Drizzt se había enfrentado, el vigilante empezó a sospechar que al maestro de armas le resultaba imposible improvisar en medio de una maniobra ni rectificar un movimiento ya iniciado.

Interceptó un ataque por lo alto y efectuó un giro completo para lanzar a *Centella* en una trayectoria cruzada y desviar la previsible estocada de la segunda espada. Entonces supo que su suposición era acertada; Dantrag estaba tan prisionero de su propia velocidad como lo estaban sus adversarios.

Llegó una peligrosa estocada a fondo, pero Drizzt ya estaba de rodillas, con una cimitarra situada sobre su cabeza para mantener alta la trayectoria del arma de Dantrag. El segundo golpe del maestro de armas estaba ya en camino, pero se descargó una décima de segundo después de que *Centella* se adelantara e infligiera un fino corte en la espinilla de Dantrag, lo que lo obligó a retroceder de un salto en lugar de completar el golpe.

Con un rugido de rabia, el maestro de armas se lanzó de nuevo al ataque y golpeó las armas de Drizzt de manera que el vigilante tuvo que levantarlas poco a poco. Respondió a todos los movimientos, siguiendo los pasos del ataque. Al principio, su mente se adelantó a los acontecimientos para hallar un contraataque efectivo, pero entonces vio el objetivo que escondía la maniobra de Dantrag, una estrategia con la que Drizzt estaba familiarizado por haberla practicado con su padre.

Dantrag no podía saber -nadie lo sabía, salvo Zaknafein y el propio Drizzt- que el vigilante había encontrado la solución a esta maniobra ofensiva en apariencia invencible.

Las cimitarras subieron más y más, obligadas por las estocadas a fondo y hacia arriba de Dantrag. El ataque se llamaba doble golpe bajo, y su propósito era hacer que las armas del adversario estuvieran altas para después apoyar el peso en el pie retrasado y a continuación lanzarse con una doble estocada a fondo.

Drizzt saltó hacia atrás y realizó la cruz invertida, la única parada posible para el astuto golpe. Pero Drizzt estaba contraatacando a la par que hacía la parada, cargando el peso en el pie adelantado mientras que con el retrasado lanzaba un puntapié entre las empuñaduras de sus cimitarras, contra la frente de Dantrag.

El golpe alcanzó entre los ojos al sorprendido maestro de armas, que retrocedió varios pasos, trastabillando. Drizzt se abalanzó sobre él, convertido en un torbellino de furia. Ahora fue él quien tomó la iniciativa y descargó una lluvia de golpes continuos para que el maestro de armas se viera imposibilitado de pasar de nuevo a la ofensiva y no pudiera sacar todo el partido posible a su increíble velocidad.

Cambiadas las tornas, ahora era Dantrag el que tenía que reaccionar a los fulgurantes ataques de Drizzt, cuyas cimitarras lo acosaban desde cualquier ángulo imaginable. Drizzt no sabía durante cuánto tiempo sería capaz de mantener este ritmo frenético, pero era consciente de que no podía permitir que Dantrag pasara otra vez a la ofensiva y lo obligara de nuevo a retroceder.

En honor a la verdad, hay que decir que Dantrag se las arregló bien para guardar el equilibrio lo bastante como para desbaratar los ataques, y el maestro de armas paró y desvió cada vez que alguna de las cimitarras buscaba un hueco en sus defensas. Drizzt advirtió que sólo las manos de Dantrag parecían poseer aquella velocidad inexplicable; el resto del cuerpo del drow se movía con agilidad y equilibrio, como era de esperar de un maestro de armas de la casa Baenre, pero no más rápido de lo que lo hacía Drizzt.

Centella se lanzó a fondo, y la espada de Dantrag la frenó lateralmente. El astuto Drizzt torció la cimitarra y utilizó el filo curvado para girar sobre la espada del maestro de armas y alcanzarlo en el brazo.

Dantrag saltó hacia atrás, intentando soltar su arma trabada, pero Drizzt mantuvo las distancias y sus cimitarras no le dieron cuartel. Otra vez más, y una tercera, Drizzt convirtió

las paradas perfectas de Dantrag en pequeños golpes a su favor merced a los gráciles movimientos de las hojas curvas, que giraban sobre las rectas de las espadas.

