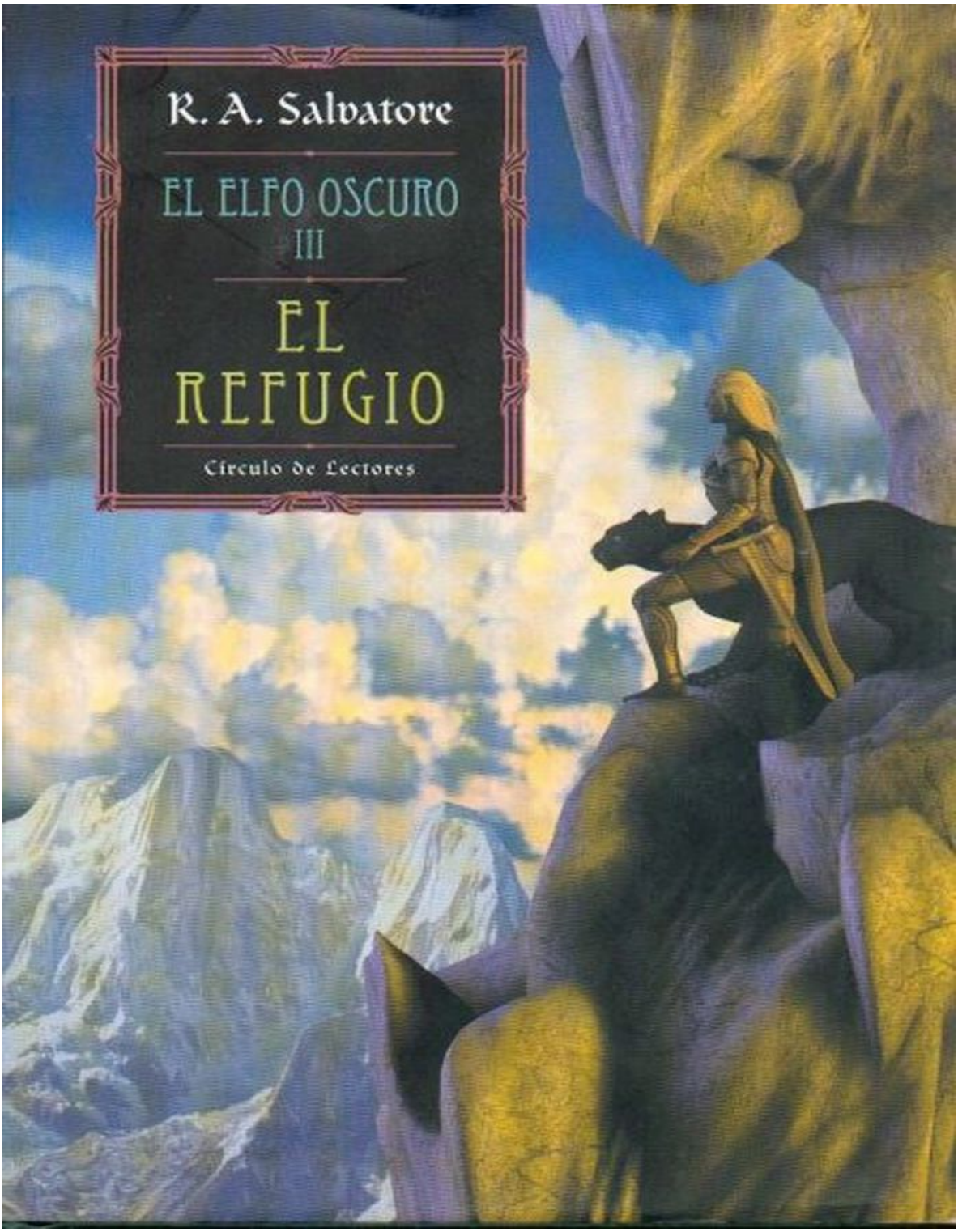
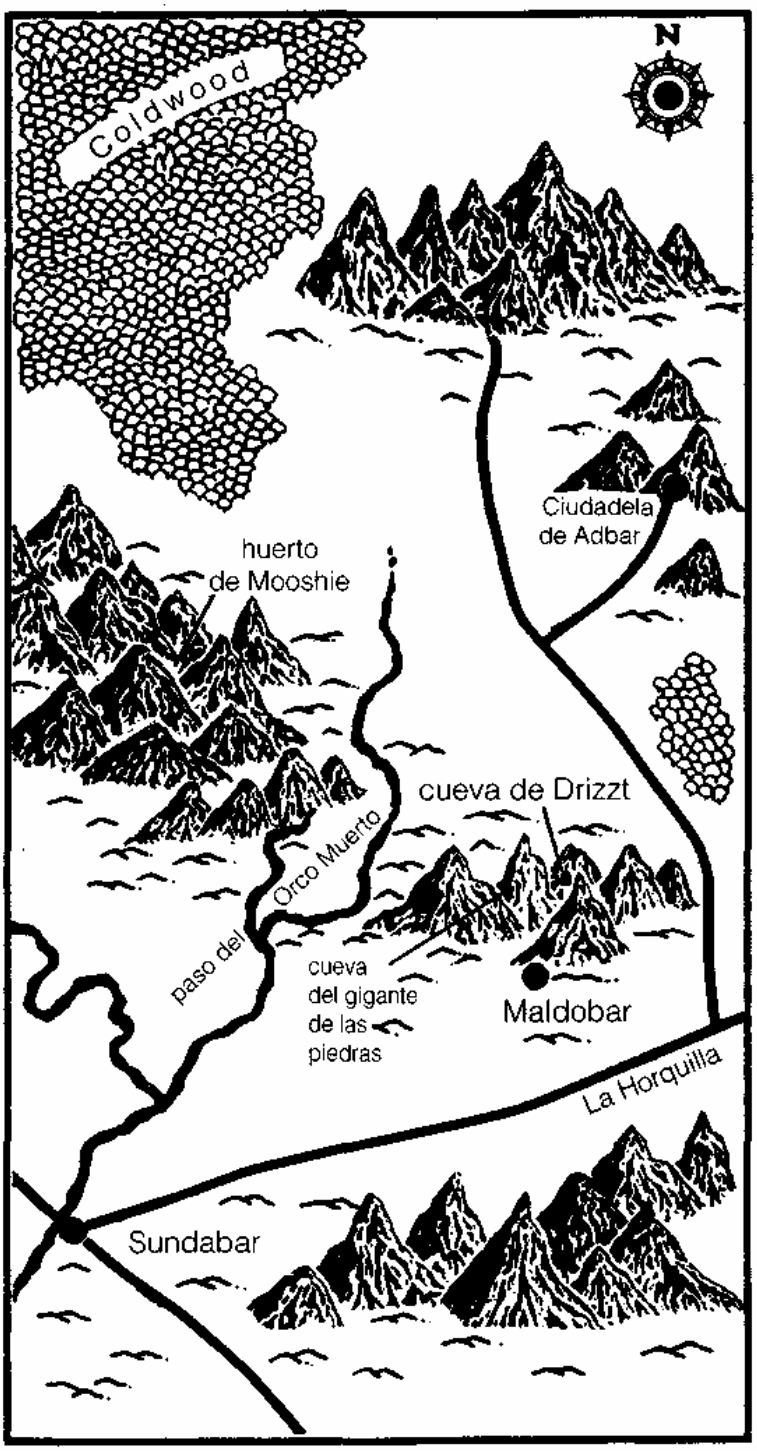
EL ELFO OSCURO III, EL REFUGIO

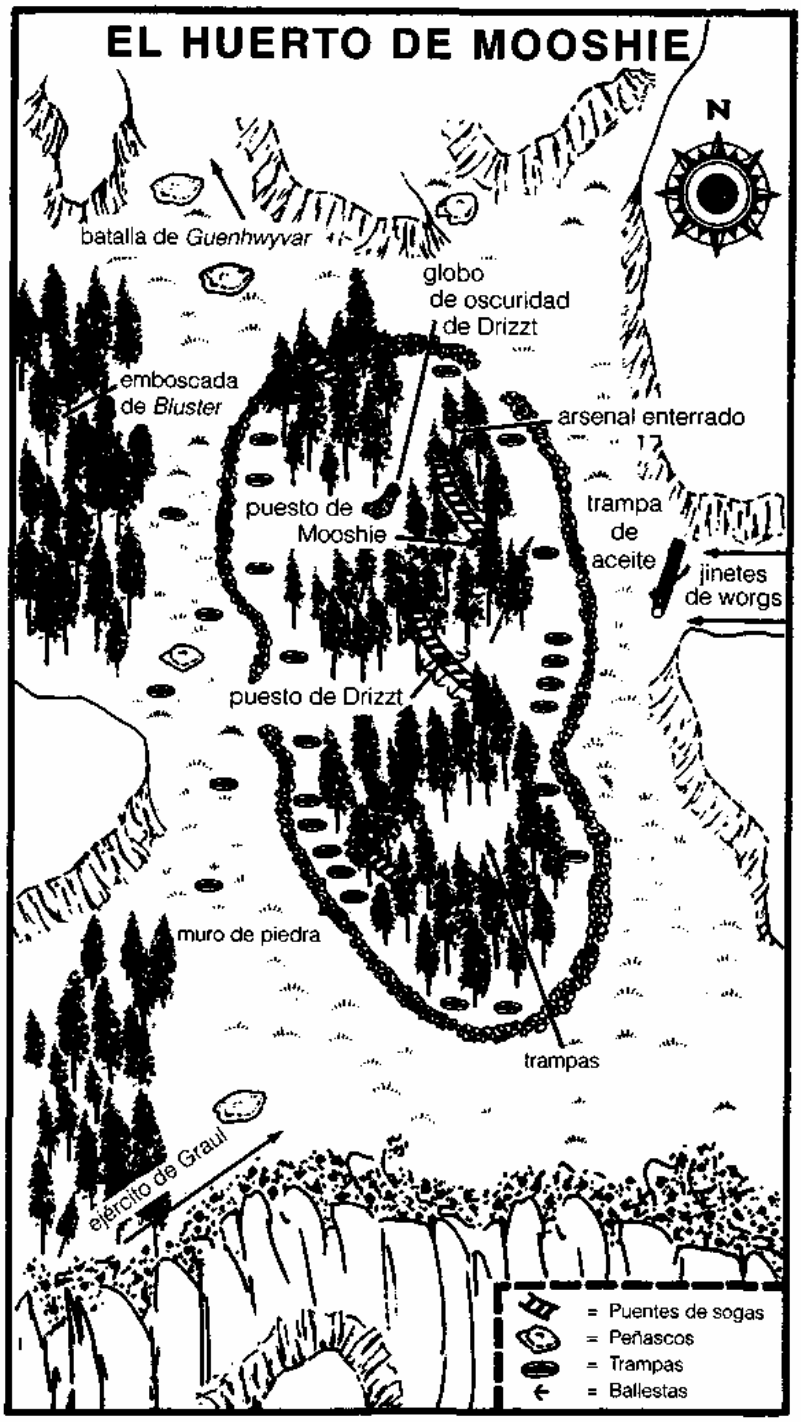
R. A. Salvatore



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

Ha llegado el momento de citar a las dos personas cuya confianza en mí y cuya influencia me ayudaron a hacer realidad los relatos de Drizzt. Dedico *El refugio* a Mary Kirchoff y a J. Eric Severson, editores y amigos, con todo mi agradecimiento.


N
Coldwood
Ciudadela
de Adbar
huerto
de Mooshie
cueva de Drizzt
Orco Muerto
paso del
cueva
del gigante
de las
piedras
Maldobar
La Horquilla
Sundabar


EL HUERTO DE MOOSHIE
N
batalla de *Guenhwyvar*
globo de oscuridad de Drizzt
emboscada de *Bluster*
arsenal enterrado
puesto de Mooshie
trampa de aceite
jinetes de worgs
puesto de Drizzt
muro de piedra
trampas
ejército de Graul
= Puentes de sogas
= Peñascos
= Trampas
= Ballestas

Preludio

Sentado en la ladera desnuda, el elfo oscuro observaba ansioso mientras la línea roja crecía sobre el horizonte oriental. Ésta quizás era la centésima aurora, y conocía bien el ardor que la luz abrazadora produciría en sus ojos lila, ojos que sólo habían conocido las tinieblas de la Antípoda Oscura durante más de cuatro décadas.

De todas maneras, el drow no se volvió cuando el borde superior del sol llameante asomó por el horizonte. Aceptó la luz como su purgatorio, un dolor necesario si pretendía seguir el camino elegido y convertirse en una criatura del mundo de la superficie.

Un humo gris apareció delante del negro rostro del drow. Sabía lo que significaba sin necesidad de mirar. El *piwafwi,* la capa mágica hecha por los elfos oscuros que tantas veces lo había protegido de las miradas enemigas en la Antípoda Oscura, había sucumbido por fin a la luz del día. La magia de la capa había comenzado a esfumarse hacía semanas, y la tela sencillamente se disolvía. Aparecieron grandes agujeros en la prenda, y el drow se abrazó el torso con fuerza dispuesto a salvar lo que pudiese.

En cualquier caso sabía que era inútil; la capa estaba condenada a desaparecer en este mundo tan diferente del lugar donde la habían creado. El drow la abrazó desesperado, quizá porque la veía como una analogía de su propio destino.

Se elevó el sol, y brotaron las lágrimas de los ojos lila entrecerrados del drow. Ya no podía ver el humo; no distinguía más que el brillo cegador de aquella terrible bola de fuego. Sin embargo, no se movió y miró durante todo el amanecer.

Para sobrevivir tenía que adaptarse.

Metió la punta del pie en una grieta de la roca y empujó hasta sentir dolor; esto lo ayudó a desviar la atención de sus ojos y disminuir el mareo que amenazaba con dominarlo. Pensó en lo gastadas que tenía las botas, y comprendió que éstas, también, no tardarían en convertirse en polvo.

¿Qué pasaría con las cimitarras? ¿Perdería las magníficas armas drows que lo habían salvado de tantas situaciones de riesgo? ¿Cuál sería el destino de *Guenhwyvar,* la pantera mágica que era su compañera? Sin darse cuenta, el drow metió una mano en la bolsa para tocar la maravillosa estatuilla, tan perfecta en todos los detalles, que utilizaba para invocar al felino. Su solidez le devolvió la confianza en aquel momento de duda, pero si el talismán también había sido tallado por los elfos oscuros, imbuida de la magia tan particular de sus dominios, ¿estaría condenada *Guenhwyvar* a desaparecer?

«Me convertiré en una criatura lastimosa», se lamentó el drow en su idioma nativo. Se preguntó, no por primera vez y por cierto no la última, si había sido correcta la decisión de abandonar la Antípoda Oscura, de renunciar a la malvada sociedad de los elfos oscuros.

Le dolía la cabeza, y el sudor aumentaba el escozor de los ojos. El sol prosiguió el ascenso, y el drow no pudo aguantar más. Se levantó y caminó hacia la pequeña cueva que había adoptado como casa, y una vez más apoyó la mano sobre la estatuilla de la pantera.

Los harapos del *piwafwi* le colgaban de los hombros, ofreciéndole una mísera protección contra el viento helado de la montaña. No había vientos en la Antípoda Oscura excepto unas ligeras corrientes provocadas por las fuentes de magma, y nada helado salvo el toque de un monstruo no muerto. El mundo de la superficie, donde el drow llevaba ya varios meses, lo desconcertaba con tantos cambios, con tantas variables, que a veces le parecían demasiadas.

Drizzt Do'Urden no se rendiría. La Antípoda Oscura era el mundo de su pueblo, de su familia, y en la oscuridad no encontraría descanso. Fiel a las exigencias de sus principios, había atacado a Lloth, la reina araña, la deidad malvada que su gente reverenciaba por encima de la propia vida. Los elfos oscuros, la familia de Drizzt, jamás le perdonarían la blasfemia, y en la Antípoda Oscura no había suficientes refugios para escapar del castigo.

Aun cuando creyera que el sol acabaría por abrasarlo, como había quemado las botas y el precioso *piwafwi,* aun cuando se convirtiera en algo tan etéreo como el humo gris arrastrado por el viento helado de la montaña, mantendría los principios y la dignidad, los elementos que habían dado sentido a su vida.

Drizzt arrancó los trozos de la capa y los arrojó a un profundo precipicio. El viento helado le tocó la sudorosa frente, pero el drow caminó altivo y orgulloso, la mandíbula firme y los ojos lila bien abiertos.

Éste era el destino elegido.

En la ladera de otra montaña, no muy lejana, otra criatura observaba el sol naciente. También Ulgulu había abandonado su lugar de nacimiento, las pestilentes y humeantes grietas que limitaban el plano de Gehenna, pero este monstruo no había venido por voluntad propia. Era el destino de Ulgulu, su penitencia, crecer en este mundo hasta haber conseguido la fuerza suficiente para regresar a su casa.

El oficio de Ulgulu era el asesinato; se alimentaba de la fuerza vital de los débiles mortales de su alrededor. Ahora, faltándole poco para alcanzar la madurez, era enorme, fuerte y terrible.

Cada muerte le daba más fuerza.

PRIMERA PARTE

Amanecer

Me quemó los ojos y me produjo dolores en todo el cuerpo. Destruyó mi *piwafwi* y las botas, robó la magia de la armadura, y debilitó mis apreciadas cimitarras. Sin embargo, cada día, sin fallar, yo estaba allí, sentado en mi roca, la silla del acusado, esperando el amanecer.

Cada día se presentaba ante mí de una forma paradójica. No puedo negar el dolor, pero tampoco puedo negar la belleza del espectáculo. Los colores, inmediatamente anteriores a la aparición del sol, cautivaban mi espíritu de una forma que ningún dibujo de las emanaciones de calor en la Antípoda Oscura podía igualar. Al principio, pensé que mi arrobamiento era resultado de lo inusitado de la escena, pero incluso ahora, muchos años después, siento cómo aumentan los latidos de mi corazón ante el brillo sutil que anuncia el amanecer.

Ahora sé que mi tiempo al sol —la penitencia diaria— era algo más que el mero deseo de adaptarme a las cosas del mundo de la superficie. El sol se convirtió en el símbolo de la diferencia entre la Antípoda Oscura y mi nuevo hogar. La sociedad de la que había huido, un mundo de malvados pactos secretos y conspiraciones, no podía existir en los espacios abiertos, a la luz del día.

Este sol, a pesar de toda la angustia que me produjo físicamente, llegó a representar mi rechazo a aquel otro mundo oscuro. Aquellos rayos de luz reveladora reforzaron mis principios de la misma manera que debilitaron los objetos mágicos fabricados por los drows.

A la luz del sol, el *piwafwi,* la capa protectora que había derrotado las miradas de los ojos enemigos, la prenda de ladrones y asesinos, se convirtió en un montón de harapos inservibles.

DRIZZT DO'URDEN

1

Lecciones malolientes

Drizzt se deslizó más allá de los arbustos que lo ocultaban y cruzó la roca lisa y desnuda que llevaba hasta la cueva que ahora le servía de hogar. Sabía que algo había pasado por allí hacía poco, muy poco. No había ninguna huella a la vista, pero el olor era intenso.

Guenhwyvar rondaba por las rocas, encima de la cueva en la ladera. Ver a la pantera tranquilizó un poco al drow. Drizzt había llegado a confiar sin reservas en *Guenhwyvar* y sabía que el felino se encargaría de hacer salir de su escondite a cualquier enemigo emboscado. Drizzt desapareció en el hueco oscuro y sonrió al oír que la pantera descendía para vigilarle las espaldas.

Apenas traspasada la entrada, Drizzt hizo una pausa detrás de una piedra y dejó que los ojos se habituaran a la penumbra interior. El sol todavía brillaba aunque se hundía deprisa en el cielo occidental, pero en la cueva estaba mucho más oscuro, lo suficiente para permitir a Drizzt utilizar la visión infrarroja. Tan pronto como completó el ajuste, el drow localizó al intruso. El brillo de una fuente de calor —una criatura viviente— emanaba por detrás de otra roca casi en el fondo de la cueva. Drizzt se relajó. *Guenhwyvar* sólo estaba a unos pasos más atrás, y, a la vista del tamaño de la piedra, el intruso no podía ser una bestia muy grande.

De todos modos, Drizzt se había criado en la Antípoda Oscura, donde todas las criaturas, con independencia del tamaño, eran respetadas y consideradas peligrosas. Hizo una señal a la pantera indicándole que mantuviera la posición cerca de la entrada y avanzó sigilosamente para poder ver mejor al intruso.

Drizzt nunca había visto antes a este animal. Se parecía mucho a un gato, pero la cabeza era bastante más pequeña y puntiaguda. Su peso no pasaba de unos pocos kilos. Este hecho, unido a la cola peluda y la piel espesa, indicaban que debía de ser un forrajero más que un depredador. Ahora revolvía un paquete de comida, al parecer ajeno a la presencia del drow.

—Tranquila, *Guenhwyvar*—susurró Drizzt, envainando las cimitarras.

Curioso, dio un paso adelante, aunque sin acercarse demasiado para no asustarlo, ilusionado ante la posibilidad de tener otro compañero. Si llegaba a ganarse la confianza de...

El pequeño animal se volvió bruscamente al oír la llamada de Drizzt, y sus cortas patas delanteras lo llevaron rápidamente hasta la pared.

—Tranquilo —repitió Drizzt con voz suave, esta vez para el intruso—. No te haré daño.

El elfo oscuro avanzó otro paso, y la criatura chilló y, volviéndole la espalda, arañó el suelo de piedra con las patas traseras.

Drizzt casi se echó a reír, al imaginar que el animal pretendía escalar por la pared trasera de la cueva. La pantera pasó a su lado de un salto, y la súbita desesperación de *Guenhwyvar* borró la expresión de burla del rostro del drow.

El animal alzó la cola; Drizzt observó que la bestia tenía unas rayas blancas en el lomo. *Guenhwyvar* gimió y dio media vuelta con la intención de huir, pero era demasiado tarde…

Una hora después, Drizzt y *Guenhwyvar* recorrían los senderos más bajos de la montaña en busca de una nueva casa. Habían rescatado todo lo que pudieron, aunque no era mucho. La pantera se mantenía bastante apartada de Drizzt. La proximidad hacía que el olor fuera insoportable.

Drizzt lo aceptó de buen humor, si bien la fetidez del propio cuerpo hacía la lección demasiado maloliente para su gusto. Desde luego desconocía el nombre del pequeño animal, pero no olvidaría su aspecto. La próxima vez que encontrara una mofeta iría con más cuidado.

«Y ¿qué hay de los otros compañeros en este mundo extraño?», se preguntó Drizzt.

No era la primera vez que el drow manifestaba esta preocupación. Sabía muy poco de la superficie y todavía menos de las criaturas que vivían allí. Había pasado meses sin alejarse de la cueva, con sólo algunas excursiones hasta las zonas más bajas y pobladas. En dichos recorridos había visto animales, por lo general a lo lejos e incluso algunos humanos. Sin embargo, aún no había tenido el coraje de abandonar el escondite para saludar a los vecinos, temiendo el rechazo y consciente de que no tenía otro lugar a donde ir.

El ruido de una corriente guió al drow y a la pantera hasta un arroyo. Drizzt buscó el refugio de la sombra y comenzó a quitarse la armadura y la ropa, mientras *Guenhwyvar* iba corriente abajo a pescar. El chapoteo de la pantera hizo aparecer una sonrisa en las severas facciones del drow. Esa noche comerían bien.

Drizzt abrió el broche del cinturón y dejó las armas junto a la cota de malla. La verdad es que se sentía vulnerable sin la armadura y las cimitarras —nunca las habría dejado tan lejos en la Antípoda Oscura— pero habían pasado muchos meses sin que necesitara utilizarlas. Miró las cimitarras y revivió el recuerdo agridulce de la última vez que las había usado.

En aquella ocasión se había batido contra Zaknafein, su padre, mentor y querido amigo. Sólo Drizzt había sobrevivido al duelo. El legendario maestro de armas había desaparecido para siempre, pero el triunfo en aquella batalla se lo habían repartido entre los dos contendientes, porque no había sido Zaknafein el que lo había atacado en los puentes de la caverna llena de ácido, sino su espectro controlado por la malvada madre de Drizzt, la matrona Malicia. Ella había querido vengarse de la blasfemia del hijo a Lloth y de su rechazo a la sociedad drow en su conjunto. Drizzt había pasado más de treinta años en Menzoberranzan pero nunca había aceptado los modos perversos y crueles que eran la norma en la ciudad drow. Había sido una fuente de escarnio para la casa Do'Urden a pesar de su considerable habilidad con las armas. La huida de la ciudad para vivir exiliado en las regiones salvajes de la Antípoda Oscura, significó que su madre, gran sacerdotisa de la reina araña, perdiera el favor de la diosa.

En consecuencia, la matrona Malicia Do'Urden había resucitado el espíritu de Zaknafein, el maestro de armas que ella había sacrificado a Lloth, y enviado a la cosa no muerta detrás del hijo. Pero Malicia se había equivocado, porque todavía quedaba bastante del alma de Zak en el cuerpo para negarse a atacar a Drizzt. En el instante en que Zak había conseguido librarse del control de Malicia, había soltado un grito de triunfo y saltado al lago de ácido.

«Mi padre», susurró Drizzt, recuperando el ánimo con estas sencillas palabras.

Él triunfaría allí donde Zaknafein había fracasado; Drizzt había rechazado la malvada vida de los drows mientras que Zak había permanecido sujeto durante siglos, como un simple peón en los juegos de poder de la matrona Malicia. En el fracaso de Zaknafein y en su muerte, el joven Drizzt había encontrado fuerza; de la victoria de Zak en la caverna del ácido, había extraído determinación. Drizzt no había hecho caso del montón de mentiras que los viejos maestros de la Academia de Menzoberranzan habían intentado enseñarle, y había salido a la superficie para comenzar una nueva vida.

Drizzt se estremeció cuando entró en el agua helada. En la Antípoda Oscura sólo había conocido temperaturas casi siempre constantes y una oscuridad invariable. Aquí, en cambio, el mundo lo sorprendía a cada nuevo paso. Ya había observado que los períodos de luz y oscuridad no eran constantes; el sol se ponía más temprano cada día y la temperatura —que al parecer cambiaba con las horas— descendía desde hacía unas semanas. Incluso dentro de estos períodos de luz y

oscuridad había irregularidades. Algunas noches aparecía una esfera plateada, y había días en los que había un manto gris en lugar de una cúpula celeste por encima de su cabeza.

A pesar de todo, Drizzt no se arrepentía de la decisión de venir a este mundo desconocido. Al mirar las armas y la armadura, colocadas a la sombra a una docena de pasos del lugar donde se bañaba, el joven tuvo que admitir que la superficie, pese a todas las rarezas, era mucho más pacífica que cualquier lugar de la Antípoda Oscura.

Ahora estaba muy tranquilo aunque se encontraba en la espesura. Había pasado cuatro meses en la superficie y siempre había estado solo excepto cuando había invocado a su compañera mágica. Pero ahora se sentía vulnerable, desnudo salvo por los pantalones rotos, con los ojos enrojecidos por las salpicaduras de la mofeta, el sentido del olfato estropeado por el hedor de su propio cuerpo, y su fino oído ensordecido por el estrépito del agua.

—Vaya aspecto que debo de tener —murmuró Drizzt, pasando con fuerza los delgados dedos entre la maraña de su espesa melena blanca.

Cuando miró otra vez sus pertenencias, desapareció cualquier otra preocupación. Cinco figuras encorvadas removían su equipo, y sin duda no les interesaba para nada el aspecto desastrado del elfo oscuro.

Drizzt observó la piel grisácea y los hocicos oscuros de los humanoides de dos metros de estatura y rostro perruno, pero sobre todo se fijó en las lanzas y espadas. Conocía a esta clase de monstruos, porque había visto criaturas similares que servían como esclavos en Menzoberranzan. No obstante, en esta situación los gnolls parecían diferentes, más peligrosos de como los recordaba.

Por un momento consideró la posibilidad de correr en busca de las cimitarras, pero descartó la idea, consciente de que una lanza podía detenerlo antes de conseguir su propósito. El más grande de la banda, un gigante de casi dos metros y medio y pelo rojo, miró a Drizzt durante un buen rato, observó el equipo, y volvió a mirarlo.

—¿En qué piensas? —susurró Drizzt para sí.

Sabía muy poco de los gnolls. En la Academia de Menzoberranzan le habían enseñado que pertenecían a una raza goblinoide, malvada, imprevisible y muy peligrosa. Lo mismo le habían dicho de los elfos de la superficie y de los humanos, y ahora acababa de caer en la cuenta de que habían incluido a casi todas las razas excepto la drow. Drizzt casi se echó a reír a carcajadas a pesar del apuro en que se veía. Por una de esas ironías del destino, la raza que más se merecía el calificativo de malvada era la drow.

Los gnolls no hicieron ningún otro movimiento ni pronunciaron palabra alguna. Drizzt entendió su inquietud al ver a un elfo oscuro, y sabía que debía aprovecharse de ese miedo natural si quería salvar la vida. El joven apeló a las habilidades mágicas innatas y con un movimiento de su negra mano envolvió a los cinco gnolls en una aureola de fuego fatuo.

Una de las bestias se hincó de rodillas, tal como había esperado Drizzt, pero los otros se detuvieron a una seña de su líder más veterano. Miraron a su alrededor inquietos, al parecer preocupados por la conveniencia de mantener este encuentro. El cacique gnoll conocía el fuego fatuo, de un combate con un infortunado —y ahora muerto— explorador, y sabía que era inofensivo.

Drizzt tensó los músculos y trató de adivinar el próximo movimiento.

El cacique gnoll miró a los compañeros, como si quisiera determinar hasta dónde los rodeaba el fuego. A juzgar por la perfección del hechizo, el que estaba en el arroyo no era un vulgar campesino drow; esto al menos era lo que Drizzt esperaba que pensara.

El elfo oscuro se relajó un poco cuando el líder bajó la lanza y les indicó a los demás que lo imitaran. Entonces el gnoll ladró una serie de palabras que sonaron a jerigonza en los oídos del drow. Al ver la obvia confusión de Drizzt, el gnoll gritó algo en la lengua gutural de los goblins.

Drizzt entendía la lengua goblin, pero el dialecto del gnoll era tan extraño que sólo alcanzó a entender unas pocas palabras, «amigo» y «líder» entre ellas.

Con mucha cautela, Drizzt avanzó hacia la orilla. Los gnolls se apartaron, abriendo un sendero hasta sus pertenencias. Drizzt dio otro paso, y se tranquilizó al advertir la silueta felina oculta entre los arbustos a muy poca distancia. No tenía más que dar la orden, y *Guenhwyvar* saltaría sobre la banda de gnolls.

—¿Tú y yo caminar juntos? —le preguntó al líder gnoll, en la lengua goblin y con un acento que pretendía simular el dialecto de la criatura.

El gnoll replicó con un grito apresurado, y la única cosa que Drizzt creyó entender fue la última palabra de la pregunta: «¿... aliado?».

El drow asintió lentamente, confiado en que había captado correctamente el significado.

—¡Aliado! —ladró el gnoll.

Todos los demás sonrieron y rieron aliviados y se palmearon las espaldas. Drizzt llegó junto al equipo, y sin perder un segundo se abrochó el cinturón con las cimitarras. Al ver a los gnolls distraídos, el drow miró a *Guenhwyvar* y movió la cabeza para indicarle la espesura sendero arriba. Rápida y silenciosamente, la pantera se movió a la nueva posición. No había ninguna necesidad de revelar todos los secretos, pensó Drizzt, al menos hasta comprender a fondo las intenciones de los nuevos compañeros.

Drizzt caminó con los gnolls por los sinuosos senderos de las estribaciones de la montaña. Las criaturas se mantenían a una distancia prudente, quizá por respeto a Drizzt y a la reputación de su raza o por alguna otra razón que desconocía. Aunque creía que el motivo era el hedor, que el baño sólo había conseguido disminuir un poco.

El líder gnoll no dejaba de decirle cosas, y acentuaba las entusiastas palabras con un guiño astuto o un súbito frotar de las manos peludas. Drizzt no entendía nada de lo que decía la criatura, aunque por la forma de relamerse suponía que lo guiaba a alguna clase de fiesta.

El joven adivinó muy pronto el destino de la banda, porque a menudo había observado desde las alturas las luces de la pequeña comunidad humana en el valle. Drizzt no tenía ninguna prueba referente a cómo eran las relaciones entre los gnolls y los campesinos humanos, pero suponía que no debían de ser amistosas. Cuando se acercaron a la aldea, adoptaron un despliegue defensivo, y buscaron el cobijo de los arbustos y las sombras en su avance. Ya era casi de noche. El grupo rodeó la parte central de la aldea para acercarse a una granja aislada en el oeste.

El cacique gnoll susurró una frase a Drizzt, muy despacio para que el drow pudiese comprender cada palabra.

—Una familia —dijo—. Tres hombres, dos mujeres.

—Una joven —añadió otro ansioso.

El cacique gnoll lo acalló con un ladrido.

—Y tres machos jóvenes —concluyó.

Drizzt pensó que por fin comprendía el propósito del viaje, y la expresión de sorpresa que apareció en su rostro impulsó al gnoll a sacarlo de dudas.

—Enemigos —declaró el líder.

Drizzt, que lo desconocía casi todo de las dos razas, se encontraba en un dilema. Los gnolls eran asaltantes —esto resultaba evidente— y pretendían atacar la granja en cuanto desapareciera la última luz del día. El joven no tenía intención de sumarse a la batalla sin conocer la naturaleza del conflicto.

—¿Enemigos? —preguntó.

El jefe gnoll frunció el entrecejo con evidente consternación. Soltó una frase en su jerga en la que Drizzt creyó oír «humano... débil... esclavo». Todos los gnolls notaron la súbita inquietud del elfo oscuro, y comenzaron a juguetear con las armas y a mirarse los unos a los otros, nerviosos.

—Tres hombres —dijo Drizzt.

El cacique agitó furioso la lanza.

—¡Matar viejo! ¡Cazar dos! —exclamó.

—¿Mujeres?

La sonrisa malvada que apareció en el rostro del gnoll respondió a la pregunta con toda claridad, y Drizzt comenzó a comprender cuál sería su bando en la pelea.

—¿Qué hay de los niños?

Miró al líder gnoll a los ojos y recalcó las palabras. No podía haber malentendidos. La última pregunta sería definitiva. Drizzt podía aceptar el salvajismo típico entre enemigos mortales, pero era incapaz de olvidar la única vez que había participado en una incursión. Aquel día había salvado a una niña elfo, la había ocultado debajo del cuerpo de la madre muerta para librarla de la furia de sus compañeros drows. De todas las maldades que Drizzt había presenciado, el asesinato de niños era la más terrible.

El gnoll clavó la punta de la lanza en el suelo, y su perruno rostro se contorsionó en un ansia asesina.

—No cuentes conmigo —dijo Drizzt sencillamente, los ojos lila encendidos.

Los gnolls advirtieron que, como por arte de magia, ahora empuñaba las cimitarras.

Una vez más el cacique gnoll frunció el hocico, esta vez confundido. Intentó levantar la lanza para defenderse, sin saber qué haría este extraño drow, pero fue demasiado tarde.

El ataque de Drizzt fue como un rayo. Antes de que la lanza del gnoll se alzara, el drow avanzó con las cimitarras por delante. Los otros cuatro gnolls observaron atónitos cómo los aceros del joven golpeaban dos veces, y destrozaban la garganta del poderoso jefe. El gigante cayó de espaldas en silencio, tratando inútilmente de llevarse las manos al cuello.

Un gnoll situado en uno de los flancos fue el primero en reaccionar; levantó la lanza y cargó contra Drizzt. El ágil drow desvió sin problemas el ataque directo pero tuvo la precaución de no frenar el impulso del gnoll. Cuando la enorme criatura pasó a su lado, Drizzt la rodeó y descargó un puntapié contra los tobillos. Perdido el equilibrio, el gnoll se tambaleó, y la lanza fue a clavarse en el pecho de uno de los compañeros.

El gnoll tironeó de la lanza, pero estaba muy hundida, con la dentada cabeza sujeta a la columna vertebral de la víctima. Al gnoll no le preocupaba el compañero moribundo, sólo quería recuperar el arma. Tiró, sacudió, retorció, maldijo y escupió el torturado rostro del herido, hasta que una cimitarra le hendió el cráneo.

Otro de los gnolls, al ver al drow distraído, decidió que era mejor atacar a distancia y alzó la lanza para arrojarla. Subió el brazo bien alto, pero antes de que pudiese lanzarla, *Guenhwyvar* cayó sobre él; el gnoll y la pantera rodaron por el suelo. La criatura descargó los puños contra los musculosos flancos del animal, pero de nada le sirvieron contra las garras de la pantera. En la fracción de segundo que Drizzt tardó en desembarazarse de los tres gnolls muertos a sus pies, el cuarto integrante de la banda yacía cadáver entre las patas del felino. El quinto había huido.

Guenhwyvar se libró del abrazo del gnoll muerto. Los gráciles músculos de la pantera temblaban ansiosos mientras esperaba la orden. Drizzt observó la carnicería a su alrededor, la sangre en las cimitarras y las expresiones de horror en los rostros de los muertos. Quería acabar con todo esto, porque sabía que se encontraba en una situación que sobrepasaba su experiencia; se había interpuesto en el camino de dos razas que le eran prácticamente desconocidas. Tras pensarlo un momento, lo único que veía claro era la voluntad del cacique gnoll de asesinar a los niños humanos. Había demasiado en juego. Se volvió hacia *Guenhwyvar*.

—Ve tras él —dijo con tono decidido.

El gnoll corrió por el sendero, la mirada enloquecida mientras imaginaba formas oscuras detrás de cada árbol o piedra.

—¡Drow! —repetía una y otra vez, como si la palabra fuese un acicate para la huida—. ¡Drow! ¡Drow!

Casi sin aliento, el gnoll llegó a un bosquecillo entre dos paredes de roca cortadas a pico. Tropezó con un tronco caído, resbaló y se lastimó las costillas contra las piedras filosas cubiertas de musgo, aunque las magulladuras no retrasarían a la aterrorizada criatura. Sabía que lo perseguían, notaba una presencia que se deslizaba entre las sombras justo fuera de su campo visual.

Cuando se acercó al final de la arboleda, en medio de la oscuridad, el gnoll descubrió un par de ojos amarillos resplandecientes que lo miraban. El gnoll había visto al compañero abatido por la pantera y no le resultó difícil saber qué era aquello que le cerraba el paso.

Los gnolls eran monstruos cobardes, pero podían luchar con una tenacidad sorprendente cuando los acorralaban. Lo mismo ocurrió ahora. Al comprender que no tenía escapatoria —desde luego no podía retroceder en dirección al elfo oscuro—, el gnoll gruñó y lanzó la pesada lanza.

El gnoll oyó algo que se arrastraba, un golpe y un chillido de dolor cuando la lanza dio en el blanco. Los ojos amarillos desaparecieron por un instante, y después un bulto se escurrió hacia un árbol. Se movía muy cerca del suelo, casi como un gato, pero el gnoll advirtió en el acto que no era la pantera. Cuando el animal herido se encaramó en el árbol y miró al agresor, el gnoll lo reconoció.

—¡Mapache! —exclamó el gnoll, y se echó a reír—. ¡Escapaba de un mapache!

El gnoll sacudió la cabeza y descargó todo su regocijo en un estruendoso resoplido. Ver al mapache le había proporcionado una cierta tranquilidad, aunque no podía olvidar lo ocurrido. Ahora tenía que llegar a la madriguera e informar a Ulgulu, su gigantesco amo goblin, su cosa-dios, de la presencia del drow.

Dio un paso para recuperar la lanza, y se detuvo bruscamente al presentir un movimiento detrás. Poco a poco, volvió la cabeza. Podía ver su hombro y la piedra cubierta de musgo.

El gnoll permaneció inmóvil. No se movía nada a sus espaldas, no había ningún sonido en el bosquecillo, pero la bestia sabía que allí había algo. El goblinoide jadeaba al tiempo que abría y cerraba las manos.

De pronto dio media vuelta y rugió. El grito de rabia se convirtió en otro de terror cuando la pantera saltó sobre él desde una rama baja.

El impacto lo tumbó en el suelo, pero no era una criatura enclenque. Sin hacer caso de las terribles heridas que le producían las zarpas, el gnoll sujetó la cabeza de *Guenhwyvar* en un intento desesperado por impedir que las fauces mortales se cerraran sobre la garganta.

La lucha del gnoll se prolongó durante casi un minuto; los brazos le temblaban por la presión de los poderosos músculos del cuello de la pantera. Por fin la cabeza se acercó, y *Guenhwyvar* alcanzó el objetivo. Los grandes dientes se hundieron en la garganta del gnoll y cortaron la respiración de la bestia condenada.

El gnoll se retorció enloquecido y en sus esfuerzos consiguió ponerse encima de la pantera. *Guenhwyvar* lo dejó hacer, imperturbable, sin aflojar la presión de sus mandíbulas.

Al cabo de unos pocos minutos, cesaron los movimientos.

2

Cuestiones de conciencia

Drizzt dejó que su visión pasara al espectro infrarrojo, la visión nocturna que le permitía ver las variaciones de calor con tanta claridad como veía los objetos a la luz del día. Para sus ojos, las cimitarras resplandecían con el calor de la sangre fresca, y los destrozados cadáveres de los gnolls desparramaban su calor en el aire.

El joven intentó mirar en otra dirección, observar el sendero por el que había partido *Guenhwyvar* a la caza del quinto gnoll, pero cada vez, la mirada volvía a los gnolls muertos y a la sangre en las armas.

—¿Qué he hecho? —se preguntó Drizzt en voz alta.

Realmente, no lo sabía. Los gnolls habían hablado de matar niños, un pensamiento que despertaba la ira en su interior, pero ¿qué sabía él del conflicto entre los gnolls y los humanos de la aldea? Tal vez los humanos, incluso los niños humanos, eran monstruos. Quizás habían atacado el poblado gnoll y asesinado sin piedad. Tal vez los gnolls pretendían contraatacar porque no tenían otra elección, porque tenían que defenderse.

Drizzt apartó la mirada de la horrible escena y de pronto echó a correr en busca de *Guenhwyvar,* confiando en poder alcanzar a la pantera antes de que matara al quinto gnoll. Si podía encontrar a la criatura y capturarla, quizá consiguiera algunas respuestas.

Se movió con paso ágil y elástico, sin hacer apenas ruido mientras cruzaba los matorrales a lo largo del sendero. Podía ver sin problemas las huellas del gnoll y también las de *Guenhwyvar,* que le seguía el rastro. Cuando por fin llegó al bosquecillo aún esperaba tener éxito. El corazón le dio un vuelco al ver a la pantera echada junto al último gnoll.

Guenhwyvar miró a Drizzt con curiosidad mientras el joven se acercaba evidentemente nervioso.

—¿Qué hemos hecho, *Guenhwyvar?* —susurró Drizzt. La pantera inclinó la cabeza como si no le hubiese entendido—. ¿Quién soy yo para juzgar quién debe morir? —añadió, más para sí mismo que para el felino. Se apartó de *Guenhwyvar* y del gnoll muerto y se acercó a un arbusto frondoso donde poder limpiar la sangre de las cimitarras—. Los gnolls no me atacaron cuando me tuvieron a su merced en el arroyo. Y les he pagado derramando su sangre.

Drizzt se volvió hacia *Guenhwyvar* mientras hacía esta proclama, como si esperara y hasta deseara que la pantera le reprochara su conducta, que lo condenara para así justificar su culpa. *Guenhwyvar* no se había movido antes y tampoco lo hizo ahora. Los grandes ojos de la pantera, con un brillo amarillo verdoso en la oscuridad, no taladraron a Drizzt, no lo acusaron por las acciones cometidas.

Drizzt comenzó a protestar, en un deseo de refocilarse en la culpa, pero la tranquila aceptación de *Guenhwyvar* se mantuvo incólume. En la época en que habían vivido solos en las profundidades de la Antípoda Oscura, cuando Drizzt había cedido a los impulsos salvajes que lo llevaban a matar, *Guenhwyvar* lo había desobedecido en algunas ocasiones, incluso había llegado a

marcharse al plano astral por propia voluntad. Ahora, en cambio, no daba ninguna señal de sentirse descontenta. *Guenhwyvar* se levantó, sacudió el cuerpo para limpiar la sedosa piel negra de polvo y hojas y, acercándose a Drizzt, lo frotó con el morro.

Poco a poco, Drizzt se relajó. Limpió las cimitarras nuevamente, esta vez en la hierba espesa, y las guardó en las vainas; después puso una mano sobre la enorme cabeza de *Guenhwyvar* como una expresión de afecto.

—Ellos mismos se señalaron como malvados —musitó el drow como un consuelo—. Sus intenciones forzaron mi intervención.

A su tono le faltaba convicción, pero por el momento, Drizzt no podía hacer otra cosa que creerlo. Respiró con fuerza para tranquilizarse y buscó en su interior la fuerza que necesitaría. Al comprender que *Guenhwyvar* llevaba a su lado mucho tiempo y que necesitaba regresar al plano astral, metió la mano en la bolsa colgada del cinturón.

Antes de que Drizzt pudiera sacar la estatuilla de ónice de la bolsa, la pantera levantó una pata y le apartó la mano. Drizzt miró a *Guenhwyvar* sorprendido, y el felino estuvo a punto de derribarlo al recostarse contra él.

—¡Mi leal amiga! —exclamó Drizzt, al ver que la pantera deseaba permanecer a su lado a pesar del agotamiento.

Sacó la mano de la bolsa y, rodilla en tierra, abrazó a *Guenhwyvar.* A continuación, se alejaron del bosquecillo.

Drizzt no durmió aquella noche, sino que se dedicó a mirar las estrellas y a pensar. *Guenhwyvar* percibió su angustia y no se apartó mientras salía y se ponía la luna, y, cuando Drizzt se levantó para ir a saludar el nuevo día, *Guenhwyvar* lo acompañó. Encontraron una cresta en las estribaciones y se sentaron a contemplar el espectáculo.

Más abajo se apagaban las últimas luces en las ventanas de la aldea agrícola. El horizonte se tiñó de rosa y después de rojo, pero el joven se distraía con otra cosa. Su mirada buscaba las casas; su mente intentaba descubrir la actividad habitual de esta comunidad desconocida y al mismo tiempo encontrar una justificación para los episodios del día anterior.

Sabía que los humanos eran campesinos, y también trabajadores diligentes porque muchos de ellos ya se encontraban en los campos. Si bien esto parecía prometedor, Drizzt no podía hacer suposiciones sobre el comportamiento general de la raza humana.

Entonces, a medida que la luz del día iluminaba progresivamente las construcciones de madera de la aldea y los grandes campos cultivados, Drizzt tomó una decisión.

—Tengo que saber más, *Guenhwyvar* —dijo con voz suave—. Si yo..., si nosotros queremos permanecer en este mundo, tendremos que aprender cómo son nuestros vecinos.

Drizzt asintió al reflexionar sobre sus palabras. Ya había comprobado, dolorosamente, que no podía ser un observador neutral de la actividad del mundo de la superficie. A menudo la conciencia lo impulsaba a la acción, con una fuerza que no podía resistir. Sin embargo, con un conocimiento tan escaso de las razas que poblaban esta región, podía equivocarse con mucha facilidad. Podía hacer daño a algún inocente, en abierta contradicción con los principios que aspiraba a sostener.

El drow se protegió los ojos de la luz matutina y contempló la aldea lejana como si buscase una respuesta.

—Iré allí —le comunicó a la pantera—. Iré allí, y miraré para poder aprender.

Guenhwyvar permaneció inmóvil escuchando al drow. Si la pantera aprobaba o no, o siquiera si comprendía las intenciones de Drizzt, era algo que el joven no podía saber. Pero esta vez *Guenhwyvar* no hizo ningún movimiento de protesta cuando Drizzt sacó la estatuilla de ónice. Al cabo de unos segundos, la gran pantera corría por el túnel que conducía a su casa en el plano astral, y Drizzt caminaba en dirección a la aldea humana en busca de respuestas. Sólo hizo una pausa,

junto al cadáver del gnoll, para recoger la capa de la criatura. Lo avergonzaba despojar al muerto, pero el frío de la noche le recordó que la pérdida del *piwafwi* podía tener consecuencias serias.

Hasta este momento, el conocimiento que tenía Drizzt de los humanos y su sociedad era muy limitado. En las profundidades de la Antípoda Oscura, los elfos oscuros tenían poca comunicación con los habitantes de la superficie y sentían poco interés por ellos. La única vez que Drizzt había escuchado hablar de los humanos en Menzoberranzan había sido en la Academia, durante los seis meses pasados en Sorcere, la escuela de hechiceros. Los maestros drows habían advertido a los estudiantes contra el empleo de la magia «como lo hacen los humanos», dando a entender un peligroso descuido por parte de la otra raza.

«Los hechiceros humanos —habían dicho los maestros— tienen tantas ambiciones como los magos drows, pero mientras que un drow puede emplear cinco siglos en conseguir sus objetivos, un humano sólo dispone de unas pocas décadas.»

Drizzt no había olvidado las implicaciones de aquella afirmación y las tenía muy presentes en los últimos meses, cuando vigilaba la aldea de los hombres casi a diario. Si todos los humanos, no sólo los hechiceros, eran tan ambiciosos como la mayoría de los drows —fanáticos capaces de gastar medio milenio en conseguir sus metas—, ¿estarían consumidos por una obstinación rayana en la neurastenia? En cualquier caso, Drizzt no perdía la esperanza de que las historias que había escuchado sobre los humanos en la Academia sólo fuesen otra de las tantas mentiras habituales que cercaban a su sociedad en una red de intrigas y paranoias. Quizá los humanos fijaban las metas a un nivel más razonable y encontraban alegría y satisfacción en los pequeños placeres de cada día de su corta existencia.

Drizzt sólo había conocido a un humano durante los viajes por la Antípoda Oscura. Aquel hombre, un mago, se había comportado de una forma irracional, imprevisible, y por último peligrosa. El mago había transformado a un pek, una inofensiva y pequeña criatura humanoide, en un monstruo horrible. Cuando Drizzt y sus compañeros habían ido a la torre del mago para enmendar el hechizo, habían sido recibidos con un rayo mortífero. Al final, el humano había muerto y el amigo de Drizzt, Clak, el pek, no se había podido librar del tormento.

La experiencia había dejado a Drizzt con un regusto amargo. El comportamiento del hombre parecía confirmar las advertencias de los maestros drows. Por lo tanto, Drizzt avanzaba ahora cauteloso hacia el establecimiento humano, apesadumbrado por el creciente temor de que tal vez había cometido un error al matar a los gnolls.

Drizzt escogió observar la misma granja aislada en la parte occidental de la aldea que los gnolls pensaban atacar. Se trataba de un edificio alargado de una sola planta con una puerta y varias ventanas con postigones. En el frente había un porche. Un poco más allá estaba el granero de dos plantas, con puertas dobles del tamaño suficiente para permitir el paso de una carreta. Había unos cuantos cercados de diferentes tamaños y materiales, algunos con gallinas y cerdos, otro con una cabra y varios con hileras de plantas que Drizzt no conocía.

El patio limitaba con los campos de cultivo por tres lados, pero la parte trasera de la casa daba a la ladera de la montaña cubierta de matorrales, árboles y rocas. Drizzt eligió como puesto de observación un pino cercano a una de las esquinas posteriores del edificio, desde donde podía ver la mayor parte del patio, y se instaló oculto por las ramas bajas del árbol.

Los tres hombres adultos de la casa —Drizzt supuso por el parecido que eran tres generaciones— trabajaban en los campos, demasiado lejos de los árboles como para poder distinguir muchos detalles. Más cerca de la casa, una niña casi adolescente y tres niños menores se ocupaban de sus menesteres, cuidaban las gallinas y los cerdos y arrancaban hierbas del huerto. Trabajaban por separado y casi sin conversar, y Drizzt no averiguó gran cosa de las relaciones familiares. Cuando una mujer robusta con el mismo pelo de color trigo que los niños apareció en el porche y tocó una campana enorme, los pequeños trabajadores dieron rienda suelta a su espíritu.

Con fuertes gritos y alaridos, los tres niños corrieron hacia la casa, demorándose sólo lo necesario para tirar verduras podridas contra la hermana mayor. En un primer momento, Drizzt

creyó que el bombardeo era el preludio de un conflicto más serio; pero al ver que la muchacha les correspondía de la misma manera, comprendió que sólo se trataba de un juego.

Al poco rato, el más joven de los hombres del campo, probablemente el hermano mayor, llegó al patio a la carrera, dando gritos y esgrimiendo una azada de hierro. La muchacha chilló entusiasmada con la llegada de este nuevo aliado y los tres niños corrieron hacia el porche. El joven fue más veloz; alcanzó al más pequeño de los tres, lo alzó en brazos y lo arrojó de cabeza al abrevadero de los cerdos.

A todo esto, la mujer con la campana sacudía la cabeza y soltaba una retahíla interminable de protestas. Una mujer anciana, de cabellos canos y delgada como una estaca, salió de la casa y, colocándose junto a la primera, sacudió una cuchara de madera con gesto amenazador. Al parecer satisfecho, el joven rodeó con un brazo los hombros de la muchacha y siguieron a los dos niños al interior de la vivienda. El tercer niño salió del agua fangosa y se dispuso a seguirlos, pero la cuchara de madera lo mantuvo a raya.

Drizzt no entendía ni una sola palabra de lo que decían, aunque suponía que las mujeres mayores no estaban dispuestas a permitir la entrada del más pequeño hasta que se secara. El pequeño alborotador musitó algo contra la anciana de la cuchara cuando ella le volvió la espalda y entró en la casa.

Los otros dos hombres, uno con una espesa barba gris y el otro afeitado, llegaron del campo y se acercaron al niño por detrás mientras protestaba. Una vez más, el niño voló por los aires y aterrizó estrepitosamente en el abrevadero. Contentos con su proceder, los hombres entraron en la casa, donde los recibieron con gritos de alegría. El niño empapado soltó un quejido y echó un poco de agua a los morros de un cerdo que se había acercado a investigar.

Drizzt lo observó todo asombrado. No había visto nada concluyente, pero el comportamiento juguetón de la familia y la resignación del perdedor del juego le dieron ánimos. Presentía un espíritu de unidad en el grupo, con todos los miembros trabajando por una meta común. Si esta granja era un reflejo de toda la villa, entonces el lugar sin duda se parecería a Blingdenstone, la ciudad comunal de los enanos de las profundidades, y no a Menzoberranzan.

La tarde transcurrió casi de la misma manera que la mañana, con una mezcla de trabajo y juego en toda la granja. La familia se retiró temprano, y apagaron las lámparas poco después del crepúsculo. Por su parte, Drizzt se adentró un poco más en la espesura de la ladera para reflexionar sobre lo que había visto.

Todavía no podía estar seguro de nada, pero aquella noche durmió más tranquilo, olvidadas por completo las dudas referentes a la muerte de los gnolls.

Durante tres días el drow permaneció en las sombras detrás de la granja, contemplando los trabajos y los juegos de la familia. La intimidad del grupo se hacía cada vez más evidente, y en las ocasiones en que se producía una pelea en serio entre los niños, el adulto más cercano se apresuraba a separarlos y actuaba de mediador para establecer la paz. Invariablemente, al cabo de un rato los enemigos volvían a jugar juntos.

Drizzt ya no tenía dudas. «Cuidado con mis armas, bandidos», les susurró una noche a las silenciosas montañas. El joven drow renegado había decidido que si cualquier gnoll o goblin —o una criatura de alguna otra raza— intentaba atacar a esta familia o a sus propiedades, tendrían que vérselas primero con las cimitarras de Drizzt Do'Urden.

Drizzt comprendía el riesgo que corría observando a la familia. Si los campesinos advertían su presencia —cosa posible—, sin duda se espantarían. Sin embargo, en este momento de su vida, Drizzt estaba dispuesto a aceptarlo, e incluso una parte de él deseaba que lo descubriesen.

Muy temprano por la mañana del cuarto día, antes del amanecer, Drizzt comenzó la ronda diaria por las colinas y bosques que rodeaban la granja solitaria. A la hora que regresó al puesto

habitual, la granja estaba en plena actividad. El joven se instaló cómodamente en un lecho de musgo y contempló el cielo despejado.

Menos de una hora después, una figura solitaria salió sigilosa de la casa y caminó en dirección al drow. Se trataba del niño más Pequeño, el mocoso rubio que parecía pasar tanto tiempo en el abrevadero, generalmente contra su voluntad.

Drizzt se ocultó detrás del tronco de un árbol cercano, sin saber cuáles eran las intenciones del chico. Comprendió casi de inmediato que no lo había visto, porque el niño entró en la espesura, dijo alguna cosa en dirección a la granja por encima del hombro y trepó por la ladera, silbando alegremente. Drizzt adivinó entonces que el chico había decidido eludir las obligaciones, y casi lo aplaudió por su independencia. En cambio le pareció poco prudente que se alejara de la casa en un terreno tan peligroso. El niño no podía tener más de diez años; era delgado y de aspecto delicado, con grandes e inocentes ojos azules que espiaban por debajo de los rizos rubios. El drow dejó pasar unos segundos para que el niño le sacara ventaja y ver si alguien lo seguía, y después fue tras él dejándose guiar por el silbido.

El niño continuó la marcha ladera arriba sin desviarse, y el elfo oscuro fue tras él un centenar de pasos más atrás, dispuesto a salvarlo de cualquier peligro.

En los túneles de la Antípoda Oscura, Drizzt habría podido acercarse al pequeño —o a un goblin o prácticamente a cualquiera—y palmearle el trasero antes de ser descubierto. Pero después de sólo media hora de persecución, los movimientos y los cambios imprevistos en la velocidad de marcha, unido al hecho de que ya no silbaba, alertaron a Drizzt de que el chico sabía que lo seguían.

Preocupado por la posibilidad de que el niño hubiese advertido la presencia de un tercero, Drizzt llamó a *Guenhwyvar* con la estatuilla de ónice y, tras enviarla en una maniobra de rodeo, reanudó la marcha con cautela.

Un momento más tarde, cuando escuchó el grito angustiado del niño, el drow desenvainó las cimitarras y se olvidó de cualquier precaución. No podía entender qué decía pero el tono de desesperación era inconfundible.

—*¡Guenhwyvar!* —llamó el drow, para que la pantera volviera a su lado.

Como no podía esperarla, prosiguió la carrera.

El sendero subía por una cuesta empinada, salía de improviso de los árboles y acababa en el borde de un barranco de unos seis metros de ancho. Un tronco servía de puente, y, colgado casi en el otro extremo, se encontraba el niño. Sus ojos se abrieron considerablemente al ver aparecer al elfo oscuro, cimitarras en mano. Tartamudeó unas palabras que Drizzt no entendió.

Un sentimiento de culpa invadió a Drizzt cuando vio al niño en peligro: el pobre se hallaba en apuros a causa de su persecución. El barranco no era profundo —no más que su ancho—, pero la caída acababa en rocas puntiagudas y zarzas. En un primer instante, Drizzt vaciló, pillado de sorpresa por el súbito encuentro y las inevitables consecuencias; después se olvidó de los problemas personales. Envainó las cimitarras y, cruzando los brazos sobre el pecho como señal de paz, puso un pie en el tronco.

El chico tenía otras ideas. Tan pronto como se recuperó de la conmoción de ver al extraño elfo, se encaramó al borde opuesto y apartó el tronco del soporte. Drizzt retrocedió de un salto mientras el tronco caía al fondo. Entonces el drow comprendió que el niño nunca había estado en peligro, sino que había simulado el riesgo para hacer salir al perseguidor. De paso, si el perseguidor era un miembro de la familia, la añagaza podría haberle evitado el castigo.

Ahora era Drizzt el que estaba en una situación comprometida, pues lo habían descubierto. Intentó pensar en la manera de comunicarse con el niño, explicar su presencia y calmar su miedo. Pero el chico no esperó sus explicaciones. Con los ojos muy abiertos y espantados, trepó por la ladera —por un sendero que al parecer conocía muy bien— y desapareció en la espesura.

—¡Espera! —gritó en lengua drow, aunque sabía que el niño no podía entenderle y que tampoco se detendría de haberlo hecho.

Una sombra negra pasó rauda junto al elfo y cruzó el barranco con un poderoso salto. *Guenhwyvar* trotó silenciosamente por el otro lado y siguió al niño por el matorral.

—*¡Guenhwyvar!* —llamó otra vez Drizzt, en un intento por detener a la pantera.

No sabía cuál sería la reacción del animal ante el niño. Que él supiese, *Guenhwyvar* sólo había conocido a un humano, el mago que habían matado sus compañeros. Drizzt buscó la manera de cruzar el barranco. Podía descender hasta el fondo, cruzarlo y subir por la otra pared, pero tardaría demasiado.

Drizzt retrocedió unos cuantos pasos, tomó carrerilla y saltó al vacío, apelando a los poderes de levitación innatos mientras saltaba. No pudo disimular el alivio al comprobar que su cuerpo se liberaba de la atracción de la tierra. No había utilizado la levitación desde que había salido a la superficie. El hechizo no tenía mucha utilidad para un drow en campo abierto. Poco a poco el impulso lo llevó cerca del otro borde. Comenzó a concentrarse para bajar, pero el hechizo desapareció bruscamente y Drizzt cayó en picado. No hizo caso de los golpes en la rodilla y del fallo de la levitación, y echó a correr mientras le gritaba a *Guenhwyvar* que se detuviese. El elfo se tranquilizó cuando encontró a la pantera. *Guenhwyvar* estaba tendida en un claro, con una zarpa sobre la espalda del niño, tendido boca abajo. El prisionero gritaba —Drizzt supuso que pedía ayuda— pero parecía ileso.

—Ven, *Guenhwyvar* —dijo Drizzt, sin alzar la voz—. Dejemos al niño en paz.

La pantera bostezó perezosa y obedeció; cruzó el claro a paso lento para colocarse junto al amo.

El niño permaneció tendido durante un buen rato. Entonces, se armó de coraje y se levantó de pronto, para después volverse y mirar al elfo oscuro y a la pantera. Todavía mantenía los ojos muy abiertos, casi en una caricatura de terror, que destacaban en el rostro cubierto de tierra.

—¿Qué eres? —preguntó el niño en la lengua común humana. Drizzt abrió los brazos para indicar que no comprendía. Llevado por un impulso, se golpeó el pecho con un dedo y replicó:

—Drizzt Do'Urden.

Observó que el chico se movía poco a poco; primero retrocedía un pie y después corría el otro para ponerlo a la par. El elfo no se sorprendió, y esta vez se aseguró de controlar a la pantera, cuando el pequeño dio media vuelta y echó a correr como alma que lleva el diablo, mientras gritaba con cada zancada:

—¡Socorro! ¡Un «drizzit»!

Drizzt miró a *Guenhwyvar* y encogió los hombros, y la pantera pareció imitar el movimiento.

3

Los cachorros

Nathak, un goblin alto y delgado, avanzó lentamente por la empinada pendiente rocosa, dominado por el miedo. El goblin tenía que informar de sus hallazgos —no podía ocultar la muerte de cinco gnolls—, pero la pobre criatura dudaba mucho que Ulgulu o Kempfana recibieran la noticia con agrado. Sin embargo, ¿qué podía hacer? Podía escapar, cruzar al otro lado de la montaña y perderse en la espesura. Pero esto parecía todavía peor porque el goblin sabía muy bien lo vengativo que era Ulgulu. El gigantesco amo de piel púrpura podía arrancar un árbol con las manos, hacer polvo la roca de la caverna y partirle sin esfuerzo el cuello a un goblin desertor.

Cada paso lo hacía temblar a medida que Nathak pasaba más allá de los arbustos y entraba en la pequeña cueva de acceso a la caverna de su amo.

—Ya era hora de que volvieras —le reprochó uno de los dos goblins presentes— ¡Llevas dos días fuera!

Nathak sólo asintió y respondió con fuerza.

—¿Qué quieres? —preguntó el tercer goblin—. ¿Has encontrado a los gnolls?

El rostro de Nathak palideció al escuchar la pregunta, y por mucho que intentó respirar pausadamente no consiguió controlar el tembleque.

—¿Ulgulu está dentro? —preguntó con una vocecita.

Los dos centinelas intercambiaron una mirada y se volvieron hacia Nathak.

—Encontraste a los gnolls —dijo uno de ellos, que adivinó el problema—. Gnolls muertos.

—Ulgulu tendrá un disgusto —comentó el otro, y, apartándose, cada uno de ellos levantó una parte de la pesada cortina que separaba la cueva de la sala de audiencias.

Nathak vaciló y miró hacia atrás, como si reconsiderara la situación. Quizás escapar no sería tan malo. Los centinelas goblins sujetaron al larguirucho compañero y de un empujón lo hicieron entrar en la sala; después cruzaron las lanzas detrás de Nathak para impedirle la retirada.

Nathak se las arregló para recuperar en parte la compostura al ver que era Kempfana, no Ulgulu, el que ocupaba la enorme silla al otro lado de la sala. Kempfana se había ganado la reputación entre los goblins de ser el más tranquilo de los dos hermanos, si bien Kempfana había devorado el número suficiente de criados como para ganarse el respeto. Kempfana casi no se fijó en la entrada del goblin, ocupado como estaba en una animada conversación con Lagerbottoms, el gordo gigante de la colina que había sido el anterior ocupante de la caverna.

Nathak cruzó la sala arrastrando los pies, y atrajo las miradas del gigante y del enorme goblinoide de piel púrpura, casi tan grande como el gigante de la colina.

—Sí, Nathak —dijo Kempfana, que silenció al gigante con un gesto de su mano antes de que pudiese protestar—. ¿Cuál es tu informe?

—Yo..., yo —tartamudeó Nathak.

En los ojos de Kempfana apareció de pronto un resplandor naranja, señal inequívoca de peligro.

—Encontré a los gnolls —balbuceó Nathak—. Muertos. Asesinados.

Lagerbottoms soltó un gruñido amenazador, pero Kempfana apretó con fuerza el brazo del gigante de la colina para recordarle que él estaba al mando.

—¿Muertos? —preguntó el monstruo en voz baja.

Nathak asintió.

Kempfana lamentaba la muerte de unos esclavos tan valiosos, pero los pensamientos del cachorro de barje se centraban en la inevitable furia de su hermano cuando supiese la novedad. No tuvo que esperar mucho.

—¡Muertos! —gritó una voz tan poderosa que casi partió la roca de la caverna.

Las tres criaturas de la sala se agacharon instintivamente y se volvieron a tiempo para ver cómo la enorme piedra que servía de puerta a otra habitación volaba por los aires.

—¡Ulgulu! —chilló Nathak, y el pequeño goblin se echó de cara al suelo, sin atreverse a mirar.

La gigantesca criatura goblinoide de piel púrpura entró como una tromba en la sala de audiencias, los ojos convertidos en una mancha de furia naranja. Con tres zancadas, Ulgulu se colocó junto al gigante de la colina, y de pronto Lagerbottoms pareció muy pequeño y vulnerable.

—¡Muertos! —rugió una vez más Ulgulu, rabioso.

Lamentaba la pérdida de la pequeña banda de gnolls porque, a medida que se reducía la tribu de goblins —muertos por los humanos de la aldea o por otros monstruos, o devorados por Ulgulu durante sus habituales ataques de furia—, aquéllos se habían convertido en los únicos que podían traer alimento a la guarida.

Kempfana miró disgustado a su hermano mayor. Los dos cachorros de barje habían venido juntos al plano material, para comer y crecer. Ulgulu no había tardado en autoproclamarse jefe, y devoraba a las víctimas más fuertes, con lo cual ganaba en tamaño y fuerza. Por el color de la piel de Ulgulu, y por el volumen y potencia, era obvio que el cachorro muy pronto se encontraría en condiciones de regresar a los humeantes y apestosos valles de Gehenna.

Kempfana no veía la hora de que llegara ese día. Sin Ulgulu, él sería el jefe; podría comer y hacerse fuerte. Entonces, podría escapar del interminable período de crecimiento en este plano horrible, podría regresar y competir entre los barjes de su plano de existencia.

—Muertos —repitió Ulgulu en un gruñido—. ¡Levántate, goblin inmundo, y dime cómo! ¿Quién les hizo esto a mis gnolls?

—No lo sé —gimió el goblin, cuando por fin consiguió ponerse de rodillas—. Los gnolls han muerto, acuchillados y descuartizados.

Ulgulu se balanceó sobre los talones de sus enormes pies blandos. Los gnolls habían ido a atacar una granja con órdenes de regresar con el granjero y el hijo mayor. Aquellos dos humanos crecidos habrían fortalecido considerablemente al gran barje, quizás hasta el punto de hacerle alcanzar el nivel de maduración que necesitaba para volver a Gehenna. Ahora, tras el informe de Nathak, Ulgulu tendría que enviar a Lagerbottoms, o tal vez ir él mismo, aunque esto presentaba el riesgo adicional de que, al ver al gigante o al monstruo de piel púrpura, los humanos podían organizarse.

—¡Tephanis! —rugió Ulgulu de pronto.

En la pared más lejana, opuesta a la puerta por donde Ulgulu había hecho su estrepitosa aparición, se desprendió una piedra pequeña y cayó. La caída sólo fue de unos pocos palmos, pero en el tiempo que tardó la piedra en llegar al suelo, un trasgo esmirriado salió del agujero que le servía de dormitorio, cruzó los seis metros de la sala de audiencias y trepó por el costado de Ulgulu para sentarse muy orondo en el inmenso hombro del barje.

—Me-has-llamado, sí-lo-has-hecho, mi-amo —zumbó Tephanis, a una velocidad de vértigo.

Los demás ni siquiera habían advertido la entrada del trasgo, que medía sesenta centímetros de estatura. Kempfana se volvió y sacudió la cabeza asombrado.

Ulgulu soltó la carcajada. Le encantaba ver el espectáculo ofrecido por Tephanis, su sirviente más valioso. Tephanis pertenecía a una rama de los trasgos que podía moverse en una dimensión que trascendía el concepto normal del tiempo. Dotado de una energía inagotable y una agilidad que avergonzaba al más experto ladrón halfling, podía realizar una infinidad de tareas que otras razas ni siquiera podían intentar. Ulgulu se había hecho amigo de Tephanis a poco de llegar al plano material —el trasgo era el único de los diversos ocupantes de la caverna al que el barje no había querido dominar— y este vínculo le había dado al joven cachorro una clara ventaja sobre su hermano. Tephanis buscaba las posibles víctimas, y Ulgulu sabía exactamente cuáles debía devorar y cuáles dejar a Kempfana, y sabía qué debía hacer para vencer a aquellos aventureros que eran más fuertes que él.

—Querido Tephanis —ronroneó Ulgulu con un sonido parecido al de una sierra—. Nathak, el pobre Nathak —el goblin no pasó por alto las implicaciones del tono— me ha informado que mis gnolls han sufrido una terrible desgracia.

—Y - tú - quieres - que - vaya - y - vea - lo - que - les - ha - pasado, mi - amo—replicó Tephanis.

Ulgulu tardó un momento en descifrar la frase porque las palabras le habían sonado como una sola, después asintió ansioso.

—Ahora-mismo-mi-amo. No-tardaré-nada-en-regresar.

Ulgulu notó un ligero temblor en el hombro, y, antes de que él o cualquiera de los demás pudiese entender lo que Tephanis había dicho, la pesada cortina que separaba la sala del vestíbulo flotaba otra vez en la posición de reposo. Uno de los centinelas goblins asomó la cabeza sólo por un instante, para ver si Ulgulu o Kempfana lo habían llamado, y enseguida volvió a su puesto, convencido de que el movimiento de la cortina había sido cosa del viento.

Ulgulu volvió a soltar la carcajada. Kempfana lo miró disgustado: odiaba al trasgo y lo habría matado hacía mucho, de no ser por los beneficios futuros, en la suposición de que Tephanis trabajaría para él cuando Ulgulu regresara a Gehenna.

Nathak comenzó a retroceder poco a poco con la intención de salir de la sala sin llamar la atención, pero Ulgulu lo detuvo con una mirada.

—Te agradezco la información —dijo el barje. Nathak se relajó, pero sólo por el tiempo que tardó Ulgulu en estirar una de sus manazas, coger al goblin por la garganta y levantarlo en alto—. Pero me habrías sido más útil si te hubieses molestado en averiguar qué les pasó a mis gnolls.

Nathak balbuceó una excusa y casi perdió el sentido, y, cuando ya tenía medio cuerpo metido en la boca de Ulgulu, el pobre goblin deseó haberlo perdido.

«Frotar el trasero alivia el ardor, frota que frota y se va el dolor.» Liam Thistledown recitaba la letanía una y otra vez para olvidarse del intenso dolor que sentía debajo de los calzones, una letanía que sus travesuras le hacían repetir a menudo. Sin embargo, esta vez era diferente, porque Liam tenía que reconocer que efectivamente había descuidado sus obligaciones.

—Pero el «drizzit» era real —gruñó Liam, desafiante, en voz alta.

Como una respuesta a la afirmación, se abrió la puerta del cobertizo y entraron Shawno, el tercero de sus hermanos mayores, y Eleni, la única hermana.

—Te lo tienes bien merecido —le reprochó Eleni con su mejor voz de hermana mayor—. ¡No has tenido suficiente con escaparte cuando había trabajo que hacer sino que además has vuelto a casa contando cosas increíbles!

—El «drizzit» era real —protestó Liam, al que no le gustaba la actitud maternal de Eleni. Ya tenía demasiados problemas con los padres para tener que soportar los aires de su hermana—. Negro como un yunque y con un león tan oscuro como él.

—¡Callaos! —les advirtió Shawno—. Si papá se entera de que estamos aquí nos azotará a los tres.

—¡Es verdad! —exclamó Liam, demasiado fuerte, y Shawno le dio un bofetón.

Los tres se volvieron, pálidos de miedo, cuando la puerta se abrió de par en par.

—¡Ven aquí! —susurró Eleni con voz áspera sujetando a Flanny por el cuello. Éste era mayor que Shawno, pero tres años menor que Eleni. Shawno, siempre preocupado por todo, echó un vistazo para comprobar que no había nadie en el exterior, y después cerró la puerta sin hacer ruido—. ¡No se espía a la gente!

—¿Y cómo podía saber que estabais aquí? —replicó Flanny—. Venía con la intención de jorobar al pequeño. —Miró a Liam, retorció la boca y movió los dedos como las patas de una araña—. Soy el «drizzit», que se come a los niños pequeños.

Liam le volvió la espalda, pero Shawno no se asustó.

—¡Vamos, cállate! —le dijo a Flanny, acompañando las palabras con un coscorrón en la cabeza del hermano mayor.

Flanny dio media vuelta dispuesto a devolverle el golpe, pero Eleni se interpuso entre los dos.

—¡Basta! —gritó Eleni, tan fuerte que los tres varones Thistledown se llevaron un dedo a la boca para reclamar silencio.

—El «drizzit» era real —insistió Liam—. Puedo probarlo si no tenéis demasiado miedo.

Los tres hermanos lo miraron curiosos. Liam era un mentiroso de tomo y lomo, pero ¿qué podía ganar ahora con mentir? El padre no había creído a Liam y esto daba por acabado el tema de los castigos. Aun así, el pequeño insistía, y su tono les dio a entender que podía haber algo de cierto.

—¿Cómo puedes probarlo? —preguntó Flanny.

—Mañana no tenemos que trabajar —contestó Liam—. Iremos a buscar moras a la montaña.

—Mamá y papá no nos dejarán ir —intervino Eleni.

—No pondrán pegas si conseguimos que Connor nos acompañe —dijo Liam, que se refería al hermano mayor.