¿Es que Dantrag era incapaz de prever sus movimientos tan bien como él había previsto los del maestro de armas?, se preguntó Drizzt, sarcástico, y la idea lo hizo sonreír con malicia. Una vez más, *Centella* atacó a fondo, y la espada se adelantó en el previsible golpe de parada, la única defensa posible. Drizzt comenzó a torcer la cimitarra, y Dantrag empezó a echar el brazo hacia atrás.

Pero el vigilante frenó el movimiento repentinamente e, invirtiendo la trayectoria, impulsó a *Centella* en un golpe a través tan fulgurante que Dantrag no tuvo tiempo de reaccionar. La mortífera cimitarra abrió un profundo tajo en el otro antebrazo del maestro de armas en su movimiento hacia fuera y luego retrocedió siguiendo la misma trayectoria a la inversa e infligió un corte horizontal en el vientre de Dantrag.

Con un gesto de dolor, el maestro de armas se las ingenió para retroceder de un salto y apartarse de su peligroso adversario.

-Eres bueno -admitió, y, aunque intentaba conservar su aire de aparente seguridad, el leve temblor de su voz le hizo comprender a Drizzt que el último golpe había sido serio. Dantrag sonrió inesperadamente-. ¡Berg'inyon! -llamó mientras miraba hacia un lado. Sus ojos se desorbitaron por la sorpresa al ver que su hermano ya no estaba allí.

-Me parece que quiere ser el maestro de armas -comentó Drizzt con calma.

Dantrag gritó encorajinado y, adelantándose de un salto, descargó una serie de violentos ataques con los que pasó de nuevo a la ofensiva.

La espada se alzó centelleante, y el iracundo asesino se adelantó mientras su daga enjoyada absorbía con ansiedad la fuerza vital de su adversario. Entreri extrajo el arma y volvió a hundirla; luego retrocedió un paso y dejó que el cuerpo del drow muerto se desplomara en el suelo.

El asesino tuvo el sentido común de saltar hacia un lado del pasaje lateral de inmediato, y sacudió la cabeza en un gesto irritado cuando varios dardos se estrellaron contra el muro que había frente a la salida del pasaje.

Entreri se volvió hacia Catti-brie, que seguía arrodillada, y de nuevo exigió saber qué se traía entre manos.

La joven, con su engañoso aire de inocencia, sonrió ampliamente y le mostró el último de los relojes de arena cargados; luego lo colocó en uno de los agujeros abiertos por las flechas.

El asesino palideció al comprender cómo había conseguido Catti-brie derrumbar antes el puente de la caverna y vio con toda claridad lo que se proponía hacer ahora.

-Más vale que salgamos corriendo -comentó la muchacha mientras se incorporaba, con *Taulmaril en* la mano.

Entreri ya se había puesto en movimiento y ni siquiera miró al corredor lateral cuando pasó por delante.

Catti-brie lo seguía de cerca y reía sin parar. Se detuvo unos instantes junto al agujero abierto en el suelo del túnel desde el que se veía parte de la caverna, justo lo suficiente para gritar a los elfos oscuros, que ascendían levitando en su dirección, que no les iba a gustar el recibimiento que les esperaba.

Mandoble a la izquierda, mandoble a la derecha, estocada a fondo a la izquierda, estocada a fondo a la derecha. El ataque de Dantrag se produjo con una rapidez y una dureza brutales, pero las cimitarras de Drizzt estaban colocadas adecuadamente para realizar las paradas y las fintas oportunas. Una vez más, el astuto vigilante recurrió a su tercera arma -el pie- para contraatacar, y lanzó una patada al vientre, ya herido, del maestro de armas.

Dantrag no pudo evitar doblarse de dolor y de nuevo tuvo que pasar a la defensiva, sin más posibilidad que reaccionar desesperadamente a las insistentes y constantes arremetidas de Drizzt.

Entreri apareció por el recodo.

-¡Corre! -gritó y, aunque el asesino necesitaba a Drizzt para llevar a cabo la huida, ni siquiera se detuvo para hacer que el vigilante lo siguiera.

Catti-brie llegó a continuación, justo a tiempo de ver las cimitarras de Drizzt centellear en una doble estocada a fondo que detuvo las espadas cruzadas de Dantrag. La rodilla del vigilante se alzó mucho más deprisa que la del maestro de armas cuando los cuerpos de los dos adversarios se aproximaron inevitablemente, siguiendo el impulso del movimiento, y, en medio de una súbita explosión de dolor, Dantrag comprendió que no podía frenar a Drizzt.

El vigilante hizo que *Centella* girara sobre la espada que la frenaba, de manera que la punta del arma quedó vuelta hacia las costillas de Dantrag. Pareció que los dos hombres hacían una pausa, mirándose a los ojos.

-Zaknafein te habría derrotado -afirmó el vigilante con acritud, y hundió la cimitarra en el corazón de Dantrag.

Drizzt se volvió hacia Catti-brie, que venía corriendo en su dirección, y se preguntó qué despertaba en ella el terror que asomaba a sus ojos.

De pronto, la joven saltó hacia él de una manera extraña, y el vigilante tardó un segundo en advertir que Catti-brie venía lanzada por el aire, impulsada por la fuerza de una onda explosiva.

27

El último toque

La estalactita crujió y chirrió como si protestara mientras las ondas explosivas y las llamas abrasadoras desgarraban y derretían su anclaje al techo de la caverna. Luego se desplomó, como una gigantesca lanza, hendiendo el aire a su paso en la caída de trescientos metros.

Impotentes, aterrados, los elfos oscuros que estaban levitando cerca de la zona, la vieron pasar volando.

Dentro de la capilla abovedada, la ceremonia continuaba sin interrupción.

Una guerrera, perteneciente a la guardia de élite de la casa Baenre aunque no era de sangre noble, corrió hacia la plataforma central mientras gritaba como una loca. Al principio, la matrona Baenre y las demás pensaron que la mujer se había dejado llevar por el frenesí general, algo que ocurría de manera habitual en los rituales drows. Poco a poco, empezaron a darse cuenta de que los gritos de esta guerrera eran de advertencia.

Siete madres matronas clavaron una mirada de desconfianza en la matrona Baenre, e incluso sus hijas se preguntaron qué se traía ahora entre manos.

Entonces la estalactita se precipitó sobre la capilla.

Drizzt cogió a Catti-brie en el aire y luego, también él, salió volando. Cuando cayeron al suelo, el vigilante rodó sobre sí mismo y cubrió a la joven con su cuerpo, protectoramente.

Los dos gritaban, pero ninguno oía otra cosa que el atronador rugido de la bola de fuego en expansión. La espalda de Drizzt se calentó, y la capa se prendió en varios sitios cuando el extremo de la conflagración pasó sobre él.

Entonces, terminó tan repentinamente como había empezado. Drizzt rodó hacia un lado, se despojó de la capa prendida con gestos precipitados y se acercó presuroso a su compañera, que seguía tendida en el suelo, temiendo que estuviera inconsciente, o algo peor, con la explosión.

Catti-brie abrió un ojo y esbozó una sonrisa maliciosa.

-Apuesto a que el camino ha quedado despejado a nuestras espaldas -comentó con aire satisfecho, y Drizzt estuvo a punto de soltar una carcajada. La tomó en sus brazos y la estrechó contra sí. En ese instante creyó posible que volverían a ser libres. Pensó en los tiempos venideros en Mithril Hall, tiempos que pasaría al lado de Bruenor y de Regis y de *Guenhwyvar, y*, por supuesto, de Catti-brie.

Drizzt no podía creer lo mucho que había estado a punto de tirar por la borda.

Dejó a Catti-brie un momento y corrió hacia el recodo para asegurarse de que todos los drows que los perseguían habían desaparecido.

-Vaya -exclamó Catti-brie en un quedo susurro, con la mirada prendida en una magnífica espada que había tirada junto al cuerpo del maestro de armas. La joven cogió el arma con cautela, desconcertada porque un noble drow perverso hubiera manejado una espada cuya empuñadura estaba esculpida con la forma de un unicornio, el símbolo de la benévola diosa Mielikki.

-¿Qué has encontrado? -preguntó Drizzt mientras volvía sobre sus pasos pausadamente.