—¡Connor no te creerá! —afirmó Eleni.

—¡Pero te creerá a ti! —exclamó Liam, con tanto brío que provocó un chistido de todos los demás.

—¡Pues yo no te creo! —declaró Eleni en voz baja—. No dejas de inventar cosas, de meterte en líos y de contar mentiras para librarte del castigo.

Liam se cruzó de brazos y taconeó impaciente para acallar la regañina de su hermana.

—¡Puedes decir lo que quieras —la interrumpió, incapaz de aguantarse—, pero me creerás si consigues que Connor nos acompañe!

—Vamos, por favor, pídeselo —le rogó Flanny a Eleni, aunque Shawno, preocupado por las posibles consecuencias, sacudía la cabeza para manifestar su oposición.

—¿Y después de subir a la montaña, qué? —preguntó Eleni como una aprobación tácita y una invitación a que Liam les diera más detalles.

Liam sonrió satisfecho y apoyó una rodilla en tierra; alisó un poco el serrín en el suelo para dibujar un mapa aproximado de la zona donde había encontrado al «drizzit». El plan era sencillo: Eleni, ocupada en recoger moras, sería el cebo. Los cuatro varones la seguirían en secreto y vigilarían mientras ella simulaba torcerse un tobillo o cualquier otra lesión. Los gritos de socorro

atraerían al «drizzit»; no había motivos para dudar que acudiera a socorrer a una joven bonita en apuros. Eleni protestó enérgicamente; no la entusiasmaba hacer de lombriz en el anzuelo.

—Pero si tú no crees que exista —se apresuró a recordarle Liam.

Su sonrisa, que dejaba al descubierto el agujero donde le faltaba un diente, le demostró a la muchacha que su terquedad la había acorralado.

—¡De acuerdo, lo haré! —refunfuñó Eleni—. ¡Y no creo en tu «drizzit», Liam Thistledown! ¡Pero si el león es real y me muerde, te las verás conmigo!

Dicho esto, Eleni dio media vuelta y salió furiosa del cobertizo.

Liam y Flanny escupieron en las palmas de sus manos, y después se volvieron para mirar amenazadores a Shawno hasta que él superó sus reticencias. Entonces los tres hermanos entrechocaron las palmas ensalivadas en un gesto de triunfo. Cualquier desacuerdo entre ellos se esfumaba cuando alguno descubría algo con que molestar a Eleni.

Ninguno de ellos le habló a Connor de que planeaban cazar al «drizzit». Fue Eleni la que se encargó de recordarle los muchos favores que le había hecho y le prometió que consideraría pagada la deuda si él aceptaba acompañarlos a recoger moras. La astuta muchacha se había asegurado antes de que Liam prometiera que se haría cargo de la deuda de Connor si no encontraban al «drizzit». Connor trató de zafarse del compromiso, con la excusa de que tenía que herrar a una de las yeguas, pero nunca había podido resistirse a la mirada de los azules ojos y a la amplia sonrisa de su hermana, y la promesa de Eleni de olvidar la considerable deuda selló su destino. Con la bendición de los padres, Connor guió a los niños montaña arriba. Los pequeños llevaban cubos y él una espada barata enganchada al cinturón.

Drizzt advirtió el engaño mucho antes de que la hija del granjero avanzara sola entre las zarzamoras. También vio a los cuatro muchachos, agachados a la sombra de un bosquecillo. Connor sujetaba la espada de forma bastante torpe.

Sabía que el más pequeño los había llevado allí. El día anterior, el drow había visto cómo lo arrastraban hasta el cobertizo. Los gritos de «¡drizzit!» habían acompañado a cada correazo, al menos al principio. Ahora el empecinado chiquillo quería demostrar que había dicho la verdad.

De pronto la muchacha dejó de recoger moras, se tiró al suelo y gritó. Drizzt reconoció la palabra «¡Auxilio!»; era la misma que había empleado el chico rubio, y una sonrisa apareció en el rostro oscuro. Por la forma ridícula de la caída, Drizzt comprendió el juego. La joven no estaba herida; sólo intentaba que apareciera el «drizzit».

Drizzt sacudió la cabeza, asombrado por la inocencia de la trampa, y se volvió dispuesto a marcharse, pero lo dominó un impulso. Miró hacia las zarzas, donde la muchacha se frotaba el tobillo, sin dejar de mirar hacia donde se ocultaban sus hermanos. Una necesidad irresistible surgió en su pecho. ¿Cuánto tiempo llevaba solo, como un vagabundo solitario? En aquel momento echó de menos a Belwar, el enano que lo había acompañado en tantas aventuras por las profundidades de la Antípoda Oscura. Añoró a Zaknafein, su padre y amigo. Ver el comportamiento de los hermanos era más de lo que Drizzt Do'Urden podía soportar.

Había llegado la hora de que Drizzt conociera a los vecinos.

El drow se cubrió la cabeza con la capucha de la capa del gnoll, aunque la prenda desgarrada no servía de mucho para ocultar su verdadera naturaleza, y corrió a través del campo. Tenía la esperanza de que, si al menos podía suavizar la reacción inicial de la muchacha al verlo, quizás encontraría una manera de establecer la comunicación, aunque era mucho suponer.

—¡El «drizzit»! —jadeó Eleni cuando lo vio aparecer.

Quería gritar, pero no tenía aliento. Quería correr, pero el terror la retenía. Desde el bosquecillo, Liam habló por ella.

—¡El «drizzit»! —gritó el niño—. ¡Os lo había dicho! ¡Os lo había dicho!

Miró a los hermanos. La reacción entusiasmada de Flanny y Shawno era la que esperaba. En cambio, el rostro de Connor mostraba una expresión de miedo tan profundo que con sólo verla se esfumó la alegría de Liam.

—¡Por todos los dioses! —susurró el mayor de los hijos Thistledown. Connor había recorrido las montañas con el padre y había aprendido a reconocer a los enemigos. Ahora miró a los tres hermanos menores y musitó una sola palabra que no aclaró nada a los inexpertos niños—: Drow.

Drizzt se detuvo a una docena de pasos de la aterrorizada muchacha, la primera mujer humana que había visto de cerca, y la observó. Eleni era bonita, de ojos grandes y expresivos, las mejillas con hoyuelos, y la piel suave y dorada. Comprendió que no representaba ninguna amenaza. Le sonrió y cruzó los brazos sobre el pecho, sin hacer movimientos bruscos.

—Drizzt —la corrigió, señalándose.

Con el rabillo del ojo advirtió que algo se movía por un costado y se volvió.

—¡Corre, Eleni! —gritó Connor Thistledown, mientras corría espada en alto hacia el drow—. ¡Es un elfo oscuro! ¡Un drow! ¡Corre!

De todo lo que Connor había gritado, Drizzt sólo entendió la palabra «drow». Sin embargo, la actitud y la intención del joven resultaban muy claras, porque Connor se interpuso entre Drizzt y Eleni, con la punta de la espada apuntando al elfo. Eleni consiguió ponerse de pie detrás de su hermano, pero no escapó como él le había dicho. Ella también había escuchado hablar de los malvados elfos oscuros, y no estaba dispuesta a dejar que Connor se le enfrentara a solas.

—Vete, elfo oscuro —gruñó Connor—. Soy un espadachín experto Y mucho más fuerte que tú.

Drizzt extendió las manos en un gesto de indefensión, sin entender ni una palabra.

—¡Lárgate! —chilló Connor.

Llevado por un impulso, Drizzt intentó contestar con el código mudo de los drows, un complicado lenguaje de manos y gestos faciales.

—¡Cuidado, prepara un hechizo! —gritó Eleni, y se zambulló entre las zarzas.

Connor soltó un alarido y cargó.

Antes de que Connor pudiese hacer nada, Drizzt lo sujetó por el antebrazo, utilizó la otra mano para retorcerle la muñeca y quitarle la espada, hizo girar el arma tres veces por encima de la cabeza de Connor, la lanzó al aire, la cogió por la hoja cuando caía y se la devolvió al muchacho por el mango.

Drizzt abrió los brazos y sonrió. Según la costumbre drow, semejante muestra de superioridad sin herir al oponente representaba el deseo de amistad. En cambio, en el hijo mayor del granjero Bartholemew Thistledown, la fulgurante exhibición del drow sólo inspiró aún más terror.

Connor permaneció inmóvil, boquiabierto, durante un buen rato. Dejó caer la espada sin darse cuenta, y tampoco advirtió que acababa de orinarse en los pantalones.

Un grito de espanto surgió por fin de la garganta de Connor. Sujetó la mano de Eleni, que se unió al grito, y juntos escaparon hacia el bosquecillo para buscar a los demás, y después corrieron todos juntos hasta cruzar el umbral de su casa.

De pronto Drizzt se había quedado solo entre las zarzamoras con la sonrisa en los labios y los brazos extendidos.

Unos ojos muy atentos habían vigilado el episodio con gran interés. La inesperada aparición de un elfo oscuro, cubierto con la capa de un gnoll, explicaba muchas de las cosas que quería saber Tephanis. El trasgo había examinado los cadáveres de los gnolls, y lo había intrigado la limpieza de las heridas mortales de los gnolls, que no podían haber sido hechas con las armas vulgares que usaban los campesinos. Al ver las magníficas cimitarras colgadas en el cinturón del elfo oscuro y la facilidad con que había desarmado al joven labriego, Tephanis descubrió la verdad.

El rastro que dejó el trasgo habría confundido a los mejores exploradores de los Reinos. Tephanis, que nunca hacía nada directamente, subió por los senderos montañosos, rodeó unos cuantos árboles, corrió arriba y abajo por los troncos de otros, y en general dobló, e incluso triplicó, la ruta. La distancia jamás había sido un problema para Tephanis; se presentó ante el barje de piel púrpura antes de que Drizzt, ocupado en analizar las implicaciones del desastroso encuentro, se marchara del campo de zarzamoras.

4

Preocupaciones

La opinión del granjero Bartholemew Thistledown cambió radicalmente cuando Connor, el hijo mayor, designó al «drizzit» de Liam como un elfo oscuro. El granjero Thistledown había pasado sus cuarenta y cinco años de vida en Maldobar, una aldea cincuenta kilómetros más arriba sobre el río Orco Muerto, al norte de Sundabar. El padre de Bartholemew había vivido aquí, y también su abuelo antes que él. En todo ese tiempo la única noticia que los granjeros Thistledown habían tenido de los elfos oscuros había sido el relato de una supuesta incursión drow contra un pequeño campamento de elfos salvajes a unos ciento sesenta kilómetros hacia el norte, en Coldwood. Aquella incursión, si es que había sido obra de los drows, había ocurrido hacía alrededor de una década. La falta de experiencia personal con la raza drow no disminuyó los temores del granjero Thistledown al escuchar el relato de los hijos de aquel primer encuentro en el bosquecillo de zarzamoras. Connor y Eleni, dos jóvenes con edad suficiente para conservar la calma en momentos de crisis, habían visto al elfo de cerca, y no tenían dudas sobre el color de la piel.

—Lo único que no acabo de entender —le dijo Bartholemew a Benson Delmo, el gordo y alegre alcalde de Maldobar, y a varios otros granjeros reunidos en su casa aquella noche— es por qué el drow dejó que los niños se marcharan. No soy un experto en materia de elfos oscuros, pero he oído lo suficiente respecto a ellos como para esperar un comportamiento distinto.

—Quizá Connor se comportó en su ataque mucho mejor de lo que cree —apuntó Delmo con mucho tacto.

Todos habían escuchado el relato de cómo el drow había desarmado al muchacho. Liam y los otros niños Thistledown, excepto el pobre Connor, desde luego, disfrutaban horrores repitiendo la historia.

Por mucho que apreciara el voto de confianza del alcalde, Connor sacudió la cabeza enfáticamente ante la sugerencia.

—Me venció —admitió Connor—. Quizá se aprovechó de mi estupor al verlo, pero me venció... limpiamente.

—Cosa nada fácil —se apresuró a decir Bartholemew, para evitar cualquier burla de los presentes—. Todos hemos visto cómo pelea Connor. ¡Precisamente el invierno pasado mató a tres goblins y a los lobos en que cabalgaban!

—¡Cálmate, Thistledown! —quiso tranquilizarlo el alcalde—. Nadie duda del valor de tu hijo.

—¡Tengo mis dudas sobre la identidad del enemigo! —vociferó Roddy McGristle, un hombre grande y peludo como un oso, que era el más experimentado del grupo en cuestiones guerreras. Roddy pasaba más tiempo en las montañas que atendiendo su granja, un trabajo reciente que no le agradaba mucho. Cada vez que alguien ponía precio a la cabeza de un orco, era siempre Roddy el que se llevaba la mayor tajada, a veces más que todos los demás del pueblo juntos—. No levantes tanto el copete —le dijo Roddy a Connor cuando el muchacho quiso erguirse dispuesto a protestar con vehemencia—. Sé lo que has dicho que has visto, y creo que has visto lo que dices.

Pero tú lo llamas drow y ese título significa mucho más de lo que crees. Si hubiera sido un drow lo que encontraste, diría que ahora tú y toda tu familia estaríais muertos en aquel bosquecillo de zarzamoras. No, no era un drow, según creo, pero hay otras cosas en esas montañas que podrían hacer lo que tú dices que hizo esa cosa.

—Dinos cuáles —intervino Bartholemew enfadado, con poco aprecio por las dudas que Roddy había echado sobre el relato del hijo.

La verdad era que a Bartholemew no le gustaba Roddy. El granjero Thistledown tenía una familia respetable, y, cada vez que el vulgar y vocinglero Roddy McGristle les hacía una visita, a Bartholemew y a su esposa les costaba muchos días de esfuerzos recordarles a los niños, especialmente a Liam, cuál era el comportamiento correcto.

Roddy se limitó a encogerse de hombros, sin ofenderse por el tono de Bartholemew.

—Goblins, trolls, quizás un elfo del bosque que tomó demasiado el sol.

La carcajada que soltó después de estas palabras, burlándose de la seriedad de los presentes, sacudió al grupo.

—Entonces ¿cómo podemos estar seguros? —dijo Delmo.

—Lo sabremos averiguándolo —ofreció Roddy—. Mañana por la mañana —señaló a cada uno de los hombres sentados a la mesa de Bartholemew— iremos allí a ver qué encontramos.

Dicho esto y dando por cerrada la reunión, Roddy golpeó la mesa con las manos y se puso de pie. Cuando llegó a la puerta de la casa, se volvió y dirigió una sonrisa casi desdentada y un guiño exagerado al grupo.

—Muchachos, ¡no olvidéis las armas!

La risotada de Roddy resonó en los oídos de los hombres mucho después de la marcha del rudo montañés.

—Podríamos llamar a un vigilante —propuso uno de ellos mientras los desanimados granjeros se disponían a irse—. He oído decir que hay uno en Sundabar, una de las hermanas de la dama Alustriel.

—Es un poco pronto para eso —respondió el alcalde Delmo, borrando todas las sonrisas de optimismo.

—¿Crees que es demasiado pronto cuando hay drows de por medio? —apuntó rápidamente Bartholemew.

—Vayamos primero con McGristle —replicó—. Si hay alguien capaz de averiguar algo en las montañas, es él. —Se volvió hacia Connor y le dijo conciliador—: Creo en tu relato, Connor. Pero tenemos que asegurarnos antes de pedir una ayuda de alguien tan distinguido como la hermana de la dama de Luna Plateada.

—No era un goblin ni un elfo del bosque —manifestó Connor en voz baja, en un tono donde se mezclaba el enojo y la vergüenza.

Bartholemew palmeó la espalda del hijo, sin dudar de su relato.

En la cueva de la montaña, también Ulgulu y Kempfana habían pasado una noche inquieta por la aparición de un elfo oscuro.

—Si es un drow, entonces es un aventurero experimentado —le comentó Kempfana al hermano—. Quizá con la experiencia suficiente como para que Ulgulu alcance la madurez.

—¡Y de regreso a Gehenna! —exclamó Ulgulu acabando la frase del taimado hermano—. No ves la hora de que desaparezca.

—Tú también ansias el momento de volver a los valles humeantes —le recordó Kempfana.

Ulgulu gruñó como única respuesta. La aparición del elfo oscuro planteaba muchas consideraciones y miedos más allá de la sencilla declaración lógica de Kempfana. Los barjes, como

todas las criaturas inteligentes en casi todos los demás planos de existencia, conocían a los drows y sentían un prudente respeto por la raza. Si bien un solo drow podía no plantear muchos problemas, Ulgulu sabía que una partida de guerreros drows, quizás incluso un ejército, podía resultar desastrosa. Los cachorros no eran invulnerables. La aldea humana les había permitido capturas fáciles a los cachorros barjes y podía ofrecerles unas cuantas más durante un tiempo si Ulgulu y Kempfana no abusaban de los ataques. Pero si se presentaba una banda de elfos oscuros, las presas fáciles podían desaparecer muy deprisa.

—Tenemos que resolver el asunto del drow —señaló Kempfana—. Si es un explorador, no debe volver a informar.

Ulgulu dirigió una mirada helada al hermano, y llamó al trasgo.

—Tephanis —gritó, y el trasgo apareció sobre su hombro antes de que pudiese acabar de decir el nombre.

—Quieres-que-vaya-y-mate-al-drow, mi-amo —dijo el trasgo—. Comprendo-lo-que-quieres-que-haga.

—¡No! —gritó Ulgulu en el acto, consciente de que el trasgo pretendía marcharse al instante. Tephanis ya se encontraba a medio camino de la puerta cuando Ulgulu acabó de pronunciar la sílaba, pero regresó al hombro del barje antes de que se apagara la última nota del grito—. No —repitió Ulgulu, más tranquilo—. Quizá se puede ganar algo con la presencia del drow.

—Un nuevo enemigo para los aldeanos —afirmó Kempfana, que había entendido la intención de su hermano en cuanto vio la sonrisa malvada en su rostro—. ¿Un nuevo enemigo para cubrir los asesinatos de Ulgulu?

—Todo se puede convertir en ventajas —repuso el gigantesco barje de piel púrpura con una mueca perversa—, hasta la aparición de un elfo oscuro.

Ulgulu volvió la atención a Tephanis.

—Quieres-saber-más-cosas-del-drow, mi-amo —dijo Tephanis, excitado.

—¿Está solo? —preguntó Ulgulu—. ¿Es el explorador de un grupo más grande, como tememos, o un guerrero solitario? ¿Cuáles son sus intenciones respecto a la gente de la aldea?

—El-drow-pudo-haber-matado-a-los-niños —repitió Tephanis—. Supongo-que-busca-amistad.

—Lo sé —gruñó Ulgulu—. Ya lo has dicho antes. ¡Ahora ve y averigua más! ¡Necesito algo más que tus suposiciones, Tephanis, y todos saben que las acciones de un drow nunca descubren sus verdaderas intenciones! —Tephanis abandonó el hombro de Ulgulu e hizo una pausa, a la espera de más instrucciones—. Por cierto, querido Tephanis —ronroneó Ulgulu—, ocúpate de conseguir una de las armas del drow. Podría resultar útil...

Ulgulu se calló al advertir el movimiento en la pesada cortina que cerraba la entrada.

—Un personaje la mar de nervioso —comentó Kempfana.

—Pero muy útil —replicó Ulgulu, y el hermano no pudo menos que asentir.

Drizzt los vio venir desde un kilómetro de distancia. Diez granjeros armados seguidos por el joven que había conocido en el bosquecillo de zarzamoras el día anterior. Charlaban y reían mientras caminaban, pero el paso era decidido y exhibían las armas, obviamente listas para ser usadas. Más peligroso parecía el personaje que marchaba un tanto separado del grupo, un hombre muy fornido y de rostro serio, abrigado con pieles gruesas, cargado con un hacha de primera y acompañado por dos grandes mastines de pelo amarillo sujetos con cadenas.

Drizzt quería establecer nuevos contactos con los aldeanos, deseaba de todo corazón continuar los hechos que había puesto en movimiento el día antes y saber si, después de tanto tiempo, había encontrado un lugar al que pudiese llamar hogar, pero comprendió que el encuentro

que se avecinaba no prometía mucho. Si los granjeros lo encontraban, sin duda habría problemas, y, aunque no lo preocupaba su propia seguridad ante la banda de desarrapados, incluido el guerrero de rostro serio, temía que alguno de los labriegos acabase herido.

El drow decidió que debía eludir al grupo y desviar su curiosidad. Conocía la diversión perfecta para conseguir sus objetivos. Colocó la estatuilla de ónice en el suelo y llamó a *Guenhwyvar*.

Un zumbido a su lado, seguido por un súbito movimiento de la maleza, distrajo al drow sólo por un momento mientras se formaba la niebla habitual alrededor de la figurilla. Drizzt no advirtió la presencia de nada peligroso, y se olvidó del tema. Tenía problemas más urgentes, pensó.

Cuando llegó *Guenhwyvar*, Drizzt y la pantera bajaron por el sendero más allá del bosquecillo de zarzamoras, donde el elfo suponía que los aldeanos comenzarían la caza. El plan era sencillo: dejaría que los labriegos rondaran la zona por un rato, permitiría que el hijo del granjero repitiera el relato del encuentro. Entonces *Guenhwyvar* haría una aparición cerca del bosquecillo y guiaría al grupo en una persecución inútil. La visión de la pantera negra podía plantear algunas dudas sobre el relato del joven; probablemente los mayores supondrían que los niños habían topado con el felino y no con un elfo oscuro y que la imaginación había provisto el resto de los detalles. No dejaba de ser un riesgo, pero como mínimo, *Guenhwyvar* podía sembrar algunas dudas referentes a la existencia del elfo oscuro y alejar a los cazadores durante un tiempo.

Los granjeros llegaron al bosquecillo de zarzamoras a tiempo, algunos serios y dispuestos para el combate, pero la mayoría entretenidos en charlar y reír. Encontraron la espada caída, y Drizzt observó cómo el hijo del campesino relataba el episodio del día anterior. También vio que el portado del hacha casi no escuchaba el relato, y caminaba alrededor del grupo con los perros, señalando distintos puntos de las zarzas y animando a los perros a que olieran el rastro. Drizzt no tenía experiencia práctica con perros, pero sabía que muchas criaturas tenían sentidos muy desarrollados y que podían ser útiles en una cacería.

—Ve, *Guenhwyvar* —susurró el drow, sin esperar a que los perros descubrieran un rastro claro.

La gran pantera se alejó silenciosa por el sendero y tomó posición en uno de los árboles del mismo bosquecillo donde los niños se habían ocultado el día anterior. El súbito rugido de *Guenhwyvar* silenció las conversaciones del grupo en el acto, y todas las cabezas se volvieron hacia los árboles.

El felino saltó al sendero, pasó como una flecha entre los atónitos humanos y se alejó entre las rocas de la ladera. Los granjeros gritaron e iniciaron la persecución animando al hombre con los perros a que cogiera la delantera. Muy pronto todo el grupo, con los perros ladrando furiosos, desapareció de la vista y Drizzt camino hasta los árboles cercanos a las zarzamoras para analizar lo ocurrido y planear lo que haría después.

Le pareció notar que lo seguía un zumbido, pero lo atribuyó a algún insecto.

A la vista del desconcierto de los perros, Roddy McGristle no tardó mucho en llegar a la conclusión de que la pantera no era la misma criatura que había dejado un rastro en el bosquecillo de zarzamoras. Además, Roddy comprendió que sus torpes compañeros, sobre todo el obeso alcalde, ni siquiera con su ayuda podían pensar en atrapar a la pantera; el felino podía saltar a través de cañadas que los granjeros tardarían muchos minutos en rodear.

—¡Adelante! —gritó Roddy al resto del grupo—. ¡Perseguid a esa cosa por este camino! ¡Me llevaré a los perros por el otro lado y le cortaré el paso! ¡La obligaré a que vuelva hacia vosotros!

Los granjeros gritaron su aprobación y se alejaron. Roddy tiró de las cadenas y se llevó a los perros en la otra dirección.

Los perros, entrenados para la caza, querían seguir a la pantera, pero su amo tenía otra ruta en mente. Había varias cosas que lo preocupaban en aquel momento. Vivía en estas montañas desde hacía treinta años y nunca había visto, o siquiera oído hablar, de un animal como aquél. Además, la pantera habría podido dejar atrás a los perseguidores hacía rato, y en cambio siempre se mostraba en campo abierto no demasiado lejos, como si quisiera guiar a los granjeros. Roddy sabía lo que era maniobra de diversión, y creía saber dónde se ocultaba la verdadera presa. Les colocó el bozal a los perros para que no ladraran y regresó por donde había venido, de vuelta al bosquecillo de zarzamoras.

Drizzt descansaba apoyado en un árbol en las sombras de la frondosa copa, preguntándose cuál podría ser el camino para mostrarse a los granjeros sin provocarles pánico. A lo largo de los días de observación de la familia de la granja aislada, Drizzt había llegado a la conclusión de que podía encontrar un lugar entre los humanos, de este o de cualquier otro asentamiento, si conseguía convencerlos de que sus intenciones no eran peligrosas.

Un zumbido a la izquierda de Drizzt lo arrancó bruscamente de sus pensamientos. Se apresuró a empuñar las cimitarras, y entonces algo relampagueó junto a él, demasiado rápido como para darle tiempo a reaccionar. Gritó ante el súbito dolor en la muñeca, y soltó la cimitarra. Confuso, Drizzt miró la herida, esperando ver una flecha o un dardo clavado en la carne.

El corte era limpio y no había nada más. Una risa aguda hizo girar a Drizzt a la derecha. Allí estaba el trasgo, con la cimitarra colgada al hombro, casi tocando el suelo detrás de la criatura diminuta, y una daga, tinta en sangre, en la otra mano.

Drizzt permaneció inmóvil e intentó adivinar cuál sería el próximo movimiento del rival. Nunca había visto a un trasgo, ni había escuchado hablar de unas criaturas tan raras, pero ya tenía una buena idea de la ventaja que representaba su asombrosa velocidad. Antes de que el drow pudiera planear la manera de derrotar al trasgo, apareció otro rival.

Tan pronto como oyó el aullido, el drow comprendió que el grito de dolor lo había descubierto. El primero de los mastines de Roddy McGristle apareció entre la maleza, lanzado en línea recta hacia el elfo. El segundo, un par de pasos más atrás, saltó en busca de la garganta del joven.

Esta vez, Drizzt fue más rápido. Descargó un golpe con la otra cimitarra contra el primer perro y le golpeó el cráneo. Sin vacilar, Drizzt se echó hacia atrás, invirtió la sujeción del arma y la levantó por encima de la cabeza, en línea con el salto del perro. El mango del arma quedó apoyado contra el tronco del árbol y el animal, incapaz de desviar la trayectoria, chocó contra el otro extremo de la hoja de acero, que le atravesó la garganta y el pecho. El terrible impacto arrancó la cimitarra de la mano de Drizzt, y perro y arma cayeron entre unos arbustos al lado del árbol.

Drizzt apenas se había recuperado cuando apareció Roddy McGristle como una tromba.

—¡Has matado a mis perros! —rugió el enorme montañés, descargando un golpe con Bleeder, su gran hacha de combate, contra la cabeza del drow.

El golpe llevaba una velocidad tremenda, pero Drizzt consiguió esquivarlo. El elfo no entendía ni una sola de las palabras de la retahíla de epítetos de McGristle, y era consciente de que el hombretón no podía comprender ninguna de las explicaciones que pretendiera darle.

Herido y desarmado, la única defensa de Drizzt era continuar burlando el ataque. Otro hachazo casi lo pilló; cortó la capa gnoll, pero gracias a que consiguió hundir el estómago, la hoja sólo rozó la fina cota de malla. Drizzt se movió a un lado, hacia un apretado grupo de árboles más pequeños, convencido de que su mayor agilidad le daría algunas ventajas. Tenía que intentar cansar al humano enfurecido, o al menos conseguir que el hombre reconsiderara el brutal ataque. Pero la ira de McGristle no parecía disminuir. Siguió a Drizzt, lanzando hachazos a diestro y siniestro.

Ahora Drizzt veía los fallos de su plan. Si bien quizá podía mantenerse apartado del voluminoso cuerpo del humano gracias al poco espacio entre los árboles, el hacha de McGristle podía pasar entre ellos sin problemas.

La poderosa arma apareció por un lado al nivel de los hombros. Drizzt se lanzó de cabeza al suelo, salvándose de morir por los pelos. Esta vez McGristle no pudo controlar el golpe a tiempo, y la pesada hacha se clavó en el tronco de diez centímetros de diámetro de un arce joven, y lo taló.

El ángulo formado por el tronco al doblarse retuvo el hacha con fuerza. Roddy comenzó a dar tirones para liberar el arma, y no advirtió el peligro hasta el último minuto. Consiguió apartarse del tronco pero acabó sepultado debajo de la copa. Las ramas formaban una red que lo sujetaba bien prieto contra el suelo.

—¡Maldito seas, drow! —bramó McGristle, mientras intentaba zafarse sin éxito de la prisión natural.

Drizzt se alejó a gatas, preocupado por la muñeca herida. Encontró la segunda cimitarra, clavada hasta el mango en el pobre perro. El espectáculo le causó una profunda pena, pues sabía el valor de los compañeros animales. Tardó unos segundos en recuperar el arma, momentos que se hicieron angustiosos al ver que el otro perro, sólo atontado, comenzaba a sacudirse.

—¡Maldito seas, drow! —rugió McGristle otra vez.

Drizzt comprendió la referencia al linaje, y pudo adivinar el resto. Quería ayudar al hombre caído, en la convicción de que quizá podía establecer el camino de una comunicación más civilizada, pero le pareció que no podría contar con la colaboración del otro perro. Con una última mirada al trasgo que había iniciado todo el problema, Drizzt salió del bosque y escapó a las montañas.

—¡Tendríamos que haber atrapado a la pantera! —protestó Bartholemew Thistledown mientras la tropa regresaba al bosquecillo de zarzamoras—. ¡Si McGristle hubiese estado donde dijo que estaría, no se nos habría escapado! ¿Dónde está ahora ese tipo?

Los gritos de «¡Drow, drow!» procedentes del grupo de arces respondieron la pregunta de Bartholemew. Los granjeros echaron a correr y encontraron a Roddy todavía bien sujeto por las ramas del árbol caído.

—¡Maldito drow! —chilló Roddy—. ¡Mató a mi perro! ¡Condenado drow! —Se llevó una mano a la oreja izquierda cuando le liberaron un brazo pero descubrió que ya no la tenía—. ¡Maldito drow! —repitió.

Connor Thistledown no ocultó el orgullo ante la confirmación de su relato, que había sido puesto en duda, pero el mayor de los hijos Thistledown fue el único complacido con la inesperada proclama de Roddy. Los otros granjeros eran mayores que Connor; comprendían muy bien las graves implicaciones de tener a un elfo oscuro en la región.

Benson Delmo, secándose el sudor de la frente, no hizo ningún secreto de lo que opinaba ante la noticia. De inmediato se volvió hacia el granjero que tenía a su lado, un joven conocido por su habilidad como jinete.

—¡Ve a Sundabar! —le ordenó el alcalde—. ¡Busca un vigilante ahora mismo!

Al cabo de unos minutos, Roddy quedó libre. El perro herido estaba a su lado, pero la comprobación de que uno de sus preciosos animales había sobrevivido fue un pobre consuelo para el hombre.

—¡Maldito drow! —vociferó Roddy quizá por centésima vez, mientras se enjugaba la sangre de la mejilla—. ¡Ya me encargaré yo de acabar con ese condenado drow!

Furioso, descargó a Bleeder con una sola mano contra el tronco de otro arce cercano, y a punto estuvo de talarlo.

5

El cazador furtivo

Los guardias goblins se apartaron de un salto cuando el poderoso Ulgulu atravesó la cortina y abandonó la caverna. El aire frío de la noche le pareció delicioso al barje, y todavía más al pensar en la tarea que tenía por delante. Miró la cimitarra que le había llevado Tephanis; el arma parecía diminuta en la mano enorme de Ulgulu.

Sin darse cuenta dejó caer la cimitarra. No quería usarla esta noche. El barje quería utilizar sus propias armas letales —garras y dientes— para poder saborear a las víctimas y devorar la esencia de la vida que le permitiría ser más fuerte. Pero Ulgulu era una criatura inteligente, y la razón dominó rápidamente los instintos básicos que tanto deseaban el sabor de la sangre. Había un propósito en el trabajo de esta noche, un método que prometía mayores ganancias y la eliminación de la amenaza planteada por la inesperada aparición del elfo oscuro.

Con un gruñido gutural, una pequeña protesta de los instintos básicos de Ulgulu, el barje recogió la cimitarra y echó a andar montaña abajo con grandes zancadas. La bestia se detuvo al borde de un barranco, donde había un único sendero muy angosto que permitía bajar hasta el fondo. Le llevaría un buen rato recorrerlo.

Pero Ulgulu tenía hambre.

La conciencia de Ulgulu se volvió sobre sí misma y enfocó aquel punto de su ser que fluctuaba con energía mágica. Él no era una criatura del plano material, y los seres de otros planos inevitablemente traían con ellos poderes que podían parecer mágicos a los habitantes del plano anfitrión. Los anaranjados ojos de Ulgulu resplandecían de entusiasmo cuando salió del trance unos segundos más tarde. Espió sobre el borde, y visualizó un punto en el fondo, a unos cuatrocientos metros de distancia.

Una temblorosa puerta multicolor apareció delante de Ulgulu, colgada en el aire un poco más allá del borde. Con una carcajada parecida a un rugido, Ulgulu abrió la puerta y encontró, apenas pasado el umbral, el punto visualizado. Cruzó la puerta, y recorrió la distancia hasta el fondo del barranco con un solo paso ultradimensional.

Ulgulu echó a correr montaña abajo hacia la aldea humana, ansioso por poner en marcha su malvada maquinación.

Cuando el barje llegó a las estribaciones apeló una vez más al rincón mágico. Los pasos de Ulgulu se acortaron; después la criatura se paró del todo, sacudida por fuertes espasmos, al tiempo que musitaba palabras indescifrables. Los huesos se acortaron y unieron con un ruido como si se quebraran, la piel se abrió y se oscureció hasta ser casi negra.

Entonces Ulgulu reanudó la marcha, pero esta vez sus pasos —los pasos de un elfo oscuro— eran más cortos.

Aquella noche Bartholemew Thistledown estaba sentado con su padre, Markhe, y su hijo mayor en la cocina de la granja solitaria en las afueras occidentales de Maldobar. La esposa de

Bartholemew y su madre habían ido al granero para ocuparse de los animales, y los cuatro hijos menores dormían en la pequeña habitación junto a la cocina.

Cualquier otra noche, toda la familia Thistledown habría estado durmiendo en sus camas, pero Bartholemew temía que pasarían muchas noches antes de que la normalidad retornara a la granja. Habían visto a un elfo oscuro en la región, y, si bien Bartholemew no estaba convencido de que el extraño tuviera la intención de hacerles daño —el drow habría podido matar a Connor y a los demás niños fácilmente—, sabía que su presencia había provocado un gran revuelo en Maldobar.

—Podríamos ir al pueblo —propuso Connor—. Nos buscarían un lugar donde instalarnos, y tendríamos el respaldo de todos.

—¿El respaldo de todos? —preguntó Bartholemew sarcástico—. ¿Dejarían de atender sus granjas para venir hasta aquí y ayudarnos con nuestro trabajo? ¿Cuál de ellos crees que estaría dispuesto a cabalgar hasta aquí cada noche para cuidar de los animales?

Connor agachó la cabeza ante la regañina del padre. Deslizó una mano hasta la empuñadura de la espada, recordándose a sí mismo que ya no era un niño. De todos modos, Connor agradeció en silencio el consuelo ofrecido por la mano que el abuelo le apoyó sobre el hombro.

—Tienes que pensar antes de decir las cosas —añadió Bartholemew en un tono más suave al comprender el profundo efecto que la dureza de sus palabras había tenido en el hijo—. La granja es nuestra vida, lo único que importa.

—Podríamos enviar a los pequeños —opinó Markhe—. El muchacho tiene derecho a preocuparse, con un elfo oscuro en los alrededores.

Bartholemew se volvió y, resignado, apoyó la barbilla en la palma de la mano. Le disgustaba pensar en tener que separar a la familia. La familia era su fuerza, como lo había sido a lo largo de más de cinco generaciones de Thistledown. Sin embargo, aquí estaba él reprochando a Connor, incluso a pesar de que el muchacho sólo había hablado por el bien de todos.

—Tendría que haberlo pensado mejor, papá —escuchó susurrar a Connor, y comprendió que su propio orgullo no podía imponerse al dolor del joven—. Lo siento.

—No es necesario —replicó Bartholemew, y se volvió hacia los demás—. Soy yo quien debe pedir disculpas. La presencia del elfo oscuro nos altera a todos. Tienes razón, Connor. Nos encontramos demasiado aislados para estar seguros.

Como un eco a estas palabras, escucharon el fuerte chasquido de la madera al quebrarse y un grito ahogado en el exterior de la casa, procedente del granero. En aquel instante terrible, Bartholemew Thistledown comprendió que tendría que haberse decidido antes, cuando la luz del día aún le ofrecía a la familia una cierta protección.

Connor fue el primero en reaccionar. Corrió hasta la puerta y la abrió. En el patio de la granja el silencio era absoluto: ni el canto del grillo perturbaba la tenebrosa escena. Una luna silenciosa acechaba sobre el horizonte, arrancando largas y siniestras sombras de cada poste y árbol. Connor observó, sin atreverse a respirar, durante un segundo que le pareció una hora.

La puerta del granero crujió y se desprendió de las bisagras. Un elfo oscuro apareció en el patio.

Connor cerró la puerta y se apoyó contra ella para no caerse del susto. Miró los atónitos rostros del padre y del abuelo y susurró:

—Mamá... El drow...

Los Thistledown mayores vacilaron, sus mentes convertidas en torbellinos donde se mezclaban un millar de imágenes a cuál más espantosa. Abandonaron las sillas al mismo tiempo, Bartholemew en busca de un arma y Markhe en dirección a Connor y la puerta.

El súbito movimiento de los mayores libró a Connor de la parálisis. Desenvainó la espada y abrió la puerta, dispuesto a enfrentarse al intruso.

Un solo salto de sus poderosas piernas había bastado a Ulgulu para llegar hasta la puerta de la casa. Connor cruzó el umbral ciego de furia, chocó contra la criatura —que tenía el aspecto de un elfo oscuro delgado— y rebotó, atontado, al interior de la cocina. Antes de que cualquiera de los hombres pudiese reaccionar, la cimitarra cayó sobre la cabeza de Connor con toda la fuerza del barje que la empuñaba, y casi cortó al joven por la mitad.

Ulgulu entró en la cocina. Vio al anciano —el enemigo menos importante— que se lanzaba contra él, y apeló a su naturaleza mágica para derrotar el ataque. Una ola de emoción transmitida sacudió a Markhe Thistledown, una ola de desesperación y terror tan grande que no podía combatirla. Su boca se abrió en un grito silencioso y retrocedió tambaleante, con las manos aferradas al pecho, hasta chocar contra la pared.

La carga de Bartholemew Thistledown tenía todo el peso de la rabia desbocada. El granjero chillaba como un poseso mientras bajaba la horquilla y cargaba contra el intruso que había matado a su hijo.

La delgada figura que encarnaba al barje no disminuía la tremenda fuerza de Ulgulu. Cuando las puntas de la horquilla estaban a unos pocos centímetros del pecho de la criatura, Ulgulu descargó un manotazo contra el arma. Bartholemew se paró en seco al recibir el impacto del extremo del mango en la barriga.

Ulgulu tendió una mano, levantó a Bartholemew del suelo y estrelló la cabeza del granjero contra una viga del techo con la fuerza suficiente para romperle el cuello. El barje arrojó el cuerpo de Bartholemew y su improvisada arma al otro extremo de la cocina, y se acercó al anciano.

Quizá Markhe lo vio venir. Quizás el anciano estaba demasiado desgarrado por el dolor y la angustia como para darse cuenta de lo que ocurría. Ulgulu se movió hacia él y abrió la boca bien grande. Quería devorar al viejo, nutrirse con la fuerza vital del humano de la misma manera que había hecho con la mujer más joven en el granero. Ulgulu había lamentado su actuación en el granero tan pronto como se esfumó el éxtasis de la matanza. Una vez más la parte racional del barje se impuso a los instintos básicos. Con un gruñido de frustración, Ulgulu hundió la cimitarra en el pecho de Markhe, y acabó con el sufrimiento del anciano.

El barje contempló el resultado de sus acciones. Lamentaba no haberse comido a los fuertes granjeros jóvenes, pero se recordó a sí mismo que lo ocurrido esta noche le reportaría grandes ganancias. Un sollozo ahogado lo llevó a la habitación donde dormían los niños.

Al día siguiente Drizzt bajó de la montaña. Le dolía la muñeca, donde lo había herido el trasgo, pero el corte se veía limpio y el joven confiaba en que cicatrizaría sin problemas. Se escondió entre la maleza detrás de la granja Thistledown, dispuesto a mantener otro encuentro con los niños. Drizzt llevaba demasiado tiempo solo y había visto lo suficiente de la comunidad humana como para renunciar. Era aquí donde pretendía establecer su hogar, siempre y cuando pudiese superar las barreras del prejuicio, encarnadas sobre todo por aquel hombretón de los perros.

Desde este ángulo, Drizzt no podía ver la puerta del granero derrumbada, y a la luz de alba todo parecía normal en la granja.

Sin embargo, los granjeros no aparecieron como tenían por costumbre con la salida del sol. Cantó un gallo y los animales se movieron en el granero, pero la casa permaneció en silencio. Drizzt sabía que esto era insólito, y lo atribuyó al encuentro en las montañas; la familia se ocultaba. Quizás incluso habían abandonado la granja, e ido a buscar refugio en la aldea. Estos pensamientos ensombrecieron el ánimo del drow; una vez más su presencia había perjudicado a los que tenía a su alrededor. Recordó lo ocurrido en Blingdenstone, la ciudad de los svirfneblis, el tumulto y el peligro provocado por su aparición.

El día era radiante aunque soplaba una fuerte brisa fría desde las montañas. Drizzt seguía sin ver ningún movimiento en el patio o en la casa. Continuó vigilando, cada vez más preocupado.

Un zumbido que ya conocía llamó la atención de Drizzt. Desenvainó la cimitarra y miró a su alrededor. Deseó poder llamar a *Guenhwyvar,* pero no había transcurrido el tiempo suficiente desde la última visita del felino. La pantera necesitaba descansar un día más en su casa astral para recuperar fuerzas y poder acompañar a Drizzt. Al ver que no había ningún peligro inminente, el drow se situó entre los troncos de dos árboles grandes, donde disponía de una posición más fácil de defender frente a la increíble velocidad del trasgo.

El zumbido desapareció al cabo de un instante, y no se veía al trasgo por ninguna parte. Drizzt dedicó el resto del día a recorrer la maleza; montó trampas y excavó hoyos poco profundos. Si tenía que luchar contra el trasgo, quería tener todas las ventajas posibles.

Las sombras cada vez más largas del ocaso volvieron la atención de Drizzt hacia la granja Thistledown. No se encendió ni una sola vela en la casa para disipar la oscuridad.

La preocupación de Drizzt fue en aumento. El regreso del trasgo le había recordado los peligros de la región, y, ante la falta de actividad en la granja, comenzó a sentir un profundo temor.

El crepúsculo cedió paso a la noche. Salió la luna y subió lentamente por el este, pero seguía sin ver ni una sola luz y sin escuchar ningún sonido a través de las ventanas oscurecidas.

Drizzt abandonó la maleza y cruzó a la carrera el corto patio trasero. No tenía intención de acercarse a la casa; sólo quería ver qué podía averiguar. Si no veía los caballos y la carreta pequeña, entonces podía dar por seguro que la familia había buscado refugio en la aldea.

Cuando acabó de dar la vuelta al granero y vio la puerta caída, Drizzt supo en el acto que algo no iba bien. Sus temores crecieron con cada nuevo paso. Espió a través del hueco de la entrada y no lo sorprendió ver la carreta en medio del granero y los caballos en las cuadras.

Junto a la carretera yacía la anciana, encogida y cubierta con su propia sangre seca. Drizzt se acercó y vio que la habían matado con un arma muy afilada. De inmediato pensó en el malvado trasgo y la cimitarra robada, pero cuando encontró el otro cadáver, detrás de la carreta, comprendió que algún otro monstruo, más cruel y poderoso, había participado en los crímenes. Drizzt ni siquiera pudo identificar el segundo cuerpo, a medio devorar.

Drizzt se olvidó de toda precaución y echó a correr hacia la casa. Encontró los cuerpos de los hombres en la cocina y, para su horror, a los niños inmóviles en las camas. La repulsión y la culpa sacudieron al drow mientras miraba a los pequeños muertos. La palabra «drizzit» resonó en su mente al contemplar al niño rubio. No podía soportar el tumulto emocional. Se tapó los oídos para no escuchar la palabra acusadora, «¡drizzit!», pero fue en vano. Al sentir que se ahogaba, abandonó la casa. Si hubiese observado con más detenimiento, habría descubierto, debajo de la cama, la cimitarra desaparecida, partida en dos y dejada para que la encontraran los aldeanos.

SEGUNDA PARTE

La vigilante

¿Existe en el mundo algo que pese más que la culpa sobre los hombros de un hombre? He soportado esa carga muchas veces, la he llevado durante mucho tiempo, por caminos muy largos.

La culpa es como una espada de dos filos. Por uno, corta en nombre de la justicia, imponiendo una moralidad práctica sobre aquellos que la temen. La culpa, la consecuencia de la conciencia, es lo que separa a las personas de bien de la maldad. Dada una situación que promete una ganancia, la mayoría de los drows matarían a cualquiera, pariente o desconocido, y se marcharían sin ninguna preocupación. El asesino drow puede temer la venganza pero no llorará por la víctima.

Para los humanos —y también para los elfos de la superficie y todas las demás razas buenas—, el sufrimiento impuesto por la conciencia superará cualquier amenaza externa. Algunas consideran que la culpa —la conciencia— es la diferencia primaria entre las distintas razas de los Reinos. En este sentido, la culpa debe ser considerada como una fuerza positiva.

Pero hay otro aspecto en esta emoción. La conciencia no siempre sigue el juicio racional. La culpa siempre es una carga que se impone uno mismo, aunque en ocasiones no existan motivos. Es lo que pasó conmigo a lo largo del camino desde Menzoberranzan hasta el valle del Viento Helado. Salí de Menzoberranzan cargado con la culpa de la muerte de Zaknafein, mi padre, sacrificado para salvarme. Entré en Blingdenstone con la culpa del sufrimiento de Belwar Dissengulp, el svirfnebli mutilado por mi hermano. En el recorrido de muchos otros caminos soporté nuevas cargas: Clak, asesinado por el monstruo que me perseguía; los gnolls, a los que yo mismo maté; y los granjeros —la más dolorosa—, aquella sencilla familia campesina asesinada por el cachorro de barje.

Racionalmente, sé que no fue culpa mía, que aquellas acciones estuvieron fuera de mi control, o en algunos casos, como el de los gnolls, que actué como era debido. Pero la razón es una mala defensa contra el peso de la culpa.

Con el tiempo, alentado por la confianza de los amigos, me libré de muchas de aquellas cargas. Otras permanecerán siempre conmigo. Lo acepto como algo inevitable, y me ayudarán a guiar mis pasos futuros.

Éste, creo, es el verdadero propósito de la conciencia.

DRIZZT DO'URDEN

6

Sundabar

—Oh, basta, Fret —le dijo la mujer alta al enano de barba canosa y túnica blanca, apartándole las manos.

Se pasó los dedos por la espesa cabellera castaña, enmarañándola.

—Vaya, vaya —replicó el enano, que de inmediato movió las manos otra vez hacia la mancha de la capa de la mujer. La frotó frenético, pero los continuos movimientos de la vigilante impidieron que progresara mucho con la limpieza—. Señora Garra de Halcón, creo que te vendría muy bien consultar algún manual de buenos modales.

—Acabo de llegar de Luna Plateada —respondió Paloma Garra de Halcón indignada, al tiempo que le guiñaba un ojo a Gabriel, el otro guerrero presente en la habitación, un hombre alto de rostro severo—. Es normal ensuciarse en el camino.

—¡Hace casi una semana de ello! —protestó el enano—. ¡Anoche asististe al banquete con esta misma capa!

Entonces el enano advirtió que con la prisa por limpiar la capa de Paloma se había manchado la túnica de seda, y la catástrofe hizo que se olvidara de la vigilante.

—Querido Fret —añadió Paloma, que mojó un dedo en saliva para después frotarlo contra la mancha de la capa—, eres un ayudante de lo más extraño.

El rostro del enano se volvió de un rojo encendido, y golpeó el suelo de cerámica con su brillante zapatilla.

—¿Ayudante? —gritó—. Yo diría...

—¡Dilo ya! —se burló Paloma.

—¡Soy el más..., uno de los más famosos sabios del norte! Mi tesis sobre la etiqueta correcta en los banquetes raciales...

—O la falta de la etiqueta correcta —lo interrumpió Gabriel, sin poder evitarlo. El enano se volvió hacia él con gesto agrio—: Al menos en lo que concierne a los enanos —acabó el guerrero con una expresión inocente.

El enano tembló visiblemente, y sus zapatillas marcaron un ritmo furibundo en el duro suelo.

—Oh, querido Fret —intervino Paloma, que apoyó una mano sobre el hombro del enano en un gesto de consuelo y después la hizo correr a lo largo de su pulcra y bien recortada barba.

—¡Fred! —exclamó el enano enfadado, apartando la mano de la dama—. ¡Fredegar!

Paloma y Gabriel cruzaron una mirada de picardía, y después gritaron al unísono el apellido del enano en medio de una explosión de risas:

—¡Triturarrocas!

—¡Fredegar limpiaplumas sería más adecuado! —añadió Gabriel.

Una mirada al furioso enano avisó al hombre que había llegado el momento de largarse, así que recogió la mochila y escapó de la habitación, no sin antes hacerle un último guiño a Paloma.

—Sólo deseaba ayudar.

El enano hundió las manos en los inmensos bolsillos y agachó la cabeza.

—¡Y lo has hecho! —afirmó Paloma para consolarlo.

—Me refiero a que tienes una audiencia con Helm Amigo de los Enanos —prosiguió Fret, recuperando parte de su orgullo—. Uno debe vestir correctamente cuando ve al señor de Sundabar.

—Desde luego —aceptó Paloma—. Pero todo mi ajuar es lo que ves, querido Fret, manchado y sucio por el camino. Mucho me temo que no pareceré muy elegante a los ojos del señor de Sundabar: él y mi hermana se han hecho tan amigos... —Esta vez le tocó a Paloma fingir debilidad, y, si bien su espada había convertido a muchos gigantes en comida para los buitres, la vigilante podía comportarse como una niña indefensa mejor que nadie—. ¿Qué haré? —Ladeó la cabeza mientras observaba al enano—. Quizás —insinuó— si pudiera... —El rostro de Fret comenzó a animarse—. No —dijo Paloma con un suspiro—. Nunca me atrevería a pedírtelo.

Fret comenzó a dar saltos de alegría y aplaudió con sus regordetas manos.

—¡Claro que puedes, señora Garra de Halcón! ¡Pide!

Paloma se mordió el labio para contener la risa mientras el enano entusiasmado salía de la habitación. A pesar de que a menudo le tomaba el pelo, no vacilaba en reconocer que quería al enano. Fret había pasado muchos años en Luna Plateada, donde gobernaba la hermana de Paloma, y había hecho muchas contribuciones a la famosa biblioteca de aquel país. Fret era un sabio de fama, conocido por sus extensas investigaciones sobre las costumbres de otras razas, tanto buenas como malvadas, y también era un experto en temas de semidioses. Además se lo consideraba como un compositor de primera. ¿Cuántas veces, se preguntó Paloma con humildad sincera, había cabalgado por un sendero montañoso, silbando una melodía alegre compuesta por él?

—Querido Fret —susurró la vigilante cuando regresó el enano, con una capa de seda colgada del brazo, pero bien plegada para que no rozara el suelo, diversas joyas y un par de zapatos a la moda en la otra mano, una docena de alfileres sujetos entre los labios, y una cinta métrica colgada de una oreja.

Paloma ocultó la sonrisa y decidió rendirse a la voluntad del enano. Entraría de puntillas en la sala de audiencias de Helm Amigo de los Enanos ataviada con una túnica de seda, la viva imagen de una dama, con el diminuto sabio henchido de orgullo a su lado.

Mientras tanto, como bien sabía, los zapatos le provocarían dolor de pies y le picaría el cuerpo en algún lugar donde la túnica le impediría rascarse. «Son los inconvenientes de la posición», pensó Paloma, con la mirada puesta en la túnica y los accesorios. Después miró la expresión feliz en el rostro de Fret y comprendió que bien valía la pena soportar las molestias.

«Son los inconvenientes de la amistad», se dijo a sí misma.

El campesino había cabalgado sin descanso durante más de un día; el avistamiento de un elfo oscuro a menudo tenía estos efectos en la gente sencilla. Había salido de Maldobar con dos caballos; uno lo había dejado a una treintena de kilómetros más atrás, a medio camino entre el pueblo y la ciudad. Si tenía suerte, encontraría al caballo sano y salvo en el viaje de regreso. El segundo animal, el mejor semental del campesino, comenzaba a dar muestras de cansancio. Pese a ello, el jinete se tumbó sobre la montura y le clavó las espuelas. Las antorchas de la guardia nocturna de Sundabar, colocadas en lo más alto de las gruesas murallas de piedra, estaban a la vista.

—¡Alto! ¿Quién vive? —gritó el capitán de la guardia cuando el jinete apareció ante el portón, media hora más tarde.

Paloma se apoyó en Fret mientras seguían al ayudante de Helm por el largo y decorado pasillo que conducía a la sala de audiencias. La vigilante podía cruzar un puente de cuerdas sin barandillas, podía disparar el arco con una puntería mortal montada en un caballo al galope, podía trepar a un árbol vestida con cota de malla, escudo y espada en mano, pero era incapaz, a pesar de su experiencia y agilidad, de caminar con los elegantes zapatos que Fret la había obligado a calzar.

—Y esta túnica —murmuró Paloma enfadada, segura de que la poco práctica prenda se rasgaría por las costuras si tenía ocasión de blandir la espada, o incluso si llenaba demasiado los pulmones.

Fret le dirigió una mirada, herido.

—Esta túnica es la cosa más bonita que he visto... —tartamudeó Paloma, preocupada por no provocar las iras del pulcro enano—. De verdad que no sé cómo expresar mi gratitud, querido Fret.

Los grises ojos del enano resplandecieron de alegría, aunque no tenía muy claro si debía creer en las palabras de la mujer. En cualquier caso, Fret pensaba que Paloma lo apreciaba lo suficiente como para aceptar sus sugerencias, y este hecho era lo único importante para él.

—Con vuestro permiso, mi señora—dijo una voz detrás de ellos.

Toda la comitiva se volvió para ver al capitán de la guardia nocturna, acompañado por un campesino, que se acercaban por el pasillo.

—¡Mi buen capitán! —protestó Fret ante la violación del protocolo—. Si queréis una audiencia con la dama, debéis hacer la petición en el vestíbulo. Entonces, y sólo entonces, y únicamente si el señor lo permite, podréis...

Paloma apoyó una mano sobre el hombro del enano para hacerlo callar. Había reconocido la urgencia marcada en los rostros de los hombres, una expresión que la heroína aventurera había visto muchas veces.

—Adelante, capitán —dijo y, para aplacar a Fret, añadió—: Nos quedan unos momentos para que dé comienzo la audiencia. El señor Helm no tendrá que esperarnos.

—Mil perdones, mi señora —dijo el campesino, manoseando la gorra—. Soy un labriego de Maldobar, un pequeño pueblo al norte...

—Conozco Maldobar —le aseguró Paloma—. Lo he visto muchas veces desde las montañas. Un pueblo muy bonito de gente honrada. —El campesino se animó al escuchar el cumplido—. Espero que ningún mal haya caído sobre Maldobar.

—Todavía no, mi señora —contestó el campesino—, pero hemos avistado a un enemigo muy peligroso. —Hizo una pausa y miró al capitán en busca de apoyo—. Drow.

Paloma abrió los ojos al escuchar la noticia. Incluso Fret dejó de repiquetear con el pie y prestó atención.

—¿Cuántos? —preguntó Paloma.

—Sólo uno, que nosotros hayamos visto. Tememos que se trata de un explorador o un espía, y que trae malas intenciones.

—¿Quién ha visto al drow?

—Primero unos niños —respondió el campesino.

Fret suspiró al escuchar la respuesta y reanudó el repiqueteo.

—¿Niños? —exclamó el enano.

—Y después McGristle —afirmó el labriego sin dejarse intimidar, con la mirada puesta en Paloma—, y McGristle no se equivoca.

—¿Qué es un McGristle? —chilló Fret.

—Se refiere a Roddy McGristle —le explicó Paloma con un tono un poco agrio, antes de que el campesino pudiera decir palabra—. Un conocido cazador de recompensas y trampero.

—El drow mató a uno de los perros de Roddy —añadió el campesino, excitado—, y estuvo a punto de matarlo a él también. ¡Tumbó un árbol encima de él! ¡Roddy perdió una oreja!

Paloma no entendió muy bien de qué hablaba el hombre, pero tampoco le hacía falta. Habían visto y confirmado la presencia de un elfo oscuro en la región, y esto era suficiente para que la vigilante entrara en acción. Se quitó los elegantes zapatos y se los alcanzó a Fret. Después le pidió a uno de los ayudantes que buscara inmediatamente a sus compañeros de viaje y le dijo a otro que transmitiera sus disculpas al señor de Sundabar.

—Pero... ¡señora Garra de Halcón! —protestó Fret.

—No hay tiempo para cortesías —afirmó Paloma.

Fret pudo ver por su entusiasmo que no lamentaba mucho cancelar la audiencia con Helm. Ahora mismo la mujer se retorcía intentando abrir el broche que le cerraba la magnífica túnica por la espalda.

—Tu hermana no estará muy contenta —gruñó Fret, sin dejar de repiquetear con el pie.

—Mi hermana colgó la mochila hace muchos años —replicó Paloma—, pero yo todavía no he tenido tiempo de quitar el barro del camino de la mía.

—Eso es cierto —murmuró el enano, en un tono que tenía poco de cumplido.

—Entonces, ¿os ocuparéis del problema? —preguntó el campesino esperanzado.

—Desde luego —contestó Paloma—. ¡Ningún vigilante que se respete puede pasar por alto el avistamiento de un elfo oscuro! Mis tres compañeros y yo saldremos para Maldobar esta misma noche, aunque tú deberás quedarte. Es obvio que has cabalgado duro, y necesitas dormir.

Paloma miró por un instante a su alrededor y se llevó un dedo a los labios.

—¿Y ahora qué pasa? —inquirió el enano, enfadado.

—Tengo poca experiencia en cuestiones de drows —dijo Paloma con una súbita expresión de picardía, mientras miraba a Fret—, y que yo sepa mis compañeros nunca se han enfrentado a ellos. —La sonrisa cada vez más amplia de la mujer preocupó al enano—. Ven, mi querido Fret —añadió Paloma en tono cariñoso, y de inmediato echó a andar hacia la sala de audiencias de Helm escoltada por el sabio, el capitán y el campesino de Maldobar.

Por un momento, Fret se sintió confuso y también esperanzado al ver hacia dónde iban. En cuanto Paloma comenzó a hablar con Helm, el amo de Fret, disculpándose primero por el imprevisto y después solicitándole que le asignara a alguien capaz de ayudarla en la misión en Maldobar, el enano entendió la jugada.

Al alba del día siguiente, el grupo de Paloma, formado por un arquero elfo y dos guerreros humanos, había cabalgado casi veinte kilómetros desde las puertas de Sundabar.

—¡Qué asco! —gimió Fret cuando salió el sol. Cabalgaba en un fornido poni adbar al lado de Paloma—. ¡Mira cómo tengo de sucias mis hermosas prendas! ¡Sin duda, éste será el fin de todos nosotros! ¡Morir mugrientos en un camino infame!

—Escribe una canción —le aconsejó Paloma, compartiendo una sonrisa con los otros tres compañeros—. Podrías llamarla la balada de los cinco aventureros ahogados.

La furiosa mirada de Fret sólo duró el tiempo que tardó Paloma en recordarle que Helm Amigo de los Enanos, el señor de Sundabar en persona, había ordenado que formara parte de la expedición.

7

Furia rutilante

La misma mañana en que el grupo de Paloma tomó por la carretera hacia Maldobar, Drizzt inició un viaje por su cuenta. El horror inicial del terrible descubrimiento de la noche anterior no había disminuido, y el drow temía que nunca podría superarlo, pero también otra emoción se había entrometido en el pensamiento de Drizzt. No podía hacer nada por los pobres granjeros y sus hijos, nada excepto vengar su muerte. La idea no le resultaba muy agradable. Había dejado la Antípoda Oscura para alejarse del salvajismo de su mundo, pero con las imágenes de la carnicería todavía frescas en su memoria y sin tener a nadie con quien discutir el problema, sólo podía pensar en su cimitarra como el medio de hacer justicia.

Drizzt tomó dos precauciones antes de seguir el rastro del asesino. Primero regresó hasta el patio de la granja, hasta la parte trasera de la casa, donde los granjeros habían dejado un arado roto. La reja era muy pesada, pero el drow, resuelto a todo, la cargó y se la llevó a hombros sin preocuparse por la molestia.

Después llamó a *Guenhwyvar*. Tan pronto como apareció la pantera y se fijó en la expresión de Drizzt, adoptó una posición de alerta. *Guenhwyvar* llevaba con Drizzt el tiempo suficiente para reconocer el significado de aquella expresión y saber que no tardarían en librar una batalla antes de que pudiera retornar a su hogar astral.

Partieron antes de la madrugada. *Guenhwyvar* podía seguir el rastro del barje sin problemas, tal cual había esperado Ulgulu. Demorados por el peso de la reja, marchaban a paso lento pero constante, y, en cuanto Drizzt oyó el rumor de un zumbido lejano, supo que habían hecho bien en cargar con la pieza del arado.

De todos modos, el resto de la mañana pasó sin incidentes. El rastro llevó a los compañeros hasta una garganta pedregosa y al pie de un alto acantilado. A Drizzt le preocupó tener que escalar el acantilado —y abandonar la reja— pero muy pronto vio el angosto sendero que trepaba por la escabrosa pared. El camino no presentaba muchas dificultades aunque sí abundaban las curvas ciegas. Dispuesto a aprovechar al máximo las ventajas del terreno, Drizzt mandó a *Guenhwyvar* que se adelantara y siguió solo, cargado con la reja, sintiéndose desprotegido a campo abierto.

Pero esta sensación no apaciguó el fuego en los ojos lila del elfo, que refulgían bajo la sombra de la capucha de la enorme capa gnoll. Si la visión del precipicio que se abría a su lado lo amilanaba en algún momento, no necesitaba más que recordar a los campesinos asesinados para darse ánimos. Al cabo de unos pocos minutos, cuando Drizzt oyó el zumbido en algún lugar del sendero un poco más abajo, se limitó a sonreír.

El zumbido se acercó deprisa. Drizzt se apretó contra la pared del acantilado y, desenvainando la cimitarra, calculó cuidadosamente el tiempo que tardaba el trasgo en acercarse.

Tephanis apareció como un rayo junto al drow, sin dejar de mover la pequeña daga en busca de un hueco en las fintas defensivas de la cimitarra. Un segundo después ya se había ido, hacia la parte más alta, no sin antes alcanzar a Drizzt en un hombro.

El drow inspeccionó la herida y asintió con expresión severa: no tenía ninguna gravedad. Era consciente de que no podía igualar la rapidez del trasgo, y también de que esta lesión lo ayudaría a conseguir la victoria final. Un rugido puso a Drizzt otra vez alerta. *Guenhwyvar* había encontrado al trasgo, y con sus zarpas relampagueantes, capaces de igualar la velocidad de la pequeña criatura, la había obligado a retroceder.

Una vez más, Drizzt apoyó la espalda contra la pared y controló la aproximación del zumbido. En el momento en que el trasgo asomó por la curva, el joven saltó al centro del sendero, cimitarra en alto. La otra mano del drow era menos visible y sostenía un objeto de metal, listo para moverlo y cerrar el paso.

El trasgo se movió hacia la pared esquivando el arma de Drizzt sin ninguna dificultad; pero atento a la cimitarra, no vio la otra mano de Drizzt.

El elfo, que casi no veía los movimientos del trasgo, sonrió satisfecho cuando un súbito «¡Bong!» y la fuerte sacudida en el brazo le indicaron que la criatura se había estrellado contra la reja del arado. Dejó caer la pieza de metal, cogió al trasgo inconsciente por la garganta y lo levantó bien alto. *Guenhwyvar* apareció en la curva en el momento en que el trasgo volvía en sí y sacudía la cabeza con tanta violencia que sus largas y puntiagudas orejas produjeron un ruido como el de las bofetadas.

—¿Qué criatura eres tú? —le preguntó Drizzt en lengua goblin, la misma que le había servido para comunicarse con la banda gnoll. Se sorprendió al ver que el trasgo le comprendía, aunque él no consiguió entender ni una sílaba de la velocísima respuesta. Sacudió al trasgo para que se callara, y gruñó—: ¡Una palabra a la vez! ¿Cómo te llamas?

—Tephanis —contestó el trasgo, indignado.

Podía mover las piernas cien veces por segundo, pero no le servía de nada colgado en el aire. Echó una mirada al suelo y vio la daga junto a la reja del arado.

—¿Mataste a los campesinos? —dijo Drizzt, acercando la cimitarra, y a punto estuvo de ensartar al trasgo cuando éste soltó la carcajada.

—No —se apresuró a contestar Tephanis.

—¿Quién lo hizo?

—¡Ulgulu! —proclamó el trasgo.

Señaló el sendero y pronunció una retahíla de palabras incomprensibles. Drizzt consiguió captar algunas: «Ulgulu... espera... cena».

Drizzt no sabía qué hacer con el prisionero. Tephanis era demasiado rápido para poder fiarse de él si lo soltaba. Miró a *Guenhwyvar,* sentada tranquilamente unos pasos más allá, pero la pantera se limitó a bostezar.

El elfo pensaba la siguiente pregunta que podía aclararle el papel de Tephanis en el asesinato, cuando el presumido trasgo decidió que ya había aguantado suficiente. Movió las manos velozmente y, antes de que Drizzt pudiese reaccionar, sacó otra daga de una de las botas y le hizo otro tajo en la muñeca herida.

Esta vez, el trasgo juzgó mal al oponente. Drizzt no podía igualar su velocidad; ni siquiera podía seguir los movimientos de la daga. Sin embargo, a pesar del dolor, Drizzt se sentía demasiado furioso como para preocuparse de las heridas. Apretó con fuerza la garganta del trasgo y movió la cimitarra, pero Tephanis, sin dejar de reírse, consiguió esquivar el golpe.

Tephanis asestó otra puñalada en el antebrazo del drow. Harto, Drizzt escogió una táctica que el trasgo no podía contrarrestar, la única que lo privaba de la ventaja de la velocidad. Estrelló la cabeza de Tephanis contra la pared, y después arrojó el cuerpo inconsciente al precipicio.

Al cabo de unos minutos, Drizzt y *Guenhwyvar* se encontraban agazapados entre los arbustos al pie de una empinada y rocosa ladera. En la cumbre, oculta detrás de ramas y maleza, había una cueva, y de vez en cuando se escuchaban voces goblins procedentes del interior.

Cerca de la cueva, más allá de la pendiente, había un acantilado y, más allá de la entrada, la montaña ascendía casi verticalmente. El rastro, aunque tenue en la piedra desnuda, había conducido a Drizzt y a *Guenhwyvar* hasta allí; no cabía ninguna duda de que el monstruo que había asesinado a los granjeros estaba en la cueva.

Una vez más, Drizzt discutió consigo mismo la decisión de vengar la muerte de los campesinos. Hubiera preferido una justicia más civilizada, una corte que impusiera una sentencia, pero ¿qué podía hacer? No podía ir a la aldea de los humanos y exponer sus sospechas, ni a ellos ni a nadie. Agazapado entre los arbustos, Drizzt pensó otra vez en los campesinos, en el niño de cabellos rubios, en la bonita adolescente, casi una mujer, y en el joven que había desarmado en el bosquecillo de zarzamoras. Hizo un esfuerzo por serenar la respiración. En la Antípoda Oscura algunas veces había aceptado sus impulsos instintivos, la parte salvaje de sí mismo que luchaba con una eficacia mortal, y ahora podía sentir cómo aquel otro yo pugnaba por dominarlo. Al principio, intentó dominar la ira, pero después recordó las lecciones aprendidas. Esta parte oscura también era suya, una herramienta para la supervivencia, y no del todo malvada.

Era necesaria.

De todos modos, Drizzt comprendía su desventaja en esta situación. No sabía cuántos eran los enemigos, o la clase de monstruos que podían ser. Oía a los goblins, pero la carnicería en la granja indicaba que alguien mucho más fuerte había intervenido en ella. El buen juicio le aconsejó que debía sentarse y esperar, averiguar algo más del enemigo.

Pero otro recuerdo, la escena en el dormitorio de los niños, le hizo desechar toda prudencia. Con la cimitarra en una mano y la daga del trasgo en la otra, Drizzt subió la empinada ladera. No aminoró el paso cuando llegó a la cueva; apartó sin más el montón de ramas que la disimulaban y entró.

Guenhwyvar vaciló y se mantuvo rezagada, confundida por la táctica directa del drow.

Tephanis sintió el aire fresco que le acariciaba el rostro y por un momento pensó que tenía un sueño muy agradable. La ilusión le duró muy poco al advertir que caía en el vacío. Por fortuna, Tephanis estaba cerca de la pared. Comenzó a mover manos y pies a una velocidad tremenda y a descargar manotazos y puntapiés en el acantilado en un esfuerzo por aminorar el descenso. Al mismo tiempo comenzó a recitar la letanía de un hechizo de levitación, probablemente la única cosa que podía salvarlo.

Pasaron unos segundos antes de notar que flotaba. Chocó contra el suelo con fuerza, pero las heridas no revestían mucha importancia. Se puso de pie lentamente y se sacudió el polvo. Su primer pensamiento fue el de avisar a Ulgulu de la presencia del drow; no obstante, lo descartó en el acto. No podía levitar hasta la cueva a tiempo para alertar al barje, y sólo había un sendero en la cara del acantilado: el mismo que ocupaba el drow. Tephanis no tenía ninguna gana de volver a enfrentarse a él.

Ulgulu no había hecho ningún esfuerzo por ocultar el rastro. El elfo oscuro había servido a sus propósitos; ahora pensaba comerse a Drizzt, una comida que quizá sería suficiente para alcanzar la madurez y permitirle regresar a Gehenna.

Los dos guardias goblins de Ulgulu no se sorprendieron ante la entrada de Drizzt. Ulgulu les había avisado que se presentaría el drow y que sólo debían retenerlo en el vestíbulo hasta que el barje pudiese atenderlo. Los goblins callaron bruscamente al verlo aparecer, cruzaron las lanzas delante de la cortina, e hincharon los raquíticos pechos, acatando como unos idiotas las órdenes de su jefe.

—Nadie puede en... —Fue todo lo que alcanzó a decir uno de ellos antes de que la cimitarra de Drizzt los degollara a los dos con el mismo golpe.

Las lanzas cayeron al suelo mientras los centinelas se llevaban las manos a las gargantas; sin aminorar el paso, Drizzt atravesó la cortina.

En el centro de la sala interior, el drow vio a su enemigo. El gigantesco barje de piel púrpura lo esperaba con los brazos cruzados y una sonrisa cruel en el rostro.

Drizzt arrojó la daga y cargó contra el rival. El lanzamiento le salvó la vida, porque, cuando la daga pasó sin obstáculo por el cuerpo del enemigo, el drow comprendió que le habían tendido una trampa. Aun así, al no poder controlar el impulso de la carga, su cimitarra penetró en la imagen sin hacer blanco en nada tangible.

El barje real se encontraba detrás del trono de piedra al fondo de la habitación. Gracias a un truco de su considerable repertorio mágico, Kempfana había proyectado una imagen de sí mismo en el centro de la sala para mantener al drow en su lugar.

De inmediato los instintos de Drizzt le avisaron del engaño. No se enfrentaba a ningún monstruo real sino a una aparición creada para dejarlo al descubierto en una posición vulnerable. Apenas si había muebles en la habitación; no había nada cerca donde poder refugiarse.

Ulgulu, levitando por encima del drow, bajó deprisa y se posó con suavidad a sus espaldas. El plan era perfecto, y el objetivo estaba exactamente en su sitio.

Drizzt, con los músculos y reflejos entrenados a la perfección para el combate, lo presintió y se zambulló en la imagen en el momento en que Ulgulu lanzaba un puñetazo. La enorme mano del barje sólo rozó la larga cabellera de Drizzt, pero fue suficiente para hacerle torcer la cabeza.

El joven dio media vuelta en el aire mientras se zambullía y se puso de pie para enfrentarse a Ulgulu en cuanto tocó el suelo. Se encontró frente a un monstruo todavía más grande que la imagen gigante, pero esto no lo amilanó. Como un resorte, se lanzó contra el rival y, antes de que Ulgulu pudiese reaccionar, le hundió la cimitarra tres veces en la panza y le abrió un agujero debajo de la barbilla.

El barje rugió encolerizado aunque las heridas no eran graves, porque el arma de Drizzt había perdido gran parte de la magia durante el tiempo pasado en la superficie y sólo armas mágicas —como los dientes y las garras de *Guenhwyvar*— podían causar auténtico daño a una criatura de los abismos de Gehenna.

La enorme pantera chocó contra la nuca de Ulgulu con la fuerza suficiente para hacer caer al barje de cara al suelo. Ulgulu jamás había experimentado tanto dolor como el que le producían las garras de *Guenhwyvar* al desgarrarle la cabeza.

Drizzt se acercó dispuesto a intervenir en el combate, cuando oyó un estrépito procedente del fondo de la sala. Kempfana abandonó su escondite detrás del trono, chillando de furia.

Ahora era el turno de Drizzt para utilizar algún truco mágico. Lanzó un globo de oscuridad en el camino del barje de piel púrpura, se zambulló en el interior y se puso a cuatro patas. Incapaz de detenerse, Kempfana penetró en el globo, tropezó con el cuerpo del drow —con tanta fuerza que quedó sin respiración— y cayó al suelo.

Kempfana sacudió la cabeza para despejarse y se apoyó en las manos para levantarse. Sin perder un instante, Drizzt se montó a horcajadas sobre la espalda del barje y comenzó a descargar feroces mandobles contra la cabeza. La sangre empapaba el pelo de Kempfana cuando por fin consiguió quitarse al drow de encima. Se irguió tambaleante y se volvió para hacer frente a Drizzt.

Al otro extremo de la sala, Ulgulu se sacudía violentamente, rodaba sobre sí mismo y daba brincos. La pantera era demasiado rápida y ágil para los torpes manotazos del gigante. Una docena de tajos surcaban el rostro de Ulgulu, y ahora *Guenhwyvar* había clavado los dientes en la nuca del monstruo y con las cuatro patas le desgarraba la espalda.

Pero Ulgulu tenía otra opción. Los huesos crujieron y se reformaron. El herido rostro del barje se convirtió en un hocico enorme dotado con grandes y afilados dientes. Un pelo hirsuto creció por todo su cuerpo protegiéndolo de las garras de la pantera. Los brazos se transformaron en patas.