-Algo que creo que te iría como anillo al dedo -comentó Catti-brie, que sostuvo el arma en alto para mostrar el insólito pomo.

Drizzt miró la espada con curiosidad. No había reparado en esa empuñadura durante el combate con Dantrag, aunque sí recordaba que era su hoja la que había hendido con tanta facilidad la pared de piedra.

-Quédatela -ofreció, encogiéndose de hombros-. Prefiero las cimitarras, y si ésa es realmente un arma de Mielikki, entonces la complacerá estar colgada de la cadera de Catti-brie.

La joven agradeció el cumplido con donaire, sonrió ampliamente y metió la espada en su cinturón. Se volvió al oír que Entreri regresaba, en tanto que Drizzt se agachaba junto al cadáver de Dantrag y le quitaba los brazales de las muñecas.

-¡No podemos retrasarnos más! -espetó el asesino con evidente nerviosismo-. Todo Menzoberranzan sabe ahora que hemos huido, y poner un millar de kilómetros entre esta maldita ciudad y yo no me parecerá distancia suficiente.

Quizá por primera vez desde que se conocían, Drizzt estuvo completamente de acuerdo con el asesino.

Estar sujeta a la cadera de una mujer no era exactamente lo que la sensitiva *Khazid'hea* tenía planeado. La espada había oído hablar mucho de Drizzt Do'Urden y, tras la derrota de Dantrag, había cambiado la apariencia de su pomo mágico para así estar en manos del legendario guerrero.

Drizzt no se había tragado el anzuelo, pero la espada que se había ganado merecidamente el sobrenombre de *Cercenadora* podía esperar.

Marcharon durante el resto del día y gran parte de la noche sin incidentes y sin señales de persecución. Por fin, el grupo no tuvo más remedio que detenerse y descansar, pero fue un reposo interrumpido e intranquilo.

Así transcurrieron tres días de caminar a marchas forzadas para dejar atrás el mayor número de kilómetros posible. Drizzt iba a la cabeza, y escogió una ruta que pasaba lejos de Blingdenstone por miedo a involucrar a los svirfneblis y dejarlos atrapados en esta increíble y peligrosa tela de araña. No se explicaba por qué las patrullas de los jinetes de lagartos no los habían alcanzado, y le costaba trabajo creer que montones de elfos oscuros no estuvieran agazapados y acechando en los corredores a sus espaldas o a los flancos, preparándoles una emboscada.

En consecuencia, a Drizzt no lo sorprendió ver la familiar y extravagante silueta de un elfo oscuro plantada en medio del corredor, con el sombrero de ala ancha en la mano, aguardando su llegada.

Catti-brie, todavía exaltada e inmersa en el frenesí de la lucha, levantó a *Taulmaril de* inmediato.

-Esta vez no escaparás -masculló en un quedo susurro, recordando cómo el astuto Jarlaxle se había escabullido tras la batalla en Mithril Hall.

Entreri agarró el arco tenso y la obligó a bajarlo; al ver que Drizzt no hacía intención de empuñar sus armas, la joven no ofreció resistencia.

-Por favor, mi querida y bella mujer -le dijo el mercenario-. Sólo he venido a despedirme de vosotros.

Sus palabras le pusieron los nervios de punta a Catti-brie, pero, al mismo tiempo, la joven no podía negar que Jarlaxle la había tratado con dignidad, que no se había propasado cuando la tuvo prisionera y estaba indefensa.

-Dadas las circunstancias, comprenderás que acoja con escepticismo tus palabras -comentó Drizzt, que puso un gran empeño en que su voz sonara sosegada. Tanteó la bolsa en la que guardaba la estatuilla de ónice, pero constatar su presencia no le reportó demasiado alivio, ya que era consciente de que, si se hacía necesario invocar a *Guenhwyvar*, probablemente todos morirían. Tanto Drizzt como Entren, conocedores de los métodos de

Bregan D'aerthe y de la precaución con que actuaba su escurridizo jefe, sabían que estaban rodeados por un abrumador número de guerreros experimentados.

-Tal vez no era tan contrario a vuestra huida, Drizzt Do'Urden, como pareces pensar -contestó Jarlaxle, y para todos fue evidente que su comentario iba dirigido a Artemis Entreri.