Ahora *Guenhwyvar* luchaba contra un lobo gigante, y su ventaja no tardó en desaparecer.

Kempfana avanzó lentamente, consciente del peligro que representaba Drizzt.

—Tú eres el responsable de su muerte —dijo Drizzt en la lengua de los goblins, con un tono tan frío que el barje de piel púrpura se detuvo.

Kempfana no era una criatura estúpida. El barje había sufrido el terrible castigo de la cimitarra y no estaba dispuesto a recibir más heridas, así que utilizó sus otros poderes sobrenaturales. En un abrir y cerrar de ojos, el barje púrpura se escabulló por una puerta extradimensional y reapareció detrás del drow.

En cuanto vio desaparecer a Kempfana, Drizzt se movió instintivamente hacia un lado. Pero el golpe a traición fue más rápido de lo que esperaba: lo pilló en mitad de la espalda y lo arrojó al otro lado de la sala. Drizzt se estrelló contra la pared y, sin aliento, sólo pudo ponerse de rodillas.

Esta vez Kempfana avanzó sin precauciones; el drow había perdido la cimitarra casi a los pies del monstruo y no podía recuperarla.

El gran lobo-barje, que casi doblaba en tamaño a *Guenhwyvar*, rodó sobre sí mismo y aplastó a la pantera. Las enormes fauces chasquearon muy cerca de la garganta de *Guenhwyvar*, que se defendió como pudo. Consciente de que no podía vencer en una pelea pareja contra el lobo y de que su única ventaja era la movilidad, la pantera se escurrió de debajo del lobo y voló hacia la cortina como una flecha negra.

Ulgulu soltó un aullido y fue tras ella; arrancó la cortina a su paso y siguió adelante, hacia la menguante luz diurna.

Guenhwyvar salió de la cueva en el momento en que Ulgulu arrancaba la cortina, paró en seco y saltó hacia la ladera por encima de la entrada. Cuando apareció el gran lobo, la pantera se lanzó sobre la espalda de Ulgulu y reanudó el ataque con nuevos bríos.

—Fue Ulgulu quien mató a los campesinos, no yo —gruñó Kempfana mientras se acercaba. De un puntapié lanzó la cimitarra de Drizzt al otro lado de la sala—. Ulgulu quiere vengar la muerte de los gnolls. Pero seré yo el que te mate, guerrero drow. ¡Me alimentaré con tu fuerza vital para poder crecer y madurar!

Drizzt, preocupado por recuperar el aliento, apenas si escuchó las palabras. La única cosa que ocupaba su mente era el recuerdo de los campesinos muertos, las imágenes que le daban coraje. El barje se acercó, y Drizzt lo fulminó con una mirada terrible a pesar de lo desesperado de su situación.

Kempfana vaciló ante la ardiente mirada de los ojos lila, y la demora del barje le dio a Drizzt el tiempo que necesitaba. Se había enfrentado antes a monstruos gigantes, sobre todo a oseogarfios. Las cimitarras le habían servido para acabar las batallas, pero en el primer ataque siempre había empleado el cuerpo. El dolor en la espalda no era nada comparado con su furia. Se apartó de la pared, permaneció en cuclillas y en el momento oportuno se zambulló entre las piernas de Kempfana al tiempo que se giraba para sujetarse a la corva del barje.

Despreocupado, Kempfana se agachó para coger al escurridizo elfo oscuro. Drizzt eludió las manazas del gigante lo suficiente para encontrar un punto de apoyo. Kempfana aceptó los ataques como una molestia menor. Cuando Drizzt hizo perder el equilibrio al barje, Kempfana no opuso resistencia y se dejó caer, convencido de que aplastaría al drow. Una vez más, Drizzt fue demasiado

rápido. Se escurrió antes de que el gigante tocara el suelo, dio un salto y corrió hacia el otro extremo de la sala.

—¡No, de ninguna manera! —vociferó Kempfana, poniéndose a cuatro patas. El monstruo se incorporó y persiguió a Drizzt. En el preciso momento en que Drizzt recogía la cimitarra, Kempfana lo rodeó con los brazos y lo levantó en el aire—. ¡Te aplastaré y te comeré! —rugió la criatura, y Drizzt escuchó el ruido de una costilla al quebrarse.

Intentó zafarse para mirar al rival, pero después cambió de idea y se concentró en librar el brazo armado.

Se partió otra costilla, y los enormes brazos de Kempfana aumentaron la presión. Sin embargo, el barje no quería matar al drow, consciente de lo mucho que avanzaría hacia la madurez si devoraba vivo a un enemigo tan poderoso, si se nutría con la fuerza vital de Drizzt.

—Te comeré, drow. —El gigante se rió—. ¡Te devoraré vivo!

Drizzt empuñó la cimitarra con las dos manos con la fuerza inspirada por las imágenes de la granja. Consiguió librar el arma y la levantó por encima de la cabeza. La hoja entró en la boca abierta de Kempfana y bajó por la garganta.

Drizzt removió la cimitarra de un lado a otro.

Kempfana se sacudió, enloquecido por el dolor, y los músculos y las articulaciones de Drizzt casi se rompieron por la presión. Pero había encontrado el punto débil del enemigo y no cejó en el empeño.

El barje se desplomó, ahogado, y rodó sobre Drizzt con la intención de aplastarlo. El dolor comenzó a penetrar en la conciencia de Drizzt.

—¡No! —gritó el drow, aferrándose a la imagen del niño rubio, asesinado en su cama.

Drizzt continuó moviendo la cimitarra. Los sonidos del aire a su paso por la garganta llena de sangre del barje eran espantosos. El joven comprendió que había ganado la batalla cuando el monstruo que tenía encima dejó de sacudirse.

Drizzt no deseaba otra cosa que acurrucarse y recuperar la respiración, pero se dijo a sí mismo que aún no había terminado. Salió de debajo de la mole de Kempfana, se limpió la sangre de los labios, su propia sangre, arrancó la cimitarra de la boca del barje y recuperó la daga.

Sabía que las heridas eran graves, que podía morir si no las atendía de inmediato. Sólo con un gran esfuerzo podía llevar un poco de aire a los pulmones. Así y todo no podía abandonar el combate porque Ulgulu, el monstruo asesino de los granjeros, todavía seguía con vida.

Guenhwyvar saltó del lomo del lobo gigante otra vez a la empinada ladera por encima de la boca de la cueva. Ulgulu se volvió, furioso, y arañó las piedras en un esfuerzo por perseguirla.

En el acto la pantera repitió el salto para caer sobre el lomo de Ulgulu y darle cuatro zarpazos. Cuando el lobo se volvió, *Guenhwyvar* buscó refugio en la ladera.

El juego se repitió varias veces: *Guenhwyvar* atacaba y huía. Por fin el lobo se anticipó a la maniobra y atrapó a la pantera con las poderosas mandíbulas. *Guenhwyvar* consiguió zafarse pero fue a dar al borde del abismo. Ulgulu se acercó a ella, cerrándole el paso.

Drizzt salió de la cueva cuando el gran lobo obligaba a retroceder a *Guenhwyvar*. Se desprendieron unas cuantas piedras, que cayeron al fondo del abismo; las patas traseras de la pantera resbalaron y sólo de milagro encontraron un punto de apoyo. Incluso la poderosa *Guenhwyvar* no podía oponerse al peso y la fuerza del lobo-barje.

El drow comprendió de inmediato que no podría apartar al lobo a tiempo para salvar a su compañera. Sacó la estatuilla de ónice y la arrojó cerca de los combatientes.

—Vete, *Guenhwyvar* —ordenó.

En otras circunstancias la pantera no habría abandonado a su amo en una situación tan peligrosa, pero *Guenhwyvar* entendió el plan de Drizzt. Ulgulu lanzó la última embestida dispuesto a despeñar a *Guenhwyvar* de una vez por todas.

Entonces el monstruo se encontró empujando en la nada. Ulgulu perdió el equilibrio y trató de sujetarse. Un alud de piedras cayó al vacío junto con la estatuilla, y un segundo después las siguió el lobo.

Los huesos se modificaron una vez más y la piel se adelgazó. Ulgulu no podía realizar el hechizo de levitación con la forma de lobo. Desesperado, el barje concentró todo el poder mental y comenzó a recuperar el cuerpo de goblin. El hocico de lobo se acortó y volvió a ser un rostro achatado, las garras cedieron paso a los brazos. Cuando Ulgulu se estrelló contra el fondo sólo había conseguido transformarse a medias.

Drizzt utilizó el hechizo de levitación para descender, sin darse prisa y bien cerca de la pared de piedra. Como le había ocurrido en ocasiones anteriores, el hechizo no tardó en perder efecto. El elfo resbaló a lo largo de los últimos seis metros y golpeó contra el suelo bastante fuerte. Vio al barje que se sacudía a unos pocos pasos de distancia e intentó levantarse, pero perdió el conocimiento y lo envolvió la oscuridad.

Drizzt no sabía cuántas horas habían transcurrido cuando un rugido tremendo lo arrancó del sueño. Ya era de noche y el cielo aparecía encapotado. Poco a poco, el drow herido recordó las alternativas del combate. Aliviado, vio que Ulgulu yacía inmóvil entre las rocas, mitad lobo, mitad goblin. Estaba muerto.

Un segundo rugido en las alturas, junto a la cueva, hizo que el drow mirara en aquella dirección. Vio a Lagerbottoms, el gigante de la colina, que había regresado de su cacería y ahora estaba furioso ante la carnicería que había encontrado.

Drizzt comprendió en el momento en que se puso de pie que no podía pensar en librar otra batalla. Buscó entre las piedras, encontró la estatuilla de ónice y la guardó en la bolsa. No le preocupaba el estado de *Guenhwyvar*. Había visto a la pantera salir bien librada de peores calamidades —atrapada en la explosión de una varita mágica, arrastrada al plano de tierra por un elemental enfurecido, incluso había caído en un lago de ácido hirviente—. La estatuilla no mostraba ningún daño, y Drizzt estaba seguro de que *Guenhwyvar* descansaba ahora tranquilamente en su casa astral.

En cambio Drizzt no podía permitirse descansar. El gigante había comenzado el descenso del acantilado. Con una última mirada a Ulgulu, Drizzt sintió que la venganza era un pobre consuelo para el dolor que le producía recordar la muerte de los campesinos. Se puso en marcha y desapareció en la espesura, escapando del gigante y de la culpa.

8

Pistas y acertijos

Había pasado más de un día desde la masacre cuando el primero de los vecinos de los Thistledown cabalgó hasta la granja solitaria. El hedor de la muerte alertó de la tragedia al campesino visitante incluso antes de haber mirado en la casa o en el granero.

Regresó una hora más tarde con el alcalde Delmo y varios granjeros armados. Recorrieron cautelosamente la casa de los Thistledown y los patios, cubriéndose los rostros con pañuelos para combatir el terrible olor.

—¿Quién puede haber hecho esto? —preguntó el alcalde—. ¿Qué monstruo abominable es capaz de semejante atrocidad?

Como en respuesta a su pregunta, uno de los campesinos salió del dormitorio y entró en la cocina, sosteniendo una cimitarra rota en las manos.

—¿Un arma drow? —inquirió el hombre—. Tendríamos que llamar a McGristle.

Delmo vaciló. Esperaba de un momento a otro la llegada del grupo de Sundabar y consideraba que la famosa vigilante Paloma Garra de Halcón estaba mucho más capacitada para resolver la situación que el irascible e incontrolable montañés.

El debate no llegó a plantearse porque el ladrido de un perro alertó a los de la casa de que McGristle había llegado. El rudo y sucio hombretón entró en la cocina; un costado del rostro presentaba unas heridas desgarradas cubiertas de sangre seca.

—¡Un arma drow! —gruñó en cuanto vio la cimitarra—. ¡La misma que utilizó contra mí!

—La vigilante no tardará en llegar —dijo Delmo, pero McGristle no le prestó atención.

Recorrió la cocina y el dormitorio, empujando sin miramientos los cadáveres con el pie para después agacharse y examinar algunos detalles menores.

—Vi las huellas fuera —afirmó McGristle sin más—. Dos juegos diferentes.

—El drow tiene un aliado —razonó el alcalde—. Otro motivo para que esperemos al grupo de Sundabar.

—¡Bah, ni siquiera sabe si vendrán! —protestó McGristle—. ¡Hay que perseguir al drow ahora, mientras el rastro esté fresco para el hocico de mi perro!

Varios de los granjeros presentes asintieron para expresar su acuerdo hasta que Delmo les recordó prudentemente el peligro al que podían verse expuestos.

—Un solo drow pudo con usted, McGristle —dijo el alcalde—. Ahora piensa que son dos, quizá más, ¿y quiere que nosotros los persigamos y les demos caza?

—¡Fue pura mala suerte que me sorprendiera! —contestó Roddy. Miró a su alrededor, dispuesto a apelar a los ahora poco dispuestos campesinos—. ¡Lo tenía a punto para degollarlo!

Los campesinos se movieron inquietos y cuchichearon entre ellos mientras el alcalde cogía a Roddy de un brazo y lo guiaba hasta un extremo de la habitación.

—Espere un día —le rogó Delmo—. Nuestras posibilidades de éxito aumentarán si viene la vigilante.

—De mis batallas me ocupo yo —replicó McGristle, sin dejarse convencer—. Mató a mi perro y me afeó la cara.

—Lo quiere y lo tendrá —prometió el alcalde—, pero puede haber en juego algo más que su perro o su orgullo.

El rostro de Roddy mostró una expresión de amenaza que no intimidó al alcalde. Si era verdad que un grupo drow actuaba en la región, todo Maldobar corría peligro. La mejor defensa para la pequeña comunidad, hasta que pudiera recibir ayuda de Sundabar, era permanecer unida, y esto no se podría conseguir si Roddy se llevaba a un grupo de hombres —guerreros que ya eran bastante escasos— en una persecución por las montañas. Sin embargo, Benson Delmo era lo suficientemente astuto para saber que no podía tratar con Roddy en estos términos. Si bien el montañés llevaba en Maldobar un par de años, en el fondo siempre había sido un vagabundo y no formaba parte del pueblo.

Roddy le volvió la espalda, convencido de que la conversación había acabado, pero el alcalde volvió a sujetarlo del brazo y lo hizo girar. El perro de Roddy le mostró los dientes y gruñó, aunque esto no fue nada comparado con la mirada furiosa que le dirigió el montañés.

—Tendrá al drow—se apresuró a decir el alcalde—, pero se lo ruego, espere a que llegue la ayuda de Sundabar. —Después utilizó las palabras que Roddy entendía mejor—. Soy un hombre en buena posición, McGristle, y usted era un cazador de recompensas antes de venir aquí y espero que todavía lo sea. —La expresión de Roddy pasó rápidamente de la furia a la curiosidad—. Espere a que llegue la ayuda, y después vaya a cazar al drow. —El alcalde hizo una pausa para considerar la oferta que pensaba hacer. No tenía experiencia en estas cosas y, si bien no quería ofrecer demasiado poco y apagar el interés despertado, tampoco quería aflojar los cordones de la bolsa más de lo necesario—. Mil monedas de oro por la cabeza del drow.

Roddy había jugado a este juego muchísimas veces. Ocultó el placer que le produjo la oferta; la cantidad prometida por el alcalde era cinco veces superior a su tarifa normal, y en cualquier caso pensaba cazar al drow, le pagaran o no.

—¡Dos mil! —gruñó el montañés sin pestañear, dispuesto a sacar el máximo beneficio por sus esfuerzos. El alcalde se balanceó sobre los talones dudando si aceptar o no, pero se recordó a sí mismo varias veces que podía estar en juego la existencia de todo el pueblo—. ¡Y ni una menos! —añadió Roddy, cruzando los musculosos brazos sobre el pecho.

—Espere a la dama Garra de Halcón —dijo Delmo sumiso— y recibirá las dos mil monedas.

Durante toda la noche, Lagerbottoms siguió el rastro del drow herido. El gigante de las colinas todavía no tenía muy claro sus sentimientos ante la muerte de Ulgulu y Kempfana, que se habían convertido en sus amos apoderándose de su guarida y de su vida. Si bien Lagerbottoms temía a cualquier enemigo capaz de derrotar a aquellos dos, el gigante sabía que el elfo oscuro estaba malherido.

Drizzt sabía que lo perseguían pero no podía hacer gran cosa por ocultar sus huellas. Arrastraba una pierna, lastimada en el brusco descenso hasta el fondo del barranco, y sólo lo preocupaba alejarse lo máximo posible del gigante. Cuando llegó la aurora, clara y brillante, el drow comprendió que su desventaja se había incrementado. No podía confiar en escapar del gigante de las colinas teniendo ante sí las largas horas de luz diurna.

El sendero descendía hasta un pequeño bosquecillo de tenaces árboles que habían aprovechado cada pequeño trozo de suelo desprovisto de cantos rodados. El joven planeaba continuar la marcha en línea recta —no veía otra opción que la huida— cuando, mientras

descansaba apoyado en el tronco de un árbol, se le ocurrió una idea al ver que las ramas parecían fuertes y flexibles como cuerdas.

Drizzt echó una mirada al sendero y vio al gigante que cruzaba a paso lento una zona llana. Desenvainó la cimitarra con el único brazo que podía mover y cortó la rama más larga que encontró. Después buscó un peñasco adecuado.

El gigante entró en el bosque una media hora más tarde, balanceando su enorme garrote. Lagerbottoms se detuvo bruscamente al ver que el drow salía de detrás de un árbol con la intención de cerrarle el paso.

Drizzt casi soltó un suspiro de alegría cuando el gigante se detuvo, exactamente en el lugar escogido. Por un momento había tenido miedo de que el monstruo no se detuviera y lo aplastara de un garrotazo, porque, herido como estaba, no podía ofrecer mucha resistencia. Aprovechó el momento de duda del gigante y le dio el alto en idioma goblin e inmediatamente ejecutó un hechizo sencillo que rodeó a la criatura en una aureola de fuego fatuo.

Lagerbottoms se movió inquieto sin intentar proseguir el avance hacia el extraño y peligroso enemigo. Drizzt vigiló el movimiento de los pies del gigante con mucho interés.

—¿Por qué me persigues? —preguntó Drizzt—. ¿Quieres unirte a los demás en el sueño de la muerte?

El gigante pasó la lengua sobre los labios resecos. Hasta el momento, el encuentro no había resultado como esperaba. Pasada la reacción instintiva que lo había conducido hasta allí, intentó considerar las opciones. Ulgulu y Kempfana estaban muertos; también habían muerto los goblins y los gnolls. Había recuperado la caverna, y hacía tiempo que no veía a aquel molesto trasgo. De pronto se le ocurrió una idea.

—¿Amigos? —preguntó Lagerbottoms, con un tono anhelante.

Aunque sintió alivio ante la posibilidad de poder evitar el combate, Drizzt no tenía mucha confianza en la oferta. La banda gnoll le había propuesto lo mismo y el resultado había sido desastroso; además, era obvio que el gigante había estado relacionado con los otros monstruos que él había matado, los asesinos de la familia de granjeros.

—¿Amigos para qué? —replicó Drizzt.

Tenía la remota esperanza de que la oferta de la criatura pudiese estar inspirada en algún principio moral y no en la necesidad de tener un nuevo compañero para sus correrías.

—Para matar —dijo Lagerbottoms, como si la respuesta hubiese sido algo obvio.

Drizzt gruñó y sacudió la cabeza en una violenta negativa que hizo flotar en el aire su larga melena blanca. Desenvainó la cimitarra, sin preocuparse de que el pie del gigante estuviese o no metido en el lazo de la trampa.

—¡Te mataré! —gritó Lagerbottoms, al ver el súbito cambio en la situación.

El gigante levantó el garrote y dio un paso adelante, un paso acortado por la liana que se ajustó alrededor del tobillo.

El drow dominó el impulso de acercarse. La trampa funcionaba y él no estaba en condiciones de sobrevivir a un encuentro con el formidable gigante.

Lagerbottoms miró el lazo y rugió furioso. La liana no tenía la resistencia de una soga y el lazo no estaba muy apretado. El gigante no tenía más que agacharse para quitar el lazo del pie. Sin embargo, los gigantes de las colinas no destacan por su inteligencia.

—¡Te mataré! —repitió el gigante, y dio un puntapié con la intención de romper la rama.

Impulsada por la considerable fuerza de la patada, la roca sujeta al otro extremo de la rama, detrás del gigante, salió disparada del matorral y voló contra la espalda de Lagerbottoms.

El gigante había comenzado a gritar por tercera vez, pero la amenaza se transformó en un quejido sordo. El pesado garrote cayó al suelo y Lagerbottoms, con las manos en los riñones, hincó una rodilla en tierra.

Drizzt vaciló por un momento, sin saber si debía echar a correr o rematar al enemigo. No temía por sí mismo, pues el gigante tardaría algún tiempo en recuperarse, pero no podía olvidar la expresión sanguinaria en el rostro de Lagerbottoms cuando le había propuesto que podían matar juntos.

—¿Cuántas familias más piensas asesinar? —le preguntó Drizzt en idioma drow. El gigante no podía entenderlo porque desconocía el lenguaje, y continuó bramando de dolor—. ¿Cuántas? —insistió el joven, con fuego en los ojos y la cimitarra bien apretada en el puño.

El ataque fue rápido y mortífero.

Para gran alivio de Benson Delmo, el grupo de Sundabar —Paloma Garra de Halcón, sus tres compañeros guerreros y Fret, el sabio enano— llegó por la tarde de aquel mismo día. El alcalde ofreció a la tropa alojamiento y comida, pero en cuanto Paloma escuchó mencionar la masacre en la granja Thistledown, ella y sus compañeros partieron hacia allí de inmediato, seguidos por el alcalde, Roddy McGristle y varios campesinos curiosos.

Paloma no ocultó la desilusión cuando llegaron a la granja solitaria. Un centenar de huellas diferentes oscurecían las pistas principales, y muchas de las cosas de la casa, incluidos los cuerpos, habían sido manoseadas y cambiadas de sitio. De todos modos, Paloma y los veteranos compañeros realizaron una inspección metódica, intentando obtener toda la información posible de la terrible escena.

—¡Atajo de tontos! —les reprochó Fret a los campesinos cuando Paloma y los demás completaron la investigación—. ¡Habéis ayudado a nuestros enemigos!

El alcalde y varios de los granjeros mostraron una expresión compungida ante la reprimenda. En cambio, Roddy gruñó de muy mal humor y pretendió impresionar al enano con su estatura. Paloma se apresuró a intervenir.

—Vuestra anterior visita ha estropeado parcialmente alguna de las pistas —le explicó con tono tranquilo y amable al alcalde mientras se colocaba prudentemente entre Fret y el rudo montañés.

Paloma había escuchado muchas historias referentes a McGristle, y su reputación lo mostraba como un hombre irascible y de muy mal trato.

—No lo sabíamos —se justificó el alcalde.

—Desde luego que no —dijo Paloma—. Habéis actuado como cualquier otro en la misma situación.

—Como unos novatos —puntualizó Fret.

—¡Cállate! —rugió McGristle, y su perro le hizo eco con un gruñido.

—Calma, señor—le pidió Paloma—. Tenemos demasiados enemigos fuera del pueblo como para buscarnos otros en el interior.

—¿Novato? —ladró McGristle—. He cazado a más de un centenar de hombres, y sé lo suficiente de este maldito drow como para cazarlo a él también.

—¿Sabemos que fue el drow? —preguntó Paloma, que tenía dudas sobre el verdadero autor de los asesinatos.

A una señal de Roddy, uno de los campesinos le mostró la cimitarra rota.

—Un arma drow —dijo Roddy con voz áspera. Señaló la cara marcada y añadió—: ¡La vi de cerca!

Una mirada a la herida desgarrada en el rostro del montañés informó a Paloma que no la había hecho el filo de una cimitarra, pero la vigilante no dijo nada, consciente de que no valía la pena discutir.

—Y las huellas de drow—insistió el cazarrecompensas—. Las huellas de las botas son idénticas a las encontradas en el bosquecillo de zarzamoras, donde vimos al drow.

—Algo muy poderoso destrozó aquella puerta —opinó Paloma con la mirada puesta en la puerta del granero—. Y a la mujer joven que hay en el interior no la mató un elfo oscuro.

—El drow tiene una mascota —replicó Roddy, sin dar el brazo a torcer—. Una enorme pantera negra. ¡Un gato condenamente grande!

Paloma no se dejó convencer. No había visto ni una sola huella de pantera, y la forma en que había sido devorada una parte del cuerpo de la mujer, con huesos y todo, no encajaba con lo que sabía sobre los grandes felinos. De todos modos prefirió guardarse sus pensamientos. El montañés no quería misterios que pusieran en dudas sus conclusiones.

—Ahora, si ya ha visto suficiente este lugar, no perdamos más tiempo —gritó Roddy—. Mi perro ha descubierto el rastro, y el drow ya nos lleva demasiada ventaja.

Paloma dirigió una mirada de preocupación al alcalde, que se volvió, avergonzado.

—Roddy McGristle os acompañará —farfulló Delmo, arrepentido de haber hecho el trato con Roddy. Al ver la tranquilidad de la vigilante y su grupo, tan diferente del violento comportamiento del montañés, ahora pensaba que era mejor dejar en manos de Paloma y sus compañeros la solución del problema. Pero un trato era un trato—. Será el único de Maldobar que irá en vuestro grupo —añadió—. Es un cazador veterano y conoce la región mejor que nadie.

Una vez más, Paloma, para asombro de Fret, no discutió el plan.

—El día está a punto de concluir —le dijo Paloma a McGristle—. Saldremos con el alba.

—¡El drow nos lleva mucha ventaja! —protestó Roddy—. ¡Tendríamos que perseguirlo ahora mismo!

—Da por sentado que el drow huye —replicó Paloma, sin perder la calma, pero esta vez con un tono mucho más duro—. ¿Cuántos hombres han pagado con la vida el mismo error? —Roddy, perplejo, guardó silencio—. El drow, o la banda de drows, bien puede estar oculto en algún lugar cercano. ¿Le gustaría encontrárselos de sopetón, McGristle? ¿Le gustaría combatir contra los elfos oscuros en plena oscuridad?

Roddy se limitó a levantar las manos en un gesto de renuncia; gruñó y se alejó, seguido por el perro.

El alcalde ofreció alojamiento a Paloma y sus compañeros en su propia casa, pero la vigilante prefirió quedarse en la granja Thistledown. Los campesinos se fueron, y Paloma sonrió al ver que Roddy montaba su campamento un poco más allá, con la evidente intención de no perderla de vista. Se preguntó cuál sería el interés de McGristle por todo este asunto, y llegó a la conclusión de que había algo más que el deseo de venganza por la herida en el rostro y la oreja perdida.

—¿De verdad piensas dejar que esa bestia venga con nosotros? —le preguntó Fret más tarde, mientras el enano, Paloma y Gabriel estaban sentados alrededor de la hoguera en el patio de la granja.

El arquero elfo y el otro miembro del grupo se habían ausentado para montar el primer turno de guardia.

—Es su pueblo, querido Fret —respondió Paloma—. Y no puedo negar que McGristle conoce a fondo la región.

—Pero ¡es tan sucio! —protestó el enano.

Paloma y Gabriel intercambiaron una sonrisa, y Fret, al comprender que no valía la pena discutir, se acostó entre las mantas y les volvió la espalda.

—El bueno de Limpiaplumas —murmuró Gabriel, que no dejó de ver que la sonrisa de Paloma no disminuía la expresión de sincera preocupación de su rostro—. ¿Tienes algún problema, señora Garra de Halcón? —inquirió.

—Hay algunas cosas que no encajan como es debido en todo esto.

—No fue una pantera lo que mató a la mujer en el granero —señaló Gabriel, que también había advertido algunas discrepancias.

—Ni tampoco fue un drow el asesino del granjero en la cocina, el tal Bartholemew —añadió Paloma—. La viga que le partió el cuello está casi quebrada en dos. Sólo un gigante posee tanta fuerza.

—¿Magia? —preguntó Gabriel.

—La magia drow suele ser más sutil, según dice nuestro sabio —repuso Paloma mirando a Fret, que ya roncaba a pierna suelta—. Y más completa. Fret no cree que la magia drow matara a Bartholemew o a la mujer, o destruyera la puerta del granero. Además hay otro misterio en el tema de las huellas.

—Dos juegos —manifestó Gabriel—, y hechos con casi un día de diferencia.

—Y de profundidades distintas —acotó Paloma—. Uno, el segundo, puede ser el de un elfo oscuro, pero el otro, las pisadas del asesino, son demasiado profundas para corresponder a los pasos livianos de un elfo.

—¿Un agente de los drows? —propuso Gabriel—. ¿Quizás engendros de los planos inferiores? ¿Podría ser que el elfo oscuro viniera al día siguiente para inspeccionar el trabajo del monstruo?

Esta vez, Gabriel encogió los hombros al mismo tiempo que Paloma.

—Tenemos mucho que averiguar —concluyó Paloma.

Gabriel encendió la pipa, y la vigilante se echó a dormir.

—Oh-amo, mi-amo —gimió Tephanis, al ver la forma grotesca del cuerpo destrozado del barje a medio transformar.

El trasgo no tenía mucho aprecio por Ulgulu ni por su hermano, pero la muerte de ambos planteaba algunos problemas para el futuro de Tephanis. Se había unido al grupo de Ulgulu por una cuestión de interés mutuo. Antes de que aparecieran los barjes, el trasgo había vivido solo, robando lo que podía en los pueblos cercanos. Se las había arreglado bastante bien por su cuenta, aunque le desagradaba la vida monótona y solitaria.

La llegada de Ulgulu significó un gran cambio. El grupo del barje le ofrecía protección y compañía, y Ulgulu, que no dejaba de planear nuevas y más siniestras matanzas, le había encomendado a Tephanis un sinfín de misiones importantes.

Ahora lo había perdido todo, porque Ulgulu y Kempfana estaban muertos, y él no podía hacer nada por cambiar los hechos.

«¿Lagerbottoms?», se preguntó a sí mismo de pronto.

Pensó que el gigante de las colinas, el único miembro ausente de la guarida, podía ser un buen compañero. Tephanis vio las huellas del gigante que se alejaban de la cueva para adentrarse en las montañas. Batió palmas, quizá cien veces en un segundo, y después se marchó a toda prisa en busca de un nuevo amigo.

Desde un lugar muy alto en la montaña, Drizzt Do'Urden miró por última vez las luces de Maldobar. Desde que había bajado de las cumbres después del desagradable encuentro con la mofeta, el drow se había visto enfrentado a un mundo casi tan salvaje como el reino oscuro que había dejado atrás. Las esperanzas alimentadas a lo largo de los días dedicados a observar a la familia campesina se había esfumado, enterradas bajo el peso de la culpa y las terribles imágenes de la carnicería que lo perseguirían para siempre.

El dolor físico del drow había disminuido un poco: respiraba mejor aunque con esfuerzo, y las heridas en los brazos y las piernas habían cicatrizado. Sobreviviría.

Mientras contemplaba el pueblo, otro lugar que nunca podría ser su casa, Drizzt se preguntó si después de todo no sería mejor así.

9

La persecución

—¿Qué es? —preguntó Fret, moviéndose con cautela detrás de los pliegues de la capa verde hoja de Paloma.

La vigilante, e incluso Roddy, también avanzaron con precaución porque, si bien la criatura parecía muerta, nunca habían visto nada parecido. Parecía ser una extraña mutación gigante entre un goblin y un lobo.

Ganaron coraje cuando se acercaron al cuerpo, convencidos de que efectivamente estaba muerto. Paloma se inclinó y lo tocó con la espada.

—En mi opinión, lleva muerto más de un día —anunció.

—Pero ¿qué es? —insistió Fret.

—Un híbrido —murmuró Roddy.

Paloma inspeccionó atentamente las extrañas articulaciones de la criatura. No pasó por alto las numerosas heridas que presentaba el monstruo; la carne parecía desgarrada por los zarpazos de un gran felino.

—¿Un ser capaz de transformarse? —sugirió Gabriel, que montaba guardia en un costado de la zona rocosa.

Paloma asintió.

—Muerto en medio de la transformación —añadió.

—Nunca he escuchado hablar de magos goblins —protestó Roddy.

—Oh, sí—intervino Fret, quitándose las arrugas de las mangas de la túnica—. Había, por cierto, aquel presunto archimago, Grubby *el Charlatán*, que...

Un silbido desde lo alto del acantilado interrumpió al enano. En el borde se encontraba Kellindil, el arquero elfo, que les hacía señas con los brazos.

—Hay más aquí —gritó el elfo cuando obtuvo su atención—. Dos goblins y un gigante de piel púrpura que no se parece a nada que haya visto en toda mi vida.

Paloma miró el acantilado. Calculó que podía escalarlo, pero una mirada al pobre Fret le hizo comprender que tendrían que regresar por el sendero, un trayecto de casi dos kilómetros.

—Tú quédate aquí —le dijo a Gabriel.

El hombre de rostro severo asintió y se movió para ocupar una posición defensiva entre unos peñascos, mientras Paloma, Roddy y Fret echaban a andar hacia el sendero.

A medio camino por el angosto sendero que seguía la cara del acantilado, se encontraron con Darda, el otro guerrero del grupo. El hombre, bajo y muy musculoso, se rascaba la barba mientras examinaba lo que parecía ser una reja de arado.

—¡Es de los Thistledown! —gritó Roddy—. Estaba en el patio de la casa, lista para reparar.

—¿Cómo es que está aquí? —preguntó Paloma.

—¿Y por qué tiene manchas de sangre? —añadió Darda, que señaló a los demás las manchas en la parte cóncava de la hoja. El guerrero se asomó al borde del barranco, miró el fondo y después otra vez la reja—. Alguna pobre criatura se estrelló contra ella —murmuró—, y después cayó al fondo.

Las miradas de todos se centraron en Paloma cuando la vigilante se apartó los cabellos de la cara, apoyó la barbilla en su delicada pero callosa mano, y pensó en cuál sería la solución de este nuevo enigma. Las pistas eran muy pocas, y, al cabo de unos momentos, Paloma levantó las manos en un gesto de enfadó y reanudó la marcha. El sendero se apartaba del abismo a medida que se acercaba a la cima, pero Paloma siguió hasta el borde, directamente encima del lugar donde habían dejado a Gabriel. El guerrero la vio en el acto y le hizo una seña para avisarle que todo estaba en calma.

—Venid —les dijo Kellindil, y guió al grupo hasta la caverna. Algunas preguntas quedaron contestadas en cuanto Paloma echó una ojeada a la carnicería de la sala interior.

—¡Cachorro de barje! —exclamó Fret al ver el cadáver del gigante de piel púrpura.

—¿Barje? —preguntó Roddy, perplejo.

—Desde luego —repuso Fret—. Esto explica el lobo gigante en el fondo del barranco.

—Atrapado en pleno cambio —razonó Darda—. Las muchas heridas y el suelo de piedra acabaron con él antes de que pudiera acabar la transformación.

—¿Barje? —insistió Roddy, esta vez enfadado, porque lo dejaban fuera de una discusión que no comprendía.

—Una criatura de otro plano de existencia —explicó Fret—. Se rumorea que proceden de Gehenna. Los barjes envían a los cachorros a otros planos, algunas veces al nuestro, para que se alimenten y crezcan. —Hizo una pausa mientras pensaba—. Para que se alimenten —repitió, con un tono que alertó a los demás.

—¡La mujer en el granero! —exclamó Paloma.

Los miembros del grupo de la vigilante asintieron al escuchar la súbita revelación, pero McGristle se aferró a su teoría original.

—¡El drow los mató! —refunfuñó.

—¿Tiene la cimitarra rota? —le preguntó Paloma.

Roddy sacó el arma que guardaba entre uno de los muchos pliegues de sus prendas de piel.

Paloma cogió la cimitarra y se agachó para examinar al barje muerto. Saltaba a la vista que la hoja coincidía con las heridas de la bestia, especialmente en la herida fatal de la garganta.

—Usted dijo que el drow utilizaba dos cimitarras —le comentó la vigilante a Roddy.

—Lo dijo el alcalde —la corrigió Roddy—, repitiendo la historia que contó el hijo de Thistledown. Cuando vi al drow —explicó, cogiendo el arma— sólo llevaba una, la que utilizó para matar a la familia Thistledown.

Roddy ocultó adrede que el drow, si bien había esgrimido una sola cimitarra, llevaba dos vainas sujetas al cinto.

—El drow mató al barje —replicó Paloma, que dudaba de la teoría del cazarrecompensas—. Las heridas se corresponden con el arma, la cimitarra gemela de la que tiene usted. Y, si examina a los goblins en la antesala, podrá ver que sus gargantas las cortó una cimitarra curva.

—¡Como las heridas de los Thistledown! —afirmó Roddy.

Paloma decidió no mencionar la hipótesis que había pensado. Pero Fret, llevado por el disgusto que le provocaba el hombre, manifestó en voz alta los pensamientos de sus compañeros.

—Fueron asesinados por el barje —proclamó el enano, recordando los dos juegos de huellas en el patio de la granja—. ¡Transformado en drow! —Roddy lo miró furioso y Paloma también miró al enano en una muda petición para que se callara. Fret malinterpretó la mirada de la vigilante

y, pensando que era de asombro ante su poder de deducción, añadió orgulloso—: Eso explica los dos juegos de huellas. Las primeras, más pesadas, correspondían al bar...

—¿Y qué dices de la criatura del barranco? —le preguntó Darda a Paloma, al comprender que la vigilante deseaba que Fret se callara—. ¿Crees que sus heridas también las hizo una cimitarra curva?

—Quizás algunas —respondió Paloma tras una breve pausa, al tiempo que agradecía la intervención de Darda con una disimulada inclinación de cabeza—. Aunque todo parece indicar que al barje lo mató la pantera. —Miró directamente a Roddy—. El felino que usted dice que el drow tiene de mascota.

—¡El drow mató a la familia Thistledown! —insistió Roddy, descargando un puntapié contra el barje muerto.

Había perdido un perro y una oreja a manos del elfo oscuro y no aceptaría ninguna conclusión que disminuyera las posibilidades de cobrar las dos mil monedas de oro prometidas por el alcalde.

Una llamada desde el exterior de la cueva acabó con la discusión, cosa que complació tanto a Paloma como a Roddy. Después de guiar al grupo hasta la madriguera, Kellindil había vuelto a salir para seguir otras pistas que había descubierto.

—La huella de una bota —explicó el elfo cuando salieron los demás, señalando una pequeña mancha de musgo aplastada—. Y aquí —añadió. Esta vez les indicó los raspones en la piedra—. Creo que el drow se acercó al borde. Y después saltó, quizá detrás del barje y la pantera, aunque esto último sólo es una suposición.

Paloma y Darda, e incluso Roddy, estuvieron de acuerdo con la suposición de Kellindil en cuanto acabaron de estudiar las pistas.

—Tendríamos que volver a bajar —sugirió Paloma—. Quizás encontremos un sendero más allá del fondo rocoso que nos lleve a conseguir respuestas más claras.

Roddy se rascó las costras de la cabeza y dirigió a Paloma una mirada desdeñosa que reveló sus emociones. A Roddy no le interesaban en lo más mínimo las «respuestas más claras» prometidas por la vigilante porque hacía tiempo que había llegado a las conclusiones que le interesaban. Por encima de todo, estaba resuelto a regresar a Maldobar con la cabeza del elfo oscuro.

Paloma Garra de Halcón no tenía tan clara la identidad del asesino. Para la vigilante y sus compañeros todavía quedaban muchas preguntas sin contestar. ¿Por qué el drow no había matado a los niños cuando se encontraron por primera vez en las montañas? Si el relato de Connor al alcalde era verdad, ¿por qué el drow le había devuelto al muchacho la espada? Paloma estaba convencida de que el barje, y no el drow, había asesinado a la familia Thistledown, pero entonces ¿por qué el drow había ido a la guarida de los barjes?

¿Había estado el drow en complicidad con los barjes, una unión que no había tardado en romperse? Todavía más desconcertante para Paloma —cuyo credo era defender a los civiles en la interminable guerra entre las razas buenas y los monstruos— era pensar que el drow había buscado al barje para vengar la muerte de los granjeros. La vigilante sospechaba que esto último era verdad, pero no podía entender los motivos del drow. ¿Acaso el barje, al matar a la familia, había alertado a los pobladores de Maldobar, y como consecuencia estropeado la incursión de los drows?

Una vez más las piezas no encajaban. Si los elfos oscuros planeaban una incursión contra Maldobar, desde luego que ninguno de ellos se hubiera dejado ver antes de hora. Algo en el interior de Paloma le dijo que el drow había actuado a solas, que había venido a vengar la muerte de los granjeros. Rechazó la idea como un truco de su propio optimismo y se recordó a sí misma que los elfos oscuros no eran conocidos precisamente por sus buenas acciones.

Cuando los cinco llegaron al final del angosto sendero y estuvieron a la vista del cadáver del monstruo, Gabriel ya había encontrado el rastro, que se encaminaba hacia las montañas. Se veían

dos juegos de huellas, las del drow y otras más frescas que pertenecían a otra criatura bípeda gigante, probablemente un tercer barje.

—¿Qué le habrá pasado a la pantera? —preguntó Fret, un tanto abrumado por su primera campaña en muchos años.

Paloma soltó una carcajada y sacudió la cabeza sin saber qué responder. Cada respuesta parecía provocar una multitud de nuevas preguntas.

Drizzt no dejó de avanzar durante la noche. Escapaba, como lo había hecho durante tantos años, de otra horrible realidad. Él no había matado a los campesinos —incluso los había salvado de la banda de gnolls—, pero ahora estaban muertos. Drizzt no podía eludir este hecho. Había entrado en sus vidas, por propia voluntad, y ahora estaban muertos.

Durante la segunda noche después del encuentro con el gigante de las colinas, Drizzt vio la hoguera de un campamento muy lejano junto al sinuoso sendero, en la dirección de la madriguera del barje. Consciente de que no podía ser una coincidencia, llamó a *Guenhwyvar* y envió a la pantera a investigar.

Infatigable, *Guenhwyvar* corrió hacia el campamento, su esbelta silueta negra invisible en las sombras de la noche.

Paloma y Gabriel descansaban junto a la hoguera, divertidos con las incesantes quejas de Fret, muy ocupado en cepillar la suave piel del coleto con un cepillo duro.

Roddy había preferido instalarse alejado de los demás, bien seguro en un hueco formado por un árbol caído y un peñasco, con el perro echado a sus pies.

—¡Ay, qué haré con estas manchas! —gimió el enano—. ¡No conseguiré nunca limpiar esta prenda! ¡Tendré que comprar una nueva! —Miró a Paloma, que intentaba inútilmente mantener la expresión seria—. Ya puedes reír, señora Garra de Halcón —le advirtió el enano—. El dinero saldrá de tu bolsa, no lo dudes.

—Cosa triste tener que pagar la coquetería de un enano —comentó Gabriel, y, al escucharlo, Paloma soltó la carcajada.

—¡Reíd, reíd! —repitió Fret, y frotó el cepillo con tanta fuerza que agujereó la prenda—. ¡Maldita sea! —exclamó arrojando el cepillo al suelo.

—¡Callen de una buena vez! —les gritó Roddy, enfadado—. ¿Es que pretenden avisar a los drows de nuestra presencia?

—Es hora de dormir, Gabriel —dijo Paloma al comprender que la advertencia del montañés, aunque manifestada con grosería, era apropiada—. Darda y Kellindil no tardarán en regresar y será nuestro turno de montar la guardia. Si no me equivoco, la ruta de mañana será tan dura —miró al enano y le guiñó un ojo al guerrero— y sucia como la de hoy.

Gabriel encogió los hombros, mordió la boquilla de la pipa y unió las manos detrás de la nuca. Ésta era la vida que tanto les gustaba a él y a sus compañeros de aventura: acampar bajo las estrellas con el canto del viento de la montaña en los oídos.

En cambio, Fret se removía y daba vueltas sobre el suelo duro, sin dejar de gruñir por la incomodidad de cada nueva posición.

Gabriel no necesitó mirar a Paloma para saber que ella compartía su sonrisa. Ni tampoco tuvo que mirar a Roddy para saber que el montañés rabiaba por el ruido incesante causado por el enano. Éste, sin duda, acostumbrado a vivir en la ciudad, no se daba cuenta pero sonaba estrepitosamente para aquellos habituados a dormir al raso.

Un silbido procedente de la oscuridad sonó al mismo tiempo que se le erizaba el pelo al perro de Roddy.

Paloma y Gabriel tardaron un segundo en levantarse y salir del perímetro iluminado por el fuego, en dirección a la llamada de Darda. Al mismo tiempo, Roddy y el perro se deslizaron detrás del peñasco, fuera de la luz directa, para que sus ojos se habituaran a la oscuridad.

Fret, demasiado preocupado con sus propias incomodidades, acabó por darse cuenta de que pasaba algo.

—¿Qué? —preguntó el enano, curioso—. ¿Qué es lo que pasa?

Después de una breve conversación en susurros con Darda, Paloma y Gabriel se separaron y rodearon el campamento en direcciones opuestas para asegurar su integridad.

—El árbol —murmuró una voz.

Paloma se agachó en el acto. Tardó un momento en ver a Roddy, muy bien oculto entre la roca y la maleza. El montañés sostenía el arma en una mano y con la otra apretaba el hocico del perro para que no ladrara.

Paloma siguió el cabeceo de Roddy hacia las ramas de un olmo solitario. Al principio, la vigilante no vio nada raro entre las hojas pero después captó el resplandor amarillo de los ojos del felino.

—La pantera del drow —susurró Paloma.

Roddy asintió. Permanecieron inmóviles y vigilaron, conscientes de que el más mínimo movimiento podía alertar al felino. Unos segundos más tarde, Gabriel se unió a ellos, se puso en cuclillas y siguió la trayectoria de las miradas hasta la misma mancha oscura en el olmo. Los tres comprendían que el tiempo jugaba a su favor. Ahora mismo, Darda y Kellindil se movían para ocupar sus posiciones.

Quizá la trampa habría podido atrapar a *Guenhwyvar,* de no haber sido porque el enano se alejó de la hoguera y se llevó por delante a Roddy. El montañés trastabilló y, para no caer, tendió la mano que sujetaba el hocico del perro. En el acto, el animal comenzó a ladrar mientras corría hacia el árbol.

Como una saeta negra, la pantera saltó del olmo y voló en la oscuridad. Pero la fortuna no estuvo de parte de *Guenhwyvar,* pues cruzó directamente por delante de la posición de Kellindil, que la vio con toda claridad.

El arquero elfo escuchó los ladridos y los gritos en la distancia, en dirección al campamento, aunque sin saber qué había ocurrido. Sus dudas se disiparon cuando oyó la voz de Roddy.

—¡Matad a esa cosa! —vociferó el montañés.

Convencido de que la pantera o su compañero drow habían atacado el campamento, Kellindil disparó la flecha, y el dardo encantado se hundió en el flanco de *Guenhwyvar.* Entonces llegó la llamada de Paloma, que reprochaba a Roddy.

—¡No! —gritó la vigilante—. ¡La pantera no ha hecho nada para merecer nuestra ira!

Kellindil corrió al lugar por donde había pasado la pantera. Gracias a la visión infrarroja, pudo ver claramente las ondas de calor emitidas por las manchas de sangre que salpicaban el rastro de la huida.

Paloma y los demás se presentaron al cabo de unos instantes. El rostro hermoso del elfo parecía haberse convertido en piedra cuando su mirada furiosa se posó en Roddy.

—Ha hecho que cometiera una barbaridad, McGristle —declaró enojado—. ¡Por su culpa he disparado contra una criatura que no se merecía la flecha! Se lo advierto por primera y última vez: no lo vuelva a hacer nunca más.

Con una mirada muy dura para demostrarle al montañés que la cosa iba en serio, Kellindil se alejó para seguir el rastro de sangre.

Roddy echaba espuma por la boca pero se controló, al comprender que se encontraba solo frente al formidable cuarteto y el enano. De todos modos se enfrentó a Fret, seguro de que los demás compartirían su opinión.

—¡Mantenga la boca cerrada cuando ronda el peligro! —gruñó Roddy—. ¡Y no vuelva a pisarme con sus apestosas botas!

Fret miró incrédulo a los demás, que se alejaban para seguir a Kellindil.

—¿Apestosas? —preguntó en voz alta, y contempló, ofendido, sus botas bien lustradas—. ¿Apestosas? —le preguntó a Paloma, que se detuvo para ofrecerle una sonrisa de consuelo—. ¡Sucias por la espalda de quien yo sé!

Guenhwyvar regresó a donde estaba Drizzt poco después del alba. El drow sacudió la cabeza, casi sin sorprenderse al ver la flecha que sobresalía en el flanco de la pantera. A regañadientes, aunque convencido de que era lo más conveniente, cogió la daga del trasgo y ensanchó la herida para quitar el dardo.

La pantera gimió suavemente durante la operación pero permaneció quieta sin ofrecer resistencia. Después, y a pesar de que quería mantener a *Guenhwyvar* a su lado, Drizzt la envió de regreso a su casa astral, donde la herida cicatrizaría más deprisa. La flecha le había informado al drow de todo lo que necesitaba saber sobre los perseguidores, y no dudaba que muy pronto volvería a necesitar a la pantera. Trepó hasta un saliente rocoso y vigiló los senderos inferiores, atento a la presencia del enemigo.

Desde luego, no vio nada porque, incluso herida, *Guenhwyvar* había dejado muy atrás a los perseguidores y, para cualquier hombre o criatura parecida, el campamento se encontraba a muchas horas de viaje.

Pero Drizzt sabía que se presentarían y lo forzarían a otra batalla que no quería librar. El joven estudió el terreno, y pensó en las trampas que podía montar, las ventajas que podía conseguir cuando llegara el momento de desenvainar las armas.

Los recuerdos del último encuentro con los humanos, el hombre con los perros y los campesinos, alteraron bruscamente los pensamientos de Drizzt. En aquella ocasión, la batalla había sido provocada por la incapacidad de comunicarse, una barrera que Drizzt comenzaba a considerar insuperable. Entonces no había deseado combatir contra los humanos y tampoco lo deseaba ahora, a pesar de la herida de *Guenhwyvar*.

El sol ascendía en el firmamento y el drow herido, si bien había descansado toda la noche, quería encontrar un agujero oscuro y cómodo. Pero Drizzt no podía permitirse ninguna demora si pretendía huir de la batalla.

—¿Hasta dónde me seguiréis? —susurró Drizzt en la brisa de la mañana. En un tono sombrío y decidido, añadió—: Ya lo veremos.

10

Una cuestión de honor

—La pantera encontró al drow —afirmó Paloma después de que ella y sus compañeros acabaron de inspeccionar el terreno cerca del montículo rocoso. La flecha de Kellindil yacía rota en el suelo, más o menos en el mismo lugar donde acababan las huellas del animal—. Luego la pantera desapareció.

—Es lo que parece —asintió Gabriel, rascándose la cabeza mientras estudiaba el confuso rastro.

—¡Un gato del infierno! —gruñó McGristle—. ¡Ha regresado a su inmunda guarida!

Fret estuvo a punto de preguntarle si se refería a su propia casa, pero optó prudentemente por no hacer ningún comentario sarcástico.

También los otros dejaron pasar la afirmación del montañés. No tenían respuestas a este enigma, y la opinión de Roddy era tan buena como la de los demás. La pantera herida y el rastro de sangre fresca habían desaparecido, pero el perro de Roddy no tardó en descubrir el olor de Drizzt. El animal los guió, y Paloma y Kellindil, los dos rastreadores expertos, encontraron más indicios que les confirmaron la dirección.

El rastro seguía la ladera de la montaña, bajaba entre una zona boscosa muy densa, continuaba por una extensión pedregosa y acababa bruscamente en otra quebrada. El perro de Roddy se acercó hasta el borde e incluso bajó hasta el primer repecho del traicionero descenso.

—Maldita sea la magia drow —exclamó Roddy.

Miró alrededor y descargó un puñetazo contra la cadera, al comprobar que tardaría muchas horas en bajar por la pared casi vertical.

—El día se acaba —dijo Paloma—. Acamparemos aquí y buscaremos el camino de bajada por la mañana.

Gabriel y Fret se mostraron de acuerdo, pero el cazarrecompensas se opuso rotundamente.

—El rastro está fresco —afirmó el montañés—. Tenemos que llevar al perro hasta abajo y seguirlo un poco, antes de pensar en dormir.

—Nos llevará horas... —comenzó a protestar Fret, que se interrumpió ante la intervención de Paloma.

—Vamos —dijo la vigilante, y echó a andar hacia el oeste, donde el suelo comenzaba un declive bastante fuerte pero permitía el descenso sin tantas dificultades.

Aunque Paloma no compartía el razonamiento de Roddy, no quería más discusiones con el representante de Maldobar.

En el fondo de la quebrada sólo se encontraron con más enigmas. Roddy envió al perro en todas direcciones en un esfuerzo inútil, porque no había más rastros del escurridizo drow. Después de mucho pensar, Paloma descubrió la verdad y su sonrisa fue explicación suficiente para sus compañeros veteranos.

—¡Nos ha burlado! —afirmó Gabriel con una carcajada, adivinando el motivo de la sonrisa de Paloma—. Nos llevó hasta el borde de la quebrada a sabiendas de que llegaríamos a la conclusión de que había empleado la magia para descender hasta el fondo.

—¿De qué hablan? —preguntó Roddy furioso, pese a que él también comprendía perfectamente lo que había ocurrido.

—¿Queréis decir que tendremos que volver a subir? —preguntó Fret, con un tono lastimero.

Al escucharlo, Paloma no pudo menos que echarse a reír, pero se controló de inmediato.

—Sí —contestó con la mirada puesta en Roddy—. Por la mañana.

Esta vez el montañés no puso más pegas.

Cuando asomó el sol a la mañana siguiente, el grupo ya se encontraba de regreso en la cima de la quebrada y el perro de Roddy había recuperado el rastro del drow, que volvía sobre el sendero hacia el montículo donde comenzaba. Había sido un truco muy sencillo, aunque había una pregunta que desconcertaba a los perseguidores: ¿cómo se las había ingeniado el elfo oscuro para apartarse del rastro hasta el extremo de engañar al sabueso? Cuando llegaron a la zona boscosa, Paloma encontró la respuesta.

La vigilante le hizo una seña a Kellindil, que en aquel momento se despojaba de la pesada mochila. El ágil elfo escogió una de las ramas flexibles que casi tocaban el suelo y trepó por ella hasta llegar a la copa. Una vez allí buscó las rutas que podía haber seguido el drow. Las ramas de muchos árboles se entrelazaban, y las opciones eran muchas, pero al cabo de unos minutos Kellindil guió correctamente a Roddy y al perro hasta el nuevo rastro, que se apartaba del bosque y bajaba en una curva por la ladera en dirección a Maldobar.

—¡Se dirige al pueblo! —exclamó Fret angustiado.

Los demás no compartieron su preocupación.

—¡No al pueblo! —afirmó Roddy, demasiado intrigado para mostrarse furioso. Como buen cazarrecompensas, siempre disfrutaba con un buen oponente, al menos durante la cacería—. Va hacia el arroyo —explicó, convencido de que por fin había comprendido el plan del drow—. Se dirige al arroyo, para seguirlo durante un tramo, y después salir e internarse otra vez en la espesura.

—El drow es un adversario astuto —comentó Darda, que compartía las conclusiones de Roddy.

—Y ahora nos lleva como mínimo un día de ventaja —acotó Gabriel.

En cuanto Fret dejó de rezongar, Paloma le ofreció al enano un poco de esperanza.

—No temas —dijo Paloma—. A diferencia del drow, estamos bien provistos. En algún momento tendrá que detenerse a cazar o a recolectar frutos, y nosotros en cambio no tendremos retrasos.

—¡Dormiremos sólo cuando sea necesario! —intervino Roddy, poco dispuesto a tolerar las demoras de los demás miembros del grupo—. ¡Y únicamente unas horas!

Fret volvió a suspirar desconsolado.

—Y comenzaremos a racionar las provisiones ahora mismo —añadió Paloma, tanto para aplacar a Roddy como por considerarlo una medida prudente—. Ya nos costará bastante acercarnos al drow. No quiero demoras.

—Racionamiento —murmuró Fret.

Suspiró y apoyó una mano sobre la barriga. ¡Cuánto deseaba poder estar de regreso en su cómoda y limpia habitación en el castillo de Helm, en Sundabar!

La intención de Drizzt era adentrarse en las montañas hasta que los perseguidores perdieran los ánimos. Continuó aplicando las tácticas de evasión; a menudo retrocedía sobre sus pasos, trepaba a un árbol, pasaba de uno a otro, hasta que bajaba y comenzaba un segundo rastro en una

dirección totalmente distinta. Los numerosos arroyos le servían como nuevas barreras al olfato del perro. Sin embargo, los perseguidores no eran novatos, y el perro de Roddy era uno de los mejores sabuesos de la región. El grupo no sólo siguió correctamente el rastro de Drizzt sino que incluso acortaron distancias durante los días siguientes.

Drizzt aún creía que podría eludirlos, pero la proximidad de los perseguidores despertó en el drow otras preocupaciones más sutiles. No había hecho nada para merecer un acoso tan implacable; y aún más, había vengado la muerte de la familia campesina. Y, a pesar de haber jurado que continuaría solo, que no volvería a poner en peligro a nadie más, había conocido la soledad demasiado de cerca durante muchos años. No podía evitar mirar por encima del hombro, no por miedo sino impulsado por la curiosidad, y la añoranza no disminuyó.

Por fin, Drizzt no pudo reprimir la curiosidad por conocer a los perseguidores. Este interés, comprendió Drizzt mientras observaba a las figuras que se movían alrededor de la hoguera del campamento durante una noche oscura, podía llevarlo al desastre. De todos modos, ya era demasiado tarde para cambiar de idea. Sus anhelos lo habían hecho regresar, y ahora se encontraba a veinte metros del campamento.

La charla alegre entre Paloma, Fret y Gabriel lo conmovió, aunque no podía comprender las palabras. Pero cualquier deseo que podía sentir el drow de presentarse en el campamento quedaba postergado cada vez que Roddy y su perro pasaban por delante de la hoguera. Aquellos dos no esperarían a escuchar sus explicaciones.

El grupo había montado dos guardias; uno era un elfo y el otro, un humano muy alto. Drizzt había pasado por el puesto del humano, en la suposición correcta de que el hombre no podía ver muy bien en la oscuridad. Ahora, contra toda precaución, el drow se movía hacia el otro lado del campamento, en dirección al centinela elfo.

Sólo en una ocasión anterior se había encontrado Drizzt con los primos de la superficie, y había resultado un desastre. La patrulla de combate en la cual Drizzt había servido de explorador había matado a todos los participantes de una fiesta élfica, excepto a una niña a la que Drizzt había conseguido ocultar. Impulsado por aquellas memorias, Drizzt necesitaba volver a ver a un elfo, a uno vivo.

La primera indicación que tuvo Kellindil de que había alguien más en su sector de vigilancia llegó cuando una pequeña daga voló junto a su pecho y cortó la cuerda de su arco. El elfo se volvió en el acto y vio los ojos lila del drow a sólo unos pocos pasos más allá.

El resplandor rojo en los ojos de Kellindil mostraba que veía a Drizzt en el espectro infrarrojo. El drow cruzó los brazos sobre el pecho en la señal de paz empleada en la Antípoda Oscura.

—Por fin nos hemos encontrado, mi primo oscuro —susurró Kellindil en idioma drow, con voz áspera y furiosa y los ojos entrecerrados peligrosamente.

Rápido como un gato, el elfo desenvainó la espada de hoja brillante que colgaba de su cinturón.

Drizzt se sorprendió y también se alegró al ver que el elfo hablaba su idioma, y por el hecho de que no había dado inmediatamente la voz de alarma. El elfo de la superficie era del mismo tamaño que él y con las mismas facciones agudas, pero los ojos eran más pequeños y la cabellera rubia no tan larga ni abundante como la blanca melena de Drizzt.

—Soy Drizzt Do'Urden —dijo el joven, vacilante.

—¡No me importa saber cómo te llamas! —replicó Kellindil—. Eres un drow. ¡Es lo único que necesito saber! Adelante, drow. ¡Acércate y descubramos cuál de los dos es el más fuerte!

Drizzt todavía no había desenvainado la cimitarra ni tenía intención de hacerlo. Comenzó una explicación pero se interrumpió al comprender que las palabras no servían de nada ante el odio intenso que le profesaba el elfo de la superficie.

El joven quería explicárselo todo al elfo, hacerle un relato completo de su historia y verse reivindicado por alguna voz aparte de la suya. Si alguien —sobre todo un elfo de la superficie— quisiera escuchar sus vicisitudes y confirmar sus decisiones, aceptar que él había actuado correctamente durante toda su vida cuando le tocó enfrentarse a las iniquidades de su raza, entonces desaparecería la culpa. Si podía conseguir la aceptación de aquellos que más odiaban —lo mismo que él— las maldades de los elfos oscuros, entonces Drizzt Do'Urden viviría en paz.

Pero la punta de la espada del elfo no se movió ni un centímetro hacia abajo, ni tampoco desapareció la expresión furiosa de su rostro, un rostro donde lo habitual eran las sonrisas.

Drizzt pensó que no encontraría aceptación aquí, ni ahora ni nunca. ¿Es que siempre lo malinterpretarían?, se preguntó. ¿O es que él, quizá, juzgaba mal a los humanos y a este elfo al considerarlos mejores de lo que eran en realidad?

Éstos eran dos temas que Drizzt tendría que considerar en otra ocasión, porque a Kellindil se le había agotado la paciencia. El elfo se acercó al drow con la punta de la espada por delante.

Drizzt no se sorprendió. Dio un salto hacia atrás para situarse fuera del alcance del rival y, apelando a la magia innata, lanzó un globo de oscuridad delante del elfo.

Buen conocedor de la magia, Kellindil comprendió la treta del drow. Cambió de dirección, y salió por la parte de atrás de la esfera, con la espada preparada.

Los ojos lila habían desaparecido.

—¡Drow! —gritó Kellindil.

Los del campamento se pusieron en movimiento en el acto. El perro de Roddy comenzó a ladrar, y aquellos ladridos excitados y amenazadores siguieron a Drizzt en el regreso a las montañas, condenándolo a seguir en el exilio.

Kellindil se apoyó contra el tronco de un árbol, alerta pero seguro de que el drow ya no estaba en la zona. Drizzt no podía saberlo en aquel momento, pero sus palabras y su acción posterior —huir en lugar de pelear— habían plantado una semilla de duda en la mente del elfo.

—Perderá la ventaja con la luz del día —afirmó Paloma, esperanzada después de varias horas de persecución inútil.

Se encontraban en el fondo de un valle rocoso, y el rastro del drow se perdía por el lado más lejano en una pendiente muy empinada.

—¿Ventaja? —gimió Fret, a punto de desplomarse por el agotamiento. Miró la siguiente ladera y sacudió la cabeza—. Moriremos de cansancio antes de dar con ese maldito drow.

—¡Si no puede seguir, entonces abandone y deje de incordiar!—rugió Roddy—. ¡Esta vez no permitiremos que el drow se nos escape!

No había acabado el montañés de pronunciar estas palabras, cuando un nuevo incidente los apartó de la búsqueda. De pronto una piedra cayó sobre el grupo, y golpeó el hombro de Darda con tanta fuerza que arrancó al hombre del suelo y lo hizo volar por los aires. Ni siquiera pudo gritar antes de caer de bruces en el polvo.

Paloma cogió a Fret y lo arrastró detrás de un peñasco cercano. Roddy y Gabriel los imitaron. Otra piedra, y después varias más, cayeron a su alrededor.

—¿Una avalancha? —preguntó el enano aturdido cuando se recuperó de la sorpresa.

Paloma, demasiado preocupada por el bienestar de Darda, no le respondió, aunque sabía que no se trataba de una avalancha.

—Está vivo —le gritó Gabriel desde su refugio detrás de un peñasco, a una docena de pasos de distancia.

Otra piedra se estrelló violentamente contra el suelo, muy cerca de la cabeza de Darda.

—Maldita sea —murmuró Paloma. Asomó la cabeza por encima del peñasco, y observó la ladera y los riscos cercanos a la base—. Ahora, Kellindil —musitó para sí misma—. Consíguenos un poco de tiempo.

Como si hubiese escuchado la petición, se oyó el zumbido distante de la cuerda del arco del elfo, seguido por un rugido furioso. Paloma y Gabriel cruzaron una mirada y mostraron una sonrisa adusta.

—¡Gigantes de las piedras! —gritó Roddy, que había reconocido el timbre del rugido.

Paloma se agazapó dispuesta a esperar, la espalda contra el peñasco y la mochila abierta en la mano. No cayeron más proyectiles en su sector; en cambio, una lluvia de rocas bombardeó la posición de Kellindil. Paloma corrió hasta donde estaba Darda y lo ayudó a ponerse boca arriba con mucha suavidad.

—Duele —susurró Darda con una sonrisa forzada.

—No hables —contestó Paloma, mientras buscaba una botella de poción en la mochila, pero se le acabó el tiempo.

Los gigantes, al verla al descubierto, reanudaron el ataque contra la zona baja.

—¡Volved a las rocas! —gritó Gabriel.

Paloma deslizó un brazo por debajo del hombro del herido para sostenerlo en la difícil marcha de regreso hasta el refugio.

—¡Deprisa! ¡Deprisa! —chilló Fret, que los miraba ansioso con la espalda apoyada en el peñasco.

Paloma se tiró de pronto sobre Darda y lo aplastó contra el suelo para esquivar otra piedra que pasó a unos centímetros de sus cabezas.

Fret comenzó a morderse las uñas; entonces vio lo que hacía y se contuvo, con una expresión de disgusto en el rostro.

—¡Deprisa! —repitió.

Otro proyectil cayó muy cerca.

Justo antes de que Paloma y Darda pudieran reunirse con Fret, una piedra golpeó de lleno contra el peñasco. Fret, que estaba apoyado en la roca, salió despedido y pasó por encima de los compañeros que se arrastraban. Paloma dejó a Darda a buen recaudo, y después se volvió, convencida de que tendría que ir a socorrer al enano caído.

Pero Fret ya se había levantado y protestaba con gran vehemencia, más preocupado por un nuevo agujero en el coleto que por cualquier herida.

—¡Vuelve aquí! —le gritó Paloma.

—Pandilla de gigantes estúpidos y malolientes —fue lo único que respondió Fret, mientras caminaba hacia el peñasco con aire enfadado, y sin dejar de abrir y cerrar los puños contra las caderas.

Prosiguió el bombardeo por toda la zona. Entonces apareció Kellindil, que se arrojó cuerpo a tierra en cuanto llegó al peñasco donde se protegían Roddy y el perro.

—Gigantes de las piedras —dijo el elfo—. Al menos una docena. Señaló un risco en la mitad de la ladera.

—El drow nos ha metido en la trampa —afirmó Roddy, que descargó un puñetazo de rabia contra el peñasco.

Kellindil no opinaba lo mismo, pero no dijo nada.

En la cumbre de la montaña, Drizzt observaba el desarrollo de la batalla. Había pasado por los senderos inferiores hacía cosa de una hora, antes del alba. En la oscuridad, los gigantes no habían sido un obstáculo para el sigiloso drow; Drizzt se había colado entre la línea sin problemas.

Ahora, con los párpados entrecerrados para proteger los ojos del sol, Drizzt se preguntó qué debía hacer. Cuando pasó entre los gigantes, había comprendido inmediatamente que los perseguidores tendrían dificultades. ¿Debería haber intentado avisarles? ¿O tendría que haber cambiado de camino para alejar a los humanos y al elfo de la región de los gigantes?

Una vez más no comprendía dónde encajaba en el comportamiento de este mundo extraño y brutal.

—¡Que se maten entre ellos! —exclamó en voz alta, como si quisiera convencerse a sí mismo.

Drizzt recordó adrede el encuentro de la noche anterior. El elfo lo había atacado a pesar de que él le había dicho que no quería pelear. También recordó la flecha clavada en el flanco de *Guenhwyvar*.

—¡Que se maten entre ellos! —repitió y se volvió dispuesto a marcharse.

Echó una última mirada por encima del hombro y vio que algunos gigantes se movían. Un grupo permaneció en el risco, bombardeando el fondo del valle con una provisión de piedras al parecer inagotable, mientras otros dos, uno por la izquierda y el otro por la derecha, se desplegaban para rodear a los sitiados.

Drizzt comprendió que los perseguidores no tenían escapatoria. Una vez que los gigantes los rodearan, no encontrarían refugio contra el fuego cruzado.

Algo se removió en el interior del drow en aquel momento, las mismas emociones que lo habían impulsado a actuar contra la banda de gnolls. No lo tenía muy claro, pero como había ocurrido con los gnolls y sus planes para atacar la granja, Drizzt sospechaba que los gigantes eran el bando de los malos en esta batalla.

Otros recuerdos suavizaron el gesto severo del drow, las imágenes de los niños humanos que jugaban en el patio de la granja, del niño de cabellos rubios lanzado al abrevadero. Drizzt depositó la estatuilla de ónice en el suelo.

—Ven, *Guenhwyvar* —ordenó—. Nos necesitan.

—¡Nos rodean! —gritó Roddy McGristle, al ver los grupos de gigantes que se movían por los senderos en las alturas.

Paloma, Gabriel y Kellindil miraron a su alrededor y después los unos a los otros, en busca de una manera de huir. Habían luchado muchas veces contra los gigantes durante sus viajes, juntos y con otros grupos. En todas las ocasiones, se habían lanzado al combate con el corazón alegre, dispuestos a aliviar al mundo de unos cuantos monstruos indeseables. Esta vez, sin embargo, sospechaban que el resultado podía ser diferente. Los gigantes de las piedras eran los mejores lanzadores de todos los Reinos, y un solo impacto podía acabar con el más fuerte de los hombres. Además, Darda no podía acompañarlos en la huida, y ninguno de los otros tenía intención de abandonarlo.

—Escapa, montañés —le dijo Kellindil a Roddy—. No nos debes nada.

—Yo no huyo, elfo —gruñó Roddy, que miró incrédulo al arquero—. Lidio mis batallas hasta el final.

Kellindil asintió y tensó el arco.

—Si consiguen rodearnos, estamos perdidos —le explicó Paloma a Fret—. Te pido perdón, querido Fret. No tendría que haberte sacado de tu casa.

Fret encogió los hombros. Metió una mano entre sus ropas y sacó un pequeño y resistente martillo de plata. Paloma sonrió al ver el objeto; le resultaba muy extraño ver un martillo en las suaves manos del enano, más habituadas a sostener la pluma.

En el risco superior, Drizzt y *Guenhwyvar* siguieron los movimientos del grupo de gigantes que rodeaban el flanco izquierdo de los sitiados. El drow estaba decidido a ayudar a los humanos, aunque no sabía hasta qué punto sería eficaz en un enfrentamiento contra cuatro gigantes armados. De todos modos pensó que, con la pantera a su lado, encontraría la forma de distraer al grupo el tiempo suficiente para que los humanos pudieran escapar.

El valle se ensanchaba un poco más allá, y Drizzt advirtió que la banda de gigantes que se movía por el otro lado, en el flanco derecho, estaba demasiado lejos para alcanzar a los humanos con sus lanzamientos.

—Ven, amiga mía —le susurró Drizzt a la pantera y, desenvainando la cimitarra, comenzó a descender por una pendiente de piedra suelta.

Al cabo de un momento se detuvo al ver cómo era el terreno un poco por delante de la banda de gigantes. El joven cogió al animal por la piel de la nuca y lo guió de regreso al risco superior.

El terreno aparecía agrietado y partido pero firme. Un poco más allá, había centenares de peñascos y rocas más pequeñas dispersas junto al borde de la pendiente. Drizzt no sabía gran cosa sobre los aludes, pero aun así comprendía que el sector estaba a punto de desprenderse.

El drow y la pantera echaron a correr para situarse otra vez por encima de la banda. Los gigantes se encontraban casi en posición; algunos incluso habían comenzado a arrojar piedras a los humanos. Drizzt apoyó un hombro contra un peñasco y lo empujó para hacerlo rodar. La táctica de *Guenhwyvar* fue menos sutil. Lanzándose montaña abajo, desprendía las piedras con las patas cada vez que tocaba el suelo, saltaba sobre los peñascos para moverlos con su peso y después se apartaba en cuanto se movían.

El desprendimiento comenzó a tomar fuerza. Drizzt, dedicado a su tarea, corría en medio de la avalancha, sin dejar de lanzar y empujar piedras. Muy pronto hasta el suelo, debajo de los pies del drow, comenzó a deslizarse y un enorme trozo de la ladera se vino abajo.

Guenhwyvar corría delante de la avalancha, como un anuncio de muerte para los gigantes espantados. La pantera saltó por encima de ellos, pero los monstruos apenas pudieron verla porque un segundo después resultaron aplastados por toneladas de piedras.

Drizzt sabía que estaba metido en un problema grave; no era tan rápido ni ágil como *Guenhwyvar* y no podía pensar en aventajar a la avalancha ni apartarse. Se lanzó al vacío desde una pequeña cresta al tiempo que invocaba el hechizo de levitación.

El joven hizo todo lo posible por mantener la concentración. El hechizo le había fallado en dos ocasiones y, si ahora no podía mantenerlo, acabaría en medio de la avalancha.

A pesar del esfuerzo, notó que pesaba cada vez más. Movió los brazos sin éxito, buscando la energía mágica dentro de su cuerpo, pero el descenso era imparable.

—¡Los únicos que pueden alcanzarnos son los que tenemos delante!—gritó Roddy al ver que una piedra lanzada desde el flanco derecho se quedaba muy corta del objetivo—. Los de la derecha están demasiado lejos, y los de la izquierda...

Paloma comprendió la lógica del montañés y siguió su mirada hacia la densa nube de polvo en el flanco izquierdo. Contempló atentamente la avalancha, y lo que podía haber sido la silueta de un elfo encapuchado. Cuando se volvió para mirar a Gabriel, descubrió que él también había visto al drow.

—Tenemos que irnos ahora mismo —le avisó Paloma al elfo.

Kellindil asintió y se asomó por un borde del peñasco que le servía de escudo con el arco tenso.

—Deprisa —añadió Gabriel—, antes de que el grupo de la derecha vuelva a ponerse a tiro.

El arco de Kellindil disparó una vez y después otra. Enfrente, un gigante aulló de dolor.

—Quédate con Darda —le pidió Paloma a Fret, cuando ella, Gabriel y Roddy, con el perro bien sujeto por la correa, abandonaron el refugio y corrieron a enfrentarse con los gigantes.

Corrían de peñasco a peñasco en un zigzag violento, para evitar que los gigantes previeran sus movimientos. Mientras tanto, Kellindil disparaba por encima de los compañeros, y los gigantes estaban más ocupados en esquivar las flechas que en arrojar piedras.

Profundas grietas marcaban las estribaciones de la montaña, grietas que ofrecían protección pero que también separaban a los tres guerreros. Ninguno podía ver a los gigantes, y seguían su camino lo mejor que podían.

Al pasar por una curva muy pronunciada entre dos paredes de piedra, Roddy encontró a uno de los gigantes. En el acto el montañés soltó al perro, que cargó sin miedo y dio un salto que casi le permitió alcanzar la cintura del monstruo de seis metros de estatura.

Sorprendido por el súbito ataque, el gigante soltó el garrote, atrapó al perro en el aire, y lo habría aplastado entre sus manos en un abrir y cerrar de ojos de no haber sido porque Roddy descargó el hacha con todas sus fuerzas contra el muslo del enemigo. El gigante soltó al perro, que escaló su cuerpo hasta llegar a la cabeza, donde comenzó a morderlo en el rostro y en el cuello. En el suelo, Roddy no dejaba de dar hachazos contra el gigante como quien tala un árbol.

Sostenido en parte por el hechizo de levitación, había momentos en que Drizzt flotaba sobre la cascada de piedras y otros en que corría entre ellas. Vio a un gigante escapar tambaleante de la avalancha sólo para acabar entre las garras de *Guenhwyvar*.

Drizzt no tenía tiempo para saborear el éxito de su desesperado plan. El hechizo apenas si conseguía aliviar su peso. Incluso por encima del deslizamiento principal, las piedras le golpeaban el cuerpo, el polvo lo ahogaba y le hacía arder los ojos. Casi ciego, alcanzó a ver un risco que podía servirle de refugio, pero la única manera de llegar hasta allí era abandonar la levitación y correr.

Otra piedra golpeó a Drizzt con tanta fuerza que casi le hizo dar una voltereta en el aire. Podía notar que el hechizo se agotaba, y comprendió que sólo tenía una oportunidad. Recuperó el equilibrio, abandonó la levitación y cayó al suelo.

Rodó varias veces sobre sí mismo, se levantó de un salto y echó a correr. Una piedra lo golpeó en la rodilla de la pierna herida y lo tumbó. Una vez más, Drizzt comenzó a rodar, dispuesto a alcanzar como fuera la seguridad del risco.

El impulso se quedó corto. Se irguió dispuesto a correr los últimos metros, pero la pierna no tenía fuerza y se encontró cojo en medio de la avalancha.

Sintió un impacto en la espalda y pensó que había llegado el final. Un momento más tarde, mareado, Drizzt advirtió que, sin saber cómo, había llegado al risco y que estaba debajo de algo que no eran piedras ni tierra.

Guenhwyvar permaneció tendida sobre su amo, escudándolo con el cuerpo hasta que pasó la última piedra.

A medida que llegaban a terreno abierto, Paloma y Gabriel pudieron verse otra vez. Observaron movimientos delante de ellos, detrás de una pared de piedras de unos cuatro metros de altura y otros quince de largo.

Un gigante asomó por encima de la pared, rugiendo furioso y con una piedra entre las manos, alzada sobre la cabeza. El monstruo tenía varias flechas clavadas en el cuello y la frente, pero no parecían preocuparlo.

El siguiente disparo de Kellindil sí tuvo un efecto fulminante. La flecha se hundió en un codo del monstruo. El gigante aulló y se sujetó el brazo, al parecer sin recordar la piedra, que cayó sobre su cabeza. El gigante permaneció inmóvil, atontado, y otras dos flechas hicieron blanco en el rostro. Se tambaleó durante un momento y cayó de bruces.

Paloma y Gabriel sonrieron satisfechos, compartiendo el aprecio por la puntería del arquero elfo, y después continuaron la carrera, cada uno hacia un extremo de la pared.

La vigilante pilló por sorpresa a uno de los gigantes en cuanto rodeó el muro. El monstruo intentó coger el garrote, pero la espada de Paloma fue más rápida y le cortó la mano. Los gigantes de las piedras eran enemigos formidables, con puños que podían aplastar a una persona y la piel tan dura como la roca. Pero herido, atacado por sorpresa y sin el garrote, el gigante no era rival para Paloma, que se encaramó en la pared para colocarse a la altura de la cabeza y puso la espada a trabajar.

Con dos estocadas dejó ciego al gigante. La tercera, un golpe horizontal, abrió un tajo en la garganta del monstruo. Entonces la vigilante se puso a la defensiva y esquivó fácilmente los últimos golpes desesperados del gigante moribundo.

Gabriel no tuvo la misma suerte que su compañera. El último gigante no estaba tan cerca de la pared y, aunque la aparición del humano lo sorprendió, tuvo tiempo suficiente —y una piedra en la mano— para reaccionar.

El hombre levantó la espada para desviar el proyectil, y esto le salvó la vida. La piedra arrancó el arma de la mano del guerrero y lo hizo caer al suelo. Gabriel era un veterano, y la razón por la que todavía sobrevivía después de tantas batallas era que sabía cuándo tocaban a retirada. Se levantó, a pesar del intenso dolor, y echó a correr hacia el otro lado de la pared.

El gigante, garrote en mano, fue tras él. Una flecha recibió al gigante en cuanto apareció en campo abierto, pero éste no le hizo más caso que a la picadura de un mosquito y continuó la persecución.

Gabriel no tardó en encontrarse sin espacio. Intentó llegar a las grietas, pero el gigante le impidió el paso y lo encajonó en un pequeño cañón formado por los peñascos. El guerrero desenvainó la daga y maldijo su mala suerte.

En estos momentos Paloma ya había acabado con su enemigo, Y advirtió el grave peligro que corría su compañero.

Gabriel también vio a la vigilante y encogió los hombros, casi como una disculpa, consciente de que Paloma no podía llegar a tiempo para salvarlo.

El furioso gigante avanzó con el garrote en alto, dispuesto a acabar con el hombre. En aquel instante se oyó un golpe muy sonoro y el monstruo se detuvo bruscamente. Permaneció boquiabierto un par de segundos, y después se derrumbó a los pies de Gabriel, fulminado.

El guerrero miró a un lado, hacia lo alto de la pared de peñascos, y a punto estuvo de soltar la carcajada.

El martillo de Fret no era un arma muy grande —la cabeza no medía más de cinco centímetros— pero era muy sólida, y de un solo golpe el enano había hendido el grueso cráneo del gigante.

Paloma se acercó con la espada envainada, sin entender lo ocurrido.

Al mirar las expresiones de sorpresa en los rostros de los compañeros, Fret no ocultó el disgusto.

—¡Después de todo, soy un enano! —les gritó, mientras se cruzaba de brazos furioso.

El movimiento puso en contacto el martillo sucio de sesos con el coleto de Fret, y la arrogancia del enano se convirtió en un ataque de pánico. Mojó con saliva los regordetes dedos, frotó la mancha, y entonces mostró un horror todavía más grande al ver la materia gelatinosa enganchada en la mano. Paloma y Gabriel se echaron a reír.

—¡Ya puedes hacerte a la idea de que pagarás un coleto nuevo! —exclamó el enano—. ¡Y no pienses que te librarás!

Un grito en la distancia los apartó de su alivio momentáneo. Los cuatro gigantes que quedaban, al ver que un grupo de compañeros había sido sepultado por una avalancha y el otro abatido por los humanos, habían perdido todo interés en el ataque y ahora emprendían la fuga.

Detrás de ellos corrían Roddy McGristle y el sabueso.

Un solo gigante había conseguido escapar de la avalancha y de las terribles garras de la pantera. Ahora corría desesperado por la ladera, con la intención de alcanzar la cumbre.

Drizzt envió a *Guenhwyvar* en su persecución, después encontró un palo a guisa de bastón y consiguió ponerse de pie. Magullado, sucio, todavía convaleciente de las heridas recibidas en la batalla con el barje —y con una docena más producto de su cabalgata sobre las rocas—, se disponía a marcharse cuando un movimiento al pie de la ladera lo retuvo. Al volverse, vio el elfo frente a él... y distinguió la flecha en el arco tensado.

El joven miró a su alrededor sin encontrar ningún refugio. Tal vez podía colocar un globo de oscuridad entre él y el arquero, pero comprendió que no fallaría el tiro, una vez que lo tenía apuntado, incluso con el obstáculo. Drizzt irguió los hombros y miró al elfo con orgullo y valentía.

Kellindil aflojó el arco y retiró la flecha. Él también había visto la silueta oscura flotando sobre la avalancha.

—Los otros están con Darda —dijo Paloma, que apareció en aquel momento—, y McGristle persigue a...

Kellindil no respondió ni miró a la vigilante. Apenas si movió la cabeza para guiar la mirada de Paloma hacia la ladera, donde la silueta oscura trepaba otra vez hacia la cumbre.

—Déjalo ir —propuso la mujer—. Aquél nunca ha sido nuestro enemigo.

—Me asusta dejar a un drow en libertad —contestó Kellindil.

—A mí también —afirmó Paloma—, pero temo que las consecuencias serán mayores si McGristle encuentra al drow.

—Regresaremos a Maldobar y nos libraremos del hombre —dijo Kellindil—. Después tú y los demás podéis iros a Sundabar, donde te esperan. Tengo parientes en estas montañas, juntos vigilaremos a nuestro amigo oscuro y nos ocuparemos de que no cause ningún daño.

—De acuerdo —contestó Paloma.

Dio media vuelta y se alejó.

Kellindil se dispuso a hacer lo mismo pero antes se volvió para echar una última mirada. Metió una mano en la mochila, sacó un frasco y lo dejó en el suelo bien a la vista. Después, como si lo hubiese pensado mejor, cogió un segundo objeto y lo colocó junto al frasco. Satisfecho, echó a andar detrás de la vigilante.

Cuando Roddy McGristle regresó de la inútil persecución, Paloma y los demás tenían todo recogido y dispuesto para marcharse.

—Listos para cazar al drow —anunció Roddy—. Nos ha sacado algo de ventaja, pero ya es nuestro.

—El drow se ha marchado —contestó Paloma tajante—. Se acabó la persecución. —Roddy la miró boquiabierto, y el rostro se le puso blanco de rabia—. ¡Darda necesita descansar! —añadió la vigilante, sin amilanarse—. A Kellindil casi no le quedan flechas y nuestras provisiones están a punto de agotarse.

—¡No estoy dispuesto a olvidar a los Thistledown con tanta facilidad! —declaró Roddy.

—Tampoco los olvidó el drow —intervino Kellindil.

—Los Thistledown ya han sido vengados —dijo Paloma—, y usted sabe que es verdad, McGristle. ¡El drow no los mató! En cambio, ¡sí que acabó con los asesinos!

Roddy soltó un gruñido y le volvió la espalda. Era un cazarrecompensas veterano y también un buen investigador. Sabía la verdad desde hacía tiempo, pero no podía hacer caso omiso de la cicatriz en el rostro, la pérdida de la oreja, y menos aún de la fuerte recompensa prometida por la cabeza del drow.

—La gente de Maldobar no se alegrará de ver al drow muerto cuando se enteren de la verdad de la masacre —añadió la vigilante, advertida de las razones del montañés— y no creo que estén muy dispuestas a pagar.

Roddy la miró furioso, aunque una vez más no podía negar la validez de lo dicho. Cuando el grupo de Paloma emprendió el camino de regreso a Maldobar, Roddy McGristle fue con ellos.

Drizzt bajó de la montaña al cabo de unas horas en busca de algo que le informara del paradero de los perseguidores. Encontró el frasco de Kellindil y se acercó con desconfianza hasta que vio el otro objeto, la pequeña daga que le había arrebatado al trasgo, la misma que había empleado para cortar la cuerda del arco del elfo en el primer encuentro.

El líquido del frasco olía dulce, y el drow, con la garganta reseca por el polvo, bebió un buen trago. Un estremecimiento sacudió el cuerpo de Drizzt, que se notó fresco y revitalizado. Apenas si había comido en los últimos días, pero los músculos recuperaron fuerza casi al instante. Incluso la pierna herida mejoró rápidamente.

Sintió vértigo; caminó hasta un peñasco cercano y se sentó a la sombra dispuesto a descansar.

Cuando despertó, era de noche y en el cielo brillaban las estrellas. Se sentía mucho mejor. Drizzt sabía quién le había dejado el frasco y la daga, y, ahora que comprendía la naturaleza de la pócima, su confusión fue en aumento.

TERCERA PARTE

Montolio

Para todos los pueblos del mundo, no hay nada tan fuera de su alcance, y al mismo tiempo tan profundamente personal y dominante, como el concepto de «Dios». La experiencia en mi país natal me enseñó muy poco sobre estos seres sobrenaturales, más allá de las influencias de la malvada deidad drow, la reina araña, Lloth.

Después de presenciar los estragos de las obras de Lloth, no me apresuré a abrazar el concepto de ningún dios, de cualquier ser que pudiese dictar los códigos de conducta y los preceptos de toda una sociedad. ¿Acaso la moral no es una fuerza interior? Y, si lo es, ¿los principios han de ser dictados o sentidos?

A esto sigue la pregunta sobre los propios dioses: ¿son estas entidades seres reales, o son la manifestación de creencias compartidas? ¿Los elfos oscuros son malvados porque siguen los preceptos de la reina araña, o es Lloth la culminación de la conducta malvada inherente a los drows?

De la misma manera, cuando los bárbaros del valle del Viento Helado cargan a través de la tundra camino de la guerra, gritando el nombre de Tempus, señor de las batallas, ¿siguen los preceptos de Tempus, o es Tempus sencillamente el nombre idealizado que dan a sus acciones?

No sé la respuesta, y he llegado a comprender que tampoco la saben los demás, no importa lo mucho que griten lo contrario, especialmente los sacerdotes de algunos dioses. Al final, para gran pena del predicador, la elección de un dios es exclusivamente personal, y esta elección está de acuerdo con el código de principios de cada uno. Un misionero puede coaccionar y engañar a los futuros discípulos, pero ningún ser racional puede honestamente seguir las órdenes de cualquier figura divina si dichas órdenes van en contra de sus propios principios. Ni yo, Drizzt Do'Urden, ni mi padre, Zaknafein, podríamos haber sido nunca discípulos de la reina araña. Y Wulfgar del valle del Viento Helado, mi amigo de los últimos años, aunque puede invocar al dios de la batalla, tampoco complace a esta entidad llamada Tempus excepto en aquellas ocasiones en que utiliza su poderosa maza de combate.

Los dioses de los Reinos son muchos y diversos, o tal vez los muchos y diversos nombres e identidades correspondan a un mismo ser.

No lo sé ni me importa.

DRIZZT DO'URDEN

11

Invierno

Drizzt buscó su camino a través de las altas e imponentes montañas durante muchos días, dispuesto a poner la mayor distancia posible entre el pueblo de campesinos y los espantosos recuerdos. La decisión de escapar no había sido consciente; si Drizzt no se hubiera sentido tan desesperado, quizás habría comprendido la buena voluntad que demostraban los regalos del elfo, la pócima medicinal y la devolución de la daga, y la posibilidad de una futura relación.

Pero los recuerdos de Maldobar y la culpa que pesaba sobre los hombros del drow no podían ser descartados fácilmente. El pueblo se había convertido sencillamente en otra parada más en la búsqueda de un hogar, un intento que cada día le parecía más fútil. Drizzt se preguntó si sería capaz de acercarse al próximo pueblo que encontrara en el camino. Se creía responsable de todas las tragedias. No se le ocurrió pensar que la presencia de los barjes podía ser una circunstancia extraordinaria, y que, quizá, sin ellos, el resultado del encuentro podría haber sido otro muy distinto.

En este momento tan amargo de la vida, todos los pensamientos de Drizzt se enfocaban en una sola palabra que se repetía incesantemente en su cabeza y le traspasaba el corazón: «drizzit».

El camino de Drizzt acabó por llevarlo hasta un gran paso en las montañas y una profunda quebrada de paredes abruptas cubierta con la niebla de un río turbulento que discurría en el fondo. El aire era cada vez más frío, algo que Drizzt no comprendía, y el vapor de agua le produjo una sensación agradable. Buscó la forma de bajar, y tardó casi todo el resto del día en llegar a las orillas de la corriente.

Drizzt había visto ríos en la Antípoda Oscura, pero ninguno parecido a éste. El Rauvin corría entre las piedras, lanzando espuma a varios metros de altura. Rodeaba peñascos enormes, recorría un campo de cantos rodados, y se hundía de pronto en unas cascadas que tenían cinco veces la altura del drow. Drizzt estaba encantado con la vista y el sonido, pero sobre todo, porque veía las posibilidades de este lugar como refugio. En las orillas se veían numerosos charcos abastecidos por los desvíos del curso principal. En ellos también había peces, que descansaban de la lucha contra la corriente.

La visión provocó un gruñido de hambre en el estómago de Drizzt. Se arrodilló junto a uno de los charcos, con la mano lista para pescar. Le costó muchos intentos comprender el fenómeno de la refracción de la luz en el agua, pero era lo bastante listo y rápido para aprender el juego. La mano de Drizzt se hundió de pronto y volvió a la superficie con una trucha de treinta centímetros bien sujeta en el puño.

Drizzt arrojó al pescado sobre las piedras, lejos del agua, y no tardó en pescar el segundo. Esta noche comería bien, por primera vez desde que había escapado de la región agrícola, y tenía agua fresca y clara para todas sus necesidades.

Los que conocían la región llamaban a este lugar el paso del Orco Muerto. El nombre engañaba un poco, porque, si bien centenares de orcos habían muerto en este valle rocoso en las numerosas batallas contra las legiones humanas, todavía quedaban miles que vivían en las

numerosas cuevas, listos para atacar a los intrusos. En consecuencia, no eran muchos los visitantes y los que aparecían desconocían el peligro.

Para el ingenuo Drizzt, la abundancia de agua y comida sumada a la niebla que lo aliviaba del frío del aire, hacían de este lugar un refugio perfecto.

El drow pasaba los días acurrucado en las sombras protectoras de los numerosos peñascos y cuevas pequeñas; las horas de la noche las dedicaba a cazar y recolectar. No veía este regreso a los hábitos nocturnos como una regresión a lo que había sido antes. Cuando había abandonado la Antípoda Oscura, lo había hecho con la decisión de vivir entre los habitantes de la superficie como uno más, y, por lo tanto, había hecho grandes esfuerzos para habituarse a la vida diurna. Ahora ya no tenía las mismas ilusiones. Realizaba las actividades de noche porque sus ojos sufrían menos y también porque, cuanto menos estuviera la cimitarra expuesta a la luz solar, más tiempo conservaría el filo mágico.

De todos modos, no tardó mucho en averiguar la razón por la cual los habitantes de la superficie preferían el día. Con el calor del sol, la temperatura del aire todavía era soportable, aunque un poco fresca. Durante la noche, a menudo tenía que protegerse de la brisa helada que soplaba entre las paredes casi verticales de la quebrada cubierta de niebla. Llegaba el invierno a las tierras del norte, pero el drow, criado en la Antípoda Oscura, donde no existían las estaciones, no lo sabía.

Una noche, cuando soplaba un viento brutal y helado que le entumecía las manos, Drizzt hizo un descubrimiento fundamental. Incluso con *Guenhwyvar* a su lado, acurrucada debajo de un saliente, el joven notaba el dolor intenso que el frío provocaba en sus extremidades. Faltaban muchas horas para el alba, y Drizzt se preguntó si llegaría a ver la salida del sol.

—Hace demasiado frío, *Guenhwyvar* —tartamudeó, tiritando—. Demasiado frío.

Flexionó los músculos y se movió vigorosamente, en un intento por reactivar la circulación. Después se preparó mentalmente; pensó en los días en que tenía calor, como una forma de contener la desesperación y engañar al cuerpo para que olvidara el frío. Su mente se concentró en un solo pensamiento: el recuerdo de las cocinas de la Academia de Menzoberranzan. En la siempre cálida Antípoda Oscura, Drizzt nunca había considerado el fuego como una fuente de calor. El fuego únicamente había sido un método para cocinar, un medio para producir luz y un arma ofensiva. Ahora, en cambio, tenía un significado mucho más importante. Mientras el viento soplaba cada vez más frío, Drizzt comprendió, espantado, que el calor del fuego era la única cosa que podía mantenerlo vivo.

Miró a su alrededor en busca de leña. En la Antípoda Oscura había quemado tallos de setas, pero en la superficie no había setas tan grandes. En cambio había plantas, árboles que crecían más altos que los hongos de la Antípoda Oscura.

—Busca... ramas —le indicó tartamudeando a *Guenhwyvar*, que no conocía las palabras para madera o árbol. La pantera lo miró curiosa—. Fuego —rogó.

Intentó ponerse de pie pero las piernas no lo sostenían.

Entonces la pantera lo comprendió. Gruñó y desapareció en la noche. El felino casi se llevó por delante un montón de ramas y astillas que había sido dejado —por quién, *Guenhwyvar* no lo sabía— a unos pasos de la entrada. Drizzt, demasiado preocupado por la supervivencia, no se extrañó ante el súbito regreso del animal.

Durante varios minutos intentó sin éxito encender el fuego, golpeando la daga contra un cuchillo. Por fin comprendió que el viento impedía que las chispas llegaran a la madera, y movió las ramas a un lugar más protegido. Le dolían las piernas, y la saliva se le congelaba en los labios y la barbilla.

Una chispa prendió en las astillas secas. Drizzt sopló con mucho cuidado la pequeña llama, encerrándola entre las manos para evitar que el viento la apagara.

—Ha encendido un fuego —le dijo un elfo a su compañero.

Kellindil asintió muy serio, todavía poco seguro respecto a si él y sus compañeros habían hecho bien en ayudar al drow. El arquero había regresado inmediatamente de Maldobar, mientras Paloma y los otros se marchaban a Sundabar, y se había reunido con una pequeña familia de elfos, parientes suyos, que vivían en las montañas cerca del paso del Orco Muerto. Con su ayuda, el elfo no había tenido muchas dificultades en localizar al drow, y entre todos lo habían vigilado, con gran interés, durante las últimas semanas.

El inocente comportamiento de Drizzt no había disipado todas las dudas del elfo. Después de todo era un drow, de visible piel oscura y corazón negro por reputación.

En cualquier caso, Kellindil suspiró aliviado cuando vio el pequeño y distante resplandor. El drow no se congelaría; el arquero consideraba que no se merecía semejante destino.

Después de cenar, Drizzt se apoyó en *Guenhwyvar* —la pantera aceptó gustosa compartir el calor corporal— y contempló las estrellas que brillaban con toda claridad en el aire helado.

—¿Recuerdas Menzoberranzan? —le preguntó a la pantera—. ¿Recuerdas cuando nos vimos por primera vez?

Guenhwyvar no dio ninguna muestra de haber comprendido las palabras. Con un bostezo, se estiró contra su amo y apoyó la cabeza sobre las patas extendidas.

Drizzt sonrió y frotó con fuerza la oreja de la pantera. Había conocido a *Guenhwyvar* en Sorcere, la escuela de magia de la Academia, cuando la pantera pertenecía a Masoj Hun'ett, el único drow que Drizzt había matado en su vida. El joven no quería recordar el episodio; con el fuego bien encendido y los pies calientes, no era ésta una noche para recuerdos desagradables. A pesar de los muchos horrores que había visto en su ciudad natal, Drizzt también había vivido algunos momentos agradables y aprendido muchas cosas útiles. Incluso Masoj le había enseñado cosas que ahora lo ayudaban más de lo que hubiese esperado. Al mirar las llamas, Drizzt pensó que, de no haber sido por aquellas tareas de aprendiz, en las que debía ocuparse de encender velas, no habría sabido cómo encender un fuego. No había ninguna duda de que este conocimiento lo había salvado de morir de frío.

La sonrisa de Drizzt duró poco mientras sus pensamientos seguían por la misma línea. Unos pocos meses después de aquella lección tan útil, se había visto forzado a matar a Masoj.

Se recostó una vez más y suspiró. Sin peligros inminentes ni malas compañías, quizás ésta era la época más sencilla de su vida, pero nunca como ahora las complejidades de la existencia lo habían abrumado tanto.

La tranquilidad se quebró al cabo de unos momentos, cuando un pájaro grande, un búho con dos mechones de plumas como cuernos en la cabeza, voló de pronto por encima de él. Drizzt soltó una carcajada al comprobar su incapacidad para relajarse; en el segundo que había tardado en ver que el pájaro no era una amenaza, se había puesto de pie y desenvainado la cimitarra y la daga. También *Guenhwyvar* había reaccionado ante la inesperada aparición del búho, pero de una manera muy diferente. En cuanto Drizzt se apartó, la pantera se acercó al fuego, se desperezó y volvió a bostezar.

El búho voló silencioso entre las brisas invisibles, ascendiendo con la bruma del río por la pared opuesta a la cueva de Drizzt. El pájaro voló a través de la noche hasta un espeso bosque en la ladera de una montaña, y se posó en un puente de cuerdas construido entre las ramas más altas de tres de los árboles. Después de unos momentos dedicados a alisarse el plumaje, el búho hizo sonar una campanita de plata, sujeta al puente para estas ocasiones. Al cabo de un segundo, el pájaro tocó otra vez la campana.

—Ya voy —dijo una voz desde más abajo—. Paciencia, *Sirena.* ¡Deja que un ciego camine al paso que más le acomode!

Como si hubiese entendido, y disfrutara del juego, el búho repitió el toque.

Un anciano con un enorme e hirsuto mostacho gris y los ojos blancos apareció en el puente. Avanzó con toda seguridad por los troncos del puente en dirección al pájaro. Montolio era un antiguo vigilante de mucho renombre, que ahora vivía sus últimos años —por propia elección— recluido en las montañas y rodeado por las criaturas a las que más quería (no consideraba entre ellas a los humanos, elfos, enanos, ni a ninguna de las otras razas inteligentes). A pesar de su considerable edad, Montolio se conservaba ágil y atlético, aunque el paso de los años se había dejado sentir, y el ermitaño tenía una mano retorcida hasta el punto de que se parecía a la garra de un ave.

—Paciencia, *Sirena* —repitió varias veces.

Cualquiera que lo hubiese visto cruzar el peligroso puente no habría imaginado que era ciego, y aquellos que lo conocían tampoco lo habrían descrito como tal. En cambio, quizás habrían dicho que los ojos no le funcionaban aunque se habrían apresurado a añadir que no los necesitaba. Con sus habilidades y conocimientos, y la ayuda de sus muchos amigos animales, el viejo vigilante podía «ver» mucho más del mundo que la mayoría de las personas con vista.

Montolio extendió un brazo, y el gran búho se posó sobre él y aseguró las garras en la gruesa manga de cuero.

—¿Has visto al drow? —preguntó Montolio.

El búho respondió con un «¡uuuuuh!» y después emitió una complicada serie de sonidos. Montolio escuchó con gran atención sin perderse ni un solo detalle. Con la ayuda de los amigos, y en especial la del búho parlanchín, el vigilante había seguido los movimientos del drow durante varios días, curioso por saber las razones por las que un elfo oscuro había entrado en el valle. Al principio, Montolio había pensado que el drow podía tener alguna relación con Graul, el jefe de los orcos de la región; pero a medida que pasaba el tiempo, el vigilante fue cambiando de parecer.

—Una buena señal —comentó Montolio cuando el búho le aseguró que el drow no había mantenido ningún contacto con las tribus de orcos.

¡Graul ya era una pesadilla y sólo le faltaba recibir la ayuda de un aliado tan poderoso como un elfo oscuro!

Aun así, el vigilante no podía entender por qué los orcos no habían ido a buscarlo. Probablemente no lo habían visto; el drow se había tomado muchas molestias para pasar inadvertido, no había encendido fuego (hasta esta noche) y sólo salía con el anochecer, aunque Montolio llegó a la conclusión, después de pensar un poco más, que los orcos habían visto al drow pero no tenían coraje para establecer contacto.

En cualquier caso, todo el episodio proporcionaba una distracción que complacía al vigilante mientras se ocupaba de las tareas habituales de preparar la casa para el invierno. No temía la aparición del drow —Montolio no le tenía miedo a nada— y, si el drow y los orcos no eran aliados, el conflicto podía ser digno de verse.

—Ya puedes irte —le dijo al búho, que rezongaba—. ¡Ve y caza unos cuantos ratones! —El búho remontó el vuelo al instante, dio una vuelta por encima del puente, y desapareció en la noche—. ¡Ten cuidado de no comerte ninguno de los que vigilan al drow! —añadió Montolio, con una carcajada.

Sacudió la gran melena gris, regresó a la escalera al final del puente. Juró, mientras descendía, que no tardaría en ceñirse la espada a la cintura y descubrir qué buscaba el drow en esta región.

El vigilante era muy dado a hacerse estas promesas.

Los avisos del otoño cedieron paso rápidamente al terrible invierno. Drizzt no había tardado en comprender el significado de las nubes grises, pero cuando estalló la tormenta, esta vez en forma de nieve en lugar de lluvia, el drow se quedó boquiabierto. Había visto el blanco en la cumbre de las

montañas, aunque nunca había subido hasta allí, y había pensado que sólo era la coloración de las rocas. Ahora contemplaba la caída de los copos blancos en el valle; desaparecían en el torrente y se amontonaban en las piedras.

A medida que aumentaba el espesor de la nieve y las nubes bajaban de altura, Drizzt comprendió que debía actuar deprisa, y se apresuró a llamar a *Guenhwyvar*.

—Tenemos que buscar un refugio más adecuado —le explicó a la cansada pantera, que sólo había podido estar un día en su casa astral—. Y debemos abastecerlo con madera para las hogueras.

Había muchas cuevas en la pared a este lado del río. Drizzt encontró una, no sólo profunda y oscura sino también protegida del viento por un risco bastante alto. Entró y se detuvo para permitir que los ojos se habituaran a la oscuridad después de soportar el fuerte resplandor de la nieve.

El suelo de la cueva era irregular y el techo no muy alto. Había un montón de piedras grandes dispersas, y en un extremo, cerca de una de éstas, Drizzt observó una sombra más oscura, que indicaba una segunda cámara. Dejó la brazada de leña y se dirigió hacia allí; de pronto, *Guenhwyvar* y él se detuvieron al presentir otra presencia.

Drizzt desenvainó la cimitarra, se ocultó detrás del peñasco, y espió el interior de la otra cámara. Con la infravisión no le fue difícil ver al otro habitante de la cueva, una bola caliente mucho más grande que el drow. Drizzt supo de inmediato quién era, aunque no tenía un nombre para él. Había visto a la criatura desde lejos en repetidas ocasiones, la había observado mientras, con mucha maña —y una velocidad sorprendente, dado el tamaño—, pescaba en el río.

En cualquier caso le daba igual no saber el nombre. No tenía ningún interés en luchar contra él para ocupar la cueva; había muchas más en la zona, más fáciles de conseguir.

El gran oso pardo, en cambio, parecía tener otras ideas. El animal se despertó bruscamente, se irguió sobre las patas traseras, y exhibió las garras mientras su poderoso rugido resonaba como un trueno en la caverna.

Guenhwyvar, la entidad astral de la pantera, conocía al oso como un enemigo ancestral, una criatura que los felinos sensatos trataban de evitar. Sin embargo, en esta ocasión la valiente pantera se colocó delante de Drizzt, dispuesta a enfrentarse con el oso para que su amo tuviera tiempo de huir.

—¡No, *Guenhwyvar*! —le ordenó Drizzt, y sujetó a la pantera para ponerse él otra vez delante.

El oso, otro de los muchos amigos de Montolio, no hizo ningún movimiento de ataque, sino que mantuvo la posición con fiereza, enfadado por la interrupción del sueño invernal.

Drizzt notó una sensación que no podía explicar; no una amistad hacia el oso, sino una extraña comprensión del punto de vista de la criatura. Se trató a sí mismo de tonto cuando envainó la cimitarra, pero tampoco podía negar la empatía, casi como si estuviese viendo la situación a través de los ojos del animal.

Con cautela, Drizzt se acercó para mirar al oso atentamente. El animal pareció casi sorprendido y entonces, poco a poco, bajó las garras y la mueca feroz fue reemplazada por una expresión que el elfo comprendió como de curiosidad.

Drizzt metió una mano en la bolsa y sacó el pescado que tenía reservado para la cena. Se lo arrojó al oso, que lo olió una vez y después se lo engulló casi sin masticarlo.

Transcurrió otro largo momento de estudio, pero la tensión había desaparecido. El oso eructó una vez, volvió a tenderse en el suelo, y al cabo de un par de minutos roncaba satisfecho.

Drizzt miró a *Guenhwyvar* y encogió los hombros, sin saber cómo explicar la comunicación tan profunda con el animal. Por su parte, la pantera parecía haber comprendido las connotaciones del cambio porque la piel ya no se veía erizada.

Durante el resto del tiempo que Drizzt pasó en aquella cueva, nunca dejó de poner algo de comida junto al oso dormido, cada vez que podía hacerlo. En ocasiones, especialmente si Drizzt

había dejado pescado, el oso lo olía y se despertaba el tiempo suficiente para comérselo. Pero la mayoría de las veces, el animal no hacía caso y continuaba dormido soñando con miel, frutas, osas, todo aquello con lo que sueñan los osos.

—¿Comparte el hogar con *Bluster?* —exclamó Montolio asombrado cuando se enteró por *Sirena* de que el drow y el intratable oso compartían la cueva.

Montolio casi se cayó de espaldas... y se habría caído de no haber tenido cerca un árbol donde apoyarse. Recostado en el tronco, atónito, el viejo vigilante se rascó la barba y se tironeó los mostachos. Conocía al oso desde hacía años, y ni siquiera él estaba seguro de estar dispuesto a compartir el alojamiento con el animal. *Bluster* era una criatura que se irritaba fácilmente, como muy bien habían podido averiguar los estúpidos orcos de Graul con el paso de los años.

«Supongo que *Bluster* está demasiado cansado para discutir», pensó Montolio, aunque sabía que aquí pasaba algo más.

Si un orco o un goblin hubiesen entrado en la cueva, *Bluster* los habría matado sin pensarlo dos veces. No obstante, el drow y la pantera pasaban allí los días, encendiendo fuego en la primera cámara mientras *Bluster* roncaba en la otra.

Como vigilante, y conociendo a muchos otros vigilantes, Montolio había visto y escuchado muchas cosas extrañas. En cualquier caso, hasta entonces siempre había considerado la habilidad innata para comunicarse mentalmente con los animales salvajes un dominio exclusivo de los elfos de la superficie, los trasgos, los halflings, los gnomos y los humanos que habían aprendido la vida de los bosques.

—¿Cómo puede un elfo oscuro saber qué es un oso? —preguntó Montolio en voz alta, sin dejar de rascarse la barba.

El vigilante consideró dos posibilidades: o bien desconocía cosas de la raza drow, o este elfo oscuro no tenía mucho que ver con los suyos. A la vista del extraño comportamiento del drow, Montolio se inclinaba por la segunda, aunque necesitaba confirmarla. Pero las investigaciones tendrían que esperar. Había caído la primera nevada, y la seguirían muchas más. En las montañas que rodeaban el paso del Orco Muerto no se movía nadie cuando comenzaba a nevar.

Guenhwyvar fue la salvación de Drizzt en el transcurso de las semanas siguientes. En las ocasiones en que la pantera caminaba por el plano material, *Guenhwyvar* se aventuraba constantemente por los campos cubiertos de nieve dedicada a cazar y, más importante aún, a recolectar leña para el fuego.

Pese a ello, las cosas no eran fáciles para el drow. Cada día tenía que ir hasta el río y romper la capa de hielo de los charcos que se formaban en la orilla, donde hallaba su provisión de pesca. No era una caminata muy larga, pero caminar por la nieve resultaba difícil y peligroso; a menudo se producían pequeños aludes que lo sepultaban, y muchas veces regresaba a la caverna con las manos y los pies entumecidos. No tardó en aprender que debía dejar el fuego encendido antes de salir, porque al regreso no tenía fuerzas para sostener la daga y la piedra y hacer chispas.

Incluso cuando tenía el estómago lleno y permanecía sentado junto al fuego apoyado en el cuerpo de la pantera, tenía frío y se sentía desconsolado. Por primera vez en muchas semanas, el drow dudaba de la decisión de abandonar la Antípoda Oscura, y, a medida que crecía la desesperación, se preguntó una y otra vez si había hecho bien en marcharse de Menzoberranzan. Se compadecía de sí mismo y había momentos en que creía que acabaría por morir de frío, solo y abandonado.

Drizzt no comprendía lo que pasaba en el extraño mundo que lo rodeaba. ¿Volvería alguna vez el calor que había encontrado a su llegada a la superficie? ¿Acaso el frío era el resultado de una maldición lanzada por los poderosos enemigos de Menzoberranzan? Esta confusión le planteó un

complejo dilema: ¿debía permanecer en la cueva y esperar a que pasara la tormenta (no sabía otro nombre para la estación invernal)? ¿O debía abandonar el valle y buscar un clima más cálido?

Se habría ido, y sin duda habría muerto en el cruce de las montañas, de no haber sido por otro hecho coincidente con el mal tiempo. Las horas diurnas eran menos y más las nocturnas. ¿Significaba esto que el sol desaparecería por completo, y la superficie quedaría envuelta por la oscuridad y el frío eternos? Drizzt dudaba de esa posibilidad, así que, utilizando un poco de arena y una botella vacía que tenía en la mochila, comenzó a medir los períodos de luz y oscuridad.

Sus esperanzas se desmoronaron al ver que los cálculos demostraban que el día era cada vez más corto. La estación avanzaba, y con ella aumentaba la desesperación. Su salud empeoró. Casi estaba al límite de sus fuerzas, cuando advirtió por primera vez un cambio: el solsticio de invierno. Apenas si podía dar crédito al descubrimiento —las mediciones horarias eran poco precisas— pero después de unos días, Drizzt no podía negar la evidencia del reloj de arena.

Los días volvían a ser más largos.

El joven recuperó la esperanza. Había sospechado un cambio de estación desde que habían soplado los primeros vientos fríos. Había visto cómo el oso pescaba afanosamente a medida que empeoraba el tiempo, y ahora creía que el animal había previsto el frío y acumulado grasa para el largo sueño.

Este conocimiento y los hallazgos sobre la duración del día, convencieron a Drizzt de que este paisaje helado no lo sería para siempre.

Sin embargo, el solsticio no trajo un alivio inmediato. Los vientos no amainaron y continuaron las nevadas. Pero Drizzt tenía otra vez el ánimo muy alto, y habría sido necesario algo más que un invierno para derrotar al indómito drow.

Entonces ocurrió. Al parecer, casi de la noche a la mañana. Dejó de nevar, el río corrió libre de hielo y el viento cambió para traer un aire más cálido. Drizzt notó una sensación de vitalidad y alegría, un alivio del dolor y la culpa que no podía explicar. Aunque no sabía de qué se trataba ni podía darle un nombre, experimentaba los efectos de la primavera como todas las demás criaturas naturales del mundo de la superficie.

Una mañana, mientras Drizzt acababa de comer y se disponía a irse a dormir, su compañero de cueva salió de la otra cámara, visiblemente más delgado aunque igual de formidable. Drizzt observó al oso sin saber muy bien si debía empuñar la cimitarra o llamar a *Guenhwyvar*. El oso no le prestó atención. Pasó junto a él, se detuvo para oler y lamer la piedra que Drizzt había utilizado como plato, y después salió a la luz del sol. Bostezó y se desesperezó con tantas ganas que Drizzt comprendió que había acabado la siesta invernal. También comprendió que, con el animal en activo, la cueva resultaría pequeña para dos. Decidió que quizá, con un tiempo más benigno, no valía la pena luchar por la cueva.

Drizzt se marchó antes del regreso del oso, pero para deleite del animal, le dejó un pescado para la cena. El joven no tardó en encontrar otra cueva adecuada unos centenares de metros más abajo.

12

Conoce a tu enemigo

El invierno desapareció tan deprisa como había llegado. La nieve se derretía rápidamente y el viento del sur ya no era frío. Drizzt no tardó en establecer una rutina muy fácil de llevar: el problema más importante era el resplandor del sol en el suelo todavía cubierto de nieve. El drow se había adaptado bastante bien al sol durante los primeros meses en la superficie, se movía sin impedimentos a la luz del día e incluso había luchado en esas condiciones. En cambio ahora, con el reflejo de la nieve en el rostro, Drizzt apenas se aventuraba fuera de la cueva.

Salía sólo de noche y dejaba el día para el oso y otros animales. Tampoco lo preocupaba demasiado; la nieve no tardaría en desaparecer, y podría llevar otra vez la vida cómoda que había disfrutado en los últimos días anteriores al comienzo del invierno.

Una noche, bien comido y mejor descansado, a la luz de la luna llena, Drizzt miró al otro lado del río, hacia la pared más lejana del valle.

«¿Qué habrá al otro lado?», se preguntó a sí mismo.

El río corría con mucha fuerza y la profundidad había aumentado con el agua del deshielo, pero aquella misma noche Drizzt había encontrado una vía para cruzarlo, una fila de peñascos muy juntos que asomaban por encima de las turbulentas aguas.

La noche era joven; la luna todavía no había alcanzado la mitad del recorrido. Animado por el espíritu propio de la estación, Drizzt decidió investigar. Bajó hasta la orilla y saltó ágilmente sobre el primero de los peñascos. A un hombre o a un orco —e incluso a la mayoría de las otras razas del mundo— cruzar por unas rocas redondeadas, resbaladizas, y dispuestas a distancias irregulares les habría parecido un camino demasiado difícil y peligroso como para hacer el intento. Pero el drow realizó el cruce en muy poco tiempo.

Llegó al otro lado y corrió por la orilla, saltando cuando era necesario los numerosos obstáculos presentados por las piedras y las grietas sin la menor preocupación. Muy otro habría sido su comportamiento de haber sabido que ahora se encontraba en la parte del valle dominada por Graul, el gran cacique orco.

Una patrulla de orcos descubrió al drow antes de que llegara a la mitad de la pared del valle. Los orcos ya habían visto al drow en otras ocasiones, cuando bajaba a pescar en el río. Temeroso de los elfos oscuros, Graul había ordenado a los suyos que se mantuvieran a distancia, convencido de que las nieves se encargarían de echar al intruso. Pero el invierno había pasado, el drow no se había ido, y ahora había cruzado el río.

Graul frotó las regordetas manos con un gesto nervioso al enterarse de la noticia. El gran orco se consoló un poco al recordar que el drow estaba solo y no pertenecía a un grupo mayor. Quizás era un explorador o un renegado. No podía averiguarlo, y en cualquier caso las implicaciones no complacían al cacique. Si el drow era un explorador, no tardarían en llegar los demás, y, si era un renegado, quizá podía pensar en los orcos como posibles aliados.

Graul había sido cacique durante muchos años, un hecho poco frecuente entre los indisciplinados orcos. Había sobrevivido gracias a no correr riesgos y no pretendía correrlos ahora. Un elfo oscuro podía usurpar el mando de la tribu, una posición que Graul protegía celosamente. No podía permitirlo. Dos patrullas de orcos abandonaron las cuevas con órdenes explícitas de matar al drow.

El viento soplaba frío en la cumbre de la pared del valle y la nieve era más profunda, pero a Drizzt no le importaba. Ante su mirada se extendían grandes zonas boscosas, que oscurecían los valles montañosos y lo invitaban, después de pasar el invierno encerrado en una cueva, a que los explorara.

Había caminado casi un kilómetro cuando advirtió que lo seguían. No había visto a nadie, excepto quizás una sombra fugaz con el rabillo del ojo, pero los instintos guerreros advirtieron a Drizzt que se trataba de algo real. Subió por una cuesta empinada, buscó la protección de un grupo de árboles muy altos y corrió hasta la cresta. Una vez allí, se ocultó detrás de un peñasco y esperó.

Siete siluetas oscuras, seis humanas y una canina, salieron de los árboles, y siguieron el rastro lenta y metódicamente. A tanta distancia, Drizzt no podía distinguir la raza, aunque sospechaba que debían de ser humanos. Miró a su alrededor, en busca de un buen camino para la retirada, o un sector fácilmente defendible.

Drizzt casi no se dio cuenta de que tenía la cimitarra en una mano y la daga en la otra. Cuando advirtió que empuñaba las armas, y que el grupo de perseguidores estaba muy cerca, pensó en lo que debía hacer.

Podía enfrentarse a ellos aquí y ahora, atacándolos mientras escalaban los últimos metros de la resbaladiza y traicionera pendiente.

—No —gruñó Drizzt, descartando la posibilidad de un ataque.

No dudaba de la victoria. En cambio, lo preocupaba el hecho de que después tendría que soportar el remordimiento y la culpa por la batalla. El drow no quería ni le interesaba tener ningún tipo de contacto. Ya se sentía bastante culpable.

Oyó las voces de los perseguidores, sonidos guturales parecidos a los del idioma goblin.

—Orcos —musitó, al relacionar el lenguaje con la silueta casi humana de las criaturas.

Saber qué eran no cambió la decisión del elfo oscuro. Drizzt no sentía ningún aprecio por los orcos —los había conocido muy bien en los años pasados en Menzoberranzan—, pero tampoco tenía ningún motivo ni justificación para luchar contra la banda.

Dio media vuelta, escogió un sendero y se perdió en la oscuridad.

Los perseguidores no desistieron.

Se encontraban demasiado cerca, y Drizzt no podía despistarlos. Pensó que acabaría por tener problemas. Si los orcos eran hostiles —y, a juzgar por los gritos y los gruñidos, éste era el caso—, entonces había desperdiciado la oportunidad de luchar en terreno favorable. La luna se había puesto hacía rato y el cielo mostraba el tono azul que anunciaba el alba. A los orcos no les gustaba la luz, aunque esto no resultaba una ventaja importante porque el resplandor de la nieve también lo afectaba a él.

Empecinado, el drow no hizo caso a la opción del combate y trató de dejar atrás a los perseguidores, retrocediendo otra vez hacia el valle. Aquí Drizzt cometió el segundo error, porque otra banda de orcos, éstos acompañados por un lobo y alguien mucho más grande, un gigante de las rocas, lo esperaban.

El sendero era bastante llano, limitado a la izquierda por una pendiente casi vertical y por la derecha por una pared prácticamente inescalable. Drizzt sabía que los perseguidores no tendrían ninguna dificultad en seguirlo por este único camino, y comprendió que dependía exclusivamente de la velocidad. Tenía que llegar a la cueva antes de la salida del sol.

Un gruñido fue el único aviso antes de que un worg, un enorme lobo con la piel como cerdas, saltara al camino para cerrarle el paso. El worg se le echó encima, las fauces abiertas en busca de la cabeza. Drizzt se agachó por debajo del animal y descargó un golpe que abrió una segunda boca en el cuello de la bestia. El worg cayó detrás del drow, ahogado en la propia sangre.

Drizzt se giró para asestarle otro mandoble cuando aparecieron los seis orcos armados con lanzas y garrotes. El drow se dispuso a huir y entonces volvió a agacharse, justo a tiempo para evitar que una piedra enorme le arrancara la cabeza.

Sin detenerse a pensar, Drizzt creó un globo de oscuridad a su alrededor.

Los cuatro orcos que iban a la cabeza se metieron en el globo sin darse cuenta. Los otros dos consiguieron detener la carrera y esperaron inquietos, con las lanzas preparadas. No podían ver lo que ocurría en el interior de la oscuridad mágica, aunque por el ruido de los garrotazos y el chasquido metálico de las espadas parecía como si allí dentro se enfrentaran dos ejércitos completos. Entonces otro sonido surgió de las sombras: el rugido de un felino.

Los dos orcos retrocedieron, sin dejar de mirar por encima del hombro, mientras deseaban que el gigante de las piedras se apresurara a venir a socorrerlos. Uno de los camaradas, y después otro, salieron de la oscuridad, gritando aterrorizados. El primero pasó como una exhalación junto a los compañeros, el segundo no lo consiguió.

Guenhwyvar saltó sobre el orco y acabó con él en un instante. A continuación, casi sin solución de continuidad, abatió a uno de los dos que esperaban sin darle tiempo a escapar. Los que quedaban fuera del globo se dispersaron en un intento inútil por escalar la pendiente. La pantera remató a la segunda víctima y fue a perseguir a los otros.

Drizzt apareció por el otro lado del globo, sin un solo rasguño, con la cimitarra y la daga tintas con sangre de orco. El gigante de las piedras, enorme, de hombros cuadrados y piernas como troncos, se enfrentó a él. El drow no vaciló. Se encaramó a un peñasco y lo utilizó de trampolín para saltar con la cimitarra por delante contra el monstruo.

La agilidad y la rapidez del joven sorprendieron al gigante, que no tuvo tiempo para esgrimir el garrote o levantar una mano. Pero esta vez la suerte no acompañó al drow. La cimitarra, fortalecida con la magia de la Antípoda Oscura, había pasado demasiadas horas expuesta a la luz del sol. Golpeó contra la piel dura como una roca del gigante de cuatro metros y medio de estatura, se dobló por la mitad y se quebró en la empuñadura.

Drizzt se echó atrás, traicionado por primera vez por su arma más apreciada.

El gigante lanzó un aullido y levantó el garrote, con una sonrisa cruel que mantuvo hasta que una forma oscura pasó por encima de la presunta víctima y le clavó en el pecho cuatro garras formidables.

Guenhwyvar había salvado una vez más a Drizzt, pero no era tarea fácil derrotar a un gigante, que comenzó a dar garrotazos y a sacudirse hasta que la pantera voló por los aires. El felino tuvo la mala suerte de aterrizar en la pendiente y, al intentar saltar para reanudar el ataque, resbaló en la nieve. *Guenhwyvar* rodó un gran trecho y, cuando finalmente consiguió frenar la caída, ya estaba demasiado lejos para ayudar al drow.

Esta vez el gigante no sonreía. La sangre manaba de la docena de heridas profundas que le cruzaban el pecho y el rostro. A sus espaldas, el otro grupo de orcos, guiados por el segundo worg, se acercaba a la carrera.

Como cualquier otro guerrero al verse superado en número, el elfo oscuro dio media vuelta y echó a correr.

Si los dos orcos que habían escapado de la pantera hubiesen regresado sobre sus pasos, podrían haber cogido al drow. Pero los orcos nunca se habían destacado por la valentía, y aquellos dos ya habían pasado la cumbre y todavía corrían, sin mirar atrás.

Drizzt avanzó por el sendero en busca de algún lugar que le permitiera bajar la pendiente y reunirse con la pantera. No había ninguno por el cual pudiera descender deprisa, porque no dudaba

que tendría que soportar la lluvia de piedras lanzadas por el gigante. Trepar la ladera tampoco prometía mucho con el monstruo tan cerca, así que el drow siguió corriendo, con la esperanza de que el sendero no se acabara muy pronto.

Entonces el sol asomó por el horizonte: otro problema —uno entre muchos— para el drow acosado.

Consciente de que la fortuna le había vuelto la espalda, Drizzt comprendió, aun antes de rodear el siguiente recodo, que había llegado al final del trayecto. Un deslizamiento había cubierto el camino hacía años. El drow se detuvo en seco y se despojó de la mochila; ya casi no le quedaba tiempo.

La banda guiada por el worg alcanzó al gigante y, mutuamente envalentonados, reanudaron juntos la persecución, con el malvado worg a la cabeza.

La bestia pasó a la carrera una curva muy cerrada, tropezó e intentó detenerse cuando vio que tenía la pata metida en un lazo. Los worgs no eran criaturas estúpidas, pero éste no advirtió las consecuencias de la trampa cuando el drow empujó el peñasco a la pendiente. El worg no se preocupó hasta que la cuerda se puso tensa y la piedra lo hizo caer al vacío.

La sencilla trampa había funcionado a la perfección; sin embargo, era toda la ventaja que había conseguido Drizzt. A sus espaldas, el deslizamiento le cerraba el paso, a los lados sólo podía elegir entre el precipicio y la ladera casi vertical. Cuando los orcos y el gigante aparecieron, con una cierta precaución después de presenciar el vuelo del worg, Drizzt los esperaba con la daga como única arma.

El drow intentó parlamentar, utilizando la lengua goblin, pero los orcos no estaban dispuestos a escuchar. Antes de que la primera palabra saliera de la boca de Drizzt, uno de ellos arrojó la lanza.

El arma era una sombra que volaba hacia el drow, cegado por el sol. No obstante, la había lanzado una mano torpe y seguía una trayectoria curva. Drizzt la esquivó sin problemas y devolvió el tiro con la daga. Aunque el orco podía ver mejor que el drow, era mucho más lento. Recibió la daga en la garganta. Con un gemido ronco cayó al suelo, y el compañero más cercano se apresuró a sujetar el arma por el mango y retirarla de la herida, no para salvarlo sino para hacerse con una daga tan buena.

Drizzt recogió la lanza y se plantó en medio del camino dispuesto a enfrentarse con el gigante.

De pronto un búho sobrevoló al gigante y ululó, pero ello no distrajo al monstruo. Un segundo más tarde, el enorme corpachón se sacudió por el impacto de una flecha en la espalda.

Drizzt vio el astil de la flecha con las aletas de plumas negras cuando el gigante se volvió furioso. El drow no perdió tiempo en averiguar de dónde había llegado la ayuda inesperada, y clavó la lanza en la espalda del rival con todas sus fuerzas.

El gigante se habría vuelto para responderle, pero el búho se aproximó otra vez y, en cuanto ululó, una segunda flecha se hundió en el pecho del gigante. Una tercera llamada, y otra flecha hizo diana.

Los boquiabiertos orcos buscaron ansiosos al agresor invisible, aunque sin éxito, porque el brillo cegador de la nieve dificultaba la visión de las bestias nocturnas. El gigante, con el corazón atravesado, permaneció erguido con la mirada extraviada, sin darse cuenta de que su vida había acabado. El drow volvió a hundirle la lanza en la espalda, y el monstruo cayó de bruces.

Los orcos se miraron los unos a los otros y a su alrededor, preocupados por descubrir la mejor vía para escapar.

El extraño búho bajó otra vez para situarse por encima de un orco, y soltó el peculiar aullido. El orco, consciente de las consecuencias, sacudió los brazos y gritó para espantarlo; una flecha lo silenció en el acto.

Los cuatro orcos restantes rompieron filas y escaparon, uno ladera arriba, otro por el mismo camino por el que había venido, y los otros dos cargaron contra Drizzt. El drow hizo girar la lanza, descargó el extremo del mango contra el rostro de uno de los atacantes y completó el movimiento para desviar la lanza del otro enemigo. El orco soltó el arma al comprender que no podría levantarla a tiempo para detener a Drizzt.

El orco que trepaba por la ladera supo que estaba condenado en cuanto el búho voló por encima de su cabeza. La aterrorizada bestia se zambulló detrás de una roca en el momento de oír el ululato. De haber sido más listo habría advertido el error. Por el ángulo de los flechazos que habían tumbado al gigante, el arquero debía de estar situado en algún punto más alto de la ladera.

Una flecha le atravesó el muslo mientras se agachaba y lo hizo caer de espaldas, chillando de dolor. Con tanto escándalo como montaba el orco, el arquero invisible no necesitaba de la ayuda del búho para orientar el segundo disparo, que alcanzó al orco en el pecho y lo acalló para siempre.

Drizzt cambió de dirección en el acto y descargó otro golpe contra el orco. Con una velocidad fulminante, el drow invirtió la lanza y la clavó en la garganta de la criatura con tanta fuerza que alcanzó el cerebro.

El orco que había recibido el primer golpe se tambaleó mientras sacudía la cabeza violentamente con la intención de reorientarse. Notó que las manos del drow lo sujetaban por la pechera de la chaqueta de piel mugrienta, y después sintió el roce del aire mientras caía al vacío, siguiendo el mismo camino del worg.

Al oír los alaridos de los compañeros que morían, el orco que escapaba por el camino agachó la cabeza y corrió más deprisa, convencido de que era el más astuto de todos. Cambió de opinión cuando, al doblar un recodo, fue a caer en las garras de una enorme pantera negra.

Drizzt, agotado, se apoyó en la ladera, con la lanza preparada para usarla cuando el búho bajó desde lo alto de la montaña, aunque esta vez el ave se mantuvo a distancia y se posó en el saliente que formaba el recodo a una docena de pasos.

Unos movimientos en la ladera llamaron la atención del drow. Apenas si podía ver por culpa de la luz, pero consiguió distinguir una silueta humana que bajaba con mucho cuidado.

El búho remontó el vuelo y comenzó a ulular por encima del elfo oscuro, que se acurrucó, alerta y preparado, mientras el hombre se situaba detrás del saliente. Sin embargo, ninguna flecha siguió a la llamada del búho. En cambio apareció el arquero.

Era alto, erguido y muy viejo, con grandes mostachos grises y una larga cabellera enmarañada. Lo más curioso de todo eran los ojos blancos sin pupilas. De no haber sido por la eficacia de los disparos, Drizzt habría dicho que era ciego. Los miembros del anciano parecían enclenques, pero Drizzt no se dejó engañar por las apariencias. El hombre llevaba el arco preparado y sostenía la flecha casi sin ningún esfuerzo.

El viejo dijo algo en un lenguaje que Drizzt no entendió, después en otro, y por último en goblin.

—¿Quién eres? —preguntó el vigilante.

—Drizzt Do'Urden —contestó el drow, muy sereno y esperanzado al ver que podía comunicarse con el adversario.

—¿Es un nombre? —preguntó el anciano. Soltó una risa seca y encogió los hombros—. En cualquier caso, tu nombre, lo que puedas ser, y por qué estás aquí, no tienen mucha importancia.

El búho, al advertir un movimiento inesperado, comenzó a revolotear y a ulular, pero ya era demasiado tarde para el viejo. A sus espaldas apareció *Guenhwyvar*, que se colocó a un par de

pasos, con las orejas aplastadas contra el cráneo y las fauces abiertas. Al parecer despreocupado ante el peligro, el anciano acabó la frase.

—Ahora eres mi prisionero.

Guenhwyvar gruñó una vez, y el drow mostró una sonrisa de oreja a oreja.

—Creo que no —contestó Drizzt.

13

Montolio

—¿Amiga tuya? —preguntó el viejo sin inmutarse.

—*Guenhwyvar* —explicó Drizzt.

—¿Un gran felino?

—Oh, sí—contestó Drizzt.

El anciano aflojó la cuerda del arco y dejó deslizar la flecha poco a poco, apuntando hacia abajo. Cerró los ojos, echó la cabeza hacia atrás, y pareció replegarse en su interior. Drizzt advirtió casi de inmediato que *Guenhwyvar* levantaba las orejas, y comprendió que este extraño humano era capaz de establecer una comunicación telepática con la pantera.

—Un buen animal —comentó el viejo en cuanto acabó la comunicación.

La pantera rodeó el saliente, con lo que el búho remontó el vuelo, espantado, y pasó muy tranquila junto al hombre para ir a colocarse al lado de Drizzt. Al parecer, la pantera ya no consideraba al anciano como un enemigo.

Drizzt observó las acciones de *Guenhwyvar* sin disimular la curiosidad, y pensó que se trataba de algo similar a su entendimiento con el oso a principio del invierno.

—Un buen animal —repitió el viejo.

Drizzt se apoyó contra las rocas y bajó la lanza.

—Soy Montolio —explicó el viejo, con gesto orgulloso, como si el nombre tuviese alguna importancia para el drow—. Montolio DeBrouchee.

—Mucho gusto en conocerte —dijo Drizzt, categórico—. Si hemos acabado con nuestro encuentro, ya podemos continuar cada uno con nuestro camino.

—Podemos —admitió Montolio—, si es lo que ambos deseamos.

—¿Acaso vuelvo a ser tu prisionero? —preguntó Drizzt con un ligero tono de sarcasmo.

La sinceridad de la risa de Montolio al escuchar la pregunta provocó la sonrisa del drow a pesar de su cinismo.

—¿Mi prisionero? —repitió el hombre, incrédulo—. No, no, creía que ya habíamos aclarado ese punto. Pero hoy has matado a unos cuantos secuaces de Graul, algo que el rey orco deseará castigar. Deja que te ofrezca una habitación en mi castillo. Los orcos no se acercarán al lugar. —Mostró una sonrisa severa y se inclinó sobre Drizzt para susurrar sus próximas palabras como si fueran algo muy secreto—. No se acercan a mí, ¿sabes? —Montolio señaló los ojos blancos—. Creen que soy un brujo maléfico a causa de mi...

El anciano se desesperó por encontrar la palabra adecuada, pero el idioma gutural era limitado y acabó por renunciar al esfuerzo.

Drizzt recapituló para sí mismo el desarrollo de la batalla, y entonces se quedó boquiabierto al comprender la verdad. ¡El anciano era ciego! El búho, que volaba en círculo sobre los enemigos,

había dirigido los disparos con sus gritos. Drizzt miró al gigante y al orco y siguió con la boca abierta; el viejo no había fallado.

—¿Vendrás? —preguntó Montolio—. Me gustaría saber los... —una vez más tuvo que buscar la palabra correcta— motivos por los cuales un elfo oscuro pasó el invierno en una cueva con *Bluster,* el oso.

Montolio sufría por la incapacidad de conversar de forma fluida con el drow, pero por el contexto, Drizzt comprendió casi todo lo que había dicho el viejo, e incluso había captado términos desconocidos como «invierno» y «oso».

—Graul, el rey orco, tiene otros mil guerreros para enviar contra ti —afirmó Montolio, al percibir que el drow tenía dificultades para tomar una decisión.

—No iré contigo —respondió Drizzt después de mucho pensar. En realidad el drow quería ir, quería aprender todo lo posible de este hombre extraordinario, pero lo asustaban las tragedias sufridas por todos aquellos que se habían cruzado en su camino. El gruñido de la pantera le avisó que ella no compartía la decisión—. Traigo mala suerte a los demás —añadió ofreciendo una explicación al viejo, a la pantera y a sí mismo—. Te irá mejor, Montolio DeBrouchee, si te mantienes apartado de mí.

—¿Es una amenaza?

—Una advertencia —replicó Drizzt—. Si me acoges, incluso si dejas que permanezca cerca, entonces te verás perdido como ocurrió con los campesinos del pueblo.

Montolio prestó mucha atención al escuchar mencionar a los campesinos. Había oído que habían asesinado a una familia de Maldobar y que una vigilante, Paloma Garra de Halcón, había ido a investigar el caso.

—No tengo miedo al destino —afirmó Montolio, con una sonrisa forzada—. He sobrevivido a muchas... batallas, Drizzt Do'Urden. He participado en una docena de guerras sangrientas y he pasado todo un invierno atrapado en la ladera de una montaña con una pierna rota. He matado a un gigante con una daga como única arma y... me he hecho amigo de todos los animales en un radio de cinco mil pasos en cualquier dirección. No temas por mí. —Una vez más mostró la sonrisa severa—. De todos modos —añadió, lentamente—, creo que no es por mí que tienes miedo. —Drizzt se sintió confuso y un tanto ofendido—. Tienes miedo de ti mismo —continuó Montolio, sin arredrarse—. ¿Sientes autocompasión? No se corresponde con alguien de tu valía. Olvídate y ven conmigo.

Si Montolio hubiese podido ver el gesto agrio de Drizzt, habría adivinado cuál iba a ser la respuesta. *Guenhwyvar* sí la vio y golpeó con fuerza la pierna del drow. Por la reacción de la pantera, el anciano comprendió la intención del elfo oscuro.

—La pantera quiere que me acompañes —comentó—. Estarás más cómodo que en la cueva y comerás algo más que pescado medio crudo.

Drizzt miró a *Guenhwyvar,* y una vez más la pantera le golpeó la pierna, al tiempo que emitía un gruñido más fuerte e insistente que el anterior. El joven no quería dar el brazo a torcer, y para ayudarse recordó la imagen de la masacre cometida en la granja.

—No iré —declaró.

—¡Entonces te considero mi enemigo y mi prisionero! —rugió Montolio, tensando el arco—. ¡Esta vez la pantera no te ayudará, Drizzt Do'Urden! —El vigilante se inclinó, mostró su sonrisa, y susurró—: La pantera está de acuerdo conmigo.

Fue demasiado para Drizzt. Sabía que el viejo no le dispararía, pero el rudo encanto de Montolio no tardó en superar las defensas mentales del drow, a pesar de lo fuertes que eran.

El castillo mencionado por Montolio resultó ser un grupo de cuevas de madera excavadas entre las raíces de un grupo de árboles gigantes. Empalizadas de palos entretejidos reforzaban las defensas y servían para unir las cuevas entre sí. Un muro bajo hecho de piedras apiladas rodeaba todo el conjunto. Al acercarse al lugar, Drizzt advirtió varios puentes de madera y sogas que iban de

árbol a árbol dispuestos a diversas alturas; se accedía a ellos por escalas de cuerda, y había ballestas montadas a espacios regulares.

En cualquier caso, el drow no se quejó de que el castillo fuera de madera y tierra. Drizzt había pasado tres décadas en Menzoberranzan viviendo en un maravilloso palacio de piedra y rodeado de otros muchos edificios hermosos, pero ninguno le era más grato que el hogar de Montolio.

Los pájaros saludaron con sus trinos la llegada del viejo vigilante. Las ardillas, e incluso un mapache, descendieron hasta las ramas más bajas para poder estar cerca de él, aunque mantuvieron la distancia al ver que Montolio venía acompañado de una pantera enorme.

—Dispongo de muchas habitaciones —le explicó Montolio—. Abundantes mantas y comida.

El viejo detestaba la pobre lengua goblin. Tenía tantas cosas que contarle al drow, y muchas más que quería aprender del elfo. Esto parecía imposible, además de sumamente aburrido, si debía utilizar un idioma tan básico y negativo por naturaleza, muy poco apto para expresar pensamientos e ideas complejas. Los goblins tenían más de cien palabras para matar y odiar, pero ni una sola para sentimientos tales como la compasión. El término goblin correspondiente a amistad podía ser traducido también como «alianza militar temporal» o «sometimiento a un goblin más fuerte», y ninguna definición encajaba con las intenciones de Montolio hacia el drow solitario. El vigilante creía que la tarea más urgente era enseñar a Drizzt la lengua común.

—No podemos hablar... —no existía la palabra «correctamente» en goblin, así que Montolio improvisó— bien en este idioma —le explicó a Drizzt—, pero nos servirá para que pueda enseñarte el lenguaje de los humanos, si quieres aprenderlo.

Drizzt vaciló. Cuando había abandonado la vecindad del pueblo agrícola, había decidido vivir como un ermitaño, y hasta el momento le había ido bastante bien, mejor de lo que esperaba. Aun así, la oferta era tentadora, y a un nivel práctico el conocimiento de la lengua común podía evitarle muchos problemas. La sonrisa de Montolio se extendió casi de oreja a oreja cuando el drow aceptó. *Sirena*, el búho, no se mostró tan complacido. Con el drow —o mejor dicho, con la pantera del drow— rondando por el lugar, el búho no podría pasar tanto tiempo gustando de la comodidad de las ramas bajas.

—¡Primo, Montolio DeBrouchee tiene al drow alojado en su casa! —le comunicó un elfo a Kellindil.

Todo el grupo buscaba el rastro de Drizzt desde el final del invierno. Cuando el drow dejó el paso del Orco Muerto, los elfos, y en particular Kellindil, habían pensado que tendrían problemas, preocupados por la posibilidad de que el drow se hubiese unido a Graul y su tribu de orcos.

Kellindil se levantó de un salto, casi sin poder aceptar la sorprendente noticia. Conocía a Montolio, el legendario aunque un tanto excéntrico vigilante, y sabía que el hombre, con todos sus contactos animales, podía juzgar a los intrusos bastante bien.

—¿Cuándo? ¿Cómo? —preguntó Kellindil, sin saber por dónde empezar.

Si el drow había conseguido confundirlo durante los meses anteriores, ahora el elfo de la superficie estaba completamente azorado.

—Hace una semana —contestó el otro elfo—. No sé cómo ha sido, pero ahora el drow se pasea por el huerto de Montolio, a la vista de todos y acompañado por la pantera.

—¿Montolio está...?

El otro elfo interrumpió a Kellindil, al ver cuál era su preocupación.

—Montolio está bien y controla la situación —le aseguró a Kellindil—. Al parecer tiene al drow como invitado, y ahora le enseña la lengua común.

—Sorprendente —exclamó Kellindil, sin saber qué más decir.

—Podemos montar un servicio de vigilancia —propuso el otro elfo—. Si te preocupa la seguridad de Montolio...

—No —contestó Kellindil—. No, el drow ha demostrado una vez más que no es un enemigo. Sospechaba sus buenas intenciones desde que nos encontramos cerca de Maldobar. Ahora estoy tranquilo. Sigamos con nuestros asuntos y dejemos que el drow y el vigilante se ocupen de los suyos.

El otro elfo asintió, pero una diminuta criatura que los espiaba fuera de la tienda de Kellindil no estaba de acuerdo.

Tephanis acudía cada noche al campamento de los elfos, a robar comida y cosas necesarias para su comodidad. El trasgo había escuchado hablar del elfo oscuro unos días antes, cuando los elfos comenzaron a buscar a Drizzt, y desde entonces se había tomado muchas molestias para espiar todas las conversaciones, curioso como cualquiera por saber el paradero de aquel que había matado a Ulgulu y Kempfana.

Tephanis sacudió la cabeza violentamente.

—¡Maldito-sea-el-día-en-que-aquél-regresó!—murmuró.

Sus palabras sonaron como el zumbido de una abeja. Entonces echó a correr tan rápido que los diminutos pies apenas si tocaban el suelo. El trasgo había encontrado otro amigo a lo largo de los meses transcurridos desde la desaparición de Ulgulu, un aliado poderoso al que no quería perder.

Al cabo de unos minutos encontró a *Caroak,* el gran lobo plateado que vivía en la cumbre de la montaña que llamaban su casa.

—El-drow-está-con-el-vigilante —dijo Tephanis, y la bestia pareció entenderle— ¡Ve-con-cuidado-con-ése! ¡Él-mató-a-mis-viejos-amos! ¡Muertos!

Caroak contempló la vasta extensión de la montaña que albergaba el huerto de Montolio. El lobo plateado conocía muy bien aquel lugar, y no se acercaría por nada del mundo. Montolio DeBrouchee era amigo de toda clase de animales, pero los lobos plateados eran más monstruos que bestias, y poco amigos de los vigilantes.

También Tephanis miró en la misma dirección, preocupado por la posibilidad de tropezar otra vez con el traicionero drow. El solo hecho de pensarlo le dio dolor de cabeza (y revivió el dolor del golpe producido por la reja del arado, cuya señal nunca había desaparecido del todo).

En el transcurso de las semanas siguientes, a medida que el invierno cedía paso a la primavera, Drizzt y Montolio progresaron en su amistad. La lengua común de la región no era tan diferente del idioma goblin. Se trataba más de una cuestión de acento que no el cambio de palabras completas, y Drizzt la aprendió sin grandes dificultades; incluso podía leerla y escribirla. Montolio resultó ser un buen maestro, y a la tercera semana únicamente hablaba con el drow en lengua común y lo regañaba impaciente cada vez que Drizzt utilizaba el goblin para completar una frase.

Para Drizzt era un tiempo de ocio, un tiempo de vida fácil y placeres compartidos. Montolio poseía una gran colección de libros, y el drow pasaba horas absorto en las aventuras de la imaginación, en las historias de dragones y relatos de batallas épicas. Las dudas de Drizzt se habían disipado, y cada día confiaba más en Montolio. Las cuevas en los árboles eran un castillo de verdad, y el anciano el mejor anfitrión del mundo.

El joven aprendió muchas otras cosas de Montolio durante aquellas primeras semanas, lecciones prácticas que le servirían para el resto de su vida. Montolio confirmó las sospechas del drow respecto al cambio de las estaciones, y le enseñó a pronosticar el tiempo a través de la observación de los animales, el cielo y el viento.

Tampoco en esto, como había supuesto Montolio, Drizzt tuvo dificultades de aprendizaje. El viejo jamás lo habría creído de no haber sido testigo personal, pero este extraño drow poseía las dotes de un elfo de la superficie, quizás incluso el corazón de un vigilante.

—¿Cómo pudiste calmar al oso? —le preguntó Montolio un día.

Esta cuestión lo había intrigado desde el momento en que Drizzt y *Bluster* habían comenzado a compartir la cueva.

Drizzt no sabía cómo responder, porque tampoco él comprendía lo ocurrido en aquel encuentro.

—De la misma manera que tú tranquilizaste a *Guenhwyvar* el día en que nos conocimos —contestó después de mucho pensar.

La sonrisa de Montolio informó a Drizzt que el anciano le había entendido con toda claridad.

—El corazón de un vigilante —murmuró Montolio mientras se alejaba.

Gracias a su magnífico sentido del oído, Drizzt escuchó el comentario, aunque no supo interpretar el significado.

Las lecciones de Drizzt se volvieron más intensas a medida que pasaban los días. Ahora Montolio se concentraba en la vida que los rodeaba, los animales y las plantas. Le enseñó a Drizzt a cosechar y a comprender las emociones de los animales sólo con observar los movimientos. La primera prueba real se presentó poco después, cuando Drizzt, al mover las ramas de un arbusto de bayas, descubrió la entrada de una pequeña cueva y se encontró de pronto enfrentado a un tejón furioso.

Sirena, desde las alturas, emitió una serie de gritos para alertar a Montolio, y el primer impulso del vigilante fue ir en ayuda de su amigo drow. Los tejones probablemente eran las criaturas más malvadas de la región —aún más que los orcos—, más irritables que *Bluster* el oso y siempre dispuestos a tomar la ofensiva contra cualquier oponente, con indiferencia de su tamaño. Pero Montolio decidió no moverse y seguir el desarrollo de la situación a través de las descripciones del búho.

En una reacción instintiva, Drizzt empuñó la daga. El tejón retrocedió y le mostró los afilados dientes y las temibles garras, sin dejar de chillar mil y una quejas.

El drow dio un paso atrás y devolvió la daga a la funda. De pronto, veía el encuentro desde el punto de vista del tejón, y comprendió que el animal se sentía amenazado. Sin saber cómo, también comprendió que el tejón había escogido esta cueva como el lugar más adecuado para criar la camada que estaba a punto de parir.

El tejón parecía confundido por los movimientos lentos del rival. La futura madre no quería pelear y, no bien Drizzt dejó que las ramas volvieran a ocultar la cueva, el tejón se puso a cuatro patas, olió el aire para poder recordar el olor del elfo oscuro, y regresó al agujero. Cuando Drizzt dio media vuelta se encontró frente a Montolio, que comenzó a aplaudirlo con una sonrisa.

—Hasta un vigilante habría tenido problemas para calmar a un tejón furioso —dijo el anciano.

—El tejón está a punto de dar a luz —contestó Drizzt—. Tenía menos interés que yo en luchar.

—¿Cómo lo has sabido? —preguntó Montolio, aunque no dudaba de las percepciones del drow.

Drizzt iba a responder, cuando advirtió que no podía. Miró el arbusto y después a Montolio con un gesto de resignación.

El anciano soltó una carcajada y volvió a su trabajo. Él, que había seguido las enseñanzas de la diosa Mielikki durante tantos años, sabía mejor que Drizzt lo que ocurría.

—El tejón podría haberte hecho pedazos, ¿lo sabías? —comentó el vigilante con severidad cuando Drizzt se puso a su lado.

—Estaba a punto de tener los cachorros —insistió Drizzt—, y además no era tan grande.

—¿No tan grande? —exclamó Montolio con una carcajada de burla—. Créeme cuando te digo que es mejor pelear contra *Bluster* que con una madre tejón. —Drizzt no supo hacer otra cosa que encoger los hombros, porque no tenía argumentos para rebatir al viejo—. ¿De verdad crees que ese ridículo puñal que llevas podría haberte servido de defensa? —inquirió el vigilante, interesado en llevar la discusión a otro terreno.

Drizzt miró la daga, la misma que le había arrebatado al trasgo. Una vez más no tenía la respuesta adecuada: la daga era en verdad ridícula. No pudo evitar reírse de sí mismo.

—Es todo lo que tengo —repuso.

—Ya nos ocuparemos de ponerle remedio —prometió el vigilante, sin añadir nada más.

Montolio, a pesar de su aparente calma y confianza, conocía muy bien los peligros de la salvaje región montañosa, y ahora confiaba en el drow sin ninguna reserva.

Montolio despertó a Drizzt poco después de la puesta de sol y lo guió hasta un árbol enorme en el extremo norte del huerto. En la base había un gran agujero, casi una cueva, perfectamente disimulado por los matorrales y por una manta pintada con los mismos colores de la corteza. Cuando Montolio apartó la manta, el joven comprendió el motivo de tanto secreto.