El asesino no pareció sorprendido por esta manifestación. Ahora todas las piezas encajaban en su sitio: la diadema de Catti-brie y el guardapelo que ayudaba a localizar a Drizzt; la mascara de araña; las referencias de Jarlaxle a la vulnerabilidad de la casa Baenre durante el gran ritual; incluso la estatuilla de la pantera, esperándolo para que la cogiera, en el escritorio del mercenario. Ignoraba hasta qué punto Jarlaxle estaba involucrado en el curso de los acontecimientos, pero no le cabía la menor duda de que el mercenario había previsto lo que podía ocurrir.

-Has traicionado a tu propia gente -manifestó el asesino.

-¿Mi propia gente? -repitió Jarlaxle-. Define ese término, gente. -Hizo una breve pausa y después, al no obtener respuesta, se echó a reír-. No cooperé con los planes de una madre matrona-rectificó.

-La primera madre matrona -puntualizó Entreri.

-Por ahora -añadió el mercenario con una sonrisa ladina-. No todos los drows de Menzoberranzan se sentían complacidos con la alianza creada por Baenre... Ni siquiera todos los miembros de su propia familia.

-Triel -dijo Entreri, más para Drizzt que para el mercenario.

-Entre otros -contestó Jarlaxle.

-¿De qué están hablando? -susurró Catti-brie a Drizzt, que se limitó a encogerse de hombros al no entender del todo la compleja situación.

-Hablamos del destino de Mithril Hall -explicó Jarlaxle a la joven-. Tu puntería es merecedora de elogio, mi querida y bella dama. -Hizo una gentil reverencia que, por alguna razón, turbó sobremanera a la muchacha. Jarlaxle miró a Drizzt.

»¡Habría pagado con gusto una fortuna por ver las expresiones de las madres matronas que se encontraban en la capilla Baenre cuando la lanza de estalactita de tu encantadora compañera se desplomó sobre el techo!

Tanto Drizzt como Entreri volvieron la mirada hacia Catti-brie, que sonrió con aire inocente.

-No matasteis a muchos drows -se apresuró a añadir Jarlaxle-. Sólo un puñado en la capilla y alrededor de dos docenas durante la huida. La casa Baenre se recuperará; ¡aunque les llevará algún tiempo encontrar el modo de sacar tu preciosa estalactita de su ya no tan perfecto techo abovedado! La casa Baenre se recuperará.

-Pero la alianza... -comentó Drizzt, que empezaba a entender por qué ningún otro drow aparte de los miembros de Bregan D'aerthe recorría los túneles en su persecución.

-Oh, sí, la alianza -respondió Jarlaxle, sin dar explicaciones-. A decir verdad, la alianza para invadir Mithril Hall llegó a su fin en el instante en que Drizzt Do'Urden fue capturado.

»¡Pero están las preguntas! -continuó el mercenario-. Muchas preguntas a las que habrá que responder. Ése es el motivo por el que estoy aquí, naturalmente.

Los tres compañeros se miraron entre sí, sin comprender qué insinuaba el mercenario.

-Tenéis algo que he de restituir -explicó Jarlaxle, mirando directamente a Entreri. Alargó la mano vacía-. Debéis devolvérmelo.

-¿Y si no lo hacemos? -inquirió Catti-brie con rabia.

Jarlaxle se echó a reír, y Entreri sacó la máscara de araña de inmediato. Era preciso que el mercenario la pusiera de nuevo en Sorcere o, en caso contrario, se vería implicado en la huida.

Los ojos de Jarlaxle relucieron al ver el objeto mágico, la única pieza que le faltaba colocar para completar el rompecabezas. Sospechaba que Triel había seguido los pasos de Entreri y Catti-brie cuando ambos habían entrado en Sorcere para escamotear la máscara. Sin embargo, las maniobras del mercenario para guiar al asesino hasta el artilugio mágico a fin de propiciar la huida de Drizzt Do'Urden coincidían plenamente con los propósitos de la hija mayor Baenre. Confiaba en que Triel no lo delataría a su madre.

Si conseguía devolver la máscara a Sorcere -empresa que no era difícil- antes de que Gomph Baenre la echara en falta...