—¿Una armería? —preguntó el drow, asombrado.

—Te gustan las cimitarras —contestó Montolio, recordando el arma que Drizzt había roto en el combate contra el gigante de las piedras—. Tengo una muy buena.

Se arrastró al interior del agujero, buscó durante unos minutos, y salió provisto de una magnífica hoja curva. Drizzt entró para contemplar el excelente surtido del arsenal mientras salía el vigilante. Montolio poseía una amplia variedad de armas, desde dagas de ceremonia hasta grandes hachas de combate y una multitud de ballestas, livianas y pesadas, todas cuidadas con gran esmero. En la pared del fondo, colocadas verticalmente, había diversas lanzas y jabalinas, incluida una pica de tres metros con la cabeza muy afilada y dos garfios que sobresalían cerca de la punta.

—¿Prefieres un escudo, o quizás un estilete, para la otra mano? —preguntó Montolio cuando reapareció el drow murmurando palabras de admiración—. Puedes escoger lo que quieras excepto el escudo, la lanza y el casco que llevan el sello del búho con garras. ¡Son míos!

Drizzt vaciló un instante, mientras intentaba imaginar al vigilante ciego equipado para la lucha cuerpo a cuerpo.

—Una espada —respondió—, o mejor otra cimitarra si la tienes.

—Dos hojas largas para el combate —comentó curioso—. Lo más probable es que termines estorbándote a ti mismo.

—Es un estilo de combate frecuente entre los drows.

Montolio encogió los hombros sin poner en duda la afirmación y entró otra vez en la armería.

—Me temo que ésta sea más útil como adorno —dijo cuando volvió con un arma casi ornamental—. Puedes usarla si quieres, o coge una espada. Tengo unas cuantas.

Drizzt empuñó la cimitarra y la hizo girar para comprobar si estaba bien equilibrada. Encontró que era demasiado liviana y quizá frágil, pero aun así decidió conservarla. La hoja curva sería un complemento más adecuado para la otra cimitarra que una espada recta, engorrosa de mover.

—Las cuidaré tan bien como tú —prometió Drizzt, consciente de la importancia del regalo que le había hecho el humano—. Y las utilizaré sólo cuando sea preciso —añadió, porque sabía que esto era lo que quería oír Montolio.

—Entonces ruega para que nunca las necesites, Drizzt Do'Urden —repuso el vigilante—. ¡He conocido la paz y he conocido la guerra, y te juro que prefiero la primera! Ahora ven, amigo mío. Hay muchas otras cosas que quiero enseñarte.

Tras mirar las cimitarras una vez más, Drizzt las metió en las vainas enganchadas a su cinturón y siguió a Montolio.

Con la proximidad del verano y con una compañía tan agradable, maestro y alumno se sentían muy animados, y se prometían una época de valiosas lecciones y hechos maravillosos.

No se habrían sentido tan felices de haber sabido que cierto rey orco, furioso por la pérdida de diez soldados, dos worgs y un gigante aliado, tenía puestos en la región sus amarillos ojos inyectados en sangre, dispuesto a encontrar al drow. El gran orco comenzaba a preguntarse si el drow había regresado a la Antípoda Oscura o si se había unido con algún otro grupo, quizá con una de las pequeñas bandas de elfos que había en la zona, o con aquel temible vigilante ciego, Montolio.

Si el drow aún permanecía en la región, Graul daría con él. El cacique orco no quería correr riesgos, y la sola presencia del elfo oscuro era un auténtico peligro.

14

La prueba de Montolio

—¡Bueno, ya he esperado bastante! —gritó Montolio con severidad, al tiempo que sacudía al drow. Faltaba poco para el ocaso.

—¿Esperado? —repitió Drizzt, con los ojos soñolientos.

—¿Eres un guerrero o un brujo? —añadió Montolio—. ¿O las dos cosas? ¿Eres uno de esos tipos que lo saben hacer todo? ¿Tienes múltiples talentos como los elfos de la superficie?

—No soy ningún brujo —respondió Drizzt riéndose tras un momento de confusión.

—Me ocultas tus secretos, ¿verdad? —le reprochó Montolio, aunque la sonrisa traicionaba la fiereza de la expresión. Se irguió en toda su estatura delante del agujero que servía de dormitorio al elfo y cruzó los brazos sobre el pecho—. Esto no vale. ¡Te he acogido y, si eres un brujo, debo saberlo!

—¿Por qué dices estas cosas? —le preguntó el drow, perplejo—. ¿De dónde has sacado...?

—¡Me lo ha dicho *Sirena*! —exclamó Montolio. Drizzt no entendía nada—. En la pelea, cuando nos conocimos —explicó el vigilante—, oscureciste la zona donde estabas tú y algunos orcos. No lo niegues, brujo. ¡Me lo ha dicho *Sirena*!

—¡Aquello no fue el hechizo de un brujo! —protestó Drizzt en su defensa—. No soy un brujo.

—¿No fue un hechizo? —repitió Montolio—. Entonces, ¿qué? ¿Un artilugio? Enséñamelo, quiero verlo.

—No es un artilugio —replicó Drizzt—, sino una habilidad. Todos los drows, incluso los más inferiores, pueden crear globos de oscuridad. No es nada difícil.

Montolio pensó en la revelación durante unos momentos. No había tenido contacto con los elfos oscuros antes de la aparición de Drizzt.

—¿Qué otras «habilidades» posees?

—El fuego fatuo. Es una línea...

—Conozco el hechizo —lo interrumpió Montolio—. Es algo que usan habitualmente los monjes de los bosques. ¿Esto también lo pueden hacer todos los drows?

—No lo sé —respondió Drizzt con toda sinceridad—. Además, puedo... o podía... levitar. Sólo los nobles drows son capaces de hacerlo. Creo que ahora he perdido el poder, o estoy a punto de perderlo. Desde que estoy en la superficie he tenido algunos fallos. También mi *piwafwi*, las botas y las cimitarras perdieron la magia que poseían.

—Inténtalo —dijo Montolio.

Drizzt se concentró durante un buen rato. Sintió que perdía peso, y se despegó del suelo. Sin embargo, cuando sólo había subido unos diez centímetros, recuperó el peso y volvió a tocar tierra.

—Impresionante —murmuró el vigilante.

Drizzt soltó una carcajada y sacudió la melena blanca al escuchar el comentario.

—¿Ahora puedo irme a dormir? —preguntó, con la mirada puesta en la cama.

Montolio tenía otras intenciones. Había venido para averiguar más cosas de su compañero. Quería saber el límite de las capacidades de Drizzt, incluidas las mágicas. Tenía un plan y debía realizarlo antes de la caída del sol.

—Espera —repuso—. Podrás descansar más tarde, cuando sea de noche. Ahora te necesito a ti y a tus «habilidades». ¿Puedes invocar un globo de oscuridad en el acto, o necesitas tiempo para realizar el hechizo?

—Sólo son unos segundos —contestó Drizzt.

—Entonces ve a buscar la armadura y las armas —indicó Montolio—, y acompáñame. No tardes. No quiero perder la ventaja de la luz del día.

Drizzt encogió los hombros, fue a vestirse, y después acompañó al vigilante hasta el extremo norte del huerto, que era un lugar poco frecuentado.

Montolio se arrodilló y pidió a Drizzt que lo imitara al tiempo que señalaba un pequeño agujero en la ladera de un montículo cubierto de hierba.

—En aquel agujero vive un jabalí —explicó el viejo—. No quiero hacerle daño, pero me preocupa tener que acercarme demasiado. Los jabalíes son unas bestias bastante imprevisibles. —Se produjo un largo silencio, y Drizzt se preguntó si Montolio sólo tenía la intención de esperar a que el animal saliera de la cueva. Entonces, el vigilante añadió— Vamos, adelante. —El joven lo miró incrédulo al pensar que el hombre pretendía enfrentarlo con una bestia salvaje—. Adelante —repitió Montolio—. Utiliza tu globo de oscuridad. Frente a la entrada del agujero, por favor.

Drizzt comprendió el plan, y su suspiro de alivio casi provocó la risa de Montolio. Un segundo después, el terreno delante del montículo desapareció en la oscuridad. El vigilante le indicó a Drizzt que mantuviera la posición y avanzó.

El drow permaneció atento a cualquier imprevisto. De pronto se oyeron varios chillidos agudos, y a continuación el grito angustiado de Montolio. Drizzt dio un salto, entró en el globo de oscuridad a la carrera y a punto estuvo de llevarse por delante el cuerpo tendido del amigo.

El vigilante gimió y se revolcó en el suelo sin responder a ninguna de las preguntas que el drow le formulaba en voz baja. Al ver que no había señales del jabalí, Drizzt se agachó para averiguar qué había pasado. El viejo le dio un susto de muerte cuando se acurrucó con las manos aferradas al pecho.

—Montolio —susurró Drizzt, convencido de que el hombre se encontraba malherido. Acercó el rostro al del vigilante para escuchar la respuesta, y se apartó con rapidez cuando el escudo del viejo lo golpeó en un costado de la cabeza—. ¡Soy yo, Drizzt! —gritó, frotándose la zona dolorida.

Oyó cómo Montolio se ponía de pie, y luego el ruido de la espada al salir de la vaina.

—¡Ya lo sé! —afirmó el viejo entre risas.

—¿Qué hay del jabalí?

—¿Jabalí? No hay ningún jabalí, estúpido drow. No hay tal. Aquí nosotros somos los únicos rivales. ¡Ha llegado el momento de divertirnos un poco!

Ahora Drizzt comprendió la trampa. Montolio lo había engañado para que lanzara el globo de oscuridad con el fin de privarlo de la ventaja de la visión. El vigilante lo desafiaba en igualdad de condiciones.

—¡Con el plano de la hoja! —replicó Drizzt, muy dispuesto a seguir el juego.

¡Cuánto había disfrutado con este tipo de duelos en Menzoberranzan con Zaknafein como adversario!

—¡Por tu vida! —declaró Montolio con una carcajada.

El vigilante lanzó el primer golpe, y la cimitarra de Drizzt lo desvió sin problemas.

El drow contestó con dos rápidos golpes cortos a media altura, en un ataque que habría vencido a la mayoría de los rivales, pero que en esta ocasión golpearon en el escudo de Montolio. Seguro de la posición de Drizzt, el vigilante adelantó el escudo violentamente.

Drizzt se balanceó sobre los talones antes de poder apartarse. La espada de Montolio lo atacó por el flanco, y Drizzt la paró. El viejo repitió la maniobra con el escudo; Drizzt desvió la trayectoria y aguantó a pie firme.

Entonces el astuto vigilante levantó de pronto el escudo en una finta que no sólo arrancó una de las cimitarras de la mano de Drizzt sino que además lo hizo trastabillar, al tiempo que lanzaba una estocada de través contra el vientre del rival.

Drizzt presintió el ataque. Dio un salto atrás y hundió el vientre. Así y todo notó el paso de la hoja a unos milímetros del cuerpo.

El drow pasó a la ofensiva con una serie de complicadas maniobras de ataque, convencido de que serían suficientes para ganar el encuentro. Pero Montolio previo cada una de ellas; el ruido metálico del escudo al parar los golpes era el único fruto de los esfuerzos de Drizzt. Entonces fue el momento del contraataque del vigilante, y el joven se vio en apuros. No era inexperto en la lucha a ciegas, pero Montolio era ciego desde hacía años y podía moverse tan bien y con tanta facilidad como la mayoría de los hombres.

Drizzt no tardó en comprender que no podía ganar en el globo. Tenía la intención de sacar al vigilante de la zona de oscuridad, cuando la situación cambió bruscamente al esfumarse el hechizo. Convencido de que el duelo había llegado a su fin, Drizzt retrocedió unos cuantos pasos, tanteando el suelo con los pies hasta conseguir subir a una gruesa raíz.

Montolio recibió el cambio de actitud en su oponente con una expresión de curiosidad; después reanudó el ataque, avanzando agachado.

El drow se consideró muy astuto mientras iniciaba un salto que le permitiría caer detrás de Montolio y atacarlo por la espalda mientras el ciego se volvía desconcertado.

Las cosas no funcionaron como esperaba. El escudo de Montolio chocó contra el rostro de Drizzt en pleno vuelo, y el joven cayó a tierra con un gemido. Cuando consiguió librarse del aturdimiento, descubrió que tenía a Montolio sentado sobre su espalda, con la espada atravesada sobre sus hombros.

—¿Cómo...? —Drizzt no pudo acabar la pregunta porque Montolio lo interrumpió.

—Me has subestimado, drow—dijo el viejo, con un tono despiadado—. Me has tomado por un ciego indefenso. ¡No lo hagas nunca más!

Por una fracción de segundo, Drizzt se preguntó si Montolio pensaba matarlo, a la vista de lo furioso que estaba. Sabía que su soberbia había herido al hombre, y entonces comprendió que Montolio DeBrouchee, siempre tan capaz y seguro de sí mismo, también soportaba su propia carga. Por primera vez desde que había conocido al vigilante, consideró lo doloroso que debía de haber sido para este hombre perder la vista. ¿Qué más, se preguntó, había perdido Montolio?

—Era obvio lo que harías —añadió Montolio después de una breve pausa, con voz más suave—, al atacar yo agachado.

—Obvio sólo en el caso de saber que el globo de oscuridad había desaparecido —contestó Drizzt, que se preguntó hasta qué punto era real la incapacidad del viejo—. Jamás habría intentado la maniobra del salto en la oscuridad, sin poder valerme de los ojos. ¿Cómo has podido saber a pesar de ser ciego que el hechizo había desaparecido?

—¡Tú mismo me lo dijiste! —exclamó Montolio, sin moverse de la espalda de Drizzt—. ¡En la actitud! ¡La variación en los pasos, demasiado ágiles para ser dados en la oscuridad, y con tu suspiro, drow! Aquel suspiro te traicionó, porque ya sabías que no podías vencerme sin la ayuda de la vista. —Montolio se apartó, pero el drow permaneció boca abajo, digiriendo las palabras del viejo. Comprendió lo poco que sabía de él, lo mucho que había dado por sentado en lo que se

refería a su compañero—. Vamos —añadió el vigilante—. La primera lección de esta noche ha acabado. Ha sido muy provechosa, pero todavía quedan otras cosas pendientes.

—Dijiste que podía irme a dormir —le recordó Drizzt.

—Pensaba que eras más competente —replicó Montolio fulminante, con una sonrisa presuntuosa.

De la misma manera que Drizzt sacaba provecho de las muchas lecciones que Montolio le dio aquella noche y los días sucesivos, el vigilante recogía información referente al drow. Su trabajo se concentraba sobre todo en el presente; Montolio le enseñaba cosas del mundo de su alrededor y cómo sobrevivir en él. Pero siempre, en algún momento, uno u otro —la mayoría de las veces Drizzt—deslizaba un comentario sobre su pasado. Se convirtió casi en un juego. Uno mencionaba algún hecho lejano casi con la única intención de ver la expresión de asombro del otro. Montolio tenía algunas anécdotas muy buenas de los años pasados en los caminos, relatos de valientes batallas contra los goblins y las bromas que los vigilantes, tan serios en apariencia, solían gastarse entre ellos. Drizzt se mostraba un poco reservado, aunque sus historias de Menzoberranzan, de la siniestra Academia y de las guerras salvajes entre familias, superaban cualquier cosa que Montolio hubiese imaginado.

Pese a todas las confidencias, el vigilante sabía que Drizzt le ocultaba algo, que se sentía abrumado por una terrible carga, pero no insistió. Esperó pacientemente, satisfecho de que él y Drizzt compartieran los mismos principios y—a medida que Drizzt mejoraba sus habilidades de vigilante— la misma visión del mundo.

Una noche de luna llena, Drizzt y Montolio descansaban en las sillas de madera que el vigilante había construido en las ramas más altas de un roble enorme. El brillo de la luna, que asomaba y se escondía entre el rápido paso de las nubes, encantaba al drow.

Desde luego Montolio no podía ver la luna, pero el viejo vigilante, con *Guenhwyvar* acomodada sobre su regazo como un gatito, disfrutaba con el frescor nocturno. Pasó una mano con aire ausente por la gruesa piel del cuello de la pantera y escuchó los diversos sonidos que traía la brisa, la charla de un millar de criaturas que el drow no había escuchado nunca, a pesar de que tenía el oído más fino que Montolio. De vez en cuando, el anciano soltaba una risita, una vez al escuchar cómo una rata le chillaba enfadada a un búho —probablemente *Sirena*— por interrumpirle la comida y obligarla a buscar refugio en un agujero.

Al mirar al vigilante y a la pantera, tan tranquilos y confiados el uno en el otro, Drizzt sintió punzadas de amistad y de culpa.

—Quizá no tendría que haber venido nunca —susurró casi para sí mismo, con la mirada puesta en la luna.

—¿Qué has dicho? —preguntó Montolio en voz baja—. ¿No te gusta cómo cocino?

La sonrisa del vigilante desarmó a Drizzt mientras se volvía para mirarlo con aire sombrío.

—Me refería a la superficie —explicó Drizzt, que consiguió reírse a pesar de la melancolía—. A veces pienso que mi decisión fue un acto egoísta.

—Sobrevivir casi siempre lo es —replicó Montolio—. En algunas ocasiones he pensado lo mismo. Una vez tuve que hundir la espada en el corazón de un hombre. La dureza de este mundo produce grandes remordimientos, pero afortunadamente es un lamento pasajero y sin duda no es el más apropiado para ir a una batalla.

—Cuánto deseo que desaparezca para siempre —señaló Drizzt, como si hablara con la luna y no con el viejo.

Pero el comentario caló muy hondo en Montolio. A medida que aumentaba la intimidad entre ellos, más compartía el vigilante la carga desconocida de Drizzt. El drow era joven según los patrones de su raza pero era más sabio y experto que la mayoría de los soldados profesionales. Desde luego un elfo oscuro tropezaría con muchas barreras en el mundo de la superficie, cargado de

prejuicios. Sin embargo, Montolio creía que Drizzt era capaz de superar estos prejuicios y disfrutar de una larga y próspera vida, dados sus considerables talentos. «¿Cuál será la culpa que tanto atormenta a este elfo?», se preguntó Montolio. Drizzt sufría más de lo que sonreía, y se castigaba a sí mismo.

—¿El tuyo es un lamento sincero? —preguntó Montolio—. ¿Sabes?, la mayoría no lo son. La mayoría de las cargas que nos imponemos se fundan en interpretaciones erróneas. Nosotros... al menos los que somos de carácter sincero... siempre nos juzgamos a nosotros mismos con normas mucho más exigentes que aquellas que aplicamos a los demás. Supongo que es una bendición o, según cómo se mire, una maldición. —Volvió los ciegos ojos hacia Drizzt—. Tómalo como una bendición, amigo mío, una llamada interior que te empuja hacia metas inalcanzables.

—Una bendición frustrante —opinó Drizzt.

—Sólo cuando no te paras a pensar las ventajas que te ha dado esa búsqueda —se apresuró a contestar Montolio, como si hubiese previsto las palabras del drow—. Aquellos que aspiran a poco no consiguen nada. En esto no hay ninguna duda. Es mejor, pienso, intentar coger las estrellas que no hacerlo porque sabes que no puedes alcanzarlas. —Mostró la habitual sonrisa severa—. Al menos quien trepa disfrutará de una magnífica vista, y quizás incluso se haga con una manzana colgada de la rama en recompensa por sus esfuerzos.

—Y quizá también con una flecha rasante disparada por algún atacante desconocido —comentó Drizzt en tono agrio.

Montolio inclinó la cabeza, impotente ante el perpetuo pesimismo de Drizzt. Le dolía profundamente ver sufrir tanto al noble drow.

—Es probable —prosiguió Montolio, con una voz un poco más dura de lo que pensaba—, pero la pérdida de la vida es sólo importante para quienes tienen la oportunidad de vivirla en plenitud. ¡Suelta tu flecha y atraviesa al que se agazapa en el suelo! ¡Que su muerte no sea una tragedia!

Drizzt no podía negar la lógica, ni el consuelo que le ofrecía el anciano vigilante. Durante las últimas semanas, la filosofía casera de Montolio y su forma de entender el mundo —pragmática y al mismo tiempo imbuida de una exuberancia juvenil— le habían devuelto en parte la tranquilidad que había disfrutado en aquellos lejanos tiempos, en el gimnasio de Zaknafein, aunque Drizzt tampoco podía negar lo poco que duraba el consuelo. Las palabras podían aliviar, pero no conseguían borrar las voces distantes de los muertos: Zaknafein, Clak y la familia campesina. Un solo eco de la palabra «drizzit» podía borrar horas de consejos bienintencionados de Montolio.

—¡Ya está bien de tanta monserga! —exclamó Montolio, al parecer irritado—. Te considero mi amigo, Drizzt Do'Urden, y espero que tú me tengas como tal. ¿De qué sirve mi amistad si no puedo hacer nada para aliviar la carga que llevas sobre tus hombros? Soy tu amigo o no lo soy. La decisión es tuya; pero si no lo soy, entonces no veo ningún sentido en compartir noches tan maravillosas como ésta a tu lado. ¡Habla, Drizzt, o vete de mi casa!

Drizzt apenas podía creer que Montolio, por lo general tan paciente y tranquilo, pudiera plantearle semejante dilema. La primera reacción del drow fue de rechazo, de crear una muralla de ira ante la intromisión del viejo y aferrarse a lo que consideraba personal. Sin embargo, a medida que Drizzt superaba la sorpresa inicial y se tomaba el tiempo necesario para meditar las palabras de Montolio, llegó a comprender la verdad básica que excusaba este comportamiento: Montolio y él eran amigos, gracias sobre todo a los esfuerzos del vigilante.

Montolio quería compartir el pasado de Drizzt, para poder comprender mejor y ayudar al nuevo amigo.

—¿Sabes algo de Menzoberranzan, la ciudad donde nací y en la que vive mi gente? —preguntó Drizzt en voz baja. Incluso le dolía pronunciar el nombre—. ¿Conoces cómo vive mi raza, o los edictos de la reina araña?

—Cuéntamelo todo, te lo ruego —respondió Montolio.

Drizzt asintió. —Montolio advirtió el movimiento aunque no podía verlo—. Se apoyó contra el tronco. Dirigió la mirada a la luna aunque en realidad miraba más allá a través de sus aventuras, al camino de Menzoberranzan, a la Academia y a la casa Do'Urden. Mantuvo los pensamientos fijos por un rato, reflexionando sobre las complejidades de la vida de familia de los drows y la sencillez de su vida en la época del aprendizaje con Zaknafein.

Montolio esperó, paciente. Sabía que Drizzt buscaba la manera de comenzar. Por lo que había sabido a través de los comentarios casuales del elfo, la vida de Drizzt había estado llena de aventuras y episodios turbulentos, y Montolio comprendía que no le sería fácil a Drizzt, con su conocimiento todavía limitado de la lengua común, hacer un relato demasiado preciso. Además, a la vista de la culpa y la pena que lo afectaban, sospechaba que Drizzt tenía sus recelos.

—Nací en un día muy importante en la historia de mi familia —comenzó Drizzt—. Aquel día, la casa Do'Urden eliminó a la casa DeVir.

—¿Eliminó?

—Masacró —explicó Drizzt. Los ojos ciegos de Montolio no revelaron nada, pero la expresión del vigilante era de repulsión, tal como había esperado Drizzt. Quería que el compañero comprendiera los horrores de la sociedad drow, así que añadió intencionadamente—: Y, aquel mismo día, mi hermano Dinin hundió la espada en el corazón de nuestro otro hermano, Nalfein. —Montolio se estremeció al tiempo que movía la cabeza. Se dio cuenta de que éste era sólo el comienzo de las tribulaciones del elfo—. Es la manera de los drows —prosiguió Drizzt con voz calma, como si quisiera adoptar el mismo tono de despreocupación que mostraban los demás elfos oscuros ante el asesinato—. En Menzoberranzan existe una estructura jerárquica muy rígida. Para escalarla, para tener un rango superior, se trate de un individuo o de una familia, el único medio es eliminar a los que están por encima.

El vigilante percibió el leve temblor en la voz de Drizzt, y comprendió que su amigo nunca había aceptado las canallas prácticas de su sociedad.

Drizzt continuó con el relato, sin escatimar detalles de los cuarenta años que había pasado en la Antípoda Oscura. Le habló de los días en que vivió sometido a la estricta tutela de su hermana Vierna, dedicado a limpiar día y noche la capilla familiar, y a aprender a utilizar los poderes innatos y su posición en la sociedad drow. Drizzt empleó mucho tiempo en explicarle la peculiar estructura social, las jerarquías basadas en el rango, y la hipocresía de la «ley» drow, una burla cruel que ocultaba la anarquía de la ciudad. El vigilante se encogió ante la narración de las guerras entre familias. Se trataba de conflictos brutales que no permitían la supervivencia de ningún noble, ni siquiera de los niños. Montolio sufrió todavía más cuando Drizzt le habló de la «justicia» drow, de la destrucción de una casa que había fracasado en el intento de asesinar a otra familia.

El relato fue menos terrible cuando Drizzt habló de Zaknafein, su padre y más querido amigo. Desde luego, los felices recuerdos de su padre significaron un breve respiro, un preludio a los horrores de la muerte de Zaknafein.

—Mi madre mató a mi padre —explicó Drizzt, con emoción contenida aunque sin poder disimular del todo el profundo dolor—. Lo sacrificó a Lloth por mis crímenes. Después reanimó el cuerpo y lo envió en mi persecución para que me matara, como castigo por haber traicionado a mi familia y a la reina araña.

Le costó trabajo reanudar el relato, pero cuando lo hizo, habló con sinceridad y reveló sin temor las debilidades y los fallos cometidos durante los años pasados a solas en las profundidades de la Antípoda Oscura.

—Tenía miedo de haberme perdido a mí mismo y a mis principios a manos de un monstruo instintivo y salvaje —manifestó Drizzt, en un tono rayano en la desesperación.

Pero entonces los sentimientos que habían animado su existencia volvieron a cobrar fuerza, y una sonrisa brilló en su rostro cuando recapituló la época vivida junto a Belwar, el muy honorable capataz svirfnebli, y de Clak, el pek que había sido transformado en un oseogarfio. Como era de

esperar, la sonrisa desapareció en el momento en que el relato llegó a la muerte de Clak a manos del ser infernal invocado por la matrona Malicia. Otro amigo muerto por su relación con Drizzt.

El alba despuntó por las montañas del este cuando Drizzt comenzó a relatar la salida a la superficie. Escogió las palabras con más cuidado, poco dispuesto a divulgar la tragedia de la familia campesina por temor a que Montolio le echara la culpa y destrozara el vínculo de amistad que habían formado. Racionalmente, Drizzt se recordó a sí mismo que él no había matado a los granjeros, que incluso había vengado los asesinatos, pero la culpa casi nunca es una emoción racional, y Drizzt sencillamente no podía encontrar las palabras, al menos por ahora.

Montolio, viejo, sabio y con exploradores animales por toda la región, comprendió que Drizzt le ocultaba algo. Cuando se habían conocido, el drow había mencionado a una familia humana, y el vigilante ya estaba al corriente del asesinato de una familia en el pueblo de Maldobar. Montolio no creía que Drizzt fuera el responsable, aunque sospechaba que el drow tenía alguna vinculación con el suceso. Aun así, prefirió no insistir; su amigo había sido muy sincero y había dicho más cosas de lo que había esperado; confiaba en que Drizzt acabaría por llenar las lagunas a su debido tiempo.

—Es una buena historia —opinó Montolio, después de una larga pausa—. Has vivido más cosas en algo más de cuatro décadas que la mayoría de los elfos en trescientos años. Pero las heridas son pocas y acabarán por curarse.

Drizzt, mucho menos seguro, le dirigió una mirada triste, y Montolio sólo pudo ofrecerle el consuelo de una palmada en el hombro mientras dejaba la silla y se iba a la cama.

Drizzt aún dormía cuando Montolio llamó a *Sirena* y le ató un rollo de papel a la pata. El búho no se mostró muy contento al escuchar las instrucciones del vigilante; el viaje le llevaría una semana, un tiempo muy valioso y agradable porque era el mejor momento de la temporada para cazar ratones y aparearse. Sin embargo, a pesar de las protestas, no pensaba desobedecer.

Sirena se alisó las plumas, aprovechó la primera ráfaga de viento y remontó el vuelo. El viaje lo conduciría por encima de las montañas nevadas hasta Maldobar y después hasta Sundabar, si era necesario. Una vigilante de fama, hermana de la dama de Luna Plateada, todavía se encontraba en la región; Montolio lo sabía gracias a los informes de los animales, y el mensaje iba dirigido a ella.

—¿Es-que-esto-nunca-se-acabará? —gimió el trasgo, al ver aparecer por el sendero a un humano de aspecto feroz—. ¡Primero-aquel-desagradable-drow-y-ahora-este-bruto! ¿Es-que-nunca-me-veré-libre-de-esta-gentuza?

Tephanis se dio bofetadas en la cabeza y golpeó los pies contra el suelo con tanta rapidez que abrió un agujero.

En el camino, el gran sabueso de pelo amarillo gruñó y enseñó los dientes. Tephanis comprendió que había armado demasiado escándalo con la rabieta y echó a correr en un amplio semicírculo, cruzó el sendero muy lejos del viajero, y se detuvo en el otro flanco. El perro, con la mirada puesta en la dirección contraria, agachó la cabeza y gimió confuso.

15

Una sombra sobre el refugio

Drizzt y Montolio no hicieron ningún comentario referente al relato del drow durante un par de días. Drizzt reflexionaba apenado sobre los recuerdos revividos y Montolio, con mucho tacto, lo dejó hacer a su aire. Se ocupaban de las tareas diarias como siempre, aunque separados y con menos entusiasmo, pero ambos sabían que el distanciamiento era sólo pasajero.

Poco a poco volvieron a acercarse, y Drizzt pensó esperanzado que había encontrado a un amigo tan digno como Belwar o incluso Zaknafein. No obstante, una mañana el drow se despertó al oír una voz que conocía muy bien, y creyó en el acto que los días con Montolio habían llegado a un desastroso final.

Se arrastró hasta la empalizada de madera que protegía la cueva y espió entre los postes.

—Un elfo oscuro, Mooshie —decía Roddy McGristle, levantando la cimitarra rota para que el viejo vigilante la viera. El fornido montañés, que parecía enorme debido a las muchas pieles que lo protegían del frío, montaba un jamelgo pequeño pero musculoso parado junto al muro de piedra que rodeaba el huerto—. ¿Lo has visto?

—¿Ver? —exclamó Montolio sarcástico, al tiempo que guiñaba con exageración los blancos ojos.

A Roddy no le hizo ninguna gracia.

—Ya sabes a qué me refiero —gruñó Roddy—. ¡Ves más que todos nosotros, así que no te hagas el tonto!

El perro de Roddy, que tenía una gran cicatriz en la cabeza, donde lo había golpeado Drizzt, husmeó un olor conocido y comenzó a correr arriba y abajo por los senderos del huerto tras el rastro.

Drizzt empuñó la cimitarra dispuesto a defenderse aunque en su rostro se reflejaba una expresión de temor y preocupación. No tenía ningún deseo de pelea, ni siquiera de enfrentarse al perro.

—¡Ordena a tu perro que vuelva! —dijo Montolio, tajante.

—¿Has visto al elfo oscuro, Mooshie? —repitió McGristle, esta vez con un tono de sospecha al ver el comportamiento del sabueso.

—Quizá sí —respondió Montolio.

Se volvió y soltó un silbido agudo casi inaudible. El perro, al escuchar el silbido del vigilante, interpretó claramente la ira del viejo y regresó deprisa con el rabo entre las patas para acomodarse junto al caballo de su amo.

—Tengo una camada de zorros allí dentro —mintió el vigilante enfadado—. Si tu perro se mete con ellos... —Montolio dejó la amenaza pendiente, y al parecer fue suficiente para impresionar al montañés, que se apresuró a echar un lazo al cuello del animal para mantenerlo sujeto contra sus piernas—. Un drow... Debe de ser el mismo, aquel que pasó por aquí antes de las

primeras nevadas —añadió—. Tendrás que trabajar duro si quieres cogerlo, cazador de recompensas. —Se rió—. Por lo que sé, tuvo algunos problemas con Graul, y después continuó el viaje, supongo que de regreso a su hogar. ¿Tienes la intención de perseguir al drow hasta la Antípoda Oscura? Sin duda te harás famoso, cazador de recompensas, aunque te cueste la vida.

Drizzt se tranquilizó al escuchar las palabras del viejo. ¡Montolio había mentido por él! Ahora podía ver que el vigilante no tenía ninguna estima por McGristle, y esto también lo animó. Entonces Roddy volvió a la carga con fuerza, y narró la tragedia de Maldobar de una manera tan brusca y retorcida que sometió la amistad entre Montolio y Drizzt a una dura prueba.

—¡El drow mató a los Thistledown! —rugió Roddy, enfurecido por la sonrisa remilgada del vigilante, que se esfumó en el acto—. Los descuartizó, y la pantera devoró a uno de ellos. Tú conocías a Bartholemew Thistledown, vigilante. ¡Tendrías que avergonzarte por hablar a la ligera del asesino!

—¿El drow los asesinó? —preguntó Montolio, muy serio.

—¡Los hizo pedazos! —contestó Roddy, mostrándole la cimitarra rota otra vez—. Ofrecen dos mil piezas de oro por su cabeza. Te daré quinientas si consigues averiguar dónde se oculta.

—No necesito tu oro —se apresuró a contestar Montolio.

—¿Es que no quieres ver al asesino entre rejas? —exclamó Roddy—. ¿No lloras la muerte de los Thistledown, una familia tan buena como cualquier otra?

La larga pausa de Montolio hizo que Drizzt creyera que el vigilante lo entregaría. El elfo decidió que no escaparía. Podía defenderse contra la ira del cazador de recompensas, pero no contra la de Montolio. Si el vigilante lo acusaba, estaba dispuesto a someterse y ser juzgado.

—Un día triste —murmuró Montolio—. Una excelente familia. Atrapa al drow, McGristle. Será la mejor recompensa de toda tu vida.

—¿Dónde debo buscar? —preguntó Roddy más tranquilo, al parecer convencido de que tenía a Montolio de su parte.

Drizzt también lo pensó al ver que Montolio daba media vuelta y miraba hacia el huerto.

—¿Has oído hablar de la cueva de Morueme? —preguntó Montolio.

La expresión ufana de Roddy se esfumó al oírlo. La cueva de Morueme, en el borde del gran desierto de Anauroch, recibía su nombre de la familia de dragones azules que vivían allí.

—A doscientos kilómetros de aquí —gimió McGristle—. A través de las Nethers, una cordillera muy difícil.

—El drow fue allí, o a los alrededores, a principios del invierno—mintió Montolio.

—¿El drow se fue con los dragones? —inquirió Roddy, atónito.

—Supongo que se escondió en algún otro agujero de la región—replicó Montolio—. Es probable que los dragones de Morueme sepan algo. Tendrías que ir a preguntarles.

—No me gusta mucho tener tratos con los dragones —dijo Roddy, sombrío—. ¡Demasiados riesgos y, aun cuando no pase nada, siempre sale caro!

—Así que Roddy McGristle ha perdido su primera pieza —comentó Montolio—. De todos modos, es comprensible frente a un rival tan difícil como un elfo oscuro.

Al escuchar el comentario un tanto despreciativo, Roddy tiró de las riendas del caballo para sofrenar al animal.

—¡No te des tanta prisa en cantar mi derrota, Mooshie! —le gritó por encima del hombro—. ¡No dejaré que se escape, aunque tenga que revisar hasta el último agujero de las Nethers!

—Me parece demasiado trabajo por dos mil piezas de oro —respondió Montolio, sin dejarse impresionar.

—¡El drow mató a uno de mis perros, me cortó una oreja y me hizo esta cicatriz! —gritó Roddy, señalando la cara marcada.

El cazador de recompensas comprendió lo absurdo de su gesto, puesto que el vigilante ciego no podía verlo, y, clavando las espuelas al caballo, se alejó del huerto al galope.

Montolio hizo un gesto de disgusto y se volvió para ir en busca del drow. Drizzt se reunió con él en el muro de piedra, sin saber cómo darle las gracias.

—Nunca me ha caído bien —explicó Montolio.

—La familia Thistledown fue asesinada —admitió Drizzt, sin más. Montolio asintió—. ¿Lo sabías?

—Desde antes que vinieses aquí —contestó el vigilante—. Reconozco que en un primer momento pensé que eras el asesino.

—Yo no los maté.

Montolio asintió una vez más.

Había llegado el momento de completar los detalles sobre los primeros meses de estancia en la superficie. Drizzt volvió a sentirse culpable cuando narró la batalla contra el grupo de gnolls. Con voz ahogada por el dolor, habló de los Thistledown y del horrible asesinato. Montolio identificó al trasgo, pero no supo explicar qué eran el goblin gigante y el lobo que se habían enfrentado a Drizzt en la cueva.

—Hiciste bien en matar a los gnolls —afirmó Montolio cuando Drizzt acabó el relato—. No tengas remordimientos y olvídalos.

—¿Cómo podía saberlo? —le preguntó Drizzt, con toda sinceridad—. Todos mis conocimientos me atan a Menzoberranzan y todavía no he aprendido a separar la verdad de las mentiras.

—Ha sido un viaje muy confuso —dijo Montolio, con una sonrisa que alivió mucho la tensión—. Acompáñame, deja que te hable de las razas, y te diga la razón por la cual tus cimitarras actuaron en nombre de la justicia cuando abatieron a los gnolls.

Como vigilante, Montolio había dedicado toda su vida a la eterna lucha entre las razas buenas —humanos, elfos, enanos y halflings entre otros— y los malvados goblinoides y gigantes que sólo vivían para destruir a los inocentes.

—A los que más detesto es a los orcos —manifestó Montolio—. Así que ahora me contento con mantener un ojo vigilante..., me refiero al ojo del búho..., sobre Graul y su infame pandilla.

Por fin Drizzt tuvo las cosas más claras. Se sintió reanimado al saber que había actuado correctamente y que al menos, hasta cierto punto, estaba libre de culpa.

—¿Qué me dices del cazador de recompensas y la otra gente como él? —inquirió Drizzt—. No parecen encajar muy bien en tu descripción de las razas.

—En todas las razas hay buenos y malos —respondió Montolio—. Sólo me refiero a la conducta en su conjunto, y no dudo que la conducta de los goblinoides y los gigantes es perversa.

—¿Cómo puedes saberlo? —insistió Drizzt.

—Basta con mirar a los niños —aseguró Montolio.

A continuación, se embarcó en una larga explicación sobre las poco sutiles diferencias entre los niños de las razas buenas y las malas. Drizzt lo escuchó, un poco distante, porque no necesitaba más aclaraciones. Al parecer, siempre todo se reducía a los niños. Drizzt había dejado de reprocharse su ataque a los gnolls al mirar los juegos de los niños Thistledown. Y, en Menzoberranzan, su padre había expresado la misma opinión. ¿Acaso son malvados todos los niños drows?, se había preguntado Zaknafein, y durante toda su vida lo habían acosado los gritos de los moribundos niños drows atrapados en la guerra entre familias.

Se produjo una larga pausa cuando Montolio acabó la explicación, y los dos amigos se tomaron su tiempo para digerir las muchas revelaciones del día. El vigilante comprendió que Drizzt se sentía mejor cuando el drow se volvió hacia él y sin más cambió de tema.

—¿Por qué «Mooshie»? —preguntó Drizzt, recordando el mote que McGristle había usado junto al muro de piedra.

—Montolio DeBrouchee. —El viejo soltó una risita, al tiempo que hacía un guiño grotesco—. Mooshie para los amigos, y para aquellos como McGristle que son incapaces de decir palabras más largas que oso, burro y matar.

—Mooshie —murmuró Drizzt otra vez, divirtiéndose a costa de Montolio.

—¿No tienes nada que hacer, «drizzit»? —protestó Montolio. Drizzt asintió y se alejó complacido. Esta vez «drizzit» no le había sonado tan mal.

—La cueva de Morueme —rezongó Roddy—. ¡Maldita sea la cueva de Morueme!

Un segundo después, un trasgo apareció en el pomo de la montura de Roddy, con la mirada puesta en la asombrada expresión del cazador de recompensas. Tephanis había presenciado el encuentro en el huerto de Montolio y había maldecido su mala suerte cuando el vigilante había despachado a Roddy. Tenía mucho interés en que éste pudiera cazar a Drizzt. Era la mejor manera de librarse de dos enemigos al mismo tiempo.

—Sin-duda-no-eres-tan-estúpido-como-para-creer-en-aquel-viejo-mentiroso—dijo Tephanis.

—¡Eh, quieto! —gritó Roddy, tratando inútilmente de coger al trasgo, que se apeó de un salto, rodeó al caballo y al perro, y volvió a montar, esta vez detrás del hombre—. ¿Quién demonios eres tú?—rugió McGristle—. ¡Y quédate quieto!

—Soy un amigo —respondió Tephanis, con un esfuerzo para no hablar tan deprisa. Roddy lo miró con cautela por encima del hombro—. Si-quieres-cazar-al-drow-vas-por-el-camino-equivocado—añadió.

Al cabo de un rato, Roddy estaba oculto entre los riscos al sur del huerto de Montolio dedicado a espiar al vigilante y a su invitado de piel oscura, muy entretenidos en sus ocupaciones.

—¡Buena-caza! —le deseó Tephanis, antes de irse a reunir con *Caroak*, el gran lobo plateado que olía mucho mejor que este humano.

Roddy, con la mirada clavada en la escena distante, no prestó atención a la marcha del trasgo.

—Pagarás por tus mentiras, vigilante —murmuró.

Una sonrisa cruel apareció en su rostro mientras pensaba en la manera de vengarse de los compañeros. Sería una cuestión delicada, pues tratar con Graul siempre resultaba difícil.

El mensajero de Montolio regresó dos días después con una nota de Paloma Garra de Halcón. *Sirena* intentó recapitular la respuesta de la vigilante, pero el búho era incapaz de transmitir un mensaje tan largo y complicado. Montolio no pudo hacer otra cosa que darle la carta a Drizzt y pedirle que la leyera en voz alta. El drow aún tenía dificultades para leer de corrido, y tardó un poco en comprender el texto. La nota detallaba la versión de Paloma sobre los hechos ocurridos en Maldobar y durante la persecución. El relato de la vigilante coincidía casi punto por punto con la verdad, exculpaba a Drizzt y citaba a los cachorros de barje como los asesinos.

La alegría de Drizzt era tan grande que sólo con esfuerzo logró leer las últimas palabras de la carta, donde Paloma mencionaba su gratitud y su placer al saber que Montolio había acogido a alguien tan «cabal» como el drow.

—Como puedes ver, al final has recibido tu recompensa, amigo mío —manifestó Montolio.

No tuvo necesidad de añadir nada más.

CUARTA PARTE

Resoluciones

Ahora contemplo mi largo viaje como una búsqueda de la verdad; la verdad en mi corazón, en el mundo que me rodea, y en los temas principales del propósito y de la existencia. ¿Cómo se definen el bien y el mal?

Llevaba dentro de mí un código moral, aunque nunca pude saber si había nacido con él, si me lo había enseñado Zaknafein, o si sencillamente se había desarrollado a partir de mis percepciones. Este código me forzó a abandonar Menzoberranzan, porque, a pesar de estar bastante seguro de cuáles podrían ser esas verdades, sabía fuera de toda duda que no las podría encontrar en los dominios de Lloth.

Después de pasar muchos años en la Antípoda Oscura fuera de Menzoberranzan y tras aquella primera experiencia horrible en la superficie, llegué a dudar de la existencia de una verdad universal, llegué a preguntarme si, al fin y al cabo, había algún propósito en la vida. En el mundo de los drows, el único propósito era la ambición, la búsqueda de ganancias materiales provenientes del ascenso de rango. Incluso entonces, aquello me parecía muy poca cosa, una razón que no justificaba la existencia.

Te doy las gracias, Montolio DeBrouchee, por confirmar mis sospechas. He aprendido que la ambición de aquellos que siguen preceptos egoístas no es más que un desperdicio caótico, una ganancia mísera a la que sigue una pérdida infinita. Porque es cierto que existe una armonía en el universo, una sinfonía coral de felicidad. Para unirse al coro, uno debe encontrar la armonía interior, debe encontrar las notas verdaderas.

Hay otra cosa que se debe señalar referente a la verdad: las criaturas malvadas no saben cantar.

DRIZZT DO'URDEN

16

De dioses y propósitos

Las lecciones continuaron a buen ritmo. El viejo vigilante había disminuido la considerable carga emocional del drow, y Drizzt resultaba un alumno aventajado a la hora de aprender todo lo referente al mundo natural. Sin embargo, Montolio presentía que algo preocupaba al drow, aunque no sabía qué podía ser.

—¿Todos los humanos tienen el oído tan desarrollado? —le preguntó de pronto el elfo mientras arrastraban una enorme rama caída fuera del huerto—. ¿O es que el tuyo es una bendición, quizá para compensar la ceguera? —La pregunta tan directa sólo sorprendió a Montolio durante el instante que tardó en comprender la frustración del drow, una inquietud causada por el fracaso de Drizzt a la hora de entender las habilidades del hombre—. ¿O tu ceguera es acaso un ardid, un engaño que empleas para conseguir ventaja?

—Y si lo es, ¿qué? —replicó Montolio.

—Entonces es un ardid muy bueno, Montolio DeBrouchee —dijo el elfo—. Desde luego que te ayuda contra los enemigos... y los amigos.

Estas palabras dejaron un regusto amargo en Drizzt, y el drow sospechó que se estaba dejando llevar por el orgullo.

—Es evidente que no te han vencido en las batallas —respondió Montolio, al descubrir que el origen de las frustraciones era el duelo que habían mantenido. De haber podido ver la expresión del elfo, el vigilante habría tenido la confirmación de su razonamiento—. Te lo tomas demasiado a pecho —añadió tras una pausa incómoda—. La verdad es que no te vencí.

—Me tenías tumbado e indefenso.

—Te derrotaste tú mismo —explicó Montolio—. Es verdad que soy ciego, pero no tan indefenso como pareces creer. Me subestimaste. Sabía que lo harías, aunque me resistí a pensar que tú pudieras ser tan ciego.

Drizzt se detuvo súbitamente, y Montolio hizo lo mismo cuando el peso de la rama aumentó de pronto. El vigilante sacudió la cabeza y soltó una carcajada. Entonces sacó la daga, la arrojó al aire, la cogió por la hoja, y al grito de «¡Abedul!», la lanzó con fuerza contra uno de los pocos abedules que había en el huerto.

—¿Puede un ciego hacer esto? —preguntó Montolio.

—Entonces puedes ver —declaró Drizzt.

—Desde luego que no —afirmó Montolio enfático—. Mis ojos no ven desde hace cinco años. ¡Pero tampoco estoy ciego, Drizzt, sobre todo en este lugar que llamo mi hogar! Sin embargo me tratas como a un ciego —añadió más tranquilo—. En nuestro duelo, cuando desapareció el globo de oscuridad, creíste que tenías ventaja. ¿Es que pensaste que todas mis acciones..., debo señalar que todas efectivas..., tanto en la batalla contra los orcos como en nuestro combate, respondían sencillamente a algo ensayado? Si fuera un inválido como me considera Drizzt Do'Urden, ¿cómo podría sobrevivir un solo día más en estas montañas?

—Yo no... —comenzó a decir Drizzt, pero la vergüenza lo hizo callar.

Montolio había dicho la verdad, y él lo sabía. Desde el primer encuentro había considerado, al menos a un nivel subconsciente, que el vigilante era un minusválido. Drizzt suponía que en ningún momento le había faltado el respeto a su amigo (al contrario, lo valoraba muchísimo), pero sí había dado por hecho que podía más que él y que las limitaciones del anciano eran mayores que las suyas.

—Lo has hecho —lo corrigió Montolio—, y te perdono. Para que lo sepas, me has tratado mejor que cualquiera de los que conocí antes, incluso aquellos que cabalgaron a mi lado en innumerables campañas. Ahora siéntate. Llega mi turno de relatar mi historia, como tú me has contado la tuya. ¿Por dónde comenzar?

El viejo se rascó la barba. Todo le parecía tan lejano, como si perteneciera a una vida olvidada hacía tiempo. De todos modos, retenía un vínculo con el pasado: la preparación de vigilante de la diosa Mielikki. Drizzt, que la había conocido a través de él, lo comprendería.

—Desde muy joven dediqué mi vida al bosque, al orden natural —dijo Montolio—. Aprendí, de la misma manera que te enseño a ti, los usos y las costumbres del mundo salvaje y decidí muy pronto que defendería aquella perfección, aquella armonía de los ciclos demasiado vasta y maravillosa para ser comprendida. Ésta es la razón por la que me gustaba pelear contra los orcos y otros como ellos. Como he dicho antes, hay enemigos del orden natural, enemigos de los árboles y de los animales como los hay de los humanos y de las otras razas buenas. ¡Todos ellos monstruos, y nunca me he arrepentido de matarlos!

Montolio dedicó muchas horas al relato de las campañas, expediciones en las que había actuado solo o como explorador de grandes ejércitos. Le habló de su maestra, Dilamon, una vigilante tan experta con el arco que nunca la vio errar la diana, ni siquiera una vez en diez mil disparos.

—Murió en combate —explicó Montolio—, defendiendo una granja del ataque de una banda de gigantes. Pero no lloremos por la señora Dilamon, porque ni un solo granjero resultó herido y ninguno del puñado de gigantes que consiguió escapar con vida volvió a mostrar nunca su horrible rostro por aquella región.

La voz de Montolio se hizo mucho más moderada cuando llegó el momento de hablar del pasado reciente. Le habló de los vigilantes de la sierra, su última compañía, y de cómo fueron a combatir con un dragón rojo que aterrorizaba a los pueblos de la zona. Habían conseguido liquidar al dragón, pero en la batalla murieron tres vigilantes, y Montolio acabó con la cara quemada.

—Los sacerdotes me curaron muy bien —relató Montolio con tono sombrío—. Casi no quedaron cicatrices como prueba del sufrimiento. —Hizo una pausa, y, por primera vez desde que había conocido al vigilante, Drizzt pudo ver una expresión de dolor en el rostro del anciano—. Pero no pudieron hacer nada por mis ojos. Las heridas estaban más allá de sus conocimientos.

—Entonces viniste aquí para morir —manifestó Drizzt, con un tono acusador que no había pretendido.

—He soportado el aliento de los dragones, las lanzas de los orcos, la furia de hombres malvados y la codicia de aquellos dispuestos a esquilmar la tierra en su propio beneficio —dijo el vigilante sin negar la afirmación—. Ninguna de todas esas cosas me afectó tanto como la piedad. Incluso mis compañeros, que habían luchado a mi lado tantas veces, se apiadaban de mí. Tú también.

—Yo no... —trató de decir Drizzt.

—Tú también —replicó Drizzt—. En nuestro duelo, te consideraste superior. ¡Ahí tienes la razón de tu derrota! La fuerza de cualquier vigilante es la sabiduría, Drizzt. Un vigilante se comprende a sí mismo, a los enemigos y a los amigos. Me tomaste por un inválido; si no, nunca habrías intentado una maniobra tan atrevida como la de saltar por encima de mí. Pero te comprendí

y previ el movimiento. —En el rostro del viejo apareció la sonrisa astuta de siempre—. ¿Todavía te duele la cabeza?

—Sí —admitió Drizzt, frotándose la cicatriz—. Pero poco a poco, se me aclaran las ideas.

—En cuanto a tu primera pregunta —continuó Montolio, satisfecho de dejar bien sentado el punto—, no hay nada excepcional en mi oído, o en cualquiera de los otros sentidos. Lo que sucede es que, a diferencia de las demás personas, presto más atención a lo que ellos me dicen; y, como has podido comprobar, me guían bastante bien. Si quieres saber la verdad, yo tampoco conocía sus capacidades cuando vine aquí, y has acertado en lo referente a mis motivos. Sin los ojos, me consideraba un hombre acabado, y quería morir aquí, en este huerto que había conocido en mis primeros viajes y me gustaba tanto.

»Quizá se debió a Mielikki, la señora del bosque..., aunque es más probable que fuera por Graul, el enemigo tan cercano..., pero no me llevó mucho cambiar las intenciones respecto a mi propia vida. Aquí encontré un propósito, solo y minusválido... y reconozco que en aquellos días era un minusválido. Dicho propósito vino acompañado con un nuevo sentido de la vida, y esto a su vez me llevó a comprender mis limitaciones. Si hubiese muerto hace cinco años, como había sido mi intención, habría muerto con mi vida incompleta. Nunca habría podido saber qué era capaz de hacer. Sólo en la adversidad, mucho más allá de cualquier cosa que Montolio DeBrouchee hubiera podido imaginar, fui capaz de conocerme a mí mismo y a mi diosa tan bien.

Montolio hizo una pausa y volvió la cabeza hacia Drizzt. Había escuchado un ruido al mencionar el nombre de la diosa, y lo interpretó como un movimiento de malestar. Interesado por averiguar esta revelación, el viejo metió una mano por debajo de la cota de malla y sacó un colgante que reproducía la cabeza de un unicornio.

—¿No es hermoso? —preguntó con toda intención.

Drizzt vaciló. El unicornio era una maravilla de diseño y de una talla exquisita, pero las connotaciones del colgante no le hacían ninguna gracia. En Menzoberranzan, Drizzt había sido testigo de la insensatez de obedecer los dictados de los dioses, y le parecía detestable.

—¿Cuál es tu dios, drow? —quiso saber Montolio. En todo el tiempo que llevaban juntos, nunca habían hablado a fondo de religión.

—No tengo dios —afirmó Drizzt, atrevido—, ni quiero tenerlo. —Esta vez le tocó a Montolio hacer una pausa. Drizzt se levantó y se alejó unos pasos—. Mi gente sigue a Lloth —añadió—. Ella, si no es la causa, sí que es la prolongación de su perversidad, de la misma manera que Gruumsh lo es para los orcos, y los otros dioses lo son para otras gentes. Seguir a un dios es una estupidez. Yo, en cambio, sigo a mi corazón.

—Tú también tienes un dios, Drizzt Do'Urden —aseguró Montolio, con una risa suave que restó todo dramatismo a la declaración del joven elfo.

—Mi dios es mi corazón —proclamó Drizzt, dándole la espalda.

—Y el mío.

—Tú has dado a tu diosa el nombre de Mielikki —repuso Drizzt.

—Y en cambio tú todavía no has encontrado un nombre para el tuyo —replicó Montolio—. Esto no quiere decir que no tengas dios. Tu dios es tu corazón, y ¿qué te dice tu corazón?

—No lo sé —contestó Drizzt después de meditar unos instantes.

—Entonces, ¡piensa! —gritó Montolio—. ¿Qué te dijeron tus instintos sobre la banda de gnolls, o de los granjeros en Maldobar? Lloth no es tu deidad, eso ya lo sabemos. ¿Cuál es el dios o la diosa que se ajusta a lo que hay en el corazón de Drizzt Do'Urden? —Montolio casi podía escuchar los repetidos encogimientos de hombros que hacía el elfo oscuro—. ¿No lo sabes? —preguntó el viejo—. Yo sí.

—Presumes demasiado —dijo Drizzt, poco convencido.

—Observo mucho —lo rectificó Montolio con una carcajada—. ¿Crees que tienes el mismo corazón de *Guenhwyvar!*

—Nunca lo he puesto en duda —afirmó Drizzt.

—*Guenhwyvar* sigue a Mielikki.

—¿Cómo puedes saberlo? —protestó Drizzt, un tanto preocupado.

No le molestaban las suposiciones de Montolio referentes a su persona, pero consideró las palabras del viejo como un ataque a la pantera. Drizzt siempre había pensado que *Guenhwyvar* estaba por encima de los dioses y de todo lo que representaba creer en uno.

—¿Cómo lo sé? —replicó Montolio incrédulo—. ¡Porque la pantera me lo dijo! *Guenhwyvar* es la entidad de una pantera, una criatura del reino de Mielikki.

—*Guenhwyvar* no necesita tus etiquetas —declaró Drizzt furioso, mientras volvía a sentarse junto al vigilante.

—Desde luego que no —admitió Montolio—. Pero esto no cambia las cosas. No lo entiendes, Drizzt Do'Urden. Has crecido rodeado de la perversión de una deidad.

—¿Y la tuya es la auténtica? —inquirió Drizzt, sarcástico.

—Todas son verdaderas, y todas son una misma —respondió Montolio.

Drizzt reconoció que el viejo tenía razón en una cosa: no lo entendía.

—Consideras a los dioses como entidades exteriores —intentó explicarle Montolio—. Los ves como seres físicos que pretenden controlar tus acciones para sus propios fines, y por lo tanto tú, en tu empecinada independencia, los rechazas. Yo digo que los dioses están en nuestro interior, y da igual que le hayas dado un nombre o no. Tú has seguido a Mielikki toda tu vida, Drizzt. Sólo que no le has dado un nombre en tu corazón. —De pronto Drizzt se mostró más intrigado que escéptico—. ¿Qué sentías cuando abandonaste la Antípoda Oscura? —preguntó Montolio—. ¿Qué te dijo el corazón cuando miraste por primera vez el sol o las estrellas, o el verde de los bosques?

Drizzt recordó aquel día en el pasado, cuando él y la patrulla drow habían salido de la Antípoda Oscura para atacar a un grupo de elfos. Eran memorias dolorosas, pero en ellas había un consuelo, un momento de exaltación al sentir el contacto del viento y los aromas de las flores.

—¿Y cómo pudiste hablar con *Bluster?* —añadió Montolio—. ¡No es ninguna tontería compartir una cueva con aquel oso! Lo quieras o no, tienes el corazón de un vigilante. Y el corazón de un vigilante es un corazón que pertenece a Mielikki.

—¿Y qué es lo que requiere tu diosa? —preguntó en tono airado Drizzt, molesto por una afirmación tan concluyente.

Quiso levantarse, pero Montolio le puso una mano sobre las piernas y se lo impidió.

—¿Requerir? —El vigilante rió—. ¡No soy un misionero que predica la palabra e impone reglas de comportamiento! ¿No te acabo de decir que los dioses están en nuestro interior? Conoces las reglas de Mielikki tan bien como yo. Las has seguido durante toda tu vida. Te ofrezco un nombre, nada más, y la personificación de un comportamiento ideal, un ejemplo que te servirá en los momentos en que te apartes de lo que sabes que es verdad.

Dicho esto, Montolio cogió la rama y Drizzt lo imitó.

El drow consideró las palabras del vigilante durante mucho tiempo. Aquel día no durmió y permaneció en el dormitorio, pensando.

—Me gustaría saber algo más de tu... de nuestra... diosa —reconoció Drizzt aquella noche, mientras Montolio preparaba la cena.

—Y yo deseo enseñarte —contestó Montolio.

Un centenar de ojos amarillos inyectados en sangre siguieron la figura del humano que cruzaba el campamento en compañía de un perro amarillo bien sujeto a su lado. A Roddy no le

hacía ninguna gracia acudir allí, a la fortaleza de Graul, el rey orco, pero tampoco tenía la intención de permitir que el drow se volviera a escapar. Roddy había tratado varias veces con Graul durante los últimos años: el jefe orco, con tantos espías en las montañas, era un aliado muy valioso, y también muy caro, en la cacería de fugitivos.

Varios orcos muy grandes se cruzaron adrede en su camino, para molestarlos a él y al perro. Pero Roddy contuvo al animal aunque no le faltaban ganas de lanzarlo contra los malolientes orcos. Repetían el mismo juego cada vez que aparecía por allí: lo empujaban, le escupían, lo que fuera por provocar la pelea. Los orcos siempre se mostraban muy valientes cuando superaban al rival cien a uno.

Todo el grupo marchó detrás de McGristle a lo largo de los últimos cincuenta metros, hasta una ladera rocosa, la entrada a la cueva de Graul. Dos orcos aparecieron en la puerta, armados con lanzas, para detener al intruso.

—¿Por qué has venido? —preguntó uno en su lengua nativa. El otro extendió la mano como si esperara un pago.

—Esta vez no pago yo —contestó Roddy en el mismo dialecto—. ¡Esta vez paga Graul!

Los orcos intercambiaron una mirada incrédula; después volvieron a mirar al humano, y gruñeron amenazadores hasta que de pronto los interrumpió la aparición de un orco más grande todavía.

Graul salió de la cueva, apartó a los guardias de un empellón, y sin detenerse avanzó hasta poner el morro cubierto de mocos casi pegado a la nariz de Roddy McGristle.

—¿Graul paga? —gritó, y casi tumbó al humano con el aliento.

La carcajada de Roddy fue exclusivamente a beneficio de la chusma. No podía demostrar la más mínima debilidad. Como los perros salvajes, los orcos atacaban a todo aquel que no se mantenía firme contra ellos.

—Tengo información, rey Graul —dijo el cazarrecompensas, sin vacilar—. Información que Graul necesita saber.

—Habla —ordenó Graul.

—¿Y la paga? —preguntó Roddy, consciente de que abusaba de la suerte.

—¡Habla! —gruñó Graul—. Si tus palabras tienen valor, Graul te dejará vivir.

Roddy lamentó para sus adentros que los tratos con Graul siempre funcionaran de esta manera. Era difícil conseguir alguna ventaja con el maloliente cacique cuando tenía el apoyo de un centenar de guerreros armados. Aun así, permaneció tranquilo. No había ido por dinero —aunque no perdía la esperanza de conseguir un poco— sino por venganza. No podía atacar abiertamente al drow mientras éste estuviera con Mooshie. En estas montañas, con el apoyo de los animales amigos, Mooshie era un rival formidable. Incluso si conseguía quitarlo de en medio y acabar con el drow, los muchos aliados del vigilante, veteranos como Paloma Garra de Halcón, se tomarían la revancha.

—¡Hay un elfo oscuro en tus dominios, poderoso rey orco! —prosiguió Roddy, sin provocar la reacción imaginada.

—Un renegado —aclaró Graul.

—¿Lo sabías?

Los ojos como platos de Roddy descubrieron su incredulidad.

—El drow mató a los guerreros de Graul —dijo el cacique, muy serio.

Los orcos presentes comenzaron a dar golpes en el suelo y a escupir, maldiciendo al elfo oscuro.

—Entonces, ¿cómo es que el drow vive? —preguntó Roddy sin rodeos.

El cazador de recompensas entrecerró los ojos al sospechar que Graul desconocía el paradero del elfo oscuro. Quizá todavía le quedaba algo con que poder negociar.

—¡Mis exploradores no pueden encontrarlo! —rugió Graul.

Y no mentía. Pero la frustración que mostraba era simulada. El cacique, a diferencia de los exploradores, sí sabía cuál era el paradero del drow.

—¡Yo lo he encontrado! —vociferó Roddy.

Todos los orcos comenzaron a gritar y a saltar de alegría. Graul levantó una mano para hacerlos callar. El cacique orco era consciente de que éste era un momento crítico. Buscó con la mirada entre la concurrencia al chamán de la tribu, al jefe espiritual, y descubrió al orco ataviado con una capa roja que prestaba gran atención a las palabras del cazarrecompensas.

Por consejo del chamán, Graul había evitado cualquier acción contra Montolio durante todos estos años. El chamán consideraba que el ciego tenía poderes de magia negra, y, debido a las advertencias del jefe espiritual, los orcos de la tribu se acobardaban cada vez que Montolio estaba cerca. Pero al aliarse con el drow —y, si las sospechas de Graul eran ciertas, al ayudar al elfo oscuro a ganar la batalla en la cima de la montaña—, Montolio se había metido en asuntos ajenos, había violado los dominios de Graul de la misma manera que el drow vagabundo. Seguro de que el drow era un renegado, pues no habían aparecido más elfos oscuros en la región. El cacique orco sólo esperaba una excusa que pudiera animar a los súbditos a tomar una acción contra el huerto. A Graul le habían dicho que Roddy quizá podría facilitarle la excusa.

—¡Habla! —rugió una vez más Graul a la cara de Roddy, para evitar que insistiera en algún tipo de recompensa.

—El drow está con el vigilante —contestó Roddy—. ¡Se sienta en el huerto del vigilante ciego!

Si Roddy había tenido la esperanza de que el anuncio provocara otro estallido de gritos, saltos y escupitajos, se quedó con las ganas. La mención del vigilante ciego apagó cualquier muestra de entusiasmo de los reunidos, y todos los orcos miraron al chamán y a Graul en busca de una orientación. Había llegado el momento de que el humano comenzara a relatar una historia de conspiraciones, tal cual Graul había sido avisado que haría.

—¡Tenéis que ir allí y cogerlos! —gritó—. No podemos...

El cacique levantó los brazos para silenciar los murmullos de los vasallos y también a Roddy.

—¿Fue el vigilante ciego quien mató al gigante? —le preguntó el rey orco con un tono de astucia—. ¿Y ayudó al drow a matar a los guerreros?

Desde luego, Roddy no sabía a qué se refería Graul, pero captó en el acto las intenciones del cacique.

—¡Fue él! —proclamó con voz altisonante—. ¡Y ahora el drow y el vigilante conspiran contra vosotros! ¡Debéis ir y acabar con ellos antes de que se presenten aquí dispuestos a aniquilaros! ¡El vigilante traerá a sus animales, a los elfos..., muchísimos elfos, y también a los enanos para que luchen contra Graul!

La mención de los amigos de Montolio, en particular los elfos y los enanos, a los que la gente de Graul odiaban más que a cualquier otra cosa en el mundo, provocó expresiones agrias en todos los presentes, y hubo más de uno que miró nervioso por encima del hombro, como si esperara ver al ejército del vigilante rodeando el campamento.

Graul miró al chamán.

—El-que-vigila debe bendecir el ataque —respondió el chamán a la pregunta silenciosa—. ¡En la noche de luna nueva!

Graul asintió, y el orco de la túnica roja se volvió, llamó a unos cuantos súbditos y se marchó a ocuparse de los preparativos.

Graul metió la mano en la bolsa y sacó un puñado de monedas de plata para Roddy. El hombre no le había dicho nada que él no supiera, pero la mentira de la conspiración contra la tribu inventada por el cazarrecompensas había sido de mucha ayuda en el intento de convencer al supersticioso chamán de que debía bendecir el ataque.

Roddy aceptó el pago sin rechistar, porque ya se daba por satisfecho con haber conseguido sus propósitos, y se volvió dispuesto a marcharse.

—Te quedas —dijo Graul de pronto a sus espaldas. A una señal del rey orco, varios guardias se adelantaron y rodearon al cazador de recompensas, que lo miró desconfiado—. Huésped —explicó el rey muy tranquilo—. Participarás en la pelea.

A Roddy no le quedaba mucho donde elegir.

Graul despidió a la guardia personal y regresó solo a la cueva. Los guardias encogieron los hombros y sonrieron, sin muchas ganas de seguirlo y tener que soportar a los otros invitados del rey, en especial al enorme lobo plateado.

En cuanto Graul ocupó su sitio habitual, se dirigió a uno de los invitados.

—Tenías razón —le dijo al pequeño trasgo.

—Soy-muy-bueno-para-conseguir-información —afirmó Tephanis, y para sus adentros añadió: «Y-para-crear-situaciones-que-me-beneficien».

En aquel momento se consideraba muy listo, porque no sólo había avisado a Roddy que el drow se encontraba en el huerto de Montolio, sino que se había puesto de acuerdo con el rey Graul para que Roddy los ayudara. Sabía que el orco odiaba al vigilante ciego, y que, con la excusa de la presencia del drow, podría por fin convencer al chamán para que bendijera el ataque.

—*¿Caroak* ayudará en la pelea? —preguntó Graul, con una mirada de sospecha al enorme e imprevisible lobo plateado.

—Desde-luego —contestó Tephanis en el acto—. ¡La-destrucción-de-los-enemigos-también-favorece-a-nuestros-intereses!

Caroak, que podía entender perfectamente la conversación, se levantó y salió de la cueva. Los guardias de la entrada no intentaron cerrarle el paso.

—*Caroak*-se-encargará-de-los-worgs—explicó Tephanis—. Reunirá-una-fuerza-muy-poderosa-contra-el-vigilante-ciego.Hace-mucho-tiempo-que-es-enemigo-de-*Caroak*.

Graul asintió y pensó en las semanas venideras. Si podía librarse del vigilante y del drow, disfrutaría de una seguridad que no tenía desde hacía años; para ser precisos, desde la llegada de Montolio. El vigilante casi nunca combatía contra los orcos, pero Graul sabía que los animales espías del vigilante siempre alertaban a las caravanas. El cacique ya no recordaba cuál había sido la última vez que habían atacado a una caravana por sorpresa, el método favorito de los orcos. En cambio, con el vigilante ausente...

Con la llegada del verano aumentaría el paso de caravanas, y los orcos conseguirían excelentes botines. Ahora lo único que necesitaba era la confirmación del chamán, saber que El-que-vigila, el dios orco Gruumsh *el Tuerto*, aprobaba el ataque.

La luna nueva, un tiempo sagrado para los orcos y el momento que el chamán consideraba como el más propicio para conocer la voluntad del dios, se produciría dentro de poco más de dos semanas. Ansioso e impaciente, Graul protestó contra la demora, pero sabía que no podía hacer otra cosa que esperar. El cacique, mucho menos religioso que los demás, tenía la intención de atacar de todas maneras, pero no quería desafiar al líder espiritual de la tribu a menos que fuese algo absolutamente necesario.

Tampoco faltaba tanto para la luna nueva, pensó Graul. Entonces se libraría para siempre del vigilante ciego y del misterioso drow.

17

En desventaja

—Pareces preocupado —le dijo Drizzt a Montolio cuando, a la mañana siguiente encontró al vigilante en uno de los puentes de sogas.

Sirena estaba sentado en una rama por encima de él. Montolio, absorto en sus pensamientos, tardó en responder. El drow, sin molestarse por el silencio, encogió los hombros y le volvió la espalda, dispuesto a respetar la intimidad de su amigo. Sacó del bolsillo la estatuilla de ónice.

—Iré a cazar un rato con *Guenhwyvar* —añadió por encima del hombro—, antes de que el sol esté demasiado alto. Después me iré a dormir y podrás pasar el día con la pantera.

Montolio pareció no haberle escuchado, pero al ver que Drizzt colocaba la estatuilla sobre las tablas del puente, las palabras del drow se registraron con mayor claridad y salió del ensimismamiento.

—Espera —dijo Montolio—. Deja que la pantera descanse.

—*Guenhwyvar* lleva más de un día y medio de ausencia —replicó el elfo, extrañado por la petición.

—Quizá necesitaremos a la pantera para algo más que una cacería antes de que pase demasiado tiempo —añadió el anciano—. Déjala descansar.

—¿Cuál es el problema? —preguntó Drizzt, de pronto muy serio—. ¿Qué ha visto *Sirena?*

—Anoche fue luna nueva —contestó Montolio. Drizzt, que había aprendido los ciclos lunares, asintió—. Un día sagrado para los orcos —continuó el vigilante—. Su campamento está a muchos kilómetros de aquí, pero anoche pude oír los gritos.

Una vez más Drizzt asintió.

—Yo también los oí, pero pensé que era el viento al soplar entre los árboles.

—Era el lamento de los orcos —le aseguró Montolio—. Cada mes se reúnen para bailar y gritar como salvajes sumergidos en un estupor innato. Los orcos no necesitan ninguna pócima para inducirlo, ¿lo sabías? Nunca me han preocupado, pero anoche se mostraron mucho más ruidosos que de costumbre. Por lo general no se los puede oír desde aquí. Un viento favorable... o desfavorable trajo los cánticos hasta aquí.

—¿Y ahora sabes que había algo más que los cánticos? —supuso Drizzt.

—*Sirena* también los oyó —explicó Montolio—. Siempre dispuesto a mirar por mí. —Movió la cabeza hacia donde estaba el búho—. Voló hasta allí para echar una ojeada.

Drizzt también miró al maravilloso pájaro, posado con el plumaje henchido de orgullo como si comprendiera los elogios del anciano. De todos modos, a pesar de la grave preocupación del vigilante, el elfo se preguntó hasta qué punto podía Montolio entender los mensajes del búho, y, por el otro lado, hasta dónde llegaba la comprensión del búho de los hechos que veía.

—Los orcos parecen prepararse para la guerra —dijo Montolio, rascándose la barba—. Todo indica que Graul ha despertado del largo invierno con la intención de resolver algún pleito pendiente.

—¿Cómo puedes saberlo? —preguntó Drizzt—. ¿Acaso *Sirena* entiende sus palabras?

—No, no, desde luego que no —contestó Montolio, con una expresión risueña ante la ridiculez de la idea.

—Entonces, ¿cómo puedes saberlo?

—*Sirena* me ha informado que una jauría de worgs se encuentra en el campamento. Los orcos y los worgs no son buenos amigos, pero se unen cada vez que se prepara algo feo. La celebración de anoche fue demasiado salvaje, y la presencia de los worgs no da lugar a muchas dudas.

—¿Hay algún pueblo cercano? —inquirió Drizzt.

—Ninguno excepto Maldobar —respondió el vigilante—. Dudo que los orcos pretendan llegar tan lejos, pero ya casi no queda nieve y las caravanas comenzarán a cruzar el paso, desde Sundabar hasta la ciudadela de Adbar y viceversa. Habrá muchas procedentes de Sundabar, y no creo que Graul sea tan atrevido, o tan estúpido, como para atacar a una caravana de enanos fuertemente armados procedentes de Adbar.

—¿Cuántos guerreros tiene el rey orco?

—Graul podría reunir varios miles si se toma el trabajo y la molestia —dijo Montolio—. Pero tardaría semanas, y Graul nunca ha destacado por su paciencia. Además, no habría traído a los worgs tan pronto si pensaba esperar a reunir sus legiones. Los orcos suelen desaparecer cuando rondan los worgs, y los worgs suelen engordar y convertirse en perezosos con tantos orcos por allí. No sé si me entiendes. —El movimiento de hombros de Drizzt indicó que le entendía—. Supongo que Graul tiene unos cien guerreros —añadió Montolio—, y entre doce y veinte worgs, según el recuento de *Sirena*, y probablemente un gigante o dos.

—Una fuerza muy considerable para atacar a una caravana —opinó Drizzt.

Pero tanto él como el vigilante sospechaban otra cosa. Cuando se habían conocido, un par de meses antes, Graul había salido malparado.

—Tardarán un día o dos en estar preparados —señaló Montolio, después de una pausa incómoda—. *Sirena* se encargará de vigilarlos esta noche, y yo llamaré a los otros espías.

—Yo me ocuparé de los orcos —manifestó Drizzt. Vio una sombra de preocupación en el rostro de Montolio y se apresuró a disiparla—. Muchas veces he realizado el trabajo de explorador en las patrullas de Menzoberranzan. Es una tarea que sé hacer muy bien. No temas.

—Aquello fue en la Antípoda Oscura —le recordó Montolio.

—La oscuridad es la misma —replicó Drizzt con un guiño y una sonrisa—. Tendremos las respuestas que necesitamos.

Drizzt se despidió con un «buenos días» y se marchó hacia su dormitorio. Montolio escuchó con sincera admiración los pasos del amigo que se alejaba, apenas un susurro entre los árboles muy juntos, y pensó que era un buen plan.

El día transcurrió lenta y pacíficamente para el vigilante. Se entretuvo en la preparación de los planes defensivos del huerto. Nunca había tenido que defender el lugar, excepto la vez en que una banda de ladrones despistados había aparecido por allí, pero había dedicado muchas horas al estudio y el ensayo de diferentes estrategias, pensando en que un día u otro Graul se cansaría de la intromisión del vigilante y reuniría el coraje suficiente para atacar.

Si se presentaba la ocasión, Montolio confiaba en estar preparado.

De todas maneras, no podía hacer mucho por el momento —no podía instalar las defensas antes de saber a ciencia cierta cuáles eran las intenciones de Graul— la espera se le hacía interminable.

Por fin, *Sirena* le informó que el drow acababa de despertar.

—Es hora de ponerme en marcha —dijo Drizzt en cuanto encontró al vigilante. El sol se encontraba casi detrás del horizonte—. Vamos a averiguar qué planean nuestros poco amistosos vecinos.

—Ve con cuidado, Drizzt —le pidió Montolio, y el tono de preocupación en su voz conmovió al drow—. Graul puede ser un orco, pero es muy astuto. Es posible que espere la visita de alguno de nosotros dos.

Drizzt desenvainó las cimitarras nuevas y las hizo girar para acostumbrarse al peso y al equilibrio. Después las guardó y metió una mano en al bolsillo, para animarse con el roce de la estatuilla de ónice. Con una última palmada en la espalda del vigilante, se puso en marcha.

—¡*Sirena* estará por allí! —le gritó el vigilante—. Y otros amigos que no conoces. No tienes más que gritar si las cosas se ponen demasiado feas.

El campamento orco no resultó difícil de encontrar, porque la luz de la enorme hoguera central se divisaba desde muy lejos. Drizzt vio las siluetas, incluida la de un gigante, que bailaba alrededor de las llamas y escuchó los aullidos y los ladridos de los grandes lobos: worgs, los había llamado Montolio. El campamento estaba en un pequeño valle, en un claro rodeado por árboles muy altos y paredes de piedra. Drizzt podía escuchar las voces de los orcos con bastante claridad en la quietud de la noche, y decidió no acercarse demasiado. Escogió uno de los árboles, se concentró en una de las ramas bajas e intentó utilizar la levitación para subir.

El hechizo, tal como suponía, no funcionó. Drizzt envainó las cimitarras y comenzó a trepar. Había ramas hasta lo más alto de la copa, entre seis y siete metros del suelo. El elfo llegó hasta una de éstas y se disponía a encaramarse cuando escuchó una respiración. Con mucha cautela, Drizzt asomó la cabeza por un costado del tronco.

En el lado opuesto, acomodado en la horqueta de otra rama, había un centinela orco con las manos en la nuca y una expresión aburrida en el rostro. Al parecer, la criatura no había advertido la presencia del silencioso drow colgado a menos de un metro de distancia.

Drizzt sujetó la empuñadura de una de las cimitarras, pero después, convencido de que la estúpida criatura se encontraba demasiado cómoda, cambió de opinión y, sin hacer caso del orco, dirigió la atención a lo que ocurría en el claro.

El lenguaje orco era similar al de los goblins en estructura y entonación.

Sin embargo, Drizzt, que no hablaba muy bien el goblin, sólo consiguió captar algunas palabras sueltas. Por fortuna, los orcos eran muy dados a las demostraciones. Dos muñecos, efigies de un elfo oscuro y un humano con bigotes, descubrieron las intenciones de la tribu. El más grande de los orcos, probablemente el rey Graul, escupió y maldijo a los muñecos. Después los soldados orcos y los worgs se turnaron para destrozarlos, en medio del griterío de los frenéticos espectadores, un frenesí que llegó al delirio cuando apareció el gigante de las piedras y de un manotazo aplastó la efigie del drow.

El espectáculo se prolongó durante muchas horas, y Drizzt pensó que concluiría con el alba. Graul y otros orcos grandes se apartaron de la multitud y comenzaron a dibujar en la tierra, al parecer, los planos de la batalla. Drizzt no tenía ninguna posibilidad de acercarse lo suficiente para escuchar la conversación ni tampoco podía permanecer en el árbol cuando faltaba tan poco para la salida del sol.

Pensó en el centinela orco al otro lado del árbol, que ahora roncaba muy fuerte. Los orcos pensaban atacar el hogar de Montolio. ¿Era el momento de asestar el primer golpe?

La conciencia lo traicionó. Bajó del árbol y escapó del campamento, dejando al orco dormir tranquilamente en la horqueta.

Montolio, con el búho posado en un hombro, esperaba el regreso de Drizzt sentado en uno de los puentes.

—Vendrán por nosotros —dijo el viejo vigilante cuando se presentó el elfo—. Graul todavía tiene atragantado aquel pequeño incidente en el barranco de Rogee.

Montolio señaló hacia el oeste, en dirección al lugar donde él y Drizzt se habían encontrado.

—¿Tienes algún refugio seguro para ocasiones como ésta? —preguntó Drizzt—. Creo que los orcos vendrán esta misma noche. Son casi un centenar y cuentan con aliados poderosos.

—¿Escapar? —gritó Montolio. Cogió una soga cercana y se descolgó para reunirse con el drow, con *Sirena* enganchado a su chaqueta—. ¿Escapar de los orcos? ¿No te he dicho que los orcos son mis enemigos favoritos? ¡No hay nada más agradable en el mundo que el sonido de una espada abriendo la barriga de un orco!

—¿Es necesario que te recuerde la diferencia de fuerzas? —dijo Drizzt, con una sonrisa a pesar de la preocupación.

—¡Tendrías que decírselo a Graul! —Montolio se rió—. ¡El viejo orco ha perdido la chaveta, o ha sufrido un repentino ataque de coraje, cuando se dispone a atacar en una evidente inferioridad numérica! —La única respuesta posible de Drizzt a una afirmación tan descarada llegó en forma de carcajada—. Apuesto un cubo de truchas frescas y tres sementales de primera a que el viejo Graul no participará en el ataque. Permanecerá oculto entre los árboles, retorciéndose sus gordas manos, y, cuando acabemos con sus tropas, será el primero en echar a correr. Nunca ha tenido el coraje para pelear a pie firme, al menos desde que se convirtió en rey. Se ha vuelto demasiado comodón y supongo que tiene mucho que perder. ¡Ya verás cuando le zurremos la badana!

Una vez más, Drizzt no supo encontrar las palabras para dar una respuesta y no pudo dejar de reír a mandíbula batiente. De todos modos, no podía negar el entusiasmo y los ánimos que le habían infundido los disparates del viejo.

—Ahora ve y descansa —le recomendó Montolio, rascándose la barba al tiempo que se volvía para estudiar el entorno—. Tengo que empezar con los preparativos; te sorprenderás, te lo prometo. Y te llamaré cuando sea la hora. —Los últimos murmullos le llegaron al drow mientras se metía entre las mantas—. Sí, *Sirena*, esperaba esto desde hace mucho tiempo —dijo el vigilante entusiasmado.

Y Drizzt le creyó a pie juntillas.

Había sido una primavera pacífica para Kellindil y sus parientes elfos. Formaban un grupo nómada, que recorría la región y se alojaba donde podía, en bosques y cuevas. Les encantaba vivir al aire libre, bailar a la luz de las estrellas, cantar con el acompañamiento de los rápidos en las montañas, cazar venados y jabalíes en los bosques que cubrían las laderas.

En cuanto su primo apareció en el campamento una noche, ya tarde, Kellindil advirtió en su rostro el temor, una emoción poco frecuente en este grupo libre de preocupaciones. Todos los demás lo rodearon.

—Los orcos se preparan —anunció el elfo.

—¿Graul ha encontrado una caravana? —preguntó Kellindil.

—Es demasiado pronto para que vengan los traficantes —respondió el primo, que pareció desconcertado por la pregunta.

—¡El huerto! —exclamaron varios elfos al mismo tiempo.

El grupo se volvió para mirar a Kellindil, al que consideraban responsable del drow.

—No creo que el drow esté aliado con Graul —contestó Kellindil a la pregunta implícita—. Con todos los exploradores que Montolio tiene, ya lo habría descubierto. Si el drow es amigo del vigilante, entonces no es enemigo nuestro.

—El huerto está a muchos kilómetros de aquí —dijo uno de los presentes—. Si queremos enterarnos de lo que prepara el rey orco, y llegar a tiempo para ayudar al vigilante, tendremos que ponernos en marcha ahora mismo.

Sin una palabra más, los elfos recogieron las provisiones necesarias, consistentes sobre todo en sus grandes arcos y abundantes flechas. Al cabo de unos minutos, corrían por los bosques y los senderos montañosos, sin hacer más ruido que una leve brisa.

Drizzt se despertó a primera hora de la tarde y tuvo oportunidad de presenciar algo sorprendente. El cielo estaba encapotado, pero aun así al drow le pareció muy claro cuando salió de la cueva y se desperezó. Por encima de él descubrió al vigilante, que se movía entre las ramas superiores de un pino muy alto. La curiosidad del elfo se transformó en horror, cuando Montolio, con un aullido salvaje, se arrojó al vacío con los brazos bien abiertos.

Montolio llevaba un arnés de cuerdas sujeto al tronco delgado del pino. A medida que bajaba el peso torcía el árbol, y, cuando el vigilante aterrizó suavemente, el pino estaba doblado casi en dos. En cuanto pisó tierra, se apresuró a asegurar las cuerdas en unas raíces bien gordas.

Mientras se desarrollaba esta escena, Drizzt advirtió que había varios pinos más torcidos de la misma manera, todos apuntando hacia el oeste y atados entre sí con sogas. El drow avanzó con mucho cuidado hacia Montolio, y al pasar vio una red, varias cuerdas tendidas casi a ras del suelo, y una soga a la que habían sujetado una docena o más de cuchillos de doble filo. Cuando accionaran la trampa y los árboles se enderezaran, también subiría la soga, con el consiguiente peligro para cualquier criatura que estuviera cerca.

—Drizzt... —llamó Montolio, al escuchar las ligeras pisadas del amigo—. Mira bien dónde pones los pies. No quisiera tener que volver a doblar todos estos árboles, aunque admito que resulta muy divertido.

—Al parecer tienes los preparativos muy adelantados —comentó Drizzt al llegar junto al vigilante.

—Hace mucho tiempo que espero la llegada de este día —contestó Montolio—. He librado esta batalla un centenar de veces en mi cabeza y sé el curso que seguirá. —Se agachó y dibujó un óvalo en el suelo, que correspondía aproximadamente a la forma del huerto—. Deja que te lo enseñe —añadió.

Dibujó las características del terreno alrededor del huerto con tanto detalle y exactitud que Drizzt sacudió la cabeza y volvió a dudar de que el vigilante fuera realmente ciego.

El huerto consistía en varias docenas de árboles, que se extendían de norte a sur a lo largo de unos cincuenta metros y en un ancho de algo menos de la mitad. El suelo formaba una pendiente suave pero apreciable, de modo que el extremo norte quedaba medio árbol más bajo que el sur. Más hacia el norte, el terreno pedregoso era quebrado, con algunos trozos cubiertos de hierbajos y grietas bastante profundas, cruzado por algunos senderos retorcidos.

—La fuerza principal llegará por el oeste —explicó Montolio señalando más allá de la pared de piedra y, a través de un pequeño prado, a dos grupos de matorrales encajados entre rocas y cornisas—. Aquél es el único camino que disponen para llegar unidos.

Drizzt echó una rápida ojeada a la zona y estuvo de acuerdo. Al otro lado del huerto, por el este, era escabroso e irregular. Un ejército que avanzara por aquella dirección se encontraría con un campo de hierba alta, y después tendría que pasar casi en fila india entre dos peñascos inmensos, con el riesgo de convertirse en un blanco fácil para las flechas mortales de Montolio. Hacia el sur, más allá del huerto, aumentaba la pendiente, un lugar perfecto para los arqueros y lanceros, excepto por el hecho de que por encima del risco más cercano se alzaba una profunda quebrada con una pared casi inescalable.

—No tendremos ningún problema por el sur —comentó Montolio, como si hubiera leído los pensamientos del drow—. Y, si vienen por el norte, tendrán que correr colina arriba para llegar

hasta nosotros, y sé que Graul no lo hará. Con la ventaja de su parte, enviará a su horda directamente por el oeste, con la intención de aplastarnos.

—De ahí los árboles —exclamó Drizzt, con admiración—. La red y la soga con los cuchillos.

—Muy astuto. —Montolio se felicitó a sí mismo—. Pero recuérdalo: he tenido cinco años para prepararme. Ven conmigo. Los árboles sólo son el comienzo. Tengo unas tareas reservadas para ti mientras yo acabo con los árboles.

El vigilante llevó a Drizzt hasta otra cueva secreta. En el interior colgaban numerosos artefactos de hierro, que parecían mandíbulas de animales con cadenas muy gruesas sujetas a las bases.

—Son trampas —explicó el viejo—. Los cazadores de pieles las colocan en las montañas. Cosas malvadas. Yo las busco... *Sirena* es muy hábil en descubrirlas... y me las llevo. Ojalá tuviera ojos para ver la cara del cazador cuando va a retirarla al cabo de una semana. Ésta perteneció a Roddy McGristle —añadió Montolio, cogiendo el artefacto que tenía más cerca. El vigilante lo colocó en el suelo y con mucho cuidado se valió de los pies para abrir las mandíbulas hasta que engancharon—. Esto tendría que demorar a un orco —dijo, al tiempo que, munido de un palo, comenzó a dar golpes hasta alcanzar el disparador.

Las mandíbulas de hierro se cerraron violentamente y con tanta fuerza que, no sólo quebraron el palo, sino que lo arrancaron de la mano del viejo, quien dio un respingo al escuchar el chasquido del cepo.

—Tengo más de una veintena de trampas —comentó Montolio severo—. Nunca pensé que podía utilizarlas, pues son una cosa malvada, pero contra Graul y los suyos servirán para darles un escarmiento por el mucho mal que han hecho.

Drizzt no necesitaba más instrucciones. Cargó con las trampas hasta el prado occidental, donde las colocó disimulándolas en el terreno, y clavó las cadenas a varios pasos de distancia. También colocó algunas donde comenzaba la pared de piedra, con la seguridad de que los chillidos de los primeros orcos víctimas de los cepos retrasarían a los demás.

Cuando el elfo oscuro acabó de distribuir las trampas, también Montolio había terminado su trabajo con los árboles; había doblado y atado más de una docena. Ahora el vigilante se encontraba en el puente de sogas que corría de norte a sur, muy ocupado en sujetar una serie de ballestas en los soportes que daban al oeste. Una vez cargadas, Montolio o Drizzt no tenían más que correr por el puente y disparar a medida que avanzaban.

Antes de ir a ayudarlo, Drizzt quería preparar su propia trampa. Fue hasta la armería y recogió la larga y pesada pica de dos filos. Buscó una raíz bien gruesa en la zona que sería su puesto de combate y cavó un pequeño agujero detrás de la raíz. Apoyó el arma en la raíz, hundió el extremo del mango en el agujero y lo tapó todo con hojas y ramas. En el momento en que daba los últimos toques, el vigilante lo llamó.

—Todavía nos falta lo mejor —anunció Montolio con una sonrisa astuta. Llevó a Drizzt hasta un tronco vaciado a fuego, y con el interior recubierto de brea para sellar cualquier grieta—. Una buena canoa cuando el río está crecido y la corriente es suave. Y también excelente para contener el coñac de Adbar —añadió con otra sonrisa.

Drizzt lo miró curioso al no comprender sus propósitos. Montolio le había mostrado los barriles de licor la semana pasada, un regalo que había recibido por haber avisado a una caravana de Sundabar de la emboscada preparada por Graul, pero el elfo oscuro no entendía cuál era el objetivo de echar la bebida en el tronco vacío.

—El coñac de Adbar es una sustancia muy volátil —explicó Montolio—. Arde con más fuerza y rapidez que el mejor aceite.

Ahora Drizzt comprendió. Juntos cargaron el tronco y lo colocaron al final del único paso por el este. Vaciaron el licor, y a continuación lo taparon con hojas y paja seca.

Al regresar al puente de soga, Drizzt vio que Montolio ya había hecho los preparativos correspondientes. Una ballesta apuntaba al este, con la punta del dardo envuelta en un trapo empapado de aceite. Al lado había yesca y pedernal.

—Tendrás que apuntarla —dijo Montolio—. Sin *Sirena* no puedo estar seguro y, aun con su ayuda, algunas veces disparo demasiado alto.

El sol ya se había ocultado detrás del horizonte, y la aguda visión nocturna de Drizzt le permitió ubicar rápidamente el tronco hueco. Montolio había construido muy bien los soportes del puente de soga, precisamente con este propósito, y unas ligeras correcciones bastarían para centrar el blanco.

Con todas las defensas principales instaladas, Drizzt y Montolio ultimaron los detalles estratégicos. Cada vez con más frecuencia, *Sirena* o algún otro búho aparecía con nuevos mensajes. Por fin recibieron la confirmación: el rey Graul y su ejército marchaban hacia el huerto.

—Puedes llamar a *Guenhwyvar* —dijo Montolio—. Los tendremos aquí esta noche.

—Vaya estupidez la suya —comentó el drow—. La noche nos favorece. Tú eres ciego y no necesitas luz y yo desde luego prefiero la oscuridad.

El búho volvió a ulular.

—El grupo principal llegará por el oeste —le informó Montolio a Drizzt, complacido—. Ya te lo había dicho. ¡Más de una cincuentena de orcos y un gigante! *Sirena* vigila a un grupo más pequeño que se separó del primero.

La mención del gigante estremeció a Drizzt, pero estaba dispuesto a enfrentarse con el monstruo, y tenía un plan preparado para ello.

—El gigante es mío —anunció el drow.

—Esperemos a ver cómo se desarrolla la batalla —respondió el vigilante sin disimular la curiosidad—. Sólo hay un gigante: tú o yo acabaremos con él.

—Quiero el gigante para mí —insistió Drizzt con más firmeza.

Montolio no podía ver la expresión decidida en el rostro del joven ni el fuego que ardía en sus ojos lila, pero en cambio podía captar la voluntad de hierro en la voz.

—*Mangura bok woklok* —dijo y sonrió, consciente de que la extraña frase había pillado al drow por sorpresa—. *Mangara bok woklok* —repitió—. Traducido literalmente significa «estúpido cabeza de alcornoque». Los gigantes de las piedras odian la frase. Cargan como locos en cuanto la escuchan.

—*Mangura bok woklok* —pronunció Drizzt, lentamente.

Tendría que recordarla.

18

La batalla del huerto de Mooshie

Drizzt observó que Montolio parecía bastante preocupado después de que *Sirena,* que había traído más noticias, volviera a partir.

—¿La división de las fuerzas de Graul? —preguntó.

—Orcos montados en worgs, sólo un puñado, que dan un rodeo hacia el este —contestó Montolio, muy serio.

—Podemos detenerlos —afirmó Drizzt, después de mirar más allá de la pared de piedra, hacia el paso protegido por el tronco lleno de licor.

Sin embargo, sus palabras no sirvieron para animar al vigilante.

—Otro grupo de worgs, alrededor de una veintena o más, se aproxima por el sur. —Drizzt no pasó por alto el temor del viejo cuando añadió—: Los guía *Caroak.* Nunca pensé que llegaría a convertirse en aliado de Graul.

—¿Un gigante?

—No, un lobo plateado —contestó Montolio. Al escuchar la respuesta, *Guenhwyvar* aplastó las orejas y gruñó furiosa—. La pantera sabe quién es —agregó mientras Drizzt miraba asombrado—. Un lobo plateado es una perversión de la naturaleza, un atentado contra las criaturas que siguen el orden natural, y, por lo tanto, enemigo de *Guenhwyvar*. —La pantera volvió a gruñir—. Es una bestia muy grande y demasiado astuta para ser un lobo. Ya he luchado antes contra *Caroak.* Él solo se bastaría para hacernos pasar un mal rato. Con la protección de los worgs, y nosotros ocupados en luchar contra los orcos, quizá podría salirse con la suya.

Guenhwyvar gruñó por tercera vez y escarbó el suelo con sus enormes garras.

—*Guenhwyvar* se encargará de *Caroak* —afirmó Drizzt.

Montolio se acercó a la pantera y, sujetándola por las orejas, sostuvo la mirada de *Guenhwyvar* con sus ojos ciegos.

—Cuídate del aliento del lobo —dijo el vigilante—. Es un soplo helado que te congelará los músculos hasta los huesos. ¡He visto cómo tumbaba a un gigante! —Montolio se volvió hacia Drizzt y adivinó la expresión preocupada en el rostro del drow—. *Guenhwyvar* tiene que mantenerlos alejados de nosotros hasta que nos deshagamos de Graul y los suyos —añadió el viejo—. Entonces podremos hacer lo necesario para ocuparnos de *Caroak.*

Soltó las orejas de la pantera y le dio una palmada bien fuerte en el cuello.

Guenhwyvar rugió por cuarta vez y echó a correr a través del huerto, como una flecha negra apuntada al corazón del mal.

La fuerza principal de Graul llegó, tal como esperaban, por el oeste, precedida por un vocerío infernal, y avanzó en dos grupos entre los densos matorrales.

—¡Apunta al grupo del sur! —le avisó Montolio a Drizzt, apostado en el puente de soga donde tenían preparadas las ballestas—. ¡Tenemos amigos en el otro!

Como una confirmación a las palabras del vigilante, en el matorral del norte los orcos comenzaron a gritar, y sus voces sonaban más a chillidos de terror que a gritos de combate. Un coro de roncos gruñidos acompañaba a los gritos. Drizzt comprendió que *Bluster*, el oso, había acudido en respuesta a la llamada de Montolio, y, por los ruidos, parecía haber traído consigo a unos cuantos amigos.

Drizzt no estaba dispuesto a poner pegas a su buena fortuna. Se situó detrás de la ballesta más cercana y disparó cuando los primeros orcos salieron de los matorrales del sur. Corrió a lo largo del puente, apretando el gatillo de las ballestas a su paso. Desde su posición, Montolio disparó unas cuantas flechas por encima de la pared.

Entre tantos cuerpos en movimiento, Drizzt no podía saber cuántos disparos habían dado en el blanco, pero los dardos demoraron la carga de los orcos y dispersaron las filas. Varios cayeron de bruces; unos pocos dieron media vuelta y regresaron por donde habían venido. Pero el grueso del grupo, a los que se sumaron a toda prisa algunos que salían del otro matorral, prosiguió la carga.

Montolio disparó una última vez, y después se situó en el pasillo creado por las copas de los pinos doblados, donde lo protegían por tres lados las paredes de madera y los árboles. Con el arco en una mano, comprobó la espada y a continuación posó la otra sobre una cuerda.

Drizzt observó los movimientos del vigilante, situado a unos seis metros más al norte, y pensó que ésta podría ser su última oportunidad para disparar sin estorbos. Escogió un objeto colgado sobre la cabeza de Montolio y lanzó un hechizo sobre él.

Las flechas sólo habían provocado un cierto desorden entre los orcos, pero las trampas resultaron muy efectivas. Primero uno, después otro, pisaron los cepos, y sus gritos sonaron por encima del estrépito general. A medida que los demás veían el dolor de los compañeros y eran conscientes del peligro, fueron demorando el paso o deteniéndose.

Mientras aumentaba la confusión en el campo de batalla, Drizzt hizo una pausa y consideró cuidadosamente el último disparo. Descubrió a un orco muy grande y bien equipado que seguía el desarrollo de la lucha protegido por las ramas del matorral norte. El drow comprendió que aquél era Graul, pero entonces su atención pasó a la figura erguida junto al rey orco.

—Maldita sea —murmuró, al reconocer a McGristle.

Ahora estaba en un dilema y movió la mira de la ballesta de uno a otro. Drizzt quería disparar contra Roddy, acabar con su tormento personal en aquel momento. Pero Roddy no era un orco, y le repugnaba la idea de matar a un humano.

—Graul es el objetivo principal —se dijo a sí mismo como una manera de resolver las dudas.

Deprisa, antes de pensar en más excusas, apuntó y disparó. El dardo fue a clavarse en un árbol apenas unos centímetros por encima de la cabeza de Graul. Roddy se apresuró a sujetar al rey orco y arrastrarlo hacia una parte más protegida. En su lugar apareció un gigante con una piedra en la mano.

El proyectil golpeó los árboles detrás de Drizzt, y sacudió las ramas y el puente. Un segundo tiro hizo blanco en uno de los pilares, y la primera mitad del puente se derrumbó.

Aunque Drizzt lo había visto venir, esto no disminuyó el asombro y el horror ante la increíble puntería del monstruo a tanta distancia. En el momento en que el puente comenzó a caer, Drizzt saltó de la pasarela y se sujetó a una rama. Entonces se vio enfrentado a un nuevo problema. Por el este llegaban los orcos montados en worgs, provistos con antorchas.

El drow miró hacia el tronco lleno de líquido inflamable, y después a la ballesta. El arma y el poste que la sujetaba seguían en pie, pero no podía llegar hasta ella por el puente roto.

Los líderes del grupo principal, ahora detrás de Drizzt, llegaron a la pared de piedra. Por suerte, el primer orco que saltó fue a dar en una de las trampas y los compañeros ya no tuvieron tanta prisa por seguirlo.

Guenhwyvar se movió entre las numerosas grietas que marcaban el descenso hacia el norte. La pantera escuchó los primeros gritos de la batalla en el huerto, pero su atención se centraba en los aullidos de la manada de lobos. Saltó sobre una cornisa baja y esperó.

Caroak, la enorme bestia plateada, guiaba la carga. Atento sólo a los hechos en el huerto, la sorpresa del lobo fue total cuando la pantera aterrizó sobre su lomo y comenzó a hundir las zarpas y los dientes en la carne.

Trozos de piel plateaba volaron por todas partes a consecuencia del asalto. Con un aullido de dolor, *Caroak* se tumbó de costado y rodó sobre sí mismo. *Guenhwyvar* cabalgó sobre el lobo como un leñador sobre un tronco en el agua, sin interrumpir el ataque. Pero *Caroak* era un luchador curtido, veterano de cien batallas. Al mismo tiempo que rodaba levantó la cabeza y lanzó un chorro helado contra la pantera.

Guenhwyvar se hizo a un lado, para evitar la escarcha y el ataque de varios worgs. La escarcha alcanzó a rozar el morro de la pantera y le entumeció la mandíbula. Entonces comenzó la persecución; *Guenhwyvar* volaba sobre las rocas, y los worgs encabezados por *Caroak* la seguían pegados a sus talones.

A Drizzt y Montolio se les agotaba el tiempo. Por encima de todo, el drow sabía que debía proteger la retaguardia. Con una perfecta sincronización de movimientos, se quitó las botas, cogió el pedernal en una mano, sujetó el trozo de acero entre los dientes y saltó a una rama que le permitiría llegar hasta la ballesta solitaria.

Consiguió situarse encima de ella. Cogido de una mano, golpeó el pedernal con fuerza. Las chispas saltaron cerca del blanco. El drow realizó varios intentos hasta que por fin una chispa dio en el trapo empapado de aceite y lo encendió.

Ahora Drizzt ya no tuvo tanta suerte. Se movió de un lado a otro pero no podía acercar el pie para accionar el gatillo.

Desde luego Montolio no podía ver nada de lo que ocurría aunque sí tenía un conocimiento bastante exacto de la situación. Escuchó a los worgs que se acercaban por el fondo del huerto y comprendió que los que tenía enfrente habían superado la pared. Disparó otra flecha entre las ramas de los árboles doblados, como una medida de precaución, y ululó tres veces muy fuerte.

Al escuchar la señal, un grupo de búhos remontó el vuelo entre los pinos y se lanzó contra los orcos que habían alcanzado la pared de piedra. Igual que las trampas, los pájaros sólo podían ocasionar unos daños mínimos, pero la confusión que creaban servía para dar un poco más de tiempo a los defensores.

Hasta el momento, el único lugar donde los defensores tenían ventaja era el matorral norte, donde *Bluster* y otros tres de sus amigos osos habían acabado con una docena de orcos y puesto en fuga a una veintena.

Un orco, en su intento por escapar de un oso, apareció por detrás de un árbol y se encontró delante de *Bluster*. El orco tuvo el coraje suficiente para levantar la lanza pero no la fuerza necesaria para clavarla en la dura piel del animal.

Bluster respondió con un manotazo que hizo volar la cabeza del orco entre los árboles.

Otro oso inmenso pasó a su lado, con los brazos pegados al pecho. El único indicio de que el animal llevaba a un orco aprisionado en su abrazo mortal eran los pies que asomaban por debajo de los brazos.

Bluster descubrió a otro enemigo, más pequeño y rápido que un orco. El oso lanzó un rugido y cargó inútilmente, porque la criatura desapareció mucho antes de que pudiera dar un par de pasos.

Tephanis no tenía intención de unirse a la batalla. Había acompañado al grupo del norte sólo para mantenerse lejos de la vista de Graul, y pensaba mantenerse oculto en los árboles hasta el final del combate. Ahora los árboles no parecían un lugar seguro, por lo que el trasgo echó a correr hacia el matorral sur.

A medio camino, se derrumbaron los planes de Tephanis. Su gran velocidad casi lo había puesto a salvo de la trampa antes de que se cerraran las mandíbulas de hierro, pero unos dientes agudos se hundieron en la junta del pie. El dolor lo dejó sin aliento, y el tirón de la cadena lo hizo caer de bruces.

Drizzt sabía que la llama encendida en la punta del dardo delataba su posición y por lo tanto no se sorprendió cuando un proyectil arrojado por el gigante golpeó la rama a la que estaba sujeto; acompañada por unos crujidos indicadores de que se partiría de un momento a otro, la rama bajó unos centímetros.

El drow enganchó el pie en la ballesta y apretó el gatillo antes de que el arma se desviara demasiado. Después mantuvo la posición y observó.

La flecha incendiaria voló en la oscuridad más allá de la pared de piedra occidental, pasó entre la hierba alta acompañada por una estela de chispas, y finalmente se clavó en el exterior del tronco lleno de licor.

La primera mitad de los jinetes consiguió cruzar la trampa, pero los otros tres no tuvieron tanta suerte. Las llamas alcanzaron a encender el licor y la hierba seca en el momento en que los worgs saltaban por encima del tronco. Convertidos en bolas de fuego, los orcos y los worgs rodaron por el suelo, con lo que provocaron varios incendios.

Los que ya habían pasado se volvieron bruscamente ante la presencia de las llamas. Uno de los jinetes orcos salió lanzado por los aires y fue a caer sobre su propia antorcha, y los otros dos a duras penas consiguieron mantenerse en el lomo de los animales. Por encima de todo, los worgs odiaban el fuego, y el ver cómo tres de su raza se asaban vivos contribuyó muy poco a su moral de combate.

Guenhwyvar llegó a una pequeña zona llana dominada por un arce solitario. La pantera trepó con la misma rapidez que si el tronco hubiese estado caído.

La manada de worgs apareció un segundo después, y los lobos comenzaron a dar vueltas y a olfatear por todas partes, seguros de que la pantera se encontraba en el árbol, aunque incapaces de descubrirla entre las profundas sombras de la copa.

La pantera sólo esperaba el momento propicio para reaparecer. En cuanto vio al lobo plateado en posición, se dejó caer sobre su lomo, y esta vez se preocupó de engancharle las orejas con las garras.

El lobo se sacudió enloquecido sin dejar de ladrar mientras las garras de *Guenhwyvar* hacían su trabajo. *Caroak* consiguió volver la cabeza, y la pantera escuchó cómo inhalaba con fuerza, para descargar el chorro helado.

Guenhwyvar flexionó los poderosos músculos del cuello y consiguió torcer en otra dirección las abiertas fauces del lobo justo cuando éste soltaba el aliento, que alcanzó a tres worgs que acudían en su ayuda y los congeló en el acto.

Una vez más, la pantera movió la cabeza de *Caroak* hacia un lado y después bruscamente hacia el otro y se oyó un chasquido seco cuando le partió el cuello. El lobo plateado se desplomó con *Guenhwyvar* erguida sobre su lomo.

Los tres worgs más cercanos a la pantera, los tres que habían recibido de lleno el aliento de *Caroak*, no representaban una amenaza. Uno yacía tumbado, sin conseguir llevar aire a los pulmones congelados; el segundo daba vueltas cerradas totalmente ciego, y el tercero permanecía inmóvil, atento a sus patas delanteras, que se negaban a moverse.

El resto de la manada, casi unos veinte, rodearon a la pantera en un anillo mortal. *Guenhwyvar* buscó una brecha por donde escapar, pero los worgs avanzaron metódicamente para no abrir huecos.

Trabajaban en armonía, hombro con hombro, sin dejar de cerrar el círculo.

Los orcos que marchaban en la vanguardia se arremolinaron delante de los pinos doblados, en busca de un lugar por donde pasar. Algunos habían conseguido avanzar entre las ramas, aunque de nada les iba a servir porque las trampas estaban interconectadas, y cualquiera de la docena de cuerdas a ras del suelo podía hacer que los pinos se levantaran.

Entonces uno de los orcos tuvo la mala suerte de descubrir la red de Montolio. Tropezó con una de las cuerdas, cayó de bruces sobre la red y se vio elevado a las alturas junto con uno de sus compañeros. Ninguno de los dos hubiese imaginado nunca que otros envidiarían su suerte, en particular el orco que fue víctima de una de las diabólicas trampas, que se activó al enderezarse los árboles; los cuchillos de doble filo lo cogieron de lleno y lo abrieron en canal.

Tampoco les fue mejor a los orcos que no fueron sorprendidos por las trampas secundarias. Las entrelazadas ramas estaban erizadas de agudas espinas, y algunos orcos soportaron una poco agradable cabalgata, mientras que los demás acababan llenos de arañazos y pinchazos.

Para empeorar la suerte de los atacantes, Montolio se sirvió del ruido producido por los árboles al enderezarse como señal para disparar. Una flecha tras otra volaron hacia los blancos, y muy pocas fallaron. Un orco levantó la lanza pero, antes de que pudiese arrojarla, recibió un flechazo en el rostro y otro en el pecho. El que estaba a su lado dio media vuelta y echó a correr, sin dejar de gritar frenético:

—¡Magia negra!

Los que cruzaban la pared de piedra pensaron que el orco volaba, porque movía los pies por encima del suelo. Descubrieron la verdad cuando cayó de bruces y pudieron ver la flecha clavada en la espalda.

Drizzt, todavía colgado de la rama, no tuvo tiempo de maravillarse de la perfecta ejecución de los planes de Montolio, pues por el oeste avanzaba el gigante y, en la otra dirección, los dos orcos restantes montados en los worgs reanudaban la carga, enarbolando las antorchas.

El círculo de worgs se estrechó. *Guenhwyvar* podía oler los apestosos alientos. No tenía ninguna posibilidad de romper el cerco, o de poder saltar por encima de él lo bastante rápido como para escapar.

Guenhwyvar encontró otra ruta. Afirmó las patas traseras en el cadáver todavía caliente de *Caroak* se elevó en un salto prodigioso, de unos seis metros o más de altura, que le permitió alcanzar las ramas más bajas del arce con sus poderosas garras, donde se encaramó. Entonces desapareció entre el follaje, seguida de un coro de aullidos y gruñidos de la furiosa manada.

No tardó nada en reaparecer por el otro lado y saltar otra vez al suelo. La manada echó a correr en su persecución. La pantera conocía muy bien el terreno después de haber pasado allí varias semanas y ahora sabía exactamente hacia dónde guiar a los worgs.

Corrieron a lo largo de un risco, con un profundo precipicio en el flanco izquierdo. *Guenhwyvar* seguía con mucha atención todas las marcas qué le ofrecían los peñascos y los pocos árboles dispersos. No podía ver el otro lado del abismo y tenía que confiar únicamente en la memoria. Con una velocidad increíble, la pantera cambió de rumbo, saltó al vacío, aterrizó

suavemente en el otro borde y se alejó hacia el huerto. Los worgs tendrían que efectuar el mismo salto —demasiado largo para la mayoría de ellos— o efectuar un largo rodeo si pretendían seguirla.

Se acercaron al precipicio sin dejar de gruñir. Uno llegó hasta el borde con la intención de saltar, pero desistió cuando una flecha hizo blanco entre sus costillas.

Los worgs no eran animales estúpidos y al ver la flecha se pusieron a la defensiva, pero no contaban con la lluvia de flechas que dispararon Kellindil y sus parientes. Sólo unos pocos consiguieron escapar de la matanza y se desparramaron para encontrar refugio al amparo de la oscuridad.

Drizzt apeló a otro truco mágico para detener a los portadores de antorchas. De pronto el fuego fatuo, algo totalmente inofensivo, apareció por debajo de las antorchas y se extendió a lo largo de éstas hasta rodear las manos de los orcos. El fuego fatuo no quemaba —ni siquiera era caliente— pero al ver que tenían las manos envueltas en llamas, los orcos olvidaron toda conducta racional.

Uno arrojó la antorcha con tanta violencia que perdió el equilibrio y fue a dar con los huesos contra el suelo. El worg se detuvo y lanzó un gruñido de frustración.

El otro orco sencillamente dejó caer la antorcha, que dio en la cabeza del animal. El fuego quemó la espesa capa de pelo, las orejas y las cejas del worg, y la bestia se volvió loca. Comenzó a rodar por el suelo y se llevó por delante al jinete. El orco se puso de pie, tambaleante y dolorido, y abrió los brazos en señal de disculpa. Pero el worg no estaba para disculpas. Saltó sobre el orco y le clavó los dientes en la garganta.

Drizzt no vio nada de todo esto. El drow sólo podía confiar en que el truco hubiera dado resultado, porque, en cuanto realizó el hechizo, apartó el pie de la ballesta y dejó que la rama rota lo llevara hasta el suelo.

Dos orcos, al ver por fin un blanco concreto, se lanzaron sobre el drow apenas tocó tierra, pero Drizzt empuñó en el acto las cimitarras, un detalle que los atacantes habían pasado por alto y que les costó la vida. Sin encontrar mucha resistencia, el drow se abrió paso hacia el puesto que había elegido. Una sonrisa apareció en su rostro cuando su pie desnudo pisó el mango metálico de la pica. Recordaba muy bien al monstruo que había matado a la familia de granjeros en Maldobar, y lo consolaba saber que ahora podría acabar con otro monstruo.

—*Mangara bok woklok!* —gritó Drizzt, con un pie apoyado en la raíz y el otro en el extremo enterrado del arma oculta.

Montolio sonrió al escuchar la llamada del drow, y lo reanimó saber que tenía cerca a un aliado tan poderoso. Disparó unas cuantas flechas, pero presentía que los orcos se acercaban por detrás protegidos por los numerosos árboles. El vigilante esperó, haciendo de cebo de su propia trampa. Entonces, cuando estaban a punto de rodearlo, Montolio dejó caer el arco, empuñó la espada y cortó la soga que tenía a su lado, por debajo de un nudo muy grande. El extremo cortado se perdió en las alturas, el nudo se enganchó en la horqueta de la rama más baja y el escudo de Montolio, envuelto en el globo de oscuridad que le había lanzado Drizzt, bajó hasta quedar colgado en el punto exacto donde lo esperaba el brazo extendido del vigilante.

La oscuridad no afectaba a Montolio; en cambio, para el puñado de orcos que habían intentado sorprender al viejo, planteaba una gran dificultad. Comenzaron a repartir estocadas a diestro y siniestro —una de las cuales mató a otro compañero— mientras Montolio actuaba con toda precisión. En un minuto, cuatro de los cinco atacantes estaban muertos o agonizantes y el quinto había huido.

Lejos de darse por satisfecho, el vigilante avanzó, provisto con su globo de oscuridad portátil, en busca de voces o sonidos que le permitieran encontrar más orcos. Sonó una vez más la llamada del drow, y Montolio repitió la sonrisa.

—*Mangura bok woklok!*—*volvió* a gritar Drizzt.

Un orco arrojó la lanza contra el drow, y él la desvió con un golpe de cimitarra. Ahora el enemigo estaba desarmado, pero Drizzt no lo persiguió, dispuesto a mantener la posición.

—*Mangura bok woklok!* ¡Ven aquí, bestia estúpida! —Esta vez el gigante, que marchaba en dirección a Montolio, escuchó las palabras. Vaciló un momento, y miró al drow con curiosidad. Éste no desaprovechó la oportunidad—. *Mangura bok woklok!* —Con un aullido y un puntapié que hizo temblar la tierra, el gigante abrió un agujero en la pared de piedra—. *Mangura bok woklok!*—*repitió* el drow para mayor seguridad, mientras acomodaba los pies en la posición correcta.

El gigante echó a correr, y dispersó a los orcos aterrorizados que se interponían en el camino, al tiempo que golpeaba la maza contra la piedra con un gesto de furia. En aquellos pocos segundos maldijo mil veces a Drizzt, en una lengua que el drow no entendía. Tres veces más alto que el elfo oscuro y varias veces más pesado, pareció que su carga conseguiría aplastar a Drizzt, que lo esperaba impasible.

Cuando el gigante se encontraba sólo a dos pasos de distancia, sin ninguna posibilidad de frenar su embestida, Drizzt apoyó todo el peso en el pie retrasado. Un extremo de la pica se hundió en el agujero. La punta se levantó.

Drizzt se apartó de un salto en el momento en que el gigante chocó contra la pica. La punta y la hoja de doble filo provista de garfios desaparecieron en el vientre del monstruo, y continuaron la trayectoria a través del diafragma para alojarse en los pulmones y el corazón. El asta de metal se dobló y pareció estar a punto de quebrarse, mientras el extremo se hundía más de un palmo en el suelo.

La pica aguantó, y el gigante se paró en seco. Dejó caer la maza y la piedra, y acercó las manos al asta, pero no tenía siquiera la fuerza suficiente para sujetarla. Los ojos se le salieron de las órbitas en una expresión de terror y sorpresa. La enorme boca se contorsionó en un grito mudo, porque ya no tenía aire en los pulmones.

También Drizzt estuvo a punto de gritar, pero se contuvo.

—Sorprendente —murmuró, con la mirada puesta en Montolio, porque lo que había estado a punto de gritar era una alabanza a Mielikki.

Drizzt sacudió la cabeza y sonrió, asombrado de la perspicacia del compañero.

Con estos pensamientos en la mente, convencido de que luchaba por el bien, Drizzt subió por el asta y descargó las cimitarras contra la garganta del gigante. Después se encaramó sobre el hombro y la cabeza del monstruo y desde allí saltó hacia un grupo de orcos que presenciaban el combate.

Ver la agonía y muerte de su campeón había inquietado a los orcos, y ahora sólo les faltó advertir que el drow los había escogido como las próximas víctimas para echar a correr aterrorizados. El elfo oscuro alcanzó a dos rezagados, los abatió con sendas estocadas, y continuó la carrera.

A unos seis metros de distancia, el globo de oscuridad salió de los árboles, y una docena de orcos retrocedieron espantados. Sabían que entrar en la zona oscura significaba la muerte a manos del ciego.

Dos orcos y tres worgs, todo lo que quedaba del grupo montado, se reunieron y se escurrieron en silencio hacia el borde oriental del huerto. Pensaban que, si conseguían situarse en la retaguardia del enemigo, aún podían ganar la batalla.

El orco que cerraba la marcha ni siquiera vio la forma negra que se le venía encima. *Guenhwyvar* lo arrolló y siguió adelante, segura de que aquél no volvería a levantarse. El siguiente en la columna era un worg. Más rápido de reflejos que el orco, el animal se volvió para enfrentarse a la pantera, con las fauces bien abiertas.

Guenhwyvar respondió con un rugido, se detuvo, y atacó con las garras. El worg no podía superar la velocidad del felino. Lanzaba dentelladas a un lado y a otro, pero siempre demasiado tarde para atrapar las garras. Cinco zarpazos fueron suficientes para derrotar al worg. Había perdido un ojo; la lengua, hecha un pingajo, le colgaba por un costado de la boca, y tenía la mandíbula inferior descolocada. Sólo la presencia de otros objetivos le salvó la vida, porque, cuando dio media vuelta y huyó, la pantera prefirió las presas más cercanas y no se molestó en perseguirlo.

Drizzt y Montolio habían conseguido rechazar a la mayor parte de la fuerza invasora que ahora retrocedía hacia la pared de piedra.

—¡Magia negra! —gritaban los orcos desesperados.

Sirena y una legión de búhos colaboraban al desorden general; se lanzaban en picado contra los orcos, les picoteaban el rostro o les clavaban las garras, y remontaban otra vez el vuelo. Uno de los orcos metió el pie en una trampa, y sus aullidos de dolor aumentaron el pánico de los compañeros.

—¡No! —gritó Roddy McGristle, incapaz de dar crédito a sus ojos—. ¡Has dejado que aquellos dos destrozaran tu ejército! —Graul dirigió al montañés una mirada cargada de odio—. ¡Podemos conseguir que vuelvan! —añadió Roddy—. ¡Si te ven, volverán al combate!

El juicio del hombre no iba desencaminado. La presencia de Graul y Roddy en aquel momento habría servido para reagrupar a la cincuentena larga de guerreros de que todavía disponían. Con la mayoría de las trampas agotadas, Drizzt y Montolio se habrían encontrado en una situación muy comprometida. Pero el rey orco había advertido que se planteaba otro problema por el norte y, a pesar de las protestas de Roddy, decidió que no valía la pena realizar tantos esfuerzos para matar al drow y al vigilante.

Los orcos que se hallaban en el campo de batalla tuvieron noticias de la presencia enemiga antes de verla, porque *Bluster* y sus amigos formaban una pandilla muy ruidosa. La mayor dificultad que tuvieron los osos mientras atravesaban las filas orcas era escoger un blanco en medio de la espantada. Zurraban a los orcos a medida que pasaban, y los perseguían por el matorral hasta sus agujeros junto al río. Era primavera; el aire estaba cargado de energía y entusiasmo, y a los osos les encantaba zurrar a los orcos.

La horda fugitiva pasó a la carrera junto al cuerpo del trasgo. Cuando Tephanis volvió en sí, descubrió que era el único vivo en el campo empapado de sangre. Los aullidos y los gritos de los fugitivos llegaban por el oeste, y en el huerto del vigilante continuaba la batalla. Tephanis comprendió que había acabado su intervención en el combate. Sentía un dolor terrible en la pierna. Miró el pie desgarrado y para su gran espanto comprobó que la única manera de librarse de la trampa era completar el corte, lo que significaba la pérdida de los cinco dedos y de parte del pie. No era difícil —sólo un trozo de piel mantenía unida la punta del pie— y Tephanis no vaciló, temeroso de que en cualquier momento apareciera el drow y acabara con él.

El trasgo ahogó un grito y vendó la herida con un trozo de tela de la camisa hecha harapos, y se alejó —a la pata coja— entre los árboles.

El orco avanzó en silencio, satisfecho porque los ruidos de la pelea entre la pantera y un worg disimulaban sus pasos. Ya no pensaba en matar al viejo ni al drow. Había visto a sus compañeros perseguidos por una panda de osos, y ahora sólo deseaba encontrar la manera de escapar, cosa bastante difícil en la maraña de las ramas bajas de los pinos.

Pisó unas hojas secas al entrar en un claro y se quedó inmóvil al oír el crujido. Miró a la izquierda, y después movió lentamente la cabeza hacia la derecha. De pronto, dio un salto y se giró, atento a un ataque por la retaguardia. Pero no vio nada, y, excepto por los rugidos de la pantera y los ladridos del worg, reinaba el silencio. El orco soltó un suspiro de alivio y reanudó la marcha.

No había dado más de un paso cuando, llevado por el instinto, echó la cabeza hacia atrás para mirar hacia arriba. Había una silueta oscura acurrucada en una rama, justo sobre su cabeza, y el destello acerado descendió sin darle tiempo a reaccionar. La curva de la cimitarra se deslizó a la perfección por debajo de la barbilla para hundirse en la garganta.

El orco permaneció muy quieto con los brazos abiertos, e intentó gritar sin éxito porque la hoja lo había degollado; después cayó hacia atrás, pero ya estaba muerto antes de tocar el suelo.

Un poco más allá, uno de los orcos atrapados en la red consiguió librarse y soltó al compañero. Furiosos y poco dispuestos a escapar sin haber participado en el combate, avanzaron en silencio. El primero, al ver una esfera negra junto a unos arbustos, se volvió hacia el camarada.

—En la oscuridad. Dentro —dijo.

Levantaron las lanzas al mismo tiempo y las arrojaron, con un gruñido salvaje por el esfuerzo. Las lanzas desaparecieron en el centro del globo de oscuridad y al cabo de un instante se oyó un ruido metálico y algo que sonó más blando.

Los gritos de victoria de los orcos fueron interrumpidos en el acto por los zumbidos de la cuerda de un arco. Una de las criaturas cayó de bruces, pero el otro aguantó de pie y pudo ver el astil de la flecha clavada en su pecho. Vivió lo suficiente para ver a Montolio entrar tranquilamente en el globo y recuperar el escudo.

Drizzt también presenció la escena y no pudo hacer otra cosa que mover la cabeza en señal de admiración.

—Se ha acabado —dijo el elfo explorador a los demás cuando se reunieron con él entre los peñascos, al sur del huerto de Mooshie.

—No estoy tan seguro —replicó Kellindil con la mirada puesta en el oeste, donde todavía se escuchaban los gruñidos de los osos y los chillidos de los orcos.

Sospechaba que había alguien más aparte de Graul en la ejecución del ataque y, al considerarse en parte responsable del drow, quería averiguar quién podía ser.

—El vigilante y el drow han ganado la batalla —afirmó el explorador.

—De acuerdo —dijo Kellindil—, y vuestra parte ha terminado. Volved todos al campamento.

—¿Y tú vendrás con nosotros? —preguntó otro de los elfos, aunque ya había adivinado la respuesta.

—Si lo quiere la fortuna —contestó Kellindil—. Ahora tengo que atender otros asuntos.

Los demás no plantearon objeciones. Kellindil sólo los visitaba de vez en cuando y nunca por mucho tiempo. Era un aventurero, y su hogar era el camino. Partió de inmediato en persecución de los orcos y, cuando los alcanzó, avanzó paralelo a ellos un poco más al sur.

—¡Has dejado que aquellos dos te derrotaran! —protestó Roddy cuando Graul y él se tomaron un momento de descanso—. ¡Sólo eran dos!

La respuesta de Graul fue un golpe de maza. Roddy consiguió parar en parte el impacto, pero su fuerza lo hizo tambalear.

—¡Pagarás por esto! —gruñó el montañés, empuñando el hacha.

Una docena de orcos aparecieron junto a su rey y comprendieron al instante la situación.

—¡Tú nos has traído la desgracia! —le respondió Graul y, volviéndose hacia los suyos, ordenó—: ¡Matadlo!

El perro de Roddy se encaró con los orcos más cercanos, y Roddy no esperó a que los demás se les unieran. Dando media vuelta, echó a correr en medio de la noche, y utilizó todos los trucos que sabía para alejarse de los perseguidores.

Sus esfuerzos tuvieron éxito —en realidad los orcos ya no querían más peleas aquella noche—, y Roddy hubiese hecho bien en dejar de mirar por encima del hombro.

Oyó un ruido delante y se volvió a tiempo para recibir en pleno rostro el pomo de una espada. La fuerza del golpe, multiplicada por el impulso del hombre, lo dejó inconsciente en el suelo.

—No me sorprende —comentó Kellindil junto al montañés caído.

19

Caminos separados

Ocho días no habían sido suficientes para aliviar el dolor en el pie de Tephanis. El trasgo caminaba lo mejor que podía, pero cada vez que echaba a correr, invariablemente se desviaba y a menudo iba a chocar contra algún arbusto o, todavía peor, contra el tronco de un árbol.

—¡Quieres-por-favor-dejar-de-gruñirme, perro-estúpido! —le reprochó Tephanis al sabueso amarillo que le hacía compañía desde el día siguiente a la batalla.

Ninguno de los dos se encontraba a gusto con el otro. Con frecuencia, el trasgo lamentaba que este feo animal no se pareciera en nada a *Caroak.*

Caroak estaba muerto: Tephanis había encontrado el cadáver destrozado del lobo plateado. Otro compañero desaparecido, y ahora estaba solo otra vez.

—¡Sólo-excepto-por-ti, perro-estúpido! —se lamentó.

El perro le enseñó los dientes y gruñó.

Tephanis sintió ganas de rebanarle la garganta, y de atravesar de arriba abajo todo el cuerpo del perro sarnoso con su cuchillo. Sin embargo vio que faltaba poco para la puesta de sol y pensó que la bestia podría serle de utilidad.

—¡Es-hora-de-irme! —anunció el trasgo.

Antes de que el perro pudiese reaccionar, Tephanis pasó junto a él, cogió la cuerda que le había pasado por el cuello y la sujetó con tres vueltas alrededor de un árbol cercano. El perro intentó cazarlo pero no pudo ir más allá de lo que daba la cuerda.

—¡Enseguida-vuelvo, estúpido!

Tephanis corrió por los senderos de la montaña, consciente de que esta noche podría ser la última oportunidad. Las luces de Maldobar brillaban en la distancia, pero el trasgo se guiaba por otra luz, la de una hoguera. Llegó al pequeño campamento al cabo de unos minutos, y le alegró ver que el elfo no estaba.

Encontró a Roddy McGristle sentado en el suelo con la espalda apoyada en el tronco de un árbol, los brazos atrás y las muñecas atadas con una cuerda. El montañés tenía un aspecto lamentable —tan lamentable como el perro— pero Tephanis no tenía dónde elegir. Ulgulu y Kempfana estaban muertos, igual que *Caroak,* y Graul, después de la derrota en el huerto, había puesto precio a la cabeza del trasgo.

Esto sólo le dejaba a Roddy, que no era gran cosa. Sin embargo, Tephanis no quería tener que depender exclusivamente de sí mismo para la supervivencia. Se acercó, sin ser visto, al árbol.

—Mañana-estarás-en-Maldobar —susurró al oído del montañés. Roddy se quedó de una pieza al escuchar la voz chillona—. Mañana estarás en Maldobar —repitió Tephanis, mucho más despacio.

—Vete —le gruñó Roddy, convencido de que el trasgo le tomaba el pelo.

—¡Tendrías-que-ser-más-amable-conmigo, sí, señor! —replicó Tephanis—. El-elfo-quiere-llevarte-a-la-cárcel. Por-atentar-contra-el-vigilante-ciego.

—¡Cállate! —le ordenó McGristle, más fuerte de lo que esperaba.

—¿Con quién hablas? —preguntó Kellindil, que no estaba muy lejos.

—¡Ya-la-has-jorobado, tonto! —murmuró el trasgo.

—¡He dicho que te largues! —exclamó Roddy.

—Si-me-voy, ¿sabes-adónde-irás-a-parar? ¡A-la-cárcel! ¡Yo-te-puedo-ayudar, si-es-que-quieres-mi-ayuda!

—Desátame las manos —ordenó Roddy, que al fin parecía comprender las intenciones del trasgo.

—Ya-están-desatadas —contestó Tephanis, y Roddy comprobó que era verdad.

Hizo un movimiento para levantarse pero se detuvo al ver que Kellindil entraba en el campamento.

—No-te-muevas —dijo Tephanis—. Yo-me-encargaré-de-distraer-al-elfo.

Tephanis ya se había puesto en movimiento mientras hablaba, por lo que Roddy sólo escuchó un murmullo incomprensible. De todos modos, mantuvo las manos a la espalda como una precaución, al ver que se aproximaba el elfo, fuertemente armado.

—Nuestra última noche en el camino —comentó Kellindil, dejando caer junto al fuego el conejo que había cazado para la cena.

Se acercó a Roddy y se agachó—. Enviaré recado a la dama Garra de Halcón en cuanto lleguemos a Maldobar —añadió—. Considera a Montolio DeBrouchee un buen amigo y le interesará saber los hechos ocurridos en el huerto.

—¿Y tú qué sabes? —replicó Roddy—. ¡El vigilante también es amigo mío!

—Si eres amigo de Graul, el rey orco, entonces no eres amigo del vigilante del huerto —afirmó Kellindil.

Roddy se quedó sin respuestas, pero Tephanis le dio una. Un zumbido sonó detrás del elfo, y Kellindil se volvió con la mano en la empuñadura de la espada.

—¿Qué clase de criatura eres tú? —le preguntó al trasgo, con una mirada de asombro.

Kellindil no tuvo ocasión de oír la respuesta, porque Roddy se abalanzó sobre él y lo aplastó contra el suelo. El elfo era un guerrero veterano, pero en el combate cuerpo a cuerpo no podía superar la enorme diferencia de peso del montañés. Las gordas y sucias manos de Roddy McGristle se cerraron alrededor del esbelto cuello del elfo.

—Tengo-a-tu-perro —dijo Tephanis en cuanto Roddy acabó de estrangular al elfo—. Atado-a-un-árbol.

—¿Tú quién eres? —inquirió Roddy, disimulando la alegría por haber recuperado la libertad y saber que su perro estaba vivo—. ¿Qué quieres de mí?

—Soy-una-cosa-pequeña y, como-puedes-ver, no-miento —explicó el trasgo—. Me-gusta-tener-amigos-grandes.

—Bueno, te lo has ganado —reconoció Roddy, con una carcajada. Encontró el hacha entre las pertenencias del elfo muerto. Con una expresión seria, añadió—: Vamos, tenemos que volver a las montañas. Debo ocuparme de un drow.

Durante un segundo, una expresión agria apareció en las delicadas facciones de Tephanis, que no tenía ningún interés en acercarse al huerto del vigilante. Aparte del precio puesto a su cabeza por el rey orco, sabía que los demás elfos podrían sospechar si veían aparecer a Roddy sin Kellindil. Además, el solo hecho de pensar en tener que enfrentarse otra vez al elfo oscuro aumentaba considerablemente el dolor en la cabeza y el pie de Tephanis.

—¡No! —exclamó el trasgo. Roddy, poco acostumbrado a que lo desobedecieran, lo miró enfadado—. No-es-necesario —mintió Tephanis—. El-drow-ha-muerto. Lo-mató-un-worg. —El montañés no pareció muy convencido—. Yo-te-guié-una-vez-hasta-el-drow —le recordó el trasgo.

Roddy se llevó una gran desilusión, pero ya no dudaba de la palabra de su pequeño amigo. De no haber sido por Tephanis, jamás habría encontrado a Drizzt. Ahora habría estado a casi doscientos kilómetros de distancia, dedicado a husmear por la cueva de Morueme y malgastando su oro en las mentiras del dragón.

—¿Y qué me dices del vigilante ciego? —preguntó.

—Está-vivo, pero-déjalo-vivir-respondió Tephanis—. Se-le-han-unido-muchos-amigos-peligrosos. —Guió la mirada de Roddy hacia el cadáver de Kellindil—. Elfos, muchos-elfos.

Roddy asintió. No tenía ninguna deuda pendiente con Mooshie y no le interesaba enfrentarse a los parientes de Kellindil.

Enterraron al elfo y todas las provisiones que no podían llevarse, buscaron al perro de Roddy, y aquella misma noche echaron a andar hacia los amplios territorios del oeste.

El verano fue un período tranquilo y productivo en el huerto de Mooshie. Drizzt aprendió todo lo referente a los principios y los métodos de los vigilantes con mucha más facilidad de lo que había esperado Montolio. El viejo le enseñó los nombres de todos los árboles y arbustos de la región, y el de los animales, y también le enseñó a interpretar las pistáis que le daba Mielikki. Cuando se encontraba con un animal que no conocía, sólo con observar los movimientos y las acciones podía deducir su comportamiento.

—Ve y tócale la piel —le susurró Montolio un día a la hora del crepúsculo.

El viejo señaló a través del campo una hilera de árboles y una cola de ciervo blanca. Incluso en la penumbra, Drizzt tenía dificultades para ver al animal, pero al igual que el ciego, presentía su presencia.

—¿Me dejará? —preguntó.

Montolio se limitó a sonreír.

Drizzt se deslizó por el borde del prado en silencio y con mucho cuidado, sin apartarse de las sombras. Escogió acercarse por el norte, en contra del viento, pero para situarse al norte del ciervo, tenía que rodearlo por el este. Comprendió el error cuando todavía le faltaban unos veinte metros para alcanzar al animal. El ciervo levantó la cabeza, husmeó el aire y sacudió la blanca cola.

El drow permaneció inmóvil y esperó un buen rato mientras el ciervo volvía a pastar. Pero la criatura estaba sobre aviso y, en cuanto Drizzt dio otro paso, salió disparada.

Montolio, en cambio, que se había acercado por el sur, tuvo tiempo de palmearlo en la grupa cuando pasó a su lado.

—¡Tenía el viento a mi favor! —protestó Drizzt, sorprendido, al ver la expresión ufana del vigilante.

—Sólo durante los últimos veinte metros, cuando te acercaste por el norte —le explicó Montolio—. Antes era mejor el oeste que el este.

—Pero no podía situarme en el norte desde el oeste —objetó el elfo.

—No era necesario —contestó el viejo—. Hay un risco allá atrás —señaló el sur—, que corta el viento en este ángulo y lo desvía.

—No lo sabía.

—Tienes que saberlo —afirmó Montolio—. Ahí está el truco. Tienes que tener la visión del pájaro y mirar la región desde lo alto antes de escoger una ruta.

—No sé volar —replicó Drizzt, sarcástico.

—¡Ni yo! —exclamó el vigilante—. Mira el cielo.

Drizzt entornó los párpados y miró el cielo encapotado. Distinguió una silueta solitaria, que planeaba con las grandes alas bien abiertas para aprovechar las corrientes de aire.

—Veo un halcón —dijo.

—Que llegó con la brisa del sur —comentó Montolio—, y después se desvió al oeste al encontrarse con el cruce de las corrientes provocado por el risco. Si hubieses observado su vuelo, podrías haber sospechado el cambio en el terreno.

—Eso es imposible —afirmó Drizzt.

—¿Lo es? —preguntó Montolio, y se alejó... para ocultar su sonrisa.

Desde luego el drow tenía razón: no se podía saber cuál era la topografía del terreno a partir del vuelo de un halcón. El viejo se había enterado del cambio del viento gracias a un búho al que había llamado en cuanto Drizzt se internó en el prado, pero el joven no tenía por qué saberlo. Decidió que al drow le vendría muy bien un repaso de sus conocimientos. Descubrir la verdad por sus propios medios sería una lección muy valiosa.

—Te lo dijo *Sirena* —declaró Drizzt al cabo de media hora, en el camino de regreso al huerto—. El búho te avisó del cambio de viento y de la presencia del halcón.

—Pareces estar muy seguro.

—Así es —dijo Drizzt, con firmeza—. El halcón no gritó, porque yo lo habría oído. Tu no podías ver al pájaro y sé que tampoco escuchaste el ruido del viento contra sus alas, por mucho que digas lo contrario.

El elfo sonrió al escuchar la carcajada de Montolio que confirmaba sus deducciones.

—Lo has hecho muy bien —comentó el vigilante.

—No conseguí tocar al ciervo —le recordó Drizzt.

—Ésa no era la prueba —replicó Montolio—. Has confiado en tus conocimientos para rebatir mis afirmaciones. Estás bien seguro de lo que has aprendido. Ahora aprenderás algunas cosas más. Deja que te enseñe algunos trucos sobre cómo acercarse a un ciervo.

Hablaron durante todo el camino de regreso al huerto y hasta bien entrada la noche. Drizzt escuchaba absorto las palabras que le enseñaban nuevas y maravillosos secretos de la naturaleza.

Una semana más tarde, en otro campo, Drizzt apoyó una mano en la grupa de una cierva, y la otra en el lomo de su cervatillo. Los animales escaparon espantados al sentirse tocados, pero Montolio «vio» la sonrisa del compañero desde un centenar de metros más allá.

Todavía le faltaban muchas lecciones cuando acabó el verano, pero Montolio ya no dedicaba tanto tiempo a la enseñanza del drow. Drizzt ya sabía lo suficiente para salir y aprender por su cuenta sobre las voces de los animales y las señales sutiles en los árboles y las plantas. Tan interesado estaba Drizzt en sus estudios que no se dio cuenta de los profundos cambios que ocurrían en Montolio. El vigilante se sentía mucho más viejo. Apenas si podía enderezar la espada los días de más frío, y las manos se le agarrotaban. Montolio lo soportaba todo en silencio, porque siempre había rechazado la autocompasión y no lo preocupaba lo que no tardaría en llegar. Había vivido muchos años, había conseguido muchas cosas, y había disfrutado de la vida mucho más que la mayoría de los hombres.

—¿Cuáles son tus planes? —le preguntó una noche a Drizzt mientras cenaban un guiso de verduras preparado por el drow.

La pregunta sorprendió al elfo. No tenía ningún plan más allá del presente, y ¿por qué iba a tenerlo, cuando disfrutaba de una vida tan tranquila y agradable como jamás hubiese imaginado? Drizzt no quería pensar en el tema, así que le arrojó una galleta a *Guenhwyvar* para cambiar de tema. La pantera se había aficionado a la cama de Drizzt, y se envolvía con las mantas hasta el extremo que el drow había llegado a pensar que la única manera de sacarla de allí era enviándola de regreso al plano astral.

—¿Cuáles son tus planes, Drizzt Do'Urden? —insistió el vigilante—. ¿Dónde y cómo vivirás?

—¿Me echas de aquí? —se extrañó Drizzt.

—Desde luego que no.

—Entonces me quedaré a vivir contigo —declaró Drizzt, muy tranquilo.

—Me refiero a después —dijo Montolio, con cierto embarazo.

—¿Después de qué? —inquirió Drizzt, suponiendo que Mooshie sabía algo que no le había dicho.

La risa de Montolio se burló de sus sospechas.

—Soy un hombre viejo —explicó el vigilante—, y tú eres un elfo joven. Soy mayor que tú, pero incluso si fuese un bebé, tú vivirías más que yo. ¿Adonde irá Drizzt Do'Urden cuando Montolio DeBrouchee ya no esté?

—Yo no... —tartamudeó el drow, sin mirar al viejo—. Me quedaré aquí.

—No —dijo Montolio, con voz seria—. Tienes muchas más cosas por delante que esto. Esta vida no es para ti.

—A ti te ha valido —respondió Drizzt con cierta brusquedad.

—Durante cinco años —contestó Montolio, sin ofenderse—. Cinco años después de una vida llena de aventuras y emociones.

—Mi vida no ha sido muy plácida —le recordó Drizzt.

—Pero tú todavía eres un niño —afirmó Montolio—. Cinco años no son lo mismo que quinientos, y quinientos son los que te restan. Prométeme que meditarás tu decisión cuando yo no esté. Hay un mundo entero que te espera, amigo mío, lleno de dolor, pero también lleno de alegría. El primero te ayudará a crecer, y el segundo hará más tolerable el viaje. Prométeme ahora —añadió el viejo— que, cuando Mooshie ya no esté, buscarás el lugar que te corresponde.

Drizzt deseaba discutir; quería preguntarle al vigilante por qué estaba tan seguro de que el huerto no era su «lugar». Después penso en Maldobar, en la muerte de los granjeros, y en las pruebas que había pasado. Y también recordó su deseo de conocer el mundo. ¿Cuántas personas como Mooshie podría encontrar? ¿Cuántos amigos? De pronto se le ocurrió que el huerto sería un lugar muy solitario para *Guenhwyvar* y él solos.

Montolio aceptó el silencio, consciente de lo difícil que era para su amigo tomar una decisión. Por fin, se decidió a hablar.

—Al menos prométeme que, cuando llegue el momento, pensarás en lo que te he dicho —pidió el vigilante, y Drizzt asintió.

La primera nevada llegó muy pronto; era sólo un polvo blanco que descargaron las nubes que ocultaban a ratos la luna llena. Drizzt, que había salido a pasear con *Guenhwyvar,* disfrutaba con el cambio de estación, contento con la reafirmación del interminable ciclo. De muy buen humor regresó al huerto, sacudiendo las ramas bajas de los pinos para ver cómo caía la nieve.

En la hoguera sólo quedaban las brasas. *Sirena* permanecía inmóvil sobre una rama e incluso el viento parecía no hacer ningún ruido. Drizzt miró a la pantera como si le pidiera una explicación, pero el animal se instaló junto al fuego con aire sombrío.

El temor es una emoción extraña, la culminación de unas pistas muy sutiles que producen tanto desconcierto como miedo.

—Mooshie... —llamó Drizzt en voz baja, acercándose al dormitorio del vigilante.

Apartó la cortina y la utilizó para protegerse del resplandor de las brasas, mientras acomodaba los ojos a la visión infrarroja.

Permaneció en la entrada durante mucho tiempo, observando cómo el cuerpo del viejo irradiaba las últimas ondas de calor. Pero si el cadáver de Mooshie estaba frío, la sonrisa satisfecha seguía cálida.

Drizzt lloró muchas veces durante los días siguientes, aunque, cada vez que recordaba aquella sonrisa y la paz que emanaba de ella, comprendía que lloraba su propia pérdida y no la de Mooshie.

El drow enterró al vigilante debajo de un montículo de piedras junto al huerto, y después pasó el invierno ocupado en las tareas cotidianas mientras pensaba en el futuro. *Sirena* aparecía cada vez menos, y, en una ocasión, por la mirada que dirigió al drow mientras remontaba el vuelo, Drizzt supo que no volvería más.

Con la llegada de la primavera, Drizzt llegó a comprender los sentimientos del búho. Durante más de una década había buscado un hogar y lo había encontrado con Montolio. Pero desaparecido el vigilante, el huerto ya no era el mismo. Éste era el lugar de Mooshie, no el de Drizzt.

—Cumplo con mi promesa —murmuró Drizzt una mañana.

Montolio le había pedido que meditara con mucho cuidado sobre el futuro después de su desaparición, y él ahora cumplía la palabra dada. Se encontraba a gusto en el huerto y todavía era aceptado, pero éste ya no era su hogar. El suyo se encontraba en otra parte, en aquel mundo que Montolio le había dicho que estaba «lleno de dolor, y también lleno de alegría».

Drizzt recogió unas cuantas cosas —provisiones y algunos de los libros más interesantes del vigilante—, sujetó las cimitarras al cinto y se echó el arco al hombro. Entonces dio un último paseo por el huerto; contempló los puentes de sogas, la armería, los barriles de licor y el tronco hueco, la raíz del árbol donde había detenido la carga del gigante, el lugar donde Mooshie había batallado. Llamó a *Guenhwyvar*, y la pantera comprendió la situación en el acto.

No volvieron a mirar atrás mientras se alejaban por el sendero hacia el mundo lleno de penurias y alegrías.

QUINTA PARTE

En busca de hogar

Qué diferente parecía el camino cuando dejé el huerto de Mooshie de aquel que me había llevado hasta allí. Una vez más estaba solo, excepto cuando *Guenhwyvar* respondía a mi llamada. Sin embargo, en este camino mi soledad era exclusivamente física. En la mente llevaba un nombre, la encarnación de mis principios. Mooshie le había dado el nombre de su diosa, Mielikki; para mí ella era una forma de vida.

Me acompañó a lo largo de todas las carreteras que recorrí. Me guió hacia la seguridad y combatió mi desesperación cuando fui expulsado y perseguido por los enanos de la ciudadela de Adbar, una fortaleza al noreste del huerto de Mooshie. Mielikki, y la fe en mis valores, me dio el coraje para presentarme en una ciudad tras otra a través de las tierras del norte. La recepción siempre era la misma: sorpresa y temor que rápidamente se transformaba en ira. Los más generosos que encontré se limitaban a decirme que me fuera; otros me perseguían con las armas en la mano. En dos ocasiones me vi forzado a pelear, aunque conseguí huir sin que nadie resultara malherido.

No le daba ninguna importancia a mis heridas y rasguños. Mooshie me había dicho que no viviera como él, y los consejos del viejo vigilante demostraron ser, como siempre, verdad. Durante mis viajes por las tierras del norte, conservé algo que nunca habría tenido, de haber permanecido en la soledad del huerto: la esperanza. Cada vez que aparecía un nuevo pueblo en el horizonte, el entusiasmo animaba mis pasos. Algún día me aceptarían y encontraría mi hogar.

Imaginaba que ocurriría de pronto. Me acercaría a una puerta, saludaría, y entonces me presentaría como un elfo oscuro. Incluso la fantasía estaba limitada por la realidad, pues sabía que la puerta nunca se abriría del todo ante mi presencia. Se me permitiría una entrada vigilada, un período de prueba muy parecido al que había soportado en Blingdenstone, la ciudad de los svirfneblis. Las sospechas durarían meses, pero al final mis principios serían aceptados por lo que valían; el carácter de una persona valdría más que el color de su piel y la reputación de su raza.

Mantuve viva esta fantasía a lo largo de los años. Cada palabra de cada encuentro en la ciudad imaginaria se convirtió en una letanía que me protegía contra los continuos rechazos. No habría sido suficiente si no hubiera tenido a *Guenhwyvar*, y ahora tenía también a Mielikki.

DRIZZT DO'URDEN

2O

Años y kilómetros

La Fonda Campesina de Westbridge era el punto de reunión favorito de los viajeros que recorrían la gran carretera que se extendía entre las dos grandes ciudades norteñas de Aguas Profundas y Mirabar. Aparte de una buena cama a precio módico, la fonda contaba con la taberna y el comedor de Derry, un local famoso por las historias que contaban los parroquianos. Cualquier noche de la semana, el visitante podía encontrar aventureros de regiones tan distantes como Luskan y Sundabar. El hogar siempre estaba bien abastecido de leña, las copas eran abundantes, y los relatos que se escuchaban eran de aquellos que se repetirían después por todos los Reinos.

Roddy mantuvo la capucha de la mugrienta capa bien prieta sobre la cabeza, para ocultar las cicatrices del rostro, mientras devoraba su ración de cordero y galletas. El viejo perro amarillo permanecía sentado junto a la silla, sin dejar de gruñir, y de vez en cuando Roddy dejaba caer un trozo de carne.

El hambriento cazador de recompensas no levantaba la cabeza del plato, pero sus ojos, inyectados en sangre, no dejaban de mirar con desconfianza desde las sombras de la capucha. Conocía a algunos de los rufianes presentes esta noche en el local, ya fuera personalmente o por su reputación, y no confiaba en ellos, así como ellos, si eran inteligentes, no confiarían en él.

Un hombre alto reconoció al perro de Roddy cuando pasó junto a la mesa y se detuvo con la idea de saludar al cazador de recompensas. Pero enseguida siguió su camino, al comprender que no valía la pena hacer el esfuerzo con alguien de la calaña de McGristle. Nadie sabía qué había ocurrido años atrás en las montañas cercanas a Maldobar, pero Roddy había dejado aquella región profundamente afectado, en cuerpo y alma. Siempre de mal genio, McGristle no hacía más que gruñir y refunfuñar a todas horas.

Roddy mordisqueó la pata de cordero un poco más, dio el hueso al perro y se limpió las grasientas manos en la capa, apartando sin darse cuenta el lado de la capucha que ocultaba las cicatrices. Se apresuró a colocarla correctamente, y su mirada recorrió el salón para saber si alguien lo había advertido. Una expresión de disgusto les habría costado la vida a varios hombres. McGristle no estaba para bromas cuando se trataba de sus cicatrices. Nadie parecía haberlo visto. Todos aquellos que no tenían la nariz metida en el plato, se encontraban en la barra, discutiendo a todo pulmón.

—¡No es verdad! —gruñó un hombre.

—¡Ya te he dicho lo que vi! —respondió otro—. ¡Y no es ninguna mentira!

—¡Para ti! —gritó el primero, y un tercero añadió—: ¡No lo reconocerías aunque lo hubieses visto!

Varios parroquianos se amontonaron, hombro con hombro.

—¡Silencio! —ordenó una voz. Un hombre se apartó del grupo y señaló a Roddy, quien, al no reconocer al individuo, alargó la mano hacia el hacha de guerra—. ¡Preguntadle a McGristle! ¡Él conoce a los elfos oscuros mejor que nadie!