Entreri miró a Drizzt, que no tenía respuestas, y luego lanzó la máscara de araña a Jarlaxle. Como si lo hubiera recordado de pronto, el mercenario se quitó el colgante de rubí que llevaba al cuello.

-No surte efecto con los nobles drows -explicó, desabrido. Inesperadamente, se lo lanzó a Drizzt.

La mano del vigilante se disparó hacia afuera, demasiado rápida, y el colgante -el rubí de Regis- chocó en su antebrazo. Con una velocidad sorprendente, Drizzt bajó la mano y atrapó el objeto antes de que hubiera caído un centímetro.

-Los brazales de Dantrag -dijo entre risas el mercenario al fijarse en la muñeca del vigilante-. Ya sospechaba yo que tenían algo que ver con su rapidez. No temas, Drizzt Do'Urden. Te acostumbrarás a utilizarlos y entonces ¡serás un guerrero aún más formidable!

Drizzt no respondió, pero no puso en duda las palabras del mercenario.

Entreri, que todavía no se había librado de su rivalidad con Drizzt, dirigió una mirada cargada de veneno al vigilante; saltaba a la vista que no se sentía complacido en absoluto.

-Y así habéis frustrado los planes de la matrona Baenre -continuó Jarlaxle con actitud pomposa al tiempo que hacía otra reverencia-. Y tú, asesino, te has ganado tu libertad. Pero no dejéis de mirar a vuestras espaldas, mis queridos amigos, porque los elfos oscuros tardan mucho tiempo en olvidar, y sus métodos son tortuosos.

Hubo una explosión, un estallido de humo anaranjado, y cuando se disipó Jarlaxle había desaparecido.

-¡Vete con viento fresco! -masculló Catti-brie.

-Eso mismo os diré cuando nos separemos en la superficie -prometió Entreri con aire hosco.

-Sólo porque Catti-brie te dio su palabra -replicó Drizzt en una actitud igualmente torva.

Las miradas implacables de los dos hombres se trabaron; eran unas miradas de puro odio, y Catti-brie, que estaba entre ellos, sintió una gran desazón.

Ahora que la amenaza inmediata de Menzoberranzan al parecer había quedado atrás, los dos antiguos rivales volvían a ser enemigos irreconciliables.

Epílogo

Los compañeros no volvieron a la cueva cercana al paso del Orco Muerto. Guiados por *Guenhwyvar,* llegaron a los profundos túneles debajo de Mithril Hall; Entreri conocía el camino a partir de allí lo bastante bien para conducirlos a lo largo de los pasajes que conectaban con las minas subterráneas. El asesino y el vigilante se separaron en la misma cornisa en la que habían luchado una vez, bajo el mismo cielo estrellado que habían visto la noche de su duelo.

Entreri echó a andar por la cornisa e hizo un alto a corta distancia para volver a mirar a su odiado rival.

-También yo tardo mucho en olvidar -comentó, refiriéndose a las palabras dichas por Jarlaxle al despedirse-. ¿Crees que mis métodos son menos tortuosos que los de los drows?

Drizzt no se molestó en contestar.

-Maldigo la hora en que le di mi palabra -susurró Catti-brie-. ¡Nada me gustaría más que clavarle una flecha en la espalda!

Drizzt rodeó los hombros de la joven con su brazo y la condujo de regreso a los túneles. No negaba que el disparo de Catti-brie, de haberse producido, habría hecho del mundo un lugar mejor, pero ya no temía a Artemis Entreri.

Sabía que el asesino tenía mucho en lo que pensar. A Entreri no le había gustado lo que había visto en Menzoberranzan, un claro reflejo de su negra alma, y tardaría mucho tiempo en superar el trastorno emocional sufrido y enfocar de nuevo sus pensamientos en un vigilante drow de una remota comarca.

Menos de una hora después, los dos amigos llegaron al lugar donde estaba enterrado Wulfgar. Hicieron un alto y estuvieron de pie ante el montón de rocas durante mucho tiempo, en silencio, cogidos del brazo.

Cuando se daban media vuelta para marcharse, un montón de enanos armados y equipados con corazas había aparecido en la gruta y tenía cerradas todas las salidas con maquinaria de guerra.