Una docena de conversaciones se iniciaron al unísono mientras todo el grupo, como una gran masa amorfa, se acercaba a Roddy, que ya había soltado el hacha y ahora mantenía las manos cruzadas sobre la mesa.

—Usted es McGristle, ¿no es así? —preguntó el hombre con un tono muy respetuoso.

—Es posible —respondió Roddy con voz serena, disfrutando de la atención.

No lo había rodeado tanta gente interesada en oír sus palabras desde el día en que habían encontrado los cadáveres de la familia Thistledown.

—Bah —dijo alguien desde el fondo—. ¿Qué sabe él de elfos oscuros?

La furiosa mirada de Roddy ante el comentario hizo retroceder un paso a los que estaban en primera fila, y el cazador de recompensas no pasó por alto este hecho. Le gustaba la sensación de ser importante, de ser temido y respetado.

—El drow mató a mi perro —declaró con voz áspera. Tendió una mano y levantó al perro por el pescuezo para mostrar la cicatriz en la cabeza del animal—, y a éste lo dejó malherido. El maldito elfo oscuro —añadió lentamente, al tiempo que apartaba la capucha— me hizo esto.

Roddy casi siempre ocultaba las horribles cicatrices, pero las exclamaciones y los murmullos de los presentes fueron un halago para el cazador de recompensas. Volvió la cara hacia un lado, para que pudieran ver mejor, y saboreó la reacción todo lo que pudo.

—¿De piel negra y pelo blanco? —preguntó un hombre bajo y gordo, el mismo que había dado origen a la discusión en la barra con el relato sobre el elfo oscuro.

—No podría ser de otra manera si era un elfo oscuro —aseguró Roddy.

El hombre miró a los demás con aire de triunfador.

—Es lo que he intentado decirles —manifestó el hombre—. Dicen que vi a un elfo sucio, o quizás un orco. Pero ¡yo sabía que era un drow!

—Si ha visto a un drow—dijo Roddy muy serio y enfático, dando importancia a cada palabra—, entonces sabe que ha visto a un drow. ¡Y no olvidará que ha visto a un drow! ¡Cualquiera que dude de su palabra, que vaya y busque a un drow! ¡Ya volverá a pedirle disculpas!

—Pues yo he visto a un elfo oscuro —proclamó el hombre—. Había acampado en Lurkwood, al norte de Grunwald. Una noche muy tranquila, pensé, así que hice una gran hoguera para protegerme del viento helado. Entonces apareció ese extraño sin ninguna advertencia, sin decir una palabra. —Ahora todos estaban pendientes del relato, y lo escuchaban mejor dispuestos tras la confirmación del cazarrecompensas—. ¡Sin una palabra o llamada! ¡Nada!—añadió el hombre—. Mantenía la capucha baja, y tenía un aire sospechoso, así que le dije: «¿Qué hace por aquí?». «Busco un lugar donde mis compañeros y yo podamos pasar la noche», respondió tan tranquilo. A mí me pareció una respuesta razonable, pero no confiaba en aquella capucha ceñida. «Aparte entonces la capucha—dije yo—. No comparto nada con un hombre sin verle antes la cara.» Pensó en mis palabras durante unos instantes, y entonces levantó las manos, poco a poco.

El hombre imitó el movimiento con la mirada puesta en los demás para asegurarse de que le dedicaban toda la atención.

—¡No me hizo falta ver más! —gritó el hombre de pronto, y los presentes, a pesar de que habían escuchadlo el relato unos minutos antes, dieron un respingo—. Las manos eran negras como el carbón y delgadas como las de un elfo. Entonces supe, aunque no me pregunten cómo, que me encontraba delante de un drow. ¡Digo que era un drow, y que cualquiera que dude des mis palabras que vaya y busque uno!

—Al parecer, no hago más que escuchar historias de drows desde hace un tiempo —comentó Roddy, con una mirada de aprobación al hombre gordo.

—Yo sólo he escuchado una —intervino otro contertulio—. Quiero decir, hasta que hablamos con usted y nos enteramos de su batalla. O sea que son dos drows en seis años.

—Como he dicho —contestó Roddy muy serio—, al parecer no hago más que...

Roddy no acabó la frase porque su publico estalló en una carcajada estruendosa. Para él era como si hubieran vuelto los viejos tiempos, los días en que todos esperaban ansiosos poder escuchar sus relatos. El único que no se reía era el hombre gordo, demasiado asustado tras revivir el encuentro con el drow.

—Sin embargo —dijo casi a gritos para hacerse oír sobre el barullo— cuando pienso en aquellos ojos lila que me miraban desde las sombras de la capucha...

La sonrisa de Roddy desapareció al instante al escuchar esta información.

—¿Ojos lila? —exclamó Roddy con voz ahogada.

Conocía a muchas criaturas que utilizaban visión infrarroja, cosa bastante frecuente en los habitantes de la Antípoda Oscura, y sabía que, por lo general, sus ojos tenían el aspecto de puntos rojos. Él todavía recordaba claramente los ojos lila que lo habían observado mientras permanecía atrapado entre las ramas del arce. En aquel momento había sabido, como sabía ahora, que los ojos lila eran una rareza incluso entre los elfos oscuros.

Los integrantes del grupo más cercanos a Roddy dejaron de reír al creer que la pregunta del montañés ponía en duda la veracidad del relato.

—Eran lila —repitió el hombre gordo, aunque sin mucha convicción en su voz temblorosa.

Los demás aguardaron el rechazo o la aprobación de Roddy, para saber si debían reírse o no del relator.

—¿Qué armas llevaba el drow? —inquirió Roddy, al tiempo que se ponía de pie con una mueca feroz.

—Espadas curvas —tartamudeó el hombre, después de pensar un instante.

—¿Cimitarras?

—Cimitarras —asintió el otro.

—¿El drow dijo su nombre? —preguntó Roddy y, cuando el hombre vaciló, lo cogió del cuello y lo arrastró sobre la mesa—. ¿El drow dijo su nombre? —repitió el cazador de recompensas, lanzando el aliento directamente al rostro del hombre.

—No... eh, Driz...

—¿«Drizzit»? —El hombre encogió los hombros, y Roddy lo volvió a poner sobre sus pies—. ¿Dónde? —rugió el montañés—. ¿Y cuándo?

—En Lurkwood —contestó el hombre con un temblor—. Hace tres semanas. Supongo que el drow se dirigía a Mirabar con los frailes plañideros.

La mayoría de los presentes gimió al escuchar el nombre de los fanáticos religiosos. Los frailes plañideros eran una banda de zaparrastrosos penitentes mendicantes que creían, o decían creer, que había una cantidad de sufrimiento finita en el mundo. Cuanto más sufrían ellos, decían los frailes, menos sufrimiento quedaba para el resto del mundo. Casi todos despreciaban la orden. Algunos eran sinceros, pero algunos pedían joyas o dinero, prometiendo sufrir horrores por el bien del donante.

—Ellos eran los acompañantes del drow. Siempre van a Mirabar, en busca del frío, cuando llega el invierno.

—Un camino muy largo —comentó alguien.

—Larguísimo —dijo otro—. Los frailes plañideros siempre escogen el camino del túnel.

—Quinientos kilómetros —señaló el hombre que había reconocido a Roddy, en un intento por serenar al cazador de recompensas. Roddy ni lo escuchó. Seguido por el perro, dio media vuelta y salió de la taberna con un portazo dejando al grupo absolutamente pasmado—. Fue «Drizzit» el que mató al perro y le cortó la oreja a Roddy —añadió el hombre, esta vez para los presentes.

No sabía si era el nombre verdadero del drow; era una suposición basada en la reacción de Roddy. Ahora todos se reunieron a su alrededor para escuchar la historia de Roddy McGristle y el

drow de los ojos lila. Como buen parroquiano de la taberna de Derry, la falta de datos precisos no era un obstáculo para un buen relato. Enganchó los pulgares en el cinturón y comenzó; cuando no sabía una cosa, decía lo que sonaba mejor y continuaba tan tranquilamente.

Desde la calle se podían escuchar las exclamaciones y los aplausos de los oyentes, pero Roddy McGristle y el perro amarillo, que avanzaban ya con la carreta por el fango de la carretera, no se enteraron.

—¿Eh, qué-haces? —rezongó una voz desde el interior de un saco, detrás del asiento de Roddy. Tephanis asomó la cabeza—. ¿Por-qué-nos-vamos?

Roddy se giró y le lanzó un sopapo, que Tephanis, aun medio dormido, esquivó con facilidad.

—¡Me has mentido, maldito trasgo! —gruñó Roddy—. Dijiste que el drow había muerto. ¡Pero no es verdad! ¡Va camino de Mirabar, y pienso atraparlo!

—¡Mirabar! —gritó Tephanis—. ¡Demasiado-lejos, demasiado-lejos! —El trasgo y Roddy habían pasado por Mirabar la primavera anterior. A Tephanis le había parecido un lugar horrible, poblado de enanos gruñones y hombres de mirada dura, y para colmo con un viento demasiado frío para su gusto—. ¡Debemos-ir-a-pasar-el-invierno-al-sur! ¡Es-en-el-sur-donde-siempre-hace-calor!

—Olvidaré lo que me has hecho —lo interrumpió Roddy con una mirada furiosa—, si atrapamos al drow.

Le volvió la espalda, y Tephanis volvió a sumergirse en el saco, cariacontecido y preguntándose si la compañía de Roddy McGristle se merecía tantos sacrificios.

Roddy condujo a través de la noche, agachado sobre las riendas para urgir al caballo, sin dejar de repetir:

—¡Seis años!

Drizzt se acomodó junto al fuego, que ardía en una vieja cuba de mineral que había encontrado el grupo. Éste sería el séptimo invierno del drow en la superficie, pero todavía le molestaba el frío. Había pasado décadas —y su pueblo había vivido así durante milenios— en la atmósfera siempre cálida de la Antípoda Oscura. A pesar de que todavía faltaban meses para la llegada del invierno, ya se anunciaba en los vientos helados que soplaban de las montañas llamadas la Columna del Mundo. Drizzt sólo llevaba una vieja manta, fina y desgarrada, sobre la ropa, la cota de mallas y el cinturón con las armas.

El drow sonrió al advertir la discusión de los compañeros sobre quién sería el siguiente en beber de la botella de vino que les habían dado, y sobre la cantidad bebida por el último de ellos. Drizzt se encontraba solo junto a la cuba; los frailes plañideros, si bien no lo rechazaban, tampoco se le acercaban mucho. El elfo lo aceptaba y comprendía que los fanáticos aceptaban su presencia por razones prácticas. Algunos miembros de la banda llegaban a disfrutar con los ataques de los diversos monstruos de la región, pero los más pragmáticos apreciaban tener a un drow bien armado y experto que los protegiera.

La relación también era conveniente para Drizzt, aunque poco gratificante. Había dejado el huerto de Mooshie lleno de esperanza, aunque era una esperanza moderada por las verdades de su existencia. Una y otra vez se había presentado en los pueblos y lo habían rechazado con una barrera de insultos, desprecios y armas desenfundadas. En cada ocasión, había hecho caso omiso del rechazo. Fiel a su espíritu de vigilante —porque Drizzt era ahora un vigilante, por entrenamiento y corazón—, aceptaba su destino con estoicismo.

Sin embargo, el último rechazo le había demostrado que su voluntad comenzaba a flaquear. En Luskan, una ciudad en la Costa de la Espada, no habían sido los guardias quienes lo habían rechazado, porque ni siquiera llegó a presentarse ante las puertas. Sus propios temores lo habían mantenido apartado, y este hecho lo asustaba más que cualquier arma. En la carretera que llevaba a la ciudad, Drizzt había encontrado al grupo de los frailes plañideros, y los parias lo habían aceptado,

en parte porque no tenían medios para alejarlo y también porque, en su desgracia, no los preocupaban las diferencias raciales. Incluso dos del grupo se habían arrojado a los pies del drow, y le habían rogado que descargara contra ellos la «malignidad de los elfos oscuros» y los hiciera sufrir.

A lo largo de la primavera y el verano, la relación había evolucionado, y ahora Drizzt actuaba de guardián silencioso mientras los frailes continuaban con las prácticas de mendicidad y sufrimiento. En conjunto, era una situación bastante desagradable, e incluso falsa, pero el drow no había encontrado nada mejor.

El elfo contempló el fuego y pensó en su destino. Aún tenía a *Guenhwyvar*, y en varias ocasiones había hecho buen uso de las cimitarras y el arco. Cada día se repetía que, además de ayudar a los fanáticos hasta cierto punto indefensos, también servía a Mielikki y a sus principios. De todas maneras, no tenía mucho respeto por los frailes y no podía considerarlos amigos. Al observar a los cinco hombres borrachos, que discutían entre ellos, pensó que nunca lo serían.

—¡Pégame! ¡Azótame! —gritó de pronto uno de los frailes, que echó a correr hacia la cuba. Tropezó con el drow, y el joven lo sostuvo en pie, aunque sólo un instante—. ¡Descarga tu maldad drow sobre mi cabeza! —farfulló el fraile mugriento y sin afeitar, y su esquelético cuerpo cayó al suelo hecho un ovillo.

Drizzt le volvió la espalda, sacudió la cabeza y, con un gesto inconsciente, metió la mano en la bolsa para sentir el contacto de la estatuilla de ónice y recordar que no estaba solo. Sobrevivía, mantenía una batalla interminable y solitaria, pero distaba mucho de estar satisfecho. Había encontrado un lugar, no un hogar.

—Como el huerto sin Montolio —murmuró el drow—. Sin un hogar.

—¿Has dicho algo? —preguntó un fraile gordo, el hermano Mateo, que se acercaba para recoger al compañero borracho—. Perdona al hermano Jankin, amigo mío. Creo que ha bebido demasiado.

La sonrisa de Drizzt le dijo que no se consideraba ofendido, pero las palabras que pronunció después cogieron por sorpresa al hermano Mateo, el líder y el más inteligente del grupo... aunque no el más honrado.

—Completaré con vosotros el viaje hasta Mirabar —anunció Drizzt—, y después me iré.

—¿Te irás? —preguntó Mateo, preocupado.

—Éste no es mi lugar —contestó Drizzt.

—Diez Ciudades es el lugar —exclamó Jankin.

—Si alguien te ha ofendido... —dijo Mateo, sin hacer caso al borracho.

—Nadie —respondió Drizzt con una sonrisa—. Para mí hay algo más en la vida, hermano Mateo. No te enfades, te lo ruego, pero me marcho. No es una decisión tomada a la ligera.

—Como quieras —repuso Mateo después de considerar un momento la situación—. ¿Sería mucho pedir que nos escoltaras a través del túnel hasta Mirabar?

—¡Diez Ciudades! —insistió Jankin—. ¡Aquél es el lugar para sufrir! A ti también te gustará, drow. Una tierra de renegados, donde un bribón puede encontrar su lugar...

—A menudo hay ladrones que se ocultan en las sombras para asaltar a los frailes desarmados —lo interrumpió Mateo, al tiempo que sacudía a Jankin.

Drizzt hizo una pausa para reflexionar en las palabras de Jankin, que acababa de desmayarse, y luego se dirigió a Mateo.

—¿No es la razón por la que escogéis la ruta del túnel para entrar en la ciudad? —inquirió. El túnel estaba reservado a los carros cargados de minerales, provenientes de la Columna del Mundo, pero los frailes iban siempre por allí, a pesar de los riesgos, para poder dar un rodeo completo a la ciudad antes de entrar en ella—. ¿Para ser víctimas y sufrir? Sin duda, el camino será menos difícil ahora que faltan meses para la llegada del invierno.

A Drizzt no le gustaba el túnel de Mirabar. Todo aquel con quien se cruzara allí descubriría su identidad antes de que pudiera ocultarla. Ya lo habían detenido en los dos viajes anteriores.

—Los demás insisten en que pasemos por el túnel, aunque nos aparta muchos kilómetros de nuestro destino —contestó Mateo, con un tono un poco más duro—. Pero yo prefiero otras formas de sufrimiento más personales y apreciaría tu compañía hasta Mirabar.

Drizzt tuvo ganas de pegarle cuatro gritos al fraile mentiroso. Mateo consideraba un suplicio perderse una comida y sólo mantenía esta fachada porque muchas personas ingenuas daban monedas a los fanáticos con sotanas, aunque sólo fuera por librarse de ellos.

El drow asintió y observó cómo Mateo se llevaba a Jankin a rastras.

—Después me iré —murmuró para sí mismo.

Podía repetirse hasta el cansancio que servía a su diosa y a su corazón al proteger a los frailes desamparados, pero su comportamiento a menudo contradecía lo que proclamaban.

—¡Drow! ¡Drow! —balbuceó el hermano Jankin mientras Mateo lo arrastraba hacia donde estaban los demás.

21

Hephaestus

Tephanis observó al grupo de los cinco frailes y Drizzt, que marchaba lentamente hacia el túnel que constituía el acceso occidental a Mirabar. Roddy había enviado al trasgo a explorar la región, y le había dado orden de conseguir que el drow regresara hacia donde estaba él, si es que lo encontraba.

—Mi hacha se encargará de resolver este asunto —había manifestado el montañés con una palmada en el acero de la formidable arma.

El trasgo tenía sus dudas. Había visto cómo el drow despachaba a Ulgulu, un amo muchísimo más poderoso que Roddy McGristle, y cómo otra bestia temible, *Caroak,* había sido destrozada por las garras de la pantera negra. Si Roddy se salía con la suya y plantaba cara al drow en un combate, Tephanis probablemente tendría que comenzar a buscar un nuevo amo.

—Esta-vez-no, drow —susurró de pronto el trasgo, cuando se le ocurrió una idea—. ¡Esta-vez-te-atraparé!

Tephanis conocía el túnel de Mirabar —él y Roddy lo habían utilizado hacía dos inviernos, cuando la nieve había enterrado la carretera occidental— y había aprendido muchos de sus secretos, incluido el que ahora pensaba usar en su provecho.

Hizo un largo rodeo para evitar que el drow pudiera advertir su presencia, y así y todo llegó a la entrada del túnel mucho antes que los demás. Al cabo de unos minutos, el trasgo se encontraba casi a dos kilómetros en el interior del túnel, ocupado en forzar una cerradura de aspecto formidable, aunque para él bastante primitiva, en la palanca que permitía levantar una gruesa reja de hierro.

El hermano Mateo abría la marcha hacia el túnel junto a otro fraile, y los otros tres completaban un escudo protector alrededor de Drizzt, que caminaba con la capucha bien ajustada y encorvado de espaldas. Esto lo había pedido el propio Drizzt para poder ocultarse de las miradas ajenas.

Avanzaron a buen ritmo por el pasaje iluminado con antorchas, sin encontrar a nadie, hasta que llegaron a una intersección. Mateo se detuvo bruscamente, al ver la reja levantada en un corredor a la derecha. Una docena de pasos más allá, se veía una puerta de hierro abierta y después sólo oscuridad, porque, a diferencia del túnel principal, no había antorchas.

—Qué extraño —comentó Mateo.

—Un descuido imperdonable —dijo otro—. Roguemos que ningún viajero, menos experto que nosotros, equivoque el rumbo y tome por allí.

—Quizá tendríamos que bajar la reja —propuso un tercero.

—No —se opuso Mateo—. Puede haber alguien allí abajo, quizás algún mercader, al que no le gustaría encontrar la reja bajada.

—¡No! —gritó de pronto el hermano Jankin, y corrió a situarse a la cabeza del grupo—. ¡Es una señal! ¡Una señal divina! ¡Se nos llama, hermanos míos, para que nos reunamos con *Phaestus,* el sufrimiento final! —Jankin dio media vuelta dispuesto a entrar en el corredor, pero Mateo y los demás, acostumbrados a los disparates del fraile, se le echaron encima y lo sujetaron—. *¡Phaestus!* —chilló Jankin enloquecido—. ¡Ya voy!

—¿A qué viene todo esto? —preguntó Drizzt, que no sabía de qué hablaban los frailes, aunque creía recordar la referencia—. ¿Quién, o qué es *Phaestus*?.

—*Hephaestus* —lo corrigió el hermano Mateo. Drizzt conocía el nombre. Uno de los libros que había recogido del huerto de Mooshie trataba el tema de los dragones, y *Hephaestus,* un venerable dragón rojo que vivía en las montañas al noroeste de Mirabar, figuraba en el texto—. Desde luego no es el nombre verdadero del dragón —añadió el fraile entre gruñidos mientras forcejeaba con Jankin—. Nadie lo sabe.

Jankin se retorció bruscamente. Consiguió separarse del otro fraile y dio un pisotón en la sandalia de Mateo.

—*Hephaestus* es un viejo dragón rojo que vive en las cuevas al oeste de Mirabar desde hace tanto tiempo que ni siquiera los enanos recuerdan cuándo llegó —explicó otro fraile, el hermano Herschel, menos ocupado que Mateo—. La ciudad lo tolera porque es haragán y estúpido, aunque yo no me atrevería a decírselo. Supongo que la mayoría de las ciudades están dispuestas a aceptar la presencia de un dragón rojo si con ello consiguen evitar una pelea. Pero *Hephaestus* no es muy dado al pillaje (nadie recuerda cuándo salió por última vez de su agujero), y de vez en cuando incluso lo contratan para fundir minerales, aunque la tarifa es bastante cara.

—Hay quienes la pagan —añadió Mateo, que ya tenía otra vez bien sujeto a Jankin—, a finales de la temporada, con la intención de llevar una última caravana hacia el sur. ¡No hay nada como el aliento de un dragón rojo para fundir los metales!

La carcajada de Mateo se cortó de pronto cuando Jankin lo tumbó al suelo de un puñetazo.

Jankin echó a correr, pero la libertad le duró muy poco. Antes de que los demás frailes pudieran reaccionar, Drizzt se quitó la capa y fue tras él; le dio caza apenas pasada la puerta de hierro. Una zancadilla y un movimiento de muñeca bastaron para tumbar de espaldas al hombre y dejarlo sin aliento.

—Salgamos de aquí cuanto antes —dijo el drow, con la mirada puesta en el fraile caído—. Estoy harto de las tonterías de Jankin, y si insiste lo dejaré que vaya a reunirse con el dragón.

Dos frailes se acercaron para hacerse cargo de Jankin, y el grupo se dispuso a reanudar la marcha.

—¡Socorro! —gritó una voz desde las profundidades del pasaje. Drizzt empuñó las cimitarras. Los frailes se apiñaron a su alrededor y espiaron en la oscuridad.

—¿Ves algo? —le preguntó Mateo al drow, porque sabía que Drizzt disponía de visión infrarroja.

—No, pero hay una curva un poco más allá —respondió el elfo.

—¡Socorro! —repitió la voz.

A espaldas del grupo, oculto en una curva del túnel principal, Tephanis tuvo que reprimir la carcajada. Los trasgos eran muy buenos ventrílocuos, y la mayor dificultad que tenía Tephanis en la realización del engaño era pronunciar con la lentitud suficiente para ser entendido.

Drizzt avanzó cauteloso, y los frailes, preocupados por la llamada de auxilio, lo siguieron. El drow les indicó que retrocedieran, al comprender que podía tratarse de una trampa.

Pero Tephanis era demasiado rápido. La puerta se cerró con gran estrépito y, antes de que el drow, a sólo dos pasos de distancia, pudiera pasar entre los frailes, el trasgo ya había accionado la cerradura. Un segundo después, Drizzt y los frailes escucharon el ruido de la reja al bajar.

Tephanis regresó a la superficie al cabo de unos minutos, muy orgulloso por lo que había hecho y recordándose a sí mismo que debía mantener una expresión de desconcierto cuando le explicara a Roddy que no había dado con el paradero del drow.

Los frailes dejaron de gritar en cuanto Drizzt les avisó que los gritos podían despertar al ocupante del otro extremo del túnel.

—Además, aunque alguien pasara junto a la reja, no escucharía nada a través de esta puerta —comentó el drow mientras inspeccionaba el portal a la luz de la vela que sostenía Mateo.

La puerta, construida por los enanos, estaba hecha de una combinación de hierro, piedra y cuero, y encajaba perfectamente en el marco.

Drizzt dio unos cuantos golpes con el pomo de la cimitarra, y el ruido no llegó más allá de lo que habían llegado los gritos.

—Estamos perdidos —gimió Mateo—. No tenemos manera de salir y nuestras provisiones son escasas.

—¡Otra señal! —exclamó de pronto Jankin.

Los dos frailes que lo vigilaban lo tumbaron en el acto y se sentaron sobre su cuerpo para impedir que echara a correr hacia la guarida del dragón.

—Quizás el hermano Jankin tenga algo de razón —dijo Drizzt después de una larga pausa.

—¿Crees que nuestras provisiones durarán más si el hermano Jankin va a reunirse con *Hephaestus?* —preguntó Mateo con una mirada de sospecha.

—No tengo la intención de sacrificar a nadie —afirmó Drizzt con una carcajada y mirando a Jankin, que intentaba librarse de sus compañeros—. Pero al parecer sólo nos queda una salida.

—Si no piensas sacrificar a nadie, entonces miras en la dirección equivocada —protestó el fraile al ver que Drizzt observaba el pasaje en tinieblas—. ¡No pensarás pasar por donde está el dragón!

—Ya lo veremos —contestó Drizzt.

Encendió otra vela con la primera y avanzó unos cuantos metros. El sentido común del drow se oponía al innegable entusiasmo que sentía ante la perspectiva de enfrentarse a *Hephaestus*, aunque pensaba que la necesidad acabaría con la discusión. Montolio había luchado contra un dragón, y el fuego le había quemado los ojos. Pero aparte de las heridas, los recuerdos del vigilante no habían sido tan terribles. Drizzt comenzaba a comprender lo que el vigilante ciego le había dicho sobre las diferencias entre sobrevivir y vivir. ¿Hasta qué punto resultarían valiosos los quinientos años que tenía por delante?

Por el bien de los frailes, Drizzt confiaba en que apareciera alguien para abrir la reja y la puerta. Sin embargo, le cosquilleaban los dedos cuando metió la mano en la bolsa y sacó el libro sobre dragones.

Los ojos del drow no necesitaban mucha luz, y podían ver las letras casi sin dificultades. Tal como sospechaba, había una referencia al venerable dragón rojo que vivía al oeste de Mirabar. El texto confirmaba que *Hephaestus* no era su nombre verdadero, sino uno que le habían dado y que hacía referencia a un oscuro dios de los herreros.

El comentario no era muy extenso. Las citas correspondían a mercaderes que habían contratado al dragón por su aliento, y mencionaba a otros que al parecer habían dicho algo equivocado o regateado demasiado el precio —o quizá sencillamente el dragón tenía hambre o estaba de malhumor— y nunca más habían regresado. Lo más importante para Drizzt era la confirmación de lo que habían dicho los frailes: que el dragón era perezoso y un tanto estúpido. Según el libro, *Hephaestus* era muy orgulloso, cosa habitual entre los dragones, y sabía hablar la lengua común, pero carecía de la astucia y la inteligencia que normalmente se atribuían a la raza, y en especial a los venerables rojos.

—El hermano Herschel intenta abrir la cerradura —le comunicó Mateo—. Tus dedos son más hábiles. ¿No quieres intentarlo?

—Ni él ni yo podemos abrir esa cerradura —respondió Drizzt con aire ausente, sin apartar la mirada del libro.

—Al menos Herschel lo intenta —gruñó Mateo—, y no se aparta a un lado ni derrocha velas para leer un libro inútil.

—No es inservible para quien pretenda salir vivo de aquí —contestó Drizzt, atento a la lectura.

La respuesta despertó el interés del fraile.

—¿De qué trata? —preguntó Mateo, inclinándose sobre el hombro de Drizzt, aunque no sabía leer.

—Habla de la vanidad.

—¿La vanidad? ¿Qué tiene que ver la vanidad...?

—La vanidad de los dragones —lo interrumpió Drizzt—. Algo muy importante. Todos los dragones son muy vanidosos, los malvados más que los buenos.

—Con garras largas como espadas y un aliento capaz de derretir las piedras, no es de extrañar —masculló Mateo.

—Quizá, pero la vanidad es sin duda un punto débil incluso para un dragón. Varios héroes se han aprovechado de esta flaqueza para derrotarlos.

—¿Ahora piensas matar al dragón? —exclamó Mateo.

—Si es necesario —repuso Drizzt, sin hacerle mucho caso.

Mateo alzó las manos y se alejó, sacudiendo la cabeza como única respuesta a las miradas de los demás frailes.

Drizzt sonrió para sus adentros y volvió a enfrascarse en la lectura. Los planes comenzaban a definirse. Leyó la referencia varias veces, hasta aprenderla de memoria.

Tres velas más tarde, Drizzt continuaba leyendo y los frailes estaban cada vez más impacientes y hambrientos. Incordiaron a Mateo, que por fin se puso de pie, acomodó el cinturón por encima de la barriga, y se acercó al drow.

—¿Más vanidades? —preguntó sarcástico.

—Ya he acabado con esa parte —respondió Drizzt. Levantó el libro para mostrarle a Mateo el dibujo de un enorme dragón negro acurrucado entre varios árboles caídos en un pantano—. Ahora estudio al dragón que puede ayudar a nuestra causa.

—*Hephaestus* es rojo —comentó Mateo con desprecio—, no negro.

—Éste es un dragón diferente —explicó Drizzt—. *Mergandevinasander* de Chult, quizás el visitante que hablará con *Hephaestus.*

—Los negros y los rojos no se llevan bien —afirmó Mateo desconcertado pero también escéptico—. Hasta los tontos lo saben.

—Pocas veces hago caso de los tontos —replicó Drizzt, y una vez más el fraile se alejó moviendo la cabeza—. Hay algo más que tú no sabes, pero que *Hephaestus* sin duda conoce —añadió Drizzt, tan bajo que nadie más lo oyó—. ¡*Mergandevinasander* tiene los ojos lila!

Drizzt cerró el libro, seguro de que ahora sabía lo suficiente para hacer el intento. Si alguna vez hubiese visto antes el terrible esplendor de un venerable rojo, ahora no habría sonreído. Pero la ignorancia y las memorias de Montolio alimentaron el coraje del joven guerrero drow, que no tenía nada que perder. Además, no estaba dispuesto a morir de inanición; por miedo a un peligro desconocido, aunque todavía era demasiado pronto para iniciar la aventura.

Antes tenía que practicar su mejor voz de dragón.

De todas las maravillas que Drizzt había visto a lo largo de su vida aventurera, ninguna —ni las grandes mansiones de Menzoberranzan, ni la caverna de los illitas o el lago de ácido— podía aspirar a compararse con el impresionante espectáculo de la guarida del dragón. Montañas de oro y gemas tapizaban el suelo de la enorme sala, formando ondas como la estela de un barco enorme en el mar. Armas y armaduras relucientes se amontonaban por todas partes, y la abundancia de objetos manufacturados —cálices, vasos, griales— era suficiente para abastecer los tesoros de un centenar de reyes ricos.

El drow tuvo que hacer un esfuerzo para volver a la realidad. No eran las riquezas lo que encendía su imaginación —no le daba valor a las posesiones materiales— sino las aventuras que sugerían todos aquellos objetos preciosos. Al contemplar la guarida del dragón, las peripecias vividas en el camino con los frailes plañideros y el sencillo sueño de tener un hogar le parecieron baladíes. Pensó una vez más en el relato de Montolio sobre su encuentro con el dragón y en todas las otras aventuras que le había contado el vigilante ciego. De pronto sintió la necesidad de vivir el mismo tipo de proezas.

El elfo quería un hogar y deseaba que lo aceptaran, pero al mirar los tesoros, comprendió que también quería aparecer en los libros de los bardos. Deseó poder viajar por carreteras llenas de peligro, y escribir incluso sus propias historias.

La sala era inmensa e irregular, con muchos rincones ciegos, y la iluminación le daba un resplandor dorado. El ambiente era cálido, y tanto Drizzt como los frailes se inquietaron al pensar en la fuente de calor.

Drizzt se volvió hacia los frailes y les guiñó un ojo. Después señaló hacia la izquierda, en dirección a la única salida, y, sin emitir sonido alguno, movió los labios para decir: «Ya sabéis la señal».

Mateo asintió inquieto; aún dudaba si había hecho bien en confiar en el drow. Drizzt había sido un buen aliado en la carretera, pero un dragón era un dragón.

El joven volvió a examinar la sala, esta vez mirando más allá de los tesoros. Entre dos pilas de oro vio su objetivo, y era tanto o más espléndido que las joyas y las gemas. En el hueco formado por las dos pilas había una cola enorme cubierta de escamas, con el mismo tono dorado rojizo de la luz, que se movía lenta y suavemente de un lado a otro, aumentando la profundidad del surco.

El drow había visto figuras de dragones; uno de los magos de la Academia incluso había creado imágenes de las diversas clases de dragones para los estudiantes. Pese a ello, nada había preparado al joven para el espectáculo de un dragón vivo. En todos los Reinos no había nada más impresionante, y, de todas las variedades de dragones, los rojos eran los más imponentes.

Cuando Drizzt consiguió desviar la vista de la cola, escogió el camino a seguir a través de la sala. El pasaje desembocaba a bastante altura en una de las paredes, pero había un camino bien marcado para llegar hasta el suelo. Drizzt lo estudió durante un buen rato, hasta memorizar cada escalón. Después echó dos puñados de tierra en los bolsillos, sacó una flecha de la aljaba y la dotó con un hechizo de oscuridad. Con mucho cuidado y en silencio, bajó uno a uno los peldaños, guiado por el suave roce de la cola contra el oro. Estuvo a punto de caer cuando tropezó con la primera montaña de gemas, y oyó cómo la cola se detenía.

—Aventura —murmuró para sí mismo.

Prosiguió la marcha, concentrado en la imagen mental de la sala. Imaginó que el dragón se erguía ante él, capaz de ver a través del globo de oscuridad. Se encogió instintivamente, convencido de que una bola de fuego lo abrasaría de un momento a otro. Pero siguió adelante y, cuando por fin llegó a la pila de oro, se alegró de oír la pausada respiración del dragón, que dormitaba.

Drizzt comenzó a subir la segunda pila paso a paso, mientras dejaba que el hechizo de levitación surgiera en su mente. No tenía mucha confianza en lograrlo porque el hechizo le había fallado en todas las últimas pruebas, pero cualquier ayuda era bienvenida en este momento. Llegó a la mitad de la pila, echó a correr y ejecutó el hechizo, que le permitió permanecer en el aire durante

una fracción de segundo antes de perder efecto. Entonces Drizzt cayó, al mismo tiempo que disparaba el arco para lanzar la flecha con el globo de oscuridad al otro lado de la sala.

Jamás hubiese creído que un monstruo tan grande pudiera ser tan ágil, pero cuando cayó con todo su peso sobre una pila de copas y ánforas recamadas de piedras preciosas, se encontró delante mismo de la cara de una bestia muy furiosa.

¡Qué ojos! Como rayos gemelos, su mirada se clavó en Drizzt, lo atravesó, lo empujó a prosternarse y a suplicar misericordia, a revelar todos los engaños, y a confesar todos los pecados a *Hephaestus,* el dios. El largo cuello del dragón se inclinó ligeramente a un lado, pero la mirada no se apartó del drow, manteniéndolo sujeto con la misma firmeza que el abrazo de *Bluster,* el oso.

Una voz sonó débil pero insistente en los pensamientos de Drizzt: la voz del vigilante ciego cuando relataba historias de batallas y heroísmo. Al principio, el drow apenas si la oía: pero la voz insistía para recordarle a su manera que cinco hombres dependían de él. Si fracasaba, los frailes morirían. Esta parte del plan no fue difícil para Drizzt, porque creía sinceramente en las palabras.

—*¡Hephaestus!* —gritó en la lengua común—. ¿Puede ser finalmente que seas tú? ¡Oh, eres magnífico! ¡Mucho más magnífico de lo que dicen los relatos!

La cabeza del dragón se apartó una docena de pasos, y una expresión de desconcierto apareció en aquellos ojos sabios.

—¿Me conoces? —rugió *Hephaestus,* y el ardiente aliento del dragón agitó la cabellera blanca del drow con la fuerza del viento.

—¡Todos te conocen, poderoso *Hephaestus!* —gritó Drizzt, que se arrodilló, sin atreverse a permanecer de pie—. ¡Era a ti al que buscaba y ahora que te encuentro puedo decir que no me decepcionas!

—¿Por qué el elfo oscuro busca a *Hephaestus?* —preguntó el dragón con una mirada de sospecha—. El destructor de Cockleby y devorador de diez mil reses, el que aplastó Angalander, el que...

Continuó el recitado durante varios minutos, y Drizzt soportó el aliento fétido estoicamente, sin dejar de fingir una profunda admiración por la larga lista de maldades. Cuando *Hephaestus* terminó, el drow tuvo que hacer una pausa para recordar la pregunta inicial. Su desconcierto sirvió para mejorar el engaño.

—¿Elfo oscuro? —preguntó como si no hubiese entendido la pregunta. Miró al dragón y repitió las palabras, todavía con más desconcierto—. ¿Elfo oscuro?

El dragón echó un vistazo a la sala, observó las montañas de tesoros, y se detuvo un momento en el globo de oscuridad, casi al otro lado del recinto.

—¡Me refiero a ti! —bramó de pronto, y la fuerza del grito hizo caer de espaldas a Drizzt—. ¡Elfo oscuro!

—¿Drow? —dijo Drizzt, que se recuperó en el acto y esta vez sí que se puso de pie—. No, no lo soy. —Se miró el cuerpo y asintió como si de pronto se viera en la realidad—. Sí, desde luego —añadió—. ¡Muchas veces olvido el cuerpo que tengo ahora! —*Hephaestus* soltó un gruñido de impaciencia, y el joven comprendió que debía actuar deprisa—. No soy un drow —afirmó—, aunque no tardaré en serlo si *Hephaestus* no puede ayudarme. —Drizzt sólo podía confiar en despertar la curiosidad del dragón—. Estoy seguro de que has escuchado hablar de mí, poderoso *Hephaestus.* Soy, o era... y espero volver a serlo, *Mergandevinasander* de Chult, un viejo negro de larga fama.

—*¿Mergandevin...?* —*Hephaestus* se interrumpió en mitad del nombre.

Desde luego, lo había escuchado mencionar. Los dragones conocían los nombres de casi todos los demás dragones del mundo. *Hephaestus* también sabía, como había sospechado Drizzt, que *Mergandevinasander* tenía los ojos lila.

Para ayudarse en la explicación, Drizzt recordó sus experiencias con Clak, el desgraciado pek que había sido transformado en oseogarfio por un mago.

—Un mago me derrotó —dijo compungido—. Un grupo de aventureros entró en mi guarida. ¡Ladrones! ¡Atrapé a uno de ellos, un paladín! —A *Hephaestus* pareció gustarle este pequeño detalle, y Drizzt se felicitó por su inventiva—. ¡Cómo se derretía su armadura plateada con el ácido de mi aliento!

—Una pena haberlo desperdiciado —comentó *Hephaestus*—. ¡Los paladines son un bocado exquisito!

Drizzt sonrió para ocultar la inquietud ante el comentario.

«¿Qué gusto tendrá la carne de elfo oscuro?», se preguntó al ver la boca del dragón tan cerca.

—Los habría matado de no haber sido por aquel maldito hechicero. ¡Fue él quien me hizo esta cosa tan terrible!

Drizzt miró su cuerpo de drow con un gesto de asco.

—¿Te refieres a la polimorfía? —preguntó *Hephaestus,* y a Drizzt le pareció percibir un tono de compasión en la voz.

—Un hechizo malvado —asintió solemne—. Me quitó la forma, las alas, el aliento. En mi pensamiento no dejé de ser *Mergandevinasander,* pero... —*Hephaestus* abrió los ojos ante la pausa, y la mirada de angustia y desconcierto que le dirigió Drizzt hizo que el dragón se apartara—. De pronto he descubierto que me gustan las arañas —murmuró el drow—. Hacerles mimos, besarlas...

«Conque éste es el aspecto que tiene un dragón asqueado», pensó Drizzt cuando volvió a mirar al monstruo.

Las monedas y las joyas tintinearon por toda la sala cuando un temblor involuntario sacudió al dragón.

Los frailes, apiñados en la boca del túnel, no podían ver el encuentro, pero sí escuchaban la conversación con toda claridad y comprendían el juego que el drow se traía entre manos. Por primera vez desde que lo conocían, el hermano Jankin había enmudecido, y fue Mateo el que susurró unas pocas palabras que expresaban el sentimiento general.

—¡Hay que reconocer que tiene agallas!

El fraile gordo soltó una risita, y se tapó la boca en el acto, asustado por la posibilidad de haber hablado demasiado alto.

—¿Por qué has venido a mí? —rugió *Hephaestus,* furioso.

Drizzt trastabilló, pero consiguió mantenerse en pie.

—¡Te lo ruego, poderoso *Hephaestus!* —suplicó Drizzt—. No tengo elección. Viajé a Menzoberranzan, la ciudad de los drows, pero me dijeron que el hechizo era muy poderoso, que no podía hacer nada por disiparlo. Así que he venido a ti, grande y poderoso *Hephaestus,* famoso por tus conocimientos de los hechizos de transmutación. Quizás alguien como yo...

—¿Un negro? —vociferó *Hephaestus,* y esta vez Drizzt rodó por el suelo—. ¿Alguien como tú?

—No, no, un dragón —se apresuró a decir el drow, rectificando el aparente insulto al tiempo que volvía a levantarse, convencido de que en cualquier momento tendría que echar a correr.

El gruñido de *Hephaestus* le indicó que necesitaba una distracción, y la encontró detrás del dragón, en las profundas huellas producidas por el fuego en las paredes y el fondo de un nicho rectangular. Drizzt dedujo que era allí donde *Hephaestus* ganaba fortunas derritiendo metales. El

drow no pudo evitar un estremecimiento al pensar en cuántos desafortunados mercaderes y aventureros debían de haber encontrado la muerte entre aquellas paredes ennegrecidas.

—¿Qué ha causado semejante cataclismo? —gritó Drizzt, asombrado. *Hephaestus* no volvió la cabeza, atento a una traición. Al cabo de un momento, entendió a qué se refería el drow y dejó de gruñir—. ¿Qué dios se ha posado sobre ti, todopoderoso *Hephaestus,* y te ha bendecido con semejante poder? ¡No hay en ninguna parte de los Reinos una piedra tan calcinada! ¡No desde que los fuegos formaron el mundo...!

—¡Ya es suficiente! —tronó *Hephaestus*—. ¿Tú que eres tan sabio no conoces el aliento de un rojo?

—Sin duda el fuego es el don de un rojo —replicó Drizzt, sin apartar la mirada del nicho—. Pero ¿tan intensas pueden ser las llamas? ¡No es posible que causen semejante destrucción!

—¿Quieres que te lo demuestre? —manifestó el dragón con un resoplido cargado de humo.

—¡Sí! —gritó el drow—. ¡Quiero decir, no! —añadió, mientras se acurrucaba en una posición fetal. Era consciente de que caminaba sobre la cuerda floja, pero era un riesgo necesario—. En realidad deseo ser testigo de la descarga, aunque temo sentir su calor.

—¡Entonces observa, *Mergandevinasander* de Chult! ¡No te lo pierdas!

La profunda inspiración del dragón arrastró a Drizzt dos pasos hacia delante, le echó la cabellera contra el rostro, y casi le arrancó la manta de la espalda. En la montaña, detrás de él, las monedas cayeron por la pendiente.

El cuello del dragón se movió en un arco muy amplio para situar la gran cabeza roja en línea con el nicho.

La bocanada de fuego consumió el aire de la sala; Drizzt sintió que los pulmones le ardían y le escocían los ojos, tanto por el calor como por el resplandor. Aun así, no apartó la mirada mientras el fuego del dragón convertía el nicho en una terrible hoguera. El drow no pasó por alto que el dragón cerraba los ojos al tiempo de escupir el fuego.

Cuando acabó la exhibición, *Hephaestus* se volvió triunfante. Drizzt, que aún miraba el nicho y las piedras derretidas que chorreaban de las paredes y el techo, no tuvo necesidad de fingir asombro.

—¡Por todos los dioses! —susurró con voz ronca. Consiguió mirar la expresión ufana del dragón—. ¡Por todos los dioses! —repitió—. ¡*Mergandevinasander* de Chult, que se creía supremo, se humilla ante ti!

—¡No es para menos! —gritó *Hephaestus*—. ¡Ningún negro se puede comparar con un rojo! No lo olvides nunca, *Mergandevinasander*. ¡Es una verdad que puede salvarte la vida si alguna vez un rojo se presenta a tu puerta!

—¡Desde luego! —asintió Drizzt—. ¡Pero mucho me temo que no tendré puerta! —Una vez más miró su forma y mostró su disgusto—. Ninguna otra puerta que no sea la de la ciudad de los elfos oscuros.

—Ése es tu destino, no el mío —replicó *Hephaestus*—. Sin embargo, me apiadaré de ti. Te dejaré marchar vivo, aunque es más de lo que te mereces por haber perturbado mi siesta.

Había llegado el momento crítico. Drizzt podía aceptar la oferta de *Hephaestus.* No deseaba otra cosa que poder salir de allí cuanto antes. Pero sus principios y el recuerdo de Mooshie se lo impedían. ¿Qué pasaría con los compañeros que aguardaban en el túnel? ¿Qué aventuras mencionarían los libros de bardos?

—Entonces devórame —le dijo al dragón, aunque él mismo no podía creer en sus palabras—. Yo, que he conocido la gloria de los dragones, no puedo contentarme con vivir como un elfo oscuro. —La enorme boca de *Hephaestus* se acercó—. ¡Adiós a todos los dragones! —lloriqueó el drow—. ¡Cada vez somos menos, mientras los humanos se multiplican como gusanos! ¡Adiós a los tesoros de los dragones, que serán robados por hechiceros y paladines! —La forma en

que pronunció esta última palabra detuvo a *Hephaestus*—. ¡Y adiós a *Mergandevinasander* —proclamó Drizzt—, derrotado por un hechicero humano cuyo poder incluso supera al de *Hephaestus,* el más poderoso de los dragones!

—¡Supera! —vociferó *Hephaestus,* y toda la sala tembló con el poder de aquel rugido.

—¿Qué debo creer si no? —gritó Drizzt, aunque su voz pareció un susurro comparada con la del dragón—. ¿Es que *Hephaestus* no puede ayudar a uno de su misma raza? No, me niego a creerlo. El mundo entero no lo creerá. —Drizzt señaló con un dedo el techo de la sala buscando las palabras más adecuadas. No necesitaba recordar cuál era el precio del fracaso—. No. ¡Lo que dirán de un extremo al otro de los Reinos es que *Hephaestus* no se atrevió a disipar la magia del hechicero, que el gran rojo no se atrevió a mostrar su debilidad ante un hechizo tan poderoso por miedo a que su debilidad pudiera invitar al grupo del mago a venir al norte para apoderarse de las riquezas de otro dragón! ¡Ah! —añadió Drizzt, con los ojos desorbitados—. Pero ¿acaso esta supuesta debilidad no dará también pie al hechicero y a su banda de sucios ladrones para albergar esperanzas de hacerse con semejante botín? ¿Y qué dragón tiene un tesoro mayor que el de *Hephaestus,* el rojo de la rica Mirabar?

El dragón no sabía qué hacer. A *Hephaestus* le gustaba su forma de vida, le gustaba dormir sobre los tesoros cada vez mayores que le suministraban los mercaderes a cambio de sus servicios. No necesitaba para nada que una pandilla de heroicos aventureros se presentaran en su madriguera. Éstos eran los sentimientos que Drizzt esperaba provocar.

—¡Mañana! —rugió el dragón—. ¡Hoy estudiaré el hechizo y mañana *Mergandevinasander* volverá a ser negro otra vez! ¡Pero se marchará con la cola en llamas, si se atreve a pronunciar una sola blasfemia más! Ahora debo descansar para recordar el hechizo. No se te ocurra moverte, dragón con forma de drow. Te oleré allí adonde vayas y escucharé cualquier movimiento. ¡No tengo el sueño tan profundo como desean los ladrones!

Desde luego, Drizzt no ponía en duda sus palabras. Pero si bien las cosas habían salido tal como esperaba, ahora se encontraba con otro problema. No podía esperar un día entero para reanudar la conversación con el rojo, ni tampoco podían esperar sus compañeros. ¿Cómo reaccionaría el dragón cuando intentara recordar un hechizo que no existía? ¿Y qué pasaría, se preguntó Drizzt de pronto aterrorizado, si *Hephaestus* lo transformaba en un dragón negro?

—Es evidente —dijo Drizzt— que el aliento de un negro tiene ventajas sobre el de un rojo.

El dragón se volvió como un rayo, furioso una vez más.

—¿Quieres sentir mi aliento? —bramó—. ¿Crees que tus bravatas lo soportarán?

—No, no —replicó Drizzt—. No lo tomes como un insulto, poderoso *Hephaestus.* ¡El espectáculo de tu fuego me ha quitado el orgullo! ¡Pero no hay por qué despreciar el aliento de los negros! ¡Tiene algunas cualidades que superan incluso el poder del fuego de los rojos!

—¿Cuáles?

—El ácido, sin ir más lejos, oh *Hephaestus* el increíble, devorador de diez mil reses —contestó el drow—. El ácido se adhiere a la armadura del caballero, la atraviesa para causar un tormento incomparable.

—¿Algo parecido al metal derretido? —preguntó el dragón rojo, sarcástico—. ¿El metal fundido por el fuego de un rojo?

—Me temo que más duradero —repuso Drizzt, con la mirada baja—. El aliento de un rojo es sólo un estallido de destrucción inmediata, pero el del negro permanece para desesperación del enemigo.

—¿Un estallido? —gruñó *Hephaestus*—. ¿Cuánto tiempo puedes lanzar tu aliento, pobre negro? ¡Tardo yo más en respirar, lo sé!

—Pero... —comenzó a decir Drizzt, señalando el nicho.

Esta vez la súbita inspiración del dragón lo arrastró unos cuantos pasos y casi lo levantó por los aires. El drow mantuvo la calma suficiente para gritar la señal, «¡Fuego de los Nueve Infiernos!», mientras *Hephaestus* volvía la cabeza hacia el nicho.

—¡La señal! —gritó Mateo por encima del tumulto—. ¡Corred si queréis salvar la vida! ¡Corred!

—¡No! —replicó el hermano Herschel aterrorizado, y los demás, excepto Jankin, estuvieron de acuerdo.

—¡Oh, qué alegría poder sufrir tanto! —aulló el fanático, que se apresuró a salir del túnel.

—¡Tenemos que escapar! ¡Nos va la vida en ello! —les recordó Mateo, al tiempo que sujetaba a Jankin por el pelo para evitar que fuera en la dirección equivocada.

Los otros frailes, al comprender que quizás ésta era la última oportunidad, abandonaron el túnel con tanta prisa que resbalaron por la pendiente. Cuando se pusieron de pie, comenzaron a dar vueltas, sin saber si debían volver al túnel o correr hacia la salida. Intentaron subir sin éxito, sobre todo porque Mateo todavía trataba de dominar a Jankin y les impedía el paso, así que el camino obligado era la salida. Desesperados, los frailes corrieron a través de la sala.

Sin embargo, ni siquiera el terror impidió que cada uno de ellos, incluido Jankin, se llenara los bolsillos con joyas a medida que corrían.

¡Nunca se había visto nada igual! *Hephaestus,* con los ojos cerrados, soltaba llamas en un chorro interminable que desintegraba las paredes del nicho. El fuego desbordaba el recinto —Drizzt estaba a punto de desmayarse por el calor— pero el furioso dragón no cedía, dispuesto a humillar de una vez para siempre a su insolente visitante.

Hephaestus espió una sola vez, para ver los efectos de su demostración. Los dragones conocían sus salas de tesoros mejor que cualquier otra cosa en el mundo, y *Hephaestus* no pasó por alto la imagen de cinco figuras que corrían a través de la sala en dirección a la salida. Cesó el chorro de fuego, y el dragón dio media vuelta.

—¡Ladrones! —rugió con una fuerza capaz de partir piedras.

Drizzt comprendió que había acabado el juego.

La enorme boca con dientes como lanzas se lanzó contra el drow. Drizzt se hizo a un lado y saltó hacia delante porque no podía hacerlo en ninguna otra dirección. Se sujetó a uno de los cuernos del dragón, trepó para situarse sobre la cabeza y se aferró con todas sus fuerzas mientras el monstruo intentaba hacerlo volar por los aires. El drow quiso coger la cimitarra, pero en cambio metió la mano en el bolsillo y sacó un puñado de tierra. Sin la menor vacilación lanzó la tierra contra los ojos del dragón.

Hephaestus sacudió la cabeza de arriba abajo, enloquecido. Al ver que Drizzt resistía con alma y vida, el astuto dragón escogió un método más eficaz.

El drow adivinó la intención de *Hephaestus* en cuanto la cabeza comenzó a subir a gran velocidad. El techo era alto, pero no para el cuello del dragón. Era una caída muy larga, pero preferible a morir aplastado, y Drizzt se dejó caer antes de que la cabeza se estrellara contra la piedra.

El drow se levantó tambaleante en el momento en que *Hephaestus,* poco afectado por el golpe, tomaba aire. Esta vez la suerte acompañó al drow. Un gran trozo de piedra se desprendió del techo, fue a dar contra la cabeza del dragón, y *Hephaestus* dejó escapar el aliento antes de convertirlo en llamas. Drizzt corrió por una de las montañas de oro y se zambulló al otro lado.

Hephaestus rugió rabioso y, sin pensarlo, soltó el resto de aliento contra la pila. Las monedas de oro se derritieron, y gemas enormes se quebraron por efecto del calor. La montaña

tenía un espesor de más de seis metros y era muy compacta, pero así y todo, Drizzt notó que se le quemaba la espalda. Escapó de la pila, dejando atrás la capa humeante mezclada con oro fundido.

Con las cimitarras en alto, Drizzt se lanzó contra el dragón, que retrocedía. En una acción tan valiente como estúpida descargó las cimitarras con todas sus fuerzas, pero sólo alcanzó a dar dos golpes; después se detuvo porque no podía soportar el dolor en las manos. Era como pegar en una pared de piedra.

Hephaestus, con la cabeza bien alta, no prestó ninguna atención al ataque.

—¡Mi oro! —gimió el dragón. Entonces el monstruo miró hacia abajo, buscando al drow—. ¡Mi oro! —repitió.

Drizzt encogió los hombros como disculpándose y echó a correr.

Hephaestus descargó un golpe con la cola, que chocó contra otra montaña de tesoros, y una lluvia de monedas de oro y plata y gemas preciosas se dispersó por toda la sala.

—¡Mi oro! —chillaba el dragón mientras derrumbaba las pilas a su paso.

Drizzt, agazapado detrás de una pila, cogió la estatuilla de ónice y llamó a la pantera.

—¡Ayúdame, *Guenhwyvar!*

—¡Te huelo, ladrón! —anunció el dragón con una voz de trueno no muy lejos del escondite del drow.

En respuesta al grito, la pantera apareció en lo alto de la pila, soltó un rugido y se alejó de un salto. Drizzt, bien acurrucado, contó cuidadosamente los pasos de *Hephaestus.*

—¡Te haré pedazos a dentelladas, transformista! —gritó el dragón, y abrió las mandíbulas para engullir a la pantera.

Pero ni siquiera los dientes de un dragón podían morder la niebla insustancial en que se había convertido de pronto la pantera.

Drizzt se embolsó unas cuantas gemas mientras corría hacia la salida, y los rugidos de rabia del dragón ahogaron el ruido de sus pasos. La sala era muy grande, y Drizzt no había llegado todavía a la salida cuando *Hephaestus* lo descubrió. Desconcertado, pero no por ello menos furioso, el dragón se lanzó en su persecución.

A Drizzt se le ocurrió un último ardid al recordar que, según el libro, el dragón rojo hablaba la lengua de los goblins.

—¡Cuando esa estúpida bestia salga detrás de mí, entrad y llevaos el resto! —gritó en dicho idioma.

Hephaestus se detuvo en seco y se volvió para mirar desconfiado el agujero del túnel que comunicaba con las minas. El estúpido dragón se enfrentaba a un dilema: quería perseguir al drow pero al mismo tiempo tenía miedo de ser víctima de un robo. *Hephaestus* se acercó al túnel, metió la cabeza en el agujero para comprobar si había alguien en el interior, y después se apartó para pensar las cosas con más calma.

Los ladrones sin duda ya estarían lejos, pensó. Tendría que salir a cielo abierto si quería atraparlos, algo de poco provecho en esta época del año, la más lucrativa. Al final, *Hephaestus* resolvió el dilema de la misma manera que solucionaba todos los otros problemas. Juró que se comería al próximo grupo de mercaderes que acudiera a visitarlo. Recuperado el orgullo con esta decisión, que olvidaría en cuanto se fuera a dormir, el dragón volvió a la sala para ordenar los tesoros y salvar lo que pudiera de las pilas que había fundido sin darse cuenta.

22

Camino del hogar

—¡Nos has hecho pasar! —gritó el hermano Herschel. Todos los frailes excepto Jankin abrazaron a Drizzt en cuanto éste se reunió con ellos en un valle rocoso, al este de la entrada a la guarida del dragón—. ¡Si hay una manera de recompensarte por lo que has...!

El drow vació el contenido de sus bolsillos como única respuesta, y cinco pares de ojos codiciosos se abrieron como platos al ver las joyas de oro y piedras que resplandecían a la luz de sol. Una gema en particular, un rubí grande como un huevo de gallina, prometía riquezas para toda la vida.

—Para vosotros —explicó Drizzt—. Todas. No necesito tesoros.

Los frailes se miraron contritos, aunque ninguno estaba dispuesto a mostrar el botín oculto en sus propios bolsillos.

—Quizá tendrías que guardar un poco —sugirió Mateo—, si todavía piensas en marcharte.

—Así es —respondió el elfo.

—No puedes quedarte aquí—señaló Mateo—. ¿Adonde piensas ir?

Drizzt todavía no había pensado en un punto de destino. Sólo sabía que su lugar no era con los frailes plañideros. Meditó durante unos momentos, recordando los muchos callejones sin salida que había recorrido. De pronto tuvo una idea.

—Tú mencionaste el lugar —le dijo a Jankin—. Tú me dijiste el nombre del lugar una semana antes de entrar en el túnel. —Jankin lo miró con curiosidad, sin recordar la charla—. Diez Ciudades—añadió Drizzt—. Tierra de renegados, donde un bribón puede encontrar su lugar.

—¿Diez Ciudades? —protestó Mateo—. Espero que recapacites, amigo. El valle del Viento Helado no es un lugar muy placentero, y no creo que los asesinos de Diez Ciudades te vayan a recibir con los brazos abiertos.

—El viento no cesa nunca —añadió Jankin con una mirada nostálgica en sus negros ojos hundidos en las órbitas—. Siempre cargado de arena y muy frío. Te acompañaré.

—¡Y los monstruos! —añadió otro, al tiempo que le daba un coscorrón a Jankin—. ¡Yetis de la tundra, leones blancos, y bárbaros feroces! ¡No, yo no iría a Diez Ciudades ni aunque me persiguiera el mismísimo *Hephaestus!*

—Cosa que el dragón bien podría hacer —replicó Herschel, con una mirada inquieta hacia la cueva no tan distante—. Hay varias granjas en los alrededores. Quizá nos dejen pasar la noche en alguna de ellas y regresar al túnel mañana.

—Yo no voy—repitió Drizzt—. Habéis dicho que Diez Ciudades es un lugar poco acogedor, pero ¿me recibirían mejor en Mirabar?

—Pasaremos la noche en alguna granja —intervino Mateo, que había cambiado de opinión—. Te compraremos un caballo, y las provisiones necesarias. No quiero que te vayas —añadió—, aunque reconozco que Diez Ciudades es una buena elección... —Miró a Jankin—. Para

un drow. Muchos han encontrado allí un lugar. En realidad es un hogar para aquel que no tiene ninguno.

—¿Cómo llego hasta allí? —preguntó Drizzt, que comprendió la sinceridad en la voz del fraile y apreció su generosidad.

—Sigue las montañas —contestó Mateo—. Mantenías siempre a tu derecha. Cuando rodees la cordillera, habrás entrado en el valle del Viento Helado. Un pico solitario marca la llanura que se extiende al norte de la Columna del Mundo. Las ciudades se levantan a su alrededor. ¡Ojalá todas respondan a tus esperanzas!

Dicho esto, los frailes se prepararon para la marcha. Drizzt cruzó las manos detrás de la nuca y se apoyó contra la pared del valle. Sabía que era la hora de separarse de los frailes, pero no podía negar la sensación de culpa y de soledad que esto le producía. Las pequeñas riquezas que habían cogido en la cueva del dragón cambiarían la vida de sus compañeros, servirían para procurarles cobijo y atender a sus necesidades. En su caso, en cambio, no podían echar abajo las barreras a las que él se enfrentaba.

Diez Ciudades, la tierra que Jankin había mencionado como una casa para los desamparados, un punto de reunión para aquellos que no tenían adonde ir, reanimó un poco las esperanzas del drow. ¿Cuántas veces el destino se había vuelto en su contra? ¿A cuántas puertas se había acercado lleno de ilusión sólo para ser rechazado a punta de lanza? Esta vez sería diferente, pensó Drizzt; porque, si no podía encontrar un lugar en la tierra de los renegados, ¿qué otro sitio quedaba para él?

Para el drow, que había pasado tanto tiempo escapando de la tragedia, la culpa y los prejuicios que no podía eludir, no era grato contar sólo con la esperanza.

Aquella noche Drizzt acampó en un bosquecillo mientras los frailes iban al poblado. Regresaron a la mañana siguiente con un caballo magnífico, pero con uno menos en el grupo.

—¿Dónde está Jankin? —preguntó Drizzt, preocupado.

—Atado en un granero —contestó Mateo—. Anoche intentó escapar para ir a...

—Reunirse con *Hephaestus* —acabó el drow por él.

—Si cuando volvamos todavía insiste, quizá lo dejemos ir —añadió Herschel disgustado.

—Aquí tienes tu caballo —dijo Mateo—, si es que la noche no te ha hecho cambiar de opinión.

—Y este abrigo es para ti —manifestó Herschel, tendiéndole a Drizzt una hermosa capa forra da de piel.

El drow sabía que éste era un acto de generosidad inusitado por parte de los frailes, y a punto estuvo de cambiar su decisión. Sin embargo, no podía olvidar las otras necesidades que este grupo no le permitía satisfacer.

Para demostrar que no había vuelta atrás, el drow se acercó al animal dispuesto a montarlo. Drizzt había visto una vez un caballo, pero nunca desde tan cerca. Lo sorprendió la fortaleza de la bestia, el movimiento de los músculos del pescuezo, y sobre todo la altura del lomo.

Miró al animal a los ojos durante unos instantes para comunicarle sus intenciones. Entonces, para sorpresa de todos, incluso la del drow, el caballo se agachó para permitir que Drizzt se acomodara sin esfuerzos en la montura.

—Veo que sabes tratar a los caballos —comentó Mateo—. No habías dicho nunca que eras un jinete experto.

Drizzt se limitó a asentir e hizo todo lo posible para mantenerse en la silla cuando el caballo echó a trotar. Le llevó un buen rato descubrir el modo de controlar a la bestia y ya había recorrido una amplia curva hacia el este —la dirección equivocada— antes de conseguir dar la vuelta.

Durante la cabalgada, Drizzt intentó no pasar vergüenza, y los frailes, que tampoco entendían mucho, sonrieron satisfechos al ver sus evoluciones.

Horas más tarde, Drizzt marchaba al galope hacia el oeste, sin apartarse del borde sur de la Columna del Mundo.

—Los frailes plañideros —susurró Roddy McGristle, que espiaba al grupo desde lo alto de un montículo mientras los frailes se dirigían otra vez hacia el túnel de Mirabar.

—¿Qué? —exclamó Tephanis, que se apresuró a salir de su saco para unirse a Roddy. Por primera vez en su vida, la velocidad del trasgo fue una desventaja. Sin darse cuenta de lo que decía, añadió—: ¡No-puede-ser! El-dragón... —La furiosa mirada del montañés cayó sobre Tephanis como la sombra de una nube de tormenta—. Quiero-decir, suponía... —tartamudeó el trasgo, pero comprendió que Roddy, que conocía el túnel mejor que él y también estaba enterado de su habilidad con las cerraduras, había adivinado su estratagema.

—Se te ocurrió que podías matar al drow —dijo Roddy, con calma.

—Por-favor, mi-amo —replicó Tephanis—. No-tenía-intención... Tenía-miedo-por-ti. ¡El-drow-es-un-demonio! Los-envié-al-túnel-del-dragón. Pensé-que-tú...

—Olvídalo —gruñó Roddy—. Hiciste lo que creías mejor, y nada más. Ahora vuelve a tu saco. Quizá podamos arreglar lo que has hecho, si el drow no está muerto. —Tephanis asintió, más tranquilo, y se metió en el saco. Roddy lo recogió y llamó al perro—. Conseguiré que los frailes hablen —prometió—, pero primero...

Roddy levantó el sacó y lo estrelló contra la roca.

—¡Amo! —gritó el trasgo.

—¡Maldito ladrón de elfos...! —chilló Roddy sin dejar de golpear el saco contra la piedra. Tephanis resistió los primeros golpes, e incluso llegó a cortar la tela con la daga. Pero pronto el saco se oscureció con la humedad de la sangre, y acabó la resistencia del trasgo—. Maldito mutante ladrón de elfos —murmuró Roddy, arrojando el saco—. Ven, perro. Si el drow está vivo, los frailes sabrán dónde encontrarlo.

Los frailes plañideros pertenecían a una orden dedicada al sufrimiento y un par de ellos, en especial Jankin, habían sufrido mucho en sus vidas. Aun así, ninguno había imaginado la crueldad de que era capaz Roddy McGristle, y, antes de una hora, Roddy marchaba hacia el oeste sin apartarse del borde sur de la cordillera.

El frío viento del este zumbaba en sus oídos como una canción interminable. Drizzt lo escuchaba desde que había rodeado el extremo oeste de la Columna del Mundo, para dirigirse primero hacia el norte y después al este, por la extensa y árida llanura que llevaba el nombre del viento: el valle del Viento Helado. Aceptaba el lamento y el mordisco helado del viento, porque eran un símbolo de libertad. Cuando rodeó la cordillera encontró otro símbolo: el mar abierto. Había visitado la costa en una ocasión anterior, durante el viaje a Luskan, y ahora quería hacer una pausa y recorrer los pocos kilómetros que había hasta la playa. Pero el viento frío le recordó que estaba a las puertas del invierno, y comprendió las dificultades que encontraría si recorría el valle después de las primeras nevadas.

El primer día después de entrar en el valle divisó la cumbre de Kelvin, la montaña que se erguía solitaria en la tundra, al norte de la gran cordillera. Se dirigió hacia allí al galope; para él era la señal que le indicaba la tierra donde tendría su hogar. Su corazón rebosaba de entusiasma cada vez que miraba el pico.

Adelantó a varios grupos pequeños, carretas solitarias o un puñado de hombres a caballo, mientras se aproximaba a la región de Diez Ciudades por el sudoeste, la ruta de las caravanas. El sol

estaba en el ocaso, y Drizzt mantenía bien apretada la capucha de su capa nueva, para ocultar la piel negra. Saludó con un movimiento de cabeza a cada viajero que adelantó.

Tres lagos dominaban la región, junto con la cumbre de Kelvin, que se elevaba hasta los trescientos cincuenta metros de altura por encima de la llanura; había nieve en la cima incluso en el verano. De las diez ciudades que daban su nombre a la zona, sólo la principal, Bryn Shander, se encontraba apartada de los lagos. La habían construido sobre una. colina, y ahora su bandera ondeaba orgullosa en el viento. La ruta de las caravanas, la ruta de Drizzt, conducía a esta ciudad, que temía el mercado más importante.

Drizzt podía ver por las columnas de humo que había otras comunidades a pocos kilómetros de la ciudad. Por un momento pensó si debía dirigirse a los pueblos más pequeños en lugar de ir directamente a la ciudad.

—No —exclamó en voz alta.

Metió la mano en la bolsa para tocar la estatuilla de ónice, taloneó al caballo y cabalgó colina arriba.

—¿Mercader? —le preguntó uno de los dos guardias que se aburrían delante del portón de hierro—. Es un poco tarde para venir a hacer negocios.

—No soy mercader —contestó Drizzt, bastante nervioso ahora que había llegado el momento decisivo.

Llevó las manos a la capucha, intentando disimular el temblor.

—Entonces, ¿de qué ciudad? —preguntó el otro guardia.

Drizzt bajó las manos, sorprendido por la pregunta.

—De Mirabar —respondió sinceramente, y entonces, antes de detenerse a sí mismo y de que los guardias lo distrajeran con alguna otra pregunta, apartó la capucha. Los guardias, boquiabiertos, acercaron las manos a las espadas—. No —exclamó Drizzt, con un cansancio en la voz y la postura que los guardias no comprendían—. No, por favor.

Ya no le quedaban fuerzas para sostener batallas motivadas por malentendidos. Contra una horda de goblins o un gigante no vacilaba en empuñar las cimitarras; pero frente a alguien que sólo peleaba por una falta de entendimiento, las armas le pesaban en las manos.

—He venido a Diez Ciudades procedente de Mirabar con la intención de residir en paz.

Mantuvo las manos bien apartadas del cuerpo, sin plantear ninguna amenaza.

Los guardias no sabían qué hacer. Ninguno había visto nunca a un elfo oscuro —aunque no dudaban que Drizzt lo era— ni sabía algo más que las historias sobre la antigua guerra que había dividido para siempre al pueblo elfo.

—Espera aquí —le susurró uno de los guardias a su compañero, al que no pareció gustarle la orden—. Iré a informar al portavoz Cassius.

Golpeó el portón de hierro y se deslizó al interior en cuanto abrieron lo suficiente para que pudiera pasar. El otro guardia mantuvo la mirada fija en Drizzt, sin apartar la mano de la espada.

—Si me matas, un centenar de ballestas te acribillarán —declaró el hombre, en un intento fracasado de simular confianza.

—¿Por qué iba a hacerlo? —replicó Drizzt, sin mover las manos.

Hasta ahora el encuentro había ido bastante bien. En todos los demás pueblos en los que se había presentado, los primeros en verlo habían huido dominados por el terror o lo habían echado con las armas en la mano.

El otro guardia regresó al cabo de unos minutos acompañado por un hombre bajo y delgado, bien afeitado y con brillantes ojos azules de mirada penetrante, que no perdían detalle. Vestía prendas de calidad y, por el respeto que le demostraban los guardias, Drizzt comprendió que se trataba de alguien muy importante. El hombre observó a Drizzt durante un buen rato.

—Soy Cassius —declaró por fin—, portavoz de Bryn Shander y del consejo regente de Diez Ciudades.

—Soy Drizzt Do'Urden —respondió Drizzt con una ligera reverencia—, de Mirabar y otras ciudades más lejanas, que ahora viene a Diez Ciudades.

—¿Por qué? —inquirió Cassius bruscamente, con la intención de pillarlo por sorpresa.

—¿Hace falta una razón?

—Para un elfo oscuro, quizá —contestó Cassius con franqueza.

La sincera sonrisa de Drizzt desarmó al portavoz y tranquilizó a los guardias apostados junto a él.

—No puedo ofrecer una razón para venir aquí, excepto mi deseo de venir —añadió Drizzt—. He recorrido un camino muy largo, portavoz Cassius. Estoy cansado y necesito reposo. Me han dicho que Diez Ciudades es el refugio de los renegados, y no dudo que un elfo oscuro es un renegado entre los habitantes de la superficie.

Parecía una respuesta lógica, y la sinceridad de Drizzt resultó evidente para el portavoz. Cassius apoyó la barbilla en la palma de la mano y pensó durante unos minutos. No tenía miedo del drow, ni dudaba de sus palabras, pero no tenía la intención de permitir el revuelo que provocaría la presencia de un elfo oscuro en la ciudad.

—Bryn Shander no es el lugar para ti —le comunicó Cassius sin rodeos, y los ojos de Drizzt se entornaron ante la injusticia. Sin preocuparse de la reacción, Cassius señaló hacia el norte—. Ve a Bosque Solitario, en la orilla norte de Maer Dualdon —dijo. Después señaló hacia el sudeste—. O a Good Mead o a Dougan's Hole en el lago de Aguas Rojizas. Son ciudades más pequeñas, donde no provocarás tanto alboroto y tendrás menos problemas.

—Y cuando me rehusen la entrada, ¿qué? —preguntó Drizzt—. ¿Qué haré entonces, justo portavoz? ¿Esperar la muerte en la llanura desierta?

—No sabes si...

—Lo sé —lo interrumpió Drizzt—. He jugado a este juego muchas veces. ¿Quién dará la bienvenida a un drow, aun cuando haya abandonado a su gente y sus costumbres y no desee otra cosa que paz?

La voz de Drizzt era severa y no mostraba ninguna autocompasión, y una vez más Cassius comprendió que decía la verdad.

En realidad, el portavoz se compadecía del drow. Él también había sido un renegado y había tenido que venir hasta aquí, al lejano valle del Viento Helado, para encontrar un hogar. No había nada más allá; el valle del Viento Helado era la última parada. Entonces se le ocurrió otra solución, algo que podía resolver el dilema sin que le remordiera la conciencia.

—¿Cuánto tiempo llevas en la superficie? —lo interrogó Cassius, con un interés sincero.

—Siete años —contestó Drizzt después de pensar un momento, sin saber muy bien qué pretendía el portavoz.

—¿En las tierras del norte?

—Sí.

—Sin embargo no has encontrado un hogar, ningún pueblo que quisiera acogerte —dijo Cassius—. Has sobrevivido a la hostilidad del invierno y, sin duda, a enemigos más directos. ¿Sabes cómo usar las cimitarras que llevas al cinto?

—Soy un vigilante —respondió Drizzt, tranquilo.

—Una profesión poco habitual para un drow —señaló Cassius.

—Soy un vigilante —repitió Drizzt, con un tono un poco más duro—, bien entrenado en las cosas de la naturaleza y en el uso de mis armas.

—No lo dudo —murmuró Cassius. Hizo una pausa y añadió—: Hay un lugar que ofrece refugio y aislamiento. —El portavoz guió la mirada de Drizzt hacia el norte, en dirección a las laderas rocosas de la cumbre de Kelvin—. Más allá del valle de los enanos está la montaña —explicó Cassius—, y todavía más lejos, la tundra. A Diez Ciudades le convendría tener un explorador en la falda norte de la montaña. El peligro siempre parece venir de aquella dirección.

—He venido a buscar mi hogar —exclamó Drizzt—, y me ofreces un agujero en un montón de rocas y una obligación con aquellos a los que nada debo.

No obstante, la sugerencia era una tentación para su espíritu aventurero.

—¿Prefieres que te diga que las cosas son diferentes? —dijo Cassius—. No permitiré la presencia de un drow vagabundo en Bryn Shander.

—¿Exigirías a un hombre demostrar su valía?

—Un hombre no carga con una reputación tan terrible —contestó Cassius suavemente y en el acto—. Si me mostrara magnánimo, si te diera la bienvenida confiando únicamente en tu palabra y abriera las puertas de par en par, ¿entrarías y encontrarías un hogar? Los dos sabemos que no, drow. No todo el mundo en Bryn Shander sería tan generoso, te lo aseguro. Causarías una conmoción allí donde fueras y, por mucho que quisieras evitarlo, acabarías obligado a luchar. Sería lo mismo en cualquiera de las otras ciudades —añadió el portavoz, consciente de que sus palabras habían encontrado un eco en el drow—. Te ofrezco un agujero en un montón de rocas, dentro de los límites de Diez Ciudades, donde tus acciones, buenas o malas, se convertirán en tu reputación más allá del color de tu piel. ¿Te parece ahora tan desagradable mi oferta?