-¡Rendíos o daos por muertos! -sonó un grito al que siguieron exclamaciones de sorpresa cuando los dos supuestos intrusos fueron reconocidos. Los soldados enanos se precipitaron hacia la pareja y se apiñaron a su alrededor.

-¡Llevémoslos ante el comandante en funciones! -dijo alguien, y Drizzt y Catti-brie fueron arrastrados en volandas a una velocidad vertiginosa por los tortuosos corredores hasta la entrada propiamente dicha a los túneles de Mithril Hall. A corta distancia de allí, encontraron al antes mencionado comandante, y los dos amigos se quedaron tan sorprendidos al verlo ocupando tal cargo como Regis se quedó al verlos a ellos.

-¿El comandante? -fueron las primeras palabras que Catti-brie dirigió a su pequeño amigo. Regis se echó en sus brazos de un salto al mismo tiempo que estrechaba a Drizzt por el cuello.

-¡Habéis vuelto! -gritaba una y otra vez, sus angelicales facciones iluminadas por una gran sonrisa de felicidad.

-¿Comandante? -preguntó de nuevo Catti-brie, con un tono tan incrédulo como antes.

-Alguien tenía que hacerlo -explicó Regis, encogiéndose de hombros.

-Y a mi modo de ver no cabe duda que lo ha estado haciendo estupendamente -afirmó un enano. Sus barbudos compañeros de armas que estaban en la habitación se apresuraron a mostrarse de acuerdo con él, con lo que consiguieron que el semblante del halfling, engañosamente infantil, se sonrojara.

Regis volvió a encogerse de hombros; luego besó a Catti-brie con tantas ganas que le magulló la mejilla.

Al verla entrar, Bruenor se quedó petrificado en su trono, y los demás enanos que se encontraban en la sala de audiencias tuvieron el sentido común de marcharse tras dar una calurosa bienvenida a Catti-brie.

-Lo he traído de vuelta -anunció la joven con tono indiferente cuando su padre y ella estuvieron a solas, intentando actuar como si no hubiera ocurrido nada fuera de lo normal-. ¡Te aseguro que habría sido un regalo para tus ojos contemplar Menzoberranzan!

Bruenor se encogió; las lágrimas acudieron a su ojo gris azulado.

-Condenada chiquilla estúpida -masculló en voz alta. Sus palabras borraron de un plumazo el aire de suficiencia de la joven.

Catti-brie conocía a Bruenor desde que tenía memoria, pero ahora no estaba segura de si el enano estaba a punto de abrazarla o de estrangularla.

-¡Condenado estúpido, tú! -replicó con su característica testarudez.

Bruenor se levantó de un salto y alzó la mano. Nunca había golpeado a su hija adoptiva, pero en aquel momento tuvo que hacer un gran esfuerzo para contenerse.

-¡Condenado estúpido, tú! -repitió Catti-brie, como desafiándolo a que le pegara-. ¡Aquí sentado, sumido en la miseria por algo que no tiene remedio mientras que dejas pasar alegremente otras cosas que sí lo tienen! -Bruenor le dio la espalda-. ¿Crees que no echo de menos a Wulfgar tanto como tú? -continuó la joven mientras lo agarraba del hombro y tiraba para hacerlo dar media vuelta, aunque no consiguió mover un solo centímetro al fornido enano-. ¿Crees que Drizzt no lo echa de menos?

-¡Y él también es un estúpido! -rugió Bruenor mientras se giraba para mirarla fijamente con su único ojo.

Por un fugaz instante, Catti-brie vio reaparecer la antigua chispa, el antiguo ardor, en el lloroso ojo del enano.

-Y sería el primero en darte la razón -contestó la joven. Una sonrisa iluminó su bonito semblante-. Todos lo somos a veces, pero el deber de un amigo es ayudarnos cuando nos comportamos como necios.

Bruenor se dio por vencido y ofreció a su querida hija el abrazo que tanto estaba necesitando recibir.

-Y tú eres la mejor amiga que Drizzt podría desear -admitió, sus palabras casi ahogadas contra el cuello de la joven, húmedo por sus lágrimas.

Fuera de Mithril Hall, Drizzt Do'Urden estaba sentado en una roca, ajeno al punzante viento que anunciaba la arremetida del invierno, disfrutando de un amanecer que había creído no volvería a ver jamás.

* * *