—Necesitaré provisiones —repuso Drizzt, aceptando la verdad en las palabras de Cassius—. ¿Qué haré con mi caballo? No creo que las laderas de una montaña sean el mejor lugar para la bestia.

—Véndelo —ofreció Cassius—. Mis guardias te conseguirán un precio justo y te traerán las provisiones que necesites.

El portavoz se marchó, convencido de que había actuado con inteligencia. No sólo había evitado el problema inmediato, sino que además había convencido a Drizzt para que vigilara las fronteras, en un lugar donde Bruenor Battlehammer y su clan de enanos se encargarían de que el drow no provocara dificultades.

Roddy McGristle detuvo la carreta en una pequeña aldea que se alzaba a la sombra del extremo oeste de la cordillera. No tardarían en comenzar las nevadas, y el cazador de recompensas no quería verse atrapado a medio camino del valle. Pasaría el invierno con los campesinos. Nadie podía salir del valle sin pasar por la aldea. Si el drow estaba allí, tal como habían dicho los frailes, ya no tenía otro lugar adonde escapar.

Drizzt se alejó de los portones aquella misma noche; prefería viajar en medio de la oscuridad, a pesar del frío. La marcha en línea recta a la montaña lo llevó por el borde oriental de la hondonada que los enanos habían reclamado como su hogar. Drizzt puso mucha atención para evitar a cualquier centinela apostado por la gente barbuda. Sólo se había encontrado una vez con los enanos, cuando pasó por la ciudadela de Adbar en una de sus primeras salidas del huerto de Mooshie, y no había sido una experiencia agradable. Las patrullas de los enanos lo habían perseguido sin esperar explicaciones, y durante varios días.

Pese a lo que le dictaba la prudencia, Drizzt no pudo resistir la tentación al llegar a un montículo con escalones cortados a golpes de pico. Sólo había recorrido la mitad del camino, y le quedaban muchas horas de marcha, pero comenzó a subir los peldaños, entusiasmado por el espectáculo de las luces de las ciudades a su alrededor.

Aunque la cuesta no era muy alta —unos quince o dieciséis metros—, su ubicación en medio de la llanura y la noche clara le permitieron ver cinco ciudades: dos en las riberas del lago

más oriental; dos en el oeste, sobre el lago mayor; y Bryn Shander, en su colina, unos pocos kilómetros hacia el sur.

Drizzt no se dio cuenta del paso del tiempo porque el panorama despertaba en él un sinnúmero de fantasías y esperanzas. Llevaba menos de un día en Diez Ciudades y ya se sentía a gusto, contento de saber que miles de personas tendrían noticias de sus actos y quizá llegarían a aceptarlo.

Una voz que rezongaba arrancó a Drizzt de sus ensoñaciones. Adoptó una posición defensiva y se ocultó detrás de una roca. La retahíla de quejas señalaba con precisión la ubicación del recién llegado. Tenía los hombros anchos y era unos treinta centímetros más bajo que Drizzt, aunque mucho más fornido. El drow comprendió que se trataba de un enano incluso antes de que la figura se detuviera a ajustarse el casco... con el sencillo procedimiento de golpear la cabeza contra la roca.

—Condenado cacharro —murmuró el enano «ajustando» el casco una segunda vez.

Drizzt sintió curiosidad, pero era lo bastante listo para comprender que un enano malhumorado no recibiría con los brazos abiertos a un drow en mitad de la noche. Mientras el enano continuaba con sus problemas, el elfo se escabulló con pasos rápidos y silenciosos por un lado del sendero. Pasó junto al enano y se alejó sin hacer más ruido que la sombra de una nube.

—¿Eh? —murmuró el enano cuando por fin quedó satisfecho con el ajuste—. ¿Quién es? ¿Dónde estás?

Comenzó a saltar de aquí para allá, mirando en todas direcciones.

Sólo había oscuridad, piedras y viento.

23

Un recuerdo vuelve a la vida

La primera nevada de la estación cayó lentamente sobre el valle del Viento Helado; los grandes copos flotaban en una danza zigzagueante, muy distinta de las fuertes ventiscas habituales de la región. La joven Catti-brie contemplaba con gran deleite cómo caía la nieve desde la entrada de la caverna que era su hogar; los reflejos del blanco manto del suelo realzaban el tono azul oscuro de sus ojos.

—Tarda en venir, pero es muy duro cuando llega —gruñó Bruenor Battlehammer, un enano de barba roja, cuando se reunió con Catti-brie, su hija adoptiva—. Seguro que tendremos otro invierno muy duro, como siempre en este valle.

—¡Oh, papá! —exclamó Catti-brie, severa—. ¡Deja ya de quejarte! ¡Es precioso ver cómo cae la nieve, y no molesta porque no la acompaña el viento!

—¡Humanos! —protestó el enano burlón, todavía a espaldas de la muchacha.

Catti-brie no podía verle la expresión, tierna a pesar de las protestas, pero no le hacía falta. Sabía que Bruenor era un cascarrabias y gruñón incorregible.

De pronto la muchacha se volvió hacia el enano, y sus largos rizos castaños rojizos flotaron por delante de su rostro.

—¿Puedo salir a jugar? —preguntó con una sonrisa de entusiasmo—. ¡Sí, por favor, papá!

—¡Salir! —gritó Bruenor, que intentó mostrar un aspecto feroz—. ¡Nadie sino un loco espera la llegada del invierno en este valle para salir a jugar! ¡Muestra un poco de sentido común, muchacha! ¡Te congelarás!

—¡Bien dicho para un enano! —replicó Catti-brie, dispuesta a no dar el brazo a torcer, para horror de Bruenor—. ¡Estás hecho para vivir en un agujero y, cuanto menos ves el cielo, más sonríes! Pero me espera un invierno muy largo, y ésta puede ser la última ocasión de ver el cielo. Por favor, papá.

Bruenor no pudo resistir el encanto de su hija y abandonó la expresión severa, pero tampoco quería verla fuera de la caverna.

—Tengo miedo de que algo ronde por ahí fuera —explicó con su mejor tono de autoridad—. Lo presentí hace unas noches cuando subía la ladera, aunque no lo he visto. Quizá se trate de un león blanco o de un oso. Lo mejor...

El enano no acabó la frase porque la expresión desilusionada de Catti-brie acabó con las reticencias.

La muchacha no era ninguna novata en los peligros de la región. Vivía desde hacía más de siete años con Bruenor y el clan de enanos. Una banda de goblins había matado a los padres de Catti-brie cuando era muy pequeña, y, aunque era humana, Bruenor la había criado como si fuera su auténtica hija.

—¡Eres muy tozuda, muchacha! —dijo Bruenor en respuesta al evidente desconsuelo de Catti-brie—. ¡De acuerdo, puedes salir a jugar, pero no vayas demasiado lejos! ¡No pierdas de vista las cavernas, jovencita, y recuerda llevar una espada y un cuerno al cinto!

Catti-brie abrazó a Bruenor y le dio un beso húmedo en la mejilla. El enano se apresuró a secarse el rostro, y protestó a espaldas de la muchacha, que ya corría por el túnel. Bruenor era el líder del clan, duro como el mineral que excavaban. Pero cada vez que Catti-brie le daba un beso en la mejilla, el enano reconocía que lo habían vencido.

—¡Humanos! —gruñó otra vez, y se encaminó hacia el pozo de la mina, dispuesto a machacar una buena cantidad de mineral de hierro para recordarse a sí mismo su dureza.

A la muchacha le resultó muy fácil encontrar una excusa a su desobediencia cuando miró a través del valle desde las primeras estribaciones de la cumbre de Kelvin, a casi cinco kilómetros de la puerta de Bruenor. El enano le había dicho que no perdiera de vista las cuevas, y allí estaban, o al menos se podía apreciar la gran llanura que las rodeaba.

Pero Catti-brie, que se deslizaba sentada por la pendiente cubierta de nieve, no tardó en descubrir que había hecho mal en no atender a las recomendaciones de su padre. Había llegado al final del recorrido, y se frotaba las manos enérgicamente para librarse del frío, cuando oyó un gruñido ronco y amenazador.

—León blanco —susurró Catti-brie, al recordar las sospechas de Bruenor.

Cuando miró hacia atrás, vio que su padre no había acertado del todo. Desde luego se trataba de un gran felino encaramado en un peñasco, pero era negro, no blanco, y se trataba de una pantera enorme, no de un león. Desafiante, Catti-brie empuñó el cuchillo.

—¡No te acerques, gato! —dijo, sólo con un muy leve temblor en la voz, porque sabía que el miedo invita al ataque de los animales salvajes.

Guenhwyvar aplastó las orejas y se dejó caer de panza; después soltó un largo y estruendoso rugido que resonó por todo el valle.

Catti-brie no podía responder al poder de aquel rugido, y a los largos y afilados dientes que mostró la pantera. Buscó con la mirada alguna vía de escape aunque sabía que no podría ponerse fuera del alcance del primer salto de la fiera.

—*¡Guenhwyvar!* —llamó una voz desde las alturas. Catti-brie miró la extensión blanca y vio una figura esbelta cubierta con una capa que avanzaba con mucho cuidado hacia ella—. *¡Guenhwyvar!* —repitió el desconocido—. ¡Ven aquí!

La pantera soltó un fuerte gruñido de protesta, y se alejó, saltando sobre los peñascos cubiertos de nieve y por encima de los pequeños repechos como si corriera sobre un terreno llano.

A pesar del miedo, Catti-brie contempló la marcha de la pantera con gran admiración. Siempre había querido a los animales y a menudo los observaba, pero nunca había visto un movimiento de músculos tan majestuoso. Cuando dejó de mirar a la pantera, advirtió que el desconocido se encontraba detrás de ella. Se volvió, cuchillo en mano. Entonces dejó caer el arma y se le cortó la respiración al verse delante de un drow.

También Drizzt se quedó boquiabierto por el encuentro. Quería asegurarse de que la muchacha se encontraba bien, pero al mirar a Catti-brie olvidó la intención, sobrecogido por los recuerdos.

El elfo observó que tenía más o menos la misma edad que el niño rubio de la granja, y esto lo llevó inevitablemente a revivir el trágico episodio de Maldobar. Después, al mirar con más atención los ojos de Catti-brie, sus pensamientos se volvieron hacia tiempos todavía más lejanos, a los días en que formaba parte de las patrullas de su gente. Los ojos de Catti-brie tenían la misma alegría y el brillo inocente que Drizzt había visto en los ojos de la niña elfo, una niña a la que había salvado de morir a manos de sus compañeros. El recuerdo estremeció a Drizzt, lo hizo retroceder al prado cubierto de sangre en el bosque de los elfos, donde su hermano y los demás drows habían asesinado brutalmente a todos los participantes de una fiesta. En el frenesí del combate, Drizzt

había estado a punto de matar a la niña elfa, había estado a punto de seguir el mismo camino oscuro que sus iguales seguían entusiasmadas.

Drizzt se libró de estos recuerdos terribles y se dijo a sí mismo que ésta era otra niña de otra raza diferente. Se dispuso a saludarla, pero la muchacha había desaparecido.

La palabra maldita, «drizzit», apareció varias veces en los pensamientos del drow mientras se encaminaba de regreso a la cueva, en la cara norte de la montaña donde había instalado su hogar.

Aquella misma noche, el invierno comenzó con toda su fuerza. El viento helado del este sopló desde el glaciar Reghed y trajo consigo la nieve.

Catti-brie contempló la nevada con mirada ausente, convencida de que pasarían muchas semanas antes de que pudiera regresar a la cumbre de Kelvin. No le había mencionado a Bruenor ni a ninguno de los otros enanos la presencia del drow, por miedo al castigo y a que Bruenor pudiera expulsar al elfo oscuro del valle. Mientras miraba cómo se acumulaba la nieve, deseó haber sido más valiente, haberse quedado a hablar con el extraño elfo. Cada aullido del viento aumentaba sus deseos, y la muchacha se preguntó si no habría dejado pasar su única oportunidad.

—Voy a Bryn Shander —anunció Bruenor una mañana, dos meses más tarde. El valle del Viento Helado disfrutaba de una inesperada racha de buen tiempo en el largo invierno de siete meses, un enero de una bonanza muy poco habitual. El enano miró a su hija con aire de sospecha durante un buen rato—. ¿Tienes la intención de salir? —le preguntó.

—Tal vez —respondió Catti-brie—. Las cuevas me agobian y el viento no parece muy frío.

—Le diré a un par de enanos que te acompañen —ofreció Bruenor.

—¡Están demasiado ocupados con el arreglo de las puertas de sus casas! —replicó la muchacha, en un tono demasiado brusco. Catti-brie pensaba que ésta era una ocasión perfecta para buscar al drow, y no quería perderla—. ¡No los molestes con algo tan tonto como cuidar de una niña!

—¡Cada día eres más terca y respondona! —afirmó Bruenor, con una mirada suspicaz.

—Lo aprendí de mi padre —dijo Catti-brie con un guiño que evitó nuevas protestas.

—De acuerdo, cuídate —manifestó Bruenor—, y no...

—... pierdas de vista las cavernas —acabó Catti-brie por él.

Bruenor dio media vuelta y salió de la cueva, sin dejar de rezongar y maldiciendo el día que había tomado a una humana por hija. La muchacha rió ante el enojo simulado.

Una vez más fue *Guenhwyvar* la que encontró primero a la muchacha. Catti-brie se había marchado sin perder un segundo hacia la montaña, y avanzaba por los senderos más al oeste cuando vio a la pantera negra más arriba, que la vigilaba desde un espolón.

—*Guenhwyvar* —llamó la niña, recordando el nombre que había empleado el drow. La pantera gruñó y bajó de un salto, para acercarse—. *¿Guenhwyvar?*—repitió, menos segura, cuando vio a la pantera mucho más cerca. *Guenhwyvar* levantó las orejas ante la segunda mención de su nombre, relajó los músculos. Catti-brie avanzó cautelosa, un paso a la vez—. ¿Dónde está el elfo oscuro, *Guenhwyvar?* —preguntó en voz baja—. ¿Puedes llevarme a donde está él?

—¿Y por qué quieres ir a verlo? —inquirió una voz.

Catti-brie se quedó inmóvil, al recordar la voz suave y melódica, y se volvió poco a poco para mirar al drow. Sólo estaba a tres pasos de distancia, y la mirada de los ojos lila buscó la suya tan pronto como se enfrentaron. La muchacha no sabía qué decir, y él, absorto otra vez en sus recuerdos, no dijo nada y esperó, sin dejar de mirarla.

—¿Tú eres un drow? —preguntó Catti-brie cuando el silencio se hizo insoportable.

En el mismo momento de pronunciar las palabras se reprochó a sí misma el haber hecho una pregunta tan estúpida.

—Lo soy —respondió Drizzt—. ¿Qué significa para ti?

—He escuchado decir que los drows son malvados, pero tú no lo pareces —dijo Catti-brie, un tanto desconcertada por la extraña respuesta.

—Entonces has corrido un gran riesgo al venir hasta aquí sola —comentó Drizzt—. Pero no temas —se apresuró a añadir al ver la súbita inquietud de la muchacha—, porque no soy un malvado y no te haré ningún daño.

Después de muchos meses de soledad en su cueva, Drizzt no quería que el encuentro acabara tan pronto.

—Me llamo Catti-brie —se presentó la muchacha, dispuesta a creer en la palabra del elfo oscuro—. Mi padre es Bruenor, rey del clan Battlehammer. —Drizzt torció la cabeza lleno de curiosidad—. Los enanos —explicó Catti-brie, señalando hacia el valle. Comprendió el desconcierto de Drizzt en cuanto pronunció las palabras—. No es mi padre verdadero. Bruenor me recogió cuando yo no era más que un bebé, porque a mis padres los...

No pudo acabar la frase pero no hizo falta. Drizzt entendió perfectamente su expresión de dolor.

—Mi nombre es Drizzt Do'Urden —manifestó el drow—. Encantado de conocerte, Catti-brie, hija de Bruenor. Es bueno tener alguien con quien poder hablar. Durante todas estas semanas de invierno, sólo he tenido la compañía de *Guenhwyvar*, cuando la pantera está por aquí, y mi amiga no dice mucho, desde luego.

Catti-brie mostró una sonrisa de oreja a oreja. Echó una mirada por encima del hombro a la pantera, que descansaba tendida en el sendero.

—Es una pantera muy hermosa —opinó Catti-brie, y Drizzt no dudó de la sinceridad de sus palabras, o de la admiración en su mirada.

—Ven aquí, *Guenhwyvar* —la llamó Drizzt.

La pantera se desperezó y se levantó sin prisas. Después caminó hasta situarse junto a Catti-brie, y Drizzt asintió al deseo obvio aunque no expresado de la muchacha.

Al principio con un poco de desconfianza, y luego con firmeza, Catti-brie acarició la suave piel de la pantera, y sintió el poder y la perfección de la bestia. *Guenhwyvar* aceptó las caricias sin protestar, e incluso empujó a Catti-brie pidiéndole más mimos cuando ella se detuvo un momento.

—¿Has venido sola? —preguntó Drizzt.

—Mi papá dice que no debo perder de vista las cuevas —repuso la muchacha con una carcajada—. Desde aquí se ven muy bien, ¿no crees?

Drizzt miró hacia el valle, a la lejana pared de piedra que se alzaba a varios kilómetros de distancia.

—A tu padre no le gustará. Esta tierra no es muy pacífica. Llevo en la montaña sólo dos meses, y ya he tenido que luchar en dos ocasiones contra una bestia peluda blanca que no conozco.

—Yetis de la tundra —explicó Catti-brie—. Tú debes de vivir en la cara norte. Los yetis no vienen a este lado de la montaña.

—¿Cómo lo sabes? —replicó Drizzt, sarcástico.

—Nunca he visto a ninguno —declaró Catti-brie—, pero no los temo. Vine a buscarte y te he encontrado.

—Así es. ¿Y ahora qué? —inquirió el drow. Catti-brie encogió los hombros y volvió a acariciar a *Guenhwyvar*—. Ven —añadió Drizzt—. Busquemos un lugar más cómodo donde poder hablar. El resplandor de la nieve me hace daño en los ojos.

—¿Estás habituado a los túneles oscuros? —lo interrogó Catti-brie, ansiosa por escuchar relatos de las tierras más allá de la frontera de Diez Ciudades, el único lugar que conocía.

Drizzt y la muchacha pasaron un maravilloso día juntos. El drow le habló de Menzoberranzan, y Catti-brie le relató historias del valle del Viento Helado y de su vida con los enanos. Drizzt tenía mucho interés en saber cosas de Bruenor y su gente, a la vista de que los enanos eran sus más cercanos, y más temidos, vecinos.

—Bruenor habla con la aspereza de las piedras, pero yo lo conozco muy bien —le aseguró Catti-brie al drow—. Es muy bueno, y también lo son todos los demás.

Drizzt se alegró al escuchar sus palabras, y también lo alegró este encuentro, tanto por lo que significaba tener un amigo como porque disfrutaba con la compañía de una muchacha tan vivaz. La energía y las ganas de vivir de Catti-brie eran admirables. En su presencia, el drow se olvidaba de los episodios trágicos y se complacía de haber salvado la vida de la niña elfa. La cantarina voz de Catti-brie y la manera despreocupada en que movía los cabellos sobre los hombros lo aliviaba del peso de la culpa con la misma facilidad con que un gigante arroja un guijarro.

Podrían haber continuado con las historias durante días y semanas, pero cuando Drizzt observó que el sol se acercaba al horizonte, comprendió que había llegado el momento de que la muchacha regresara a su casa.

—Te acompaño —ofreció el drow.

—No —dijo Catti-brie—. No es prudente. Bruenor no lo entendería y me vería metida en un buen lío. ¡No te preocupes, volveré! ¡Conozco estos senderos mucho mejor que tú, Drizzt Do'Urden, y no podrías seguirme, aunque lo intentases!

Drizzt se rió ante el desafío pero casi la creyó. Se pusieron en marcha de inmediato en dirección a la estribación sur, donde se dijeron adiós y prometieron volver a encontrarse en cuanto se produjera otra mejora en el tiempo, o, de no ser así, en primavera.

La muchacha caminaba sobre nubes cuando entró en las cavernas de los enanos, pero le bastó ver la agria cara de su padre para perder la alegría. Bruenor había ido aquella mañana a Bryn Shander para tratar unos asuntos con Cassius. El enano no se había sentido muy feliz cuando le informaron que un elfo oscuro había instalado su hogar muy cerca del suyo, aunque suponía que a la muchacha —siempre tan curiosa— le parecería fantástico.

—No te acerques nunca más a la montaña —le advirtió Bruenor en cuanto la vio llegar.

—Pero papá... —intentó protestar Catti-brie.

—¡Nada de pero! —exclamó el enano—. No volverás a pisar la montaña sin mi permiso. Me ha dicho Cassius que hay un elfo oscuro. ¡Prométeme que no irás!

Catti-brie asintió desconsolada, y siguió a Bruenor, consciente de que le costaría mucho hacer cambiar de opinión a su padre, pero también segura de que Bruenor estaba muy equivocado respecto al drow.

Llegó otra racha de buen tiempo al cabo de un mes, y Catti-brie mantuvo su promesa. No puso un pie en la cumbre de Kelvin, sino que recorrió los senderos del valle al pie de la cumbre, llamando a gritos a Drizzt y a *Guenhwyvar*. El drow y la pantera, que llevaban ya rato en la zona, no tardaron en reunirse con ella. Esta vez instalados en el fondo del valle compartieron más historias y la merienda que había llevado la muchacha.

Cuando Catti-brie regresó a las cuevas con la puesta de sol, Bruenor, que sospechaba de ella, le preguntó si había mantenido la palabra dada. El enano siempre había confiado en su hija, pero la respuesta afirmativa no disminuyó sus sospechas.

24

Revelaciones

Bruenor deambuló por las estribaciones inferiores de la cumbre de Kelvin durante buena parte de la mañana. La nieve se había derretido como un anuncio de la primavera, pero todavía quedaban parches que dificultaban la marcha por los senderos. Con el hacha en una mano y en la otra el escudo con el blasón de la jarra espumante del clan Battlehammer, Bruenor caminaba, sin dejar de maldecir cada charco, cada piedra, y a los elfos oscuros en general.

Rodeó el extremo noroeste de la montaña, con la nariz roja por el viento frío y casi sin aliento.

—Hora de descansar —murmuró el enano al ver un nicho de piedra protegido del viento por paredes muy altas.

Bruenor no había sido el único en descubrir el cómodo refugio. Cuando le faltaba muy poco para alcanzar la abertura de tres metros de ancho en la pared de piedra, un súbito batir de alas correosas hizo aparecer ante sus ojos una enorme cabeza de insecto. El enano retrocedió, sorprendido y alerta. Había reconocido a la bestia como un remorhaz, un gusano polar, y no pensaba luchar contra él.

El remorhaz salió de cubículo y se lanzó a la persecución; el cuerpo cilíndrico de doce metros de largo se ondulaba sobre el terreno como una cinta de hielo azul. Los resplandecientes ojos polifacéticos no perdían de vista al enano. Las pequeñas alas correosas mantenían alzada y echada hacia atrás la cabeza para atacar a la primera ocasión, mientras docenas de patas propulsaban el resto del cuerpo.

Bruenor notó el aumento de temperatura a medida que el dorso de la criatura se calentaba, primero a un marrón rojizo, y después al rojo vivo.

—Al menos me calentará del frío —rió el enano. Comprendiendo que no podía alejarse de la bestia, se detuvo y levantó el hacha en un gesto amenazador.

Sin perder un segundo, el remorhaz lanzó el ataque. La enorme boca, capaz de engullir al enano de un bocado, bajó como una flecha.

Bruenor saltó a un lado e inclinó el escudo y el cuerpo para evitar que las mandíbulas le aprisionaran las piernas, al tiempo que descargaba el hacha entre los cuernos del gusano polar.

Las alas batieron con un ritmo feroz para levantar la cabeza otra vez hacia atrás. El remorhaz, apenas tocado, se dispuso para un segundo ataque, pero Bruenor se le anticipó. Cogió el hacha con la mano del escudo y, desenvainando con la otra una daga de hoja larga, se lanzó hacia delante, directamente entre el primer par de patas del monstruo.

La enorme cabeza bajó en picado sin encontrar la presa, porque Bruenor ya se había colocado debajo del vientre, el punto más vulnerable de la bestia.

—¿Has adivinado lo que voy a hacer? —exclamó el enano en tono de burla, clavando la daga entre las escamas.

Bruenor era demasiado duro y estaba muy bien protegido como para sufrir las consecuencias de las sacudidas del gusano, pero entonces la bestia rodó sobre sí misma, con la intención de quemarlo vivo con el lomo ardiente.

—¡No, no intentes pasarte de listo conmigo, condenado bicho-dragón-gusano-pájaro! —chilló Bruenor, que se apartó rápidamente para alejarse del calor.

Se situó a un costado y empujó con todas sus fuerzas hasta tumbar al remorhaz.

La nieve se fundió en una nube de vapor al entrar en contacto con el lomo al rojo. Bruenor se abrió paso entre las patas, que se movían como aspas de molino, para alcanzar la parte vulnerable. Después comenzó a descargar hachazos hasta conseguir abrir una ancha y profunda herida.

El remorhaz enroscó y estiró el cuerpo como un resorte, y en una de las sacudidas lanzó a Bruenor por los aires. El enano se puso de pie en cuanto tocó el suelo, pero no fue lo bastante rápido, y el gusano avanzó hacia él. El lomo ardiente tocó el muslo de Bruenor cuando éste intentaba alejarse, y el enano vio cómo salía humo de las polainas de cuero.

Entonces se enfrentaron otra vez, con mucho más respeto.

La boca atacó. Con un golpe rápido, el hacha de Bruenor le partió un diente y desvió la trayectoria. Sin embargo, la pierna herida cedió con el golpe, y el enano no pudo apartarse. Uno de los cuernos enganchó a Bruenor por la axila y lo arrojó muy lejos.

El enano cayó en medio de un pequeño campo de piedras; se recuperó al instante y estrelló adrede la cabeza contra un peñasco para ajustar el casco y librarse del mareo.

El remorhaz no cedió a pesar de la sangre que perdía al moverse. La enorme boca se abrió una vez más, y Bruenor, sin perder ni un instante, le arrojó una piedra al interior.

Guenhwyvar alertó a Drizzt de que había problemas en la estribación del noroeste. El drow nunca había visto a un gusano polar, pero en cuanto avistó a los combatientes desde un risco, comprendió que el enano llevaba la peor parte. Desenvainó las cimitarras, sin dejar de lamentarse por haber dejado el arco en la cueva, y siguió a la pantera en el descenso todo lo rápido que permitían los resbaladizos senderos.

—¡Vamos, atrévete! —desafió el enano al remorhaz.

El monstruo no vaciló.

Bruenor se afirmó sobre los pies, dispuesto a resistir todo lo posible antes de convertirse en comida de gusano.

La enorme cabeza se acercó, pero entonces el remorhaz oyó un rugido detrás, vaciló y desvió la mirada.

—¡Un movimiento estúpido! —gritó el enano, exultante, y descargó un hachazo contra la mandíbula inferior del monstruo, con tanta fuerza y acierto que la partió entre los dos grandes incisivos.

El remorhaz soltó un chillido de dolor, y las alas batieron desesperadas, en un intento por alejar la cabeza del alcance del enano. Éste repitió los golpes, que abrieron grandes heridas en el morro al tiempo que obligaba a la bestia a bajar la cabeza.

—¿Creías que ya me tenías, eh? —se burló Bruenor.

Tendió la mano del escudo y sujetó uno de los cuernos cuando el remorhaz comenzaba a levantar la cabeza. Con un violento tirón, torció ésta en un ángulo vulnerable y hundió el hacha en el cráneo de la bestia.

La criatura se enrolló y estiró en una última sacudida y después permaneció inmóvil, con el lomo todavía al rojo vivo.

Un segundo rugido de *Guenhwyvar* hizo que el enano desviara del cadáver del monstruo su orgullosa mirada. Bruenor, herido y vacilante, vio a Drizzt y a la pantera, que se acercaban a la carrera, el drow con las armas en la mano.

—¡Vamos! —les gritó Bruenor, que malinterpretó la carga. En un gesto de desafío, golpeó el hacha contra el escudo—. ¡Acércate y probarás el filo de mi acero!

Drizzt se detuvo en el acto y le ordenó a *Guenhwyvar* que hiciera lo mismo. La pantera no le hizo caso y avanzó con las orejas pegadas al cráneo.

—¡Vete, *Guenhwyvar!* —ordenó Drizzt.

La pantera soltó un último gruñido de indignación y se alejó.

Satisfecho con la marcha del felino, Bruenor dirigió la mirada a Drizzt, que se encontraba junto a la cola del gusano polar muerto.

—¿Tú y yo, entonces? —exclamó el enano—. ¿Tienes agallas para enfrentarte al hacha, drow, o prefieres a las niñas pequeñas? —La obvia referencia a Catti-brie hizo aparecer una llama de furia en los ojos de Drizzt, que apretó con fuerza las empuñaduras de las cimitarras. Bruenor balanceó el hacha—. Vamos —lo provocó—. ¿Acaso no te atreves a jugar un poco con un enano?

Drizzt deseaba gritar tan fuerte como para que todo el mundo pudiera oírlo. Quería saltar por encima del monstruo muerto y golpear al enano, negar las palabras con una fuerza despiadada y brutal, pero no podía. No podía negar a Mielikki y no podía traicionar a Mooshie. Una vez más tenía que controlar la rabia, soportar los insultos con estoicismo, consciente de que él y la diosa conocían la verdad de lo que había en su corazón. Guardó las cimitarras y se alejó, en compañía de *Guenhwyvar.*

Bruenor observó la marcha de la pareja sin ocultar su curiosidad. Primero tomó al drow por un cobarde, pero luego, al desaparecer la excitación del combate, el enano se preguntó por las intenciones del drow. ¿Había acudido dispuesto a rematar a los combatientes? ¿O acaso tenía el propósito de ayudarlo?

—No —murmuró el enano, rechazando esta última posibilidad—. ¡No es el proceder de un elfo oscuro!

La caminata de regreso fue muy larga para el enano cojo, y le dio tiempo de sobra para reflexionar sobre los hechos ocurridos en la estribación del noroeste. Cuando por fin llegó a las minas, era de noche; lo esperaban Catti-brie y varios enanos, preparados ya para salir en su búsqueda.

—Estás herido —comentó uno de los enanos.

De inmediato, Catti-brie imaginó una pelea entre Drizzt y su padre.

—Un gusano polar —respondió Bruenor, sin darle mucha importancia—. Acabé con la bestia, aunque en el esfuerzo me chamuscó el muslo.

Los demás asintieron, admirados por la capacidad combativa de su líder —un gusano polar no era una presa fácil—, y Catti-brie suspiró más tranquila.

—¡Vi al drow! —le gruñó Bruenor, al sospechar la causa del suspiro.

El enano seguía confuso respecto al encuentro con el elfo oscuro, y tampoco tenía muy claro dónde encajaba Catti-brie. ¿Acaso la niña se había encontrado con el drow?

—¡Lo vi! —añadió, esta vez para los demás enanos—. ¡Vi al drow y al gato más negro y más grande que haya visto en toda mi vida! Se lanzó sobre mí, en el momento en que tumbé al gusano.

—¡Drizzt no sería capaz! —Catti-brie interrumpió a su padre antes de que él pudiera embarcarse en otro relato interminable.

—¿Drizzt? —preguntó Bruenor, y la muchacha le dio la espalda, al comprender que había descubierto su mentira. De todos modos, el enano lo dejó pasar—. ¡Digo que lo hizo! —prosiguió—. ¡Se lanzó sobre mí con las armas en las manos! Pero ¡los hice huir él y al gato!

—Podríamos perseguirlo —propuso uno de los presentes—, echarlo de la montaña.

Los demás asintieron con murmullos y movimientos de cabeza, pero Bruenor, dudando todavía de las verdaderas intenciones del drow, se opuso.

—La montaña es suya —afirmó Bruenor—. Se la dio Cassius, y no nos interesa tener problemas con Bryn Shander. Mientras el drow se quede donde está y no se meta con nosotros, lo dejaremos en paz. Pero —añadió con la mirada puesta en Catti-brie—, ¡tú no volverás a hablar, ni a acercarte a él nunca más!

—Pero... —protestó Catti-brie.

—¡Nunca más! —rugió Bruenor—. ¡Quiero que me des tu palabra, o por Moradin que le cortaré la cabeza al elfo oscuro! —Catti-brie vaciló, sin saber cómo salir del atolladero—. ¡Tu palabra!

—Te lo prometo —murmuró la muchacha, y echó a correr hacia el interior de la cueva.

—Cassius, portavoz de Bryn Shander, me envió aquí —explicó el rudo hombretón—. Dijo que si hay alguien que sabe dónde está el drow ése eres tú.

Bruenor echó una ojeada a los numerosos enanos presentes en la sala de audiencias; ninguno parecía muy impresionado con el grosero forastero. Bruenor apoyó la barbilla en la palma de la mano y bostezó con fuerza, dispuesto a no intervenir en este conflicto. Habría podido engañar al hombre sucio y a su perro maloliente y conseguir que se marcharan, pero Catti-brie, sentada junto al padre, se movió inquieta.

—Cassius dijo que has debido ver al drow, porque es tu vecino—añadió Roddy McGristle, que no había pasado por alto el movimiento de la muchacha.

—Si lo ha visto alguno de los míos —contestó Bruenor, sin hacerle mucho caso—, no me lo ha dicho. Si tu drow ronda por aquí, no se ha metido con nosotros.

Catti-brie dirigió una mirada de curiosidad a su padre y respiró más tranquila.

—¿No se ha metido con vosotros? —murmuró Roddy, con un brillo de astucia en la mirada—. Ése nunca molesta a nadie. —Poco a poco, el montañés echó hacia atrás la capucha, para mostrar las cicatrices—. ¡No se mete con nadie hasta que de pronto te encuentras así!

—¿El drow hizo eso? —preguntó Bruenor, sin dejarse impresionar—. Buenas cicatrices, mejor que muchas que he visto por allí.

—¡Mató a mi perro! —gruñó Roddy.

—A mí no me parece muerto —respondió Bruenor, provocando las carcajadas de todos los presentes.

—¡Mi otro perro! —gritó Roddy, al comprenderla actitud del enano—. No le interesan mis problemas, y no me quejo. Pero no es por mí que lo persigo, ni tampoco por el precio puesto a su cabeza. ¿Alguna vez has oído hablar de Maldobar? —Bruenor encogió los hombros—. Un lugar bonito y tranquilo. Todos campesinos. Una familia, los Thistledown, vivían en las afueras del pueblo; tres generaciones en la misma casa, como corresponde a las familias decentes. Bartholemew Thistledown era un buen hombre, te lo juro, como lo fue el padre, y los hijos, cuatro varones y una muchacha... muy parecida a la suya... alta, fuerte, con el espíritu alegre y dispuesta a disfrutar de la vida.

Bruenor comenzó a sospechar el final de la historia, y, por la inquietud que demostraba Catti-brie, pensó que la muchacha también lo sabía.

—Buena familia —murmuró Roddy, con una falsa expresión nostálgica—. Nueve en la casa. —De pronto el hombre endureció el gesto y miró furioso a Bruenor—. Nueve muertos en la casa —declaró—. Descuartizados por tu drow, y uno devorado por la maldita pantera.

Catti-brie intentó responder, pero sus palabras sonaron como un grito confuso. Bruenor se alegró de que así fuera, porque, de haberse podido entender las palabras, el montañés habría

recibido una información que el enano no quería darle. Puso un brazo sobre los hombros de la muchacha.

—Has venido a contarnos una historia muy desagradable —dijo sin perder la calma—. ¡Has asustado a mi hija, y no me gusta que la asusten!

—Te pido perdón —contestó Roddy con una reverencia—, pero debes saber el peligro que ronda tu puerta. ¡El drow es un ser perverso y también lo es la pantera! No quiero que se repita la tragedia de Maldobar.

—Y no la verás en ninguna de mis salas —le aseguró Bruenor—. No somos unos vulgares campesinos. El drow no nos molestará más de lo que tú nos has molestado.

Roddy no se sorprendió de que Bruenor no estuviese dispuesto a ayudarlo, porque sabía muy bien que el enano, o al menos la muchacha, tenía más información sobre el paradero del drow de lo que habían admitido.

—Si no es por mí, entonces hazlo por Bartholemew Thistledown. Te lo ruego, enano. Dime dónde puedo encontrar al demonio negro. O, si no lo sabes, préstame algunos soldados para que me ayuden a buscarlo.

—Mi gente está muy ocupada con la fundición —contestó Bruenor—. No puedo enviar a nadie a perseguir a los enemigos de algún otro.

A Bruenor no le interesaba en lo más mínimo el pleito que Roddy podía tener con el drow, pero la historia del montañés había confirmado la opinión de que el elfo oscuro era mala compañía, en especial para la muchacha. Incluso podría haber colaborado con Roddy, no por razones morales sino para librarse a la vez del cazarrecompensas y del drow, de no haber sido por la obvia preocupación de Catti-brie.

Roddy hizo un esfuerzo inútil por disimular el enfado, y pensó en alguna otra manera de conseguir sus propósitos.

—¿Adonde irías tú si tuvieras que huir, rey Bruenor? —preguntó—. Cassius dijo que conoces las montañas mejor que nadie. ¿Adonde debería buscar?

—El valle es muy grande —respondió Bruenor, sin comprometerse. Cada vez le resultaba más divertido ver el enfado del grosero personaje—. Montañas muy altas. Montones de agujeros.

Dicho esto permaneció en silencio durante un buen rato, moviendo la cabeza.

—¿Es que estás de parte del drow? —chilló Roddy, incapaz ya de controlarse—. Te llamas a ti mismo rey, pero...

Bruenor saltó de su trono de piedra, y Roddy dio un paso atrás, al tiempo que colocaba una mano sobre el mango del hacha.

—Sólo he escuchado la palabra de un renegado contra otro —replicó Bruenor—. ¡Y, a mi juicio, una es tan buena... o mala como la otra!

—¡No para los Thistledown! —gritó Roddy. El sabueso, al ver la furia de su amo, enseñó los dientes y gruñó amenazador. Bruenor miró curioso a la extraña bestia amarilla. Era casi la hora de la cena y las discusiones siempre aumentaban su apetito. ¿Qué tal un buen plato de perro amarillo?—. ¿No tienes nada más que ofrecerme? —insistió Roddy.

—Un puntapié de mi bota —gruñó Bruenor. Varios soldados bien armados se acercaron para evitar que el irascible humano cometiera alguna tontería—. Podría invitarte a cenar —añadió el enano—, pero hueles demasiado mal, y no pareces de los que están dispuestos a tomar un baño.

Roddy tiró de la correa del perro y se marchó hecho una furia. Sus taconazos y los portazos que daba cada vez que cruzaba una puerta resonaban en la sala de audiencias. A una señal de Bruenor, cuatro soldados siguieron al montañés para asegurarse de que no se produjera ningún incidente. En la sala, los presentes celebraron con gritos y carcajadas la forma en que su rey había tratado al humano.

Bruenor advirtió que Catti-brie no se sumaba a la diversión, y pensó que conocía el motivo. El relato de Roddy, verídico o no, había sembrado la duda en la muchacha.

—Ahora ya lo sabes —le dijo Bruenor en tono áspero, dispuesto a sacar ventaja en la discusión pendiente—. ¡El drow es un asesino prófugo! ¡A ver si por fin tomas mis advertencias al pie de la letra!

Los labios de Catti-brie desaparecieron en un gesto de amargura. Drizzt no le había contado muchas cosas de su vida en la superficie, pero no podía creer que su amigo fuese un asesino. Tampoco podía negar lo obvio: Drizzt era un elfo oscuro, y para su padre, al menos, esto era suficiente para legitimar el relato de McGristle.

—¿Me escuchas, muchacha? —gruñó Bruenor.

—¡Tienes que reunidos a todos! —exclamó Catti-brie de pronto—. Al drow, a Cassius y al horrible Roddy McGristle. Tienes que...

—¡No es asunto mío! —rugió Bruenor, poco dispuesto a escuchar.

Las lágrimas asomaron a los ojos de Catti-brie al ver la súbita cólera del padre. Creyó que el mundo se había vuelto del revés. Drizzt estaba en peligro y ahora su padre, al que tanto quería y admiraba, hacía oídos sordos a la llamada de la justicia.

En aquel terrible momento, Catti-brie hizo la única cosa que una niña de once años puede hacer en estos casos: dio media vuelta y echó a correr.

Catti-brie se preguntó qué pretendía conseguir, mientras corría por las estribaciones de la cumbre de Kelvin, pese a la palabra dada a su padre. La muchacha no podía negar el deseo de venir hasta aquí, aunque no podía ofrecerle a Drizzt nada más que el aviso de que McGristle lo buscaba.

Todavía no había conseguido aclarar sus pensamientos, cuando de pronto se encontró con el drow y entonces comprendió la verdadera razón. No era por Drizzt que había venido, si bien le preocupaba su seguridad, sino por su propia paz de conciencia.

—Nunca me hablaste de los Thistledown de Maldobar —le dijo con un tono helado que borró la sonrisa del drow.

La expresión amarga que apareció en el rostro del elfo reflejó claramente su dolor.

Creyendo que la tristeza del drow significaba que aceptaba la culpa de la tragedia, la muchacha se volvió e intentó escapar. Drizzt la sujetó por el hombro, la hizo dar la vuelta, y la estrechó entre sus brazos. No estaba dispuesto a tolerar que la niña, que lo había aceptado de todo corazón, creyera ahora una mentira.

—Yo no he matado a nadie —susurró Drizzt entre los sollozos de Catti-brie—, excepto a los monstruos que asesinaron a los Thistledown. ¡Te doy mi palabra! —Entonces le relató toda la historia, incluida la persecución del grupo de Paloma Garra de Halcón—. Y ahora estoy aquí —concluyó—, con el único deseo de olvidar para siempre aquella tragedia, aunque creo que nunca lo conseguiré.

—Son dos historias muy diferentes —dijo Catti-brie—. Me refiero a la tuya y la de McGristle.

—¿McGristle? —jadeó Drizzt como si de pronto se hubiese quedado sin aliento.

Hacía años que no veía al montañés y pensaba en Roddy como una cosa del pasado.

—Ha venido hoy —explicó Catti-brie—. Un hombre muy grande con un perro amarillo. Te persigue.

La confirmación sobrecogió a Drizzt. ¿Es que nunca escaparía de su pasado?, pensó. Si no lo conseguía, ¿cómo podía esperar que lo aceptaran?

—McGristle dijo que tú los asesinaste —añadió la muchacha.

—Entonces no tienes más que nuestras palabras —razonó Drizzt—, y no hay pruebas que confirmen ninguna de las dos versiones.

El silencio que siguió a sus palabras se hizo eterno.

—Nunca me gustó ese bruto horrible.

Catti-brie se sorbió los mocos, y consiguió sonreír por primera vez desde que había visto al cazador de recompensas.

La afirmación de su amistad conmovió profundamente a Drizzt, aunque no podía olvidar los problemas que se avecinaban. Tendría que luchar contra Roddy, y quizá con algunos más si el montañés conseguía despertar el resentimiento de otras personas, cosa bastante fácil si se tenía en cuenta la raza de Drizzt. O tendría que reanudar la huida, aceptar que el camino era su único hogar.

—¿Qué harás? —preguntó Catti-brie, al percibir su angustia.

—No temas por mí —respondió Drizzt, al tiempo que la abrazaba más fuerte, pensando que quizás era un abrazo de despedida—. El día se acaba. Debes volver a tu casa.

—Él te encontrará —afirmó Catti-brie muy seria.

—No —dijo Drizzt, tranquilo—. Al menos no tan pronto. Con la ayuda de *Guenhwyvar*, mantendremos a Roddy McGristle bien lejos hasta que resuelva qué hacer. Ahora, vete. La noche llega deprisa y no creo que a tu padre le guste que hayas venido aquí.

Recordar que tendría que enfrentarse otra vez a Bruenor hizo que Catti-brie se pusiera en marcha. Dijo adiós a Drizzt y dio unos pasos; entonces dio media vuelta, regresó y le dio un abrazo. Su andar era más ligero cuando descendió por la ladera. No había resuelto los problemas de Drizzt, pero las preocupaciones del drow le parecían algo muy distante en comparación con la alegría de saber que su amigo no era un monstruo como decían algunos.

La noche sería muy negra para Drizzt Do'Urden. Había pensado en McGristle como un problema muy lejano, pero ahora la amenaza había llegado, y nadie salvo Catti-brie había salido en su defensa.

Una vez más tendría que resistir solo, si es que pensaba resistir. No tenía aliados excepto *Guenhwyvar* y sus cimitarras, y la perspectiva de batirse con McGristle —con indiferencia del resultado—no le interesaba.

—Esto no es un hogar —susurró en medio del viento helado. Sacó la estatuilla de ónice y llamó a la pantera—. Vamos, amiga mía —le dijo—. Tenemos que irnos antes de que aparezca nuestro adversario.

Guenhwyvar se ocupó de la guardia mientras Drizzt, harto de vagar, vaciaba lo que hasta ese momento había sido su hogar.

25

Las divagaciones de un enano

Catti-brie oyó el gruñido del perro, pero no tuvo tiempo de reaccionar cuando el hombretón salió de su escondite detrás de un peñasco y la sujetó rudamente por la muñeca.

—¡Sabía que lo sabías! —gritó McGristle, echando su pestilente aliento contra el rostro de la muchacha.

—¡Suéltame! —replicó Catti-brie al tiempo que le propinaba un puntapié en la espinilla.

Roddy se sorprendió al advertir que en su voz no había el menor rastro de miedo. La sacudió con fuerza cuando ella intentó patearlo otra vez.

—Has venido a la montaña por alguna razón —dijo Roddy, sin aflojar la presión—. Has venido a ver al drow. Sabía que vosotros erais amigos. ¡Lo vi en tus ojos!

—¡Tú no sabes nada! —afirmó Catti-brie—. No dices más que mentiras.

—Así que el drow te ha contado su historia de los Thistledown, ¿no? —manifestó Roddy, que interpretó correctamente el significado de sus palabras.

Catti-brie comprendió que el enojo la había descubierto.

—¿El drow? —dijo la muchacha, con una indiferencia simulada—. No sé de qué hablas.

—Has estado con el drow, muchacha —insistió Roddy, con una carcajada—. Lo has dicho con toda claridad. Y ahora me llevarás a donde está él. —Catti-brie le hizo una mueca, y el montañés la volvió a sacudir. De pronto la expresión de Roddy se suavizó, y a Catti-brie le gustó todavía menos la expresión que apareció en sus ojos—. Eres una muchacha muy animosa, ¿verdad? —ronroneó Roddy, sujetando a Catti-brie por el otro hombro para obligarla a que lo mirase a la cara—. Llena de vida, ¿eh? Me llevarás a donde está el drow, muchacha, de eso puedes estar segura. Pero quizás antes podamos hacer algunas otras cosas, cosas que te enseñarán a no cruzarte en el camino de gente como Roddy McGristle.

Su caricia en la mejilla de Catti-brie no sólo resultó grotesca, sino también horrible y amenazadora. La muchacha pensó que iba a vomitar.

Catti-brie tuvo que apelar a toda su fortaleza para enfrentarse a Roddy en aquel momento. No era más que una niña, pero se había criado entre los enanos del clan Battlehammer, un grupo orgulloso y valiente. Bruenor era un guerrero y también lo era su hija. Catti-brie descargó un rodillazo en la entrepierna de Roddy y, cuando éste aflojó la presión, aprovechó para arañarle el rostro. Repitió el golpe en la entrepierna, con menos efecto, aunque lo suficiente como para que el movimiento defensivo de Roddy le permitiera casi escapar.

La mano de hierro de Roddy le apretó bruscamente la muñeca, y lucharon durante un momento. Entonces Catti-brie sintió que alguien la cogía de la otra mano, y, antes de que pudiese comprender qué ocurría, se vio libre y en compañía de una silueta oscura.

—¿Conque has venido a enfrentarte con tu merecido? —exclamó Roddy, encantado al ver a Drizzt.

—Vete —le dijo el elfo a Catti-brie—. Esto no es asunto tuyo.

La muchacha, temblorosa y muy asustada, no discutió.

Las manos de Roddy empuñaron el mango del hacha. El cazador de recompensas había combatido antes con el drow y no tenía la intención de medirse con los pasos ágiles y las fintas del elfo. Sin perder un segundo soltó al perro.

El sabueso sólo consiguió hacer un par de metros, antes de que *Guenhwyvar* lo lanzara por los aires de un zarpazo. El animal se levantó, herido de poca consideración, pero se mantuvo a una distancia prudente.

—Ya está bien —dijo Drizzt, muy serio—. Me has perseguido durante muchos años y muchas leguas. Reconozco tu empeño aunque te hayas equivocado de persona. Yo no maté a los Thistledown. ¡Nunca me hubiese atrevido a alzar mis armas contra ellos!

—¡Al infierno con los Thistledown! —rugió Roddy—. ¿Crees que ellos son la razón de todo esto?

—No hay ninguna recompensa por mi cabeza —replicó Drizzt.

—¡Al infierno con el oro! —vociferó Roddy—. ¡Me quitaste un perro y una oreja, drow!

Con un dedo roñoso señaló el costado de la cara marcada.

Drizzt quería explicarse, quería recordarle a Roddy que había sido él quien había iniciado la pelea, y que su hacha había derribado el árbol que le había desgarrado la cara. Pero comprendió los motivos de Roddy y supo que las palabras no eran suficientes. Había herido el orgullo del hombre, y para alguien como Roddy aquello era mucho peor que cualquier dolor físico.

—No quiero peleas —manifestó Drizzt con firmeza—. Llama a tu perro y vete de aquí. Sólo quiero que me des tu palabra de que no volverás a perseguirme.

La risa burlona de Roddy estremeció al drow.

—¡Te perseguiré hasta el fin del mundo, drow! —rugió Roddy—. ¡Y siempre te encontraré! ¡No habrá ningún agujero lo bastante profundo para ocultarte! ¡Ni mares lo bastante anchos! ¡Ya te tengo, drow! ¡Y, si escapas, te tendré después!

Roddy mostró los amarillentos dientes en una sonrisa repulsiva y avanzó con precaución.

—Ya te tengo, drow —repitió casi para sí mismo.

De pronto cargó y lanzó un golpe horizontal con el hacha. Drizzt se apartó de un salto.

Un segundo ataque obtuvo idéntico resultado, pero Roddy, en lugar de seguir el movimiento, lo invirtió en un revés que rozó la barbilla de Drizzt. En el instante siguiente, su hacha era un molinete que atacaba por los dos flancos.

—¡Quédate quieto! —gritó enfurecido mientras Drizzt esquivaba, saltaba por encima o se agachaba al paso del arma.

El elfo sabía que corría un gran riesgo al no contestar a los golpes, pero confiaba en que, si conseguía agotar al montañés, quizá pudiera encontrar una solución pacífica. Roddy era muy ágil y rápido para ser un hombre tan corpulento; aun así, Drizzt lo superaba y creía poder soportar el juego durante mucho más tiempo.

El hacha se movió en una trayectoria horizontal a la altura del pecho del drow. El golpe era una trampa; Roddy pretendía que Drizzt se agachara para poder darle un puntapié en la cara.

Pero el drow advirtió el engaño. Saltó en lugar de agacharse, dio una voltereta por encima del hacha, y aterrizó suavemente, todavía más cerca de Roddy. Ahora Drizzt pasó a la ofensiva, y estrelló las empuñaduras de las cimitarras contra el rostro del hombre. El cazador de recompensas retrocedió tambaleante, con la nariz llena de sangre.

—Vete —le dijo Drizzt, con toda sinceridad—. Vete con tu perro a Maldobar, o a donde sea que tengas tu casa.

Si Drizzt pensaba que Roddy se rendiría después de sufrir una nueva humillación, cometía un grave error. Roddy lanzó un grito de rabia y cargó con la cabeza gacha, dispuesto a arrollar al drow.

Drizzt machacó la cabeza del hombre con los pomos y saltó por encima de la espalda de Roddy. El montañés cayó de bruces, pero de inmediato se puso de rodillas, sacó una daga y la lanzó antes de que Drizzt pudiera acabar de volverse.

El elfo vio el destello plateado en el último segundo y alzó la cimitarra para desviarla. Otra daga siguió a la primera y después otra, y cada vez Roddy avanzaba un paso más hacia el drow.

—Conozco tus trucos, drow —anunció Roddy, con una sonrisa malvada.

Con dos pasos más se puso a la distancia adecuada y descargó otro hachazo.

Drizzt se zambulló hacia un lado y se levantó unos pasos más allá. La confianza del hombre en sus propias fuerzas comenzó a preocupar al elfo. Los golpes que le había dado al montañés habrían bastado para derribar a la mayoría de los humanos, y se preguntó hasta cuándo podría aguantar su rival. Este pensamiento lo llevó a la inevitable conclusión de que tal vez tendría que emplear algo más que las empuñaduras.

Una vez más, el hacha atacó por el costado. Ahora, Drizzt no hizo un regate. Avanzó para quedar dentro del arco de la trayectoria y la detuvo con una cimitarra, dejando a Roddy indefenso al golpe con la otra. Tres rápidos puntazos con la derecha cerraron uno de los ojos de Roddy, pero el cazador de recompensas sólo sonrió y se abalanzó sobre Drizzt, consiguió sujetarlo y cayeron al suelo abrazados.

El drow se defendió como pudo, consciente de que él era el único culpable de esta situación. En la lucha cuerpo a cuerpo no podía igualar la fuerza de Roddy, y la falta de espacio borraba la ventaja de la rapidez. Roddy mantuvo la posición y alzó el hacha para rematar a Drizzt.

Un ladrido del perro amarillo fue la única advertencia, pero no llegó a tiempo para evitar el ataque de la pantera. *Guenhwyvar* apartó a Roddy y lo tumbó de costado. El montañés conservó la serenidad suficiente para atacar a la pantera cuando pasó por encima de él, y la hirió en la grupa.

El sabueso se sumó al ataque, pero la pantera se recuperó, rodeó el cuerpo de Roddy y espantó al perro.

Cuando el montañés volvió la atención a Drizzt, recibió un vendaval de golpes de cimitarras que no podía seguir ni replicar. Drizzt había visto el golpe que había herido a la pantera, y el fuego en los ojos lila indicaba que ahora las cosas iban en serio. Un pomo aplastó la cara de Roddy, seguido por un golpe de plano de la otra cimitarra. Un pie lo golpeó en el pecho, el estómago y la entrepierna en lo que pareció un solo movimiento. Imperturbable, Roddy lo aguantó todo con un gruñido, pero el enfurecido drow no se contuvo. Una cimitarra enganchó la cabeza del hacha, y Roddy intentó atacar, convencido de que podía tumbar al elfo.

La segunda cimitarra golpeó primero y abrió un profundo tajo en el antebrazo del hombre. Roddy retrocedió, dejó caer el hacha, y sujetó con la mano libre el brazo herido.

Drizzt no se detuvo. La ofensiva pilló a Roddy con la guardia baja, y una sucesión de puñetazos y puntapiés lo hicieron tambalear. Entonces Drizzt dio un salto y lanzó los dos pies juntos contra la mandíbula de Roddy, que se desplomó. Cuando éste intentó levantarse, se lo impidieron los filos de las cimitarras cruzadas contra la garganta.

—Te dije que te largaras —declaró Drizzt con una voz terrible, sin apartar las armas ni un milímetro para que el hombre pudiera sentir el frío del acero contra la piel.

—Mátame —dijo Roddy muy tranquilo, al adivinar una debilidad en el oponente—, si tienes agallas.

Drizzt vaciló, aunque no desapareció de su rostro la expresión de furia.

—Vete —repitió con toda la calma que pudo, una calma que disimulaba el calvario por el que tendría que pasar.

Roddy se le rió en las barbas.

—¡Mátame, asqueroso demonio negro! —gritó provocador, aunque sin intentar levantarse—. ¡Mátame o te cogeré! ¡No lo dudes, drow! ¡Te perseguiré hasta el último rincón del mundo y debajo de la superficie si es preciso! —Drizzt palideció y miró a *Guenhwyvar* en busca de apoyo—. ¡Mátame! —chilló casi histérico y, sujetando las muñecas de Drizzt, las empujó contra él. Dos líneas de sangre aparecieron en el cuello del hombre—. ¡Mátame como mataste a mi perro! —Horrorizado, el drow intentó apartarse sin conseguirlo—. ¿No tienes estómago para hacerlo? —vociferó el cazador de recompensas—. ¡Entonces deja que te ayude!

Sacudió las muñecas de Drizzt, y los cortes se hicieron más profundos. Si el enloquecido hombre sentía dolor, la sonrisa fija lo desmentía.

Un sinfín de emociones contradictorias sacudieron a Drizzt. En aquel momento quería matar a Roddy, más como una respuesta a la frustración que como venganza, y sin embargo sabía que no podía hacerlo. Para él, el único crimen cometido por Roddy era esta persecución implacable, y no era razón suficiente. De acuerdo con sus principios, Drizzt tenía que respetar la vida humana, incluso la de alguien tan ruin como Roddy McGristle.

—¡Mátame! —repetía una y otra vez Roddy, que disfrutaba con la repugnancia del drow.

—¡No! —le gritó Drizzt a la cara con tanta fuerza que silenció al cazador de recompensas.

Enfurecido hasta tal punto que era incapaz de contener el temblor de los músculos, Drizzt no esperó a que Roddy volviese a gritar como un loco. Empujó la cabeza de Roddy con la rodilla, liberó las muñecas de las manos del hombre, y lo golpeó en las sienes con los mangos de las cimitarras.

Roddy puso los ojos bizcos, pero no perdió el conocimiento, y sacudió la cabeza, empecinado por librarse de los efectos de los golpes. Drizzt lo aporreó una y otra vez, hasta conseguir desplomarlo, horrorizado por sus acciones y el continuo desafío del cazador de recompensas.

Cuando agotó su furia, permaneció de pie junto al hombre tendido, temblando de emoción y con lágrimas en los ojos.

—¡Espanta a ese perro! —le gritó a *Guenhwyvar*.

Soltó las cimitarras y se agachó para comprobar que McGristle no había muerto.

Roddy abrió los ojos y vio al perro amarillo a su lado. Caía la noche, y el viento volvía a soplar con fuerza. Le dolían la cabeza y el brazo, pero no hizo caso del dolor; sólo deseaba reanudar la persecución, seguro de que Drizzt nunca tendría el coraje de matarlo. El sabueso encontró el rastro, que iba hacia el sur, y se pusieron en marcha. El entusiasmo de Roddy se enfrió un poco cuando, al rodear un saliente, se topó con un enano de barba roja y la muchacha, que lo esperaban.

—No tendrías que haber tocado a mi niña, McGristle —manifestó Bruenor, con voz tranquila.

—¡Ella es cómplice del drow! —protestó Roddy—. ¡Avisó al demonio asesino de mi presencia!

—¡Drizzt no es un asesino! —gritó Catti-brie—. ¡Él no mató a los granjeros! ¡Dijo que sólo lo dices para que los demás te ayuden a capturarlo!

Catti-brie comprendió de pronto que acababa de admitir ante su padre que se había reunido con el drow. Cuando la muchacha había encontrado a Bruenor, sólo le había hablado del mal trato sufrido a manos de McGristle.

—Fuiste a verlo —dijo Bruenor, herido—. ¡Me has mentido, has estado con el drow! Te dije que no, y tú me...

El reproche de Bruenor afectó profundamente a la muchacha, pero se mantuvo firme en sus convicciones. Bruenor le había enseñado a ser honrada, y esto incluía ser honrada con lo que era correcto.

—Una vez me dijiste que todo el mundo recibe lo que se merece —replicó Catti-brie—. Que cada uno es diferente y que debe ser tratado por lo que es. He estado con Drizzt y creo que es sincero. ¡Él no es un asesino! ¡Y él —la muchacha señaló a Roddy— es un mentiroso! ¡No me enorgullezco de mi mentira, pero nunca permitiré que atrape a Drizzt!

Bruenor pensó en las palabras de su hija por un momento, después le rodeó la cintura con un brazo y la estrechó con fuerza. El engaño de la muchacha aún le dolía, pero estaba orgulloso de que estuviera dispuesta a luchar por lo que creía. En realidad, Bruenor había acudido allí, no en busca de Catti-brie, a la que creía en las minas desahogando su malhumor, sino para encontrar al drow. No había dejado de pensar en la batalla contra el remorhaz, y había llegado a la conclusión de que Drizzt se había presentado con la intención de ayudarlo, no de pelear contra él. Ahora, a la vista de los últimos acontecimientos, ya no quedaban más dudas.

—Drizzt vino y me libró de él —añadió Catti-brie—. Me salvó la vida.

—El drow la ha engañado —afirmó Roddy, al presentir el cambio de actitud de Bruenor y sin ninguna gana de luchar con el peligroso enano—. ¡Te digo que es un perro asesino, y también lo diría Bartholemew Thistledown si los muertos pudiesen hablar!

—¡Bah! —exclamó Bruenor—. ¡No conoces a mi niña, o lo pensarías dos veces antes de llamarla mentirosa! Y te lo he dicho antes, McGristle, ¡no me gusta que maltraten a mi hija! Pienso que tendrías que salir de mi valle. Creo que deberías irte ahora mismo.

Roddy gruñó y lo mismo hizo el perro, que saltó entre el montañés y el enano y le mostró los dientes. Bruenor encogió los hombros, despreocupado, y le devolvió el gruñido, cosa que provocó todavía más a la bestia.

El perro lanzó un mordisco contra el tobillo del enano, pero éste, con gran agilidad, le metió la gruesa bota entre las fauces y le aplastó la mandíbula inferior contra el suelo.

—¡Y llévate a tu sucio perro contigo! —rugió Bruenor, que, al admirar el carnoso costillar del perro, pensó que él podía darle mejor uso al animal.

—¡Yo voy a donde me place, enano! —contestó Roddy—. ¡Voy a cazar al drow, y, si el drow está en tu valle, nadie me sacará de aquí!

Bruenor advirtió la frustración en la voz del hombre, y entonces se fijó en las marcas de los golpes en el rostro de Roddy y la herida en el antebrazo.

—El drow te ha dado una buena paliza y se ha ido —afirmó el enano, y su carcajada le sentó a McGristle como una bofetada.

—No irá muy lejos —prometió Roddy—. ¡Y ningún enano se interpondrá en mi camino!

—Vuelve a las minas —le dijo Bruenor a Catti-brie—. Avisa a los demás que tal vez llegue un poco tarde para la cena.

El enano cogió el hacha que llevaba en el hombro.

—Dale una buena —murmuró Catti-brie, sin dudar ni por un instante de la capacidad de su padre.

Le dio un beso en el casco, y echó a correr feliz. Su padre confiaba en ella: nada podía ir mal.

Roddy McGristle y su perro con tres patas no tardaron mucho en abandonar el valle. El montañés había advertido cuál era la debilidad de Drizzt y había pensado que podía vencerlo, pero no ocurrió lo mismo con Bruenor Battlehammer. Cuando el enano tumbó a Roddy, cosa que no le llevó mucho, el hombre no dudó ni por un segundo que, si intentaba repetir el juego y pedirle que lo matara, Bruenor lo complacería.

Desde lo alto de la ladera sur, adonde había ido para echar una última mirada a Diez Ciudades, Drizzt vio que la carreta salía del valle, y sospechó que pertenecía al cazador de recompensas. No sabía qué significaba, pero estaba seguro de que Roddy no había cambiado sus intenciones. El drow echó una ojeada a sus pertenencias y pensó en el camino a seguir.

Comenzaron a encenderse las luces de los pueblos, y Drizzt las contempló emocionado. Había estado muchas veces en esta cumbre, pues le encantaba el panorama que se divisaba desde ella, y la consideraba como su hogar. ¡Qué distinta le resultaba ahora la vista! La aparición de McGristle lo había devuelto a la realidad, recordándole que era un paria y que siempre sería igual.

—«Drizzit» —murmuró para sí mismo, una palabra maldita.

En aquel momento, Drizzt no creía que alguna vez llegaría a tener un hogar, no creía que un drow, aunque no fuera tal en su corazón, pudiera tener un sitio en los Reinos, en la superficie o en la Antípoda Oscura. La esperanza, siempre esquiva en el fatigado corazón del elfo, había volado para siempre.

—Este lugar se llama la cumbre de Bruenor —dijo una voz áspera detrás de Drizzt. El elfo se volvió dispuesto a escapar, pero el enano de barba roja estaba demasiado cerca y le cerraba el paso. *Guenhwyvar* corrió al costado de Drizzt y mostró los dientes—. Aparta a tu mascota, elfo —añadió Bruenor—. ¡Si el gato sabe tan mal como el perro, no quiero ni verla! ¡Este lugar es mío, porque yo soy Bruenor y ésta es la cumbre de Bruenor!

—¡No vi ninguna señal de propiedad! —replicó Drizzt indignado, harto de tantos inconvenientes—. Ahora sé que es tuya y por lo tanto me iré. Tienes mi palabra, enano, no volveré.

Bruenor tendió una mano para silenciar al drow e impedir que se fuera.

—No es más que un montón de piedras —repuso Bruenor a modo de disculpa, algo poco frecuente en él—. Le puse mi nombre, pero ¿por eso es mía? ¡No es más que un maldito montón de piedras! —Drizzt torció la cabeza ante las inesperadas divagaciones del enano—. ¡Nada es lo que parece, drow! —declaró Bruenor—. ¡Nada! ¡Uno intenta ceñirse a lo que sabe! ¡Pero entonces descubres que no sabes aquello que pensabas que sabías! ¡Pensaba que el perro tendría buen sabor, parecía apetitoso, pero ahora la barriga maldice cada vez que me muevo!

La segunda mención al perro hizo que Drizzt comprendiera la súbita partida del cazador de recompensas.

—Tú le ordenaste que se marchara —dijo Drizzt, señalando la carretera de salida del valle—. Has apartado a McGristle de mi rastro.

Bruenor apenas si prestó atención a sus palabras, y en cualquier caso no habría admitido la buena acción.

—Nunca he confiado en los humanos —afirmó, con voz pausada—. Nunca sabes lo que quieren y, cuando lo descubres, ¡muchas veces es demasiado tarde para hacer nada! Pero siempre he tenido las ideas claras respecto a otras gentes. Después de todo, un elfo es un elfo, y lo mismo pasa con los enanos. Y los orcos son estúpidos y feos. ¡Nunca encontré ninguno que no lo fuera, y he conocido a unos cuantos!

Bruenor palmeó el hacha, y Drizzt entendió el gesto.

—¿Y qué pienso de los drows? Nunca conocí a ninguno, nunca quise conocerlos. ¿Quién quiere, pregunto yo? Los drows son malos, tienen el corazón perverso, es lo que me dijo mi padre y el padre de mi padre, y lo que me dicen todos los demás. —Bruenor miró las luces de Termalaine, junto al lago de Maer Dualdon, al oeste; sacudió la cabeza y pateó una piedra—. Ahora escucho que un drow ronda por mi valle, y ¿qué debe hacer un rey? ¡Entonces mi hija va a verlo! —Un súbito fuego apareció en los ojos de Bruenor, pero se apaciguó rápidamente, casi avergonzado, en cuanto miró a Drizzt—. ¡Me mintió a la cara! Nunca lo había hecho antes, y nunca más volverá a mentirme si sabe lo que le conviene.

—No fue culpa suya —comenzó a decir Drizzt, pero Bruenor movió frenético las manos para indicar que el tema ya estaba olvidado.

—Pensé que sabía lo que sabía —prosiguió Bruenor después de una breve pausa, su voz casi como un lamento—. Tenía todo muy claro. Es fácil cuando no sales de tu agujero. —Miró directamente a los ojos del drow—. ¿La cumbre de Bruenor? —preguntó el enano, y encogió los hombros con un gesto de resignación—. ¿De qué sirve poner tu nombre a un montón de piedras? Sin embargo, pensé que lo sabía, y también pensé que la carne de perro podía ser sabrosa. —Bruenor se frotó el estómago y frunció el entrecejo—. ¡Di que es un montón de piedras, y no tendré más derecho que tú! ¡Di que se llama la cumbre de Drizzt, y podrás echarme a puntapiés!

—No lo haría —contestó Drizzt en voz baja—. ¡No sabía que podía hacerlo si lo deseaba!

—¡Llámala como quieras! —gritó Bruenor, de pronto angustiado—. ¡Y di que un perro es una vaca! Eso no cambiará el gusto de la carne. —Bruenor levantó las manos frustrado, le dio la espalda, y echó a andar cuesta abajo, sin dejar de rezongar—. Y no te olvides de vigilar a mi hija —escuchó Drizzt que decía—, si es tan tozuda como para ir de paseo por estas montañas llenas de orcos y gusanos pestilentes. Entérate de que te haré responsable...

El resto se perdió en el momento en que Bruenor desapareció en una curva.

Drizzt no sabía por dónde comenzar a interpretar las divagaciones del enano, pero tampoco necesitaba poner en orden las palabras de Bruenor. Apoyó una mano en la cabeza de *Guenhwyvar*, y rogó para que la pantera compartiera con él la maravilla de la vista panorámica. Drizzt comprendió entonces que volvería muchas veces aquí, a la cumbre de Bruenor, a contemplar cómo se encendían las luces. Porque, entre las muchas cosas que había dicho el enano, había deducido una frase que había esperado oír durante muchos años:

Bienvenido a casa.

Epílogo

De todas las razas de los Reinos, ninguna es más difícil de entender, o más desconcertante, que la humana. Mooshie me enseñó que los dioses, más que entidades exteriores, son la personificación de lo que hay en nuestros corazones. Si esto es verdad, entonces los muchos y diversos dioses de las sectas humanas —deidades de comportamientos muy diferentes— nos enseñan mucho sobre la raza.

Si te encuentras a un halfling, a un elfo, a un enano, o a cualquiera de las otras razas, buenas o malas, tienes una idea bastante correcta de lo que puedes esperar. Hay excepciones, desde luego, y me pongo como el mejor ejemplo. Un enano será duro, aunque justo, y nunca conocí a un elfo dispuesto a cambiar los cielos abiertos por una cueva. En cambio, las preferencias de un humano sólo las conoce él, si es que se aclara.

Por lo tanto, en términos de bien y mal, la raza humana debe ser juzgada con mucho cuidado. He peleado contra viles asesinos humanos, he conocido a magos humanos tan enloquecidos con su poder que destruían sin piedad a todos los seres que encontraban a su paso, y he visto ciudades donde grupos de humanos explotaban a los desafortunados de su propia raza, viviendo en grandes palacios mientras los otros hombres y mujeres, e incluso los niños, morían de hambre entre la basura de las calles. Pero también he conocido a otros humanos —Catti-brie, Mooshie, Wulfgar, Agorwal de Termalaine— cuyo honor no puede ser cuestionado y cuyas contribuciones al bienestar de los Reinos durante su corta vida superarán lo que han hecho la mayoría de los enanos y los elfos, que pueden llegar a vivir quinientos años o más.

Desde luego es una raza desconcertante, y el destino del mundo está cada vez más en sus manos. Puede ser una situación compleja, pero nada aburrida. La raza humana es la única de las razas «buenas» capaz de sostener una guerra entre sus miembros, con una frecuencia preocupante.

Los elfos de la superficie son los que tienen más esperanzas depositadas en ella. Ellos, que viven tanto tiempo y han visto el nacimiento de muchos siglos, tienen fe en que la raza humana madurará para el bien de todos, que desaparecerá el mal de su seno, y dejará el mundo para los que queden.

En la ciudad donde nací fui testigo de las limitaciones del mal: la autodestrucción y la incapacidad de conseguir grandes metas, incluso las metas basadas en la adquisición de poder. Por esta razón, yo también tengo mis esperanzas puestas en los humanos, y en los Reinos. Así como son los más diversos, también son los más maleables, los que con mayor facilidad pueden estar en desacuerdo con aquello que saben que es falso dentro de sí mismos.

Mi propia supervivencia ha estado basada en la creencia de que hay un propósito superior en esta vida, que los principios son una recompensa en sí mismos. Por lo tanto, contemplo el futuro con grandes esperanzas y con el convencimiento de que puedo ayudarlos a alcanzar grandes objetivos.

Ésta es mi historia, tan completa como puedo recordarla y amplia hasta donde he deseado. Mi vida ha sido un largo camino lleno de tropiezos y dificultades, y sólo ahora, después de haber pasado tantas cosas, soy capaz de contarla con toda sinceridad.

Nunca podré recordar el pasado con una sonrisa, pues el precio ha sido demasiado terrible. Sin embargo, recuerdo muy a menudo a Zaknafein, a Belwar, a Mooshie, y a todos los otros amigos que dejé atrás.

También he recordado con frecuencia a los muchos enemigos con los que me enfrenté, las muchas vidas que se truncaron por mis cimitarras. La mía ha sido una vida violenta en un mundo violento, lleno de enemigos dispuestos a acabar conmigo y con aquellos que estimaba. Me han alabado por el filo de mis cimitarras, por mis habilidades en la batalla, y debo admitir que yo también me he sentido orgulloso de mi capacidad en el combate.

De todos modos, en los momentos de calma, cuando reflexiono sobre lo ocurrido, lamento que las cosas no hayan sido diferentes. Me duele recordar a Masoj Hun'ett, el único drow que he matado; fue él quien comenzó la pelea y, por cierto, me habría matado de no haber sido yo el más fuerte. Puedo justificar mis acciones en aquel día aciago, pero nunca podré aceptar su necesidad. Tiene que existir una manera mejor de resolver las cosas que no sea la espada.

En un mundo tan lleno de peligros, donde al parecer acechan los orcos y los trolls a la vuelta de cada recodo del camino, aquel que es capaz de luchar a menudo es saludado como un héroe y recibe grandes aplausos. Yo digo que hay algo más que el manto del «héroe», que la fuerza del brazo o la capacidad para el combate. Mooshie era un auténtico héroe, porque había superado la adversidad, porque nunca vacilaba ante las situaciones más comprometidas, y sobre todo porque actuaba sometido a unos principios bien definidos. ¿Se puede decir menos de Belwar Dissengulp, el enano sin manos de las profundidades que hizo amistad con un drow renegado? ¿O de Clak, que ofreció su vida para salvar la del amigo?

De la misma manera, nombro héroe a Wulfgar del valle del Viento Helado, que se mantuvo firme a los principios por encima del ansia de batalla. Wulfgar superó las malas enseñanzas de una infancia salvaje, y aprendió a ver el mundo como un lugar de esperanza y no como algo que se debía conquistar. Y Bruenor, el enano que enseñó a Wulfgar esta importante diferencia, es el rey de más pleno derecho de todos los Reinos. Encarna los mandamientos que más estima su pueblo, y ellos lo defenderían con la vida, dispuestos a morir dedicándole una canción mientras agonizan.

Al final, cuando mi padre encontró el valor para rechazar a la matrona Malicia, también él fue un héroe. Zaknafein, que, a lo largo de casi toda su vida, había perdido la batalla ante sus principios y su identidad, acabó por ser el vencedor después de muerto.

No obstante, ninguno de estos guerreros supera a la muchacha que conocí cuando llegué a Diez Ciudades. Entre toda la gente que he conocido, ninguno vive de acuerdo con unas normas de honor y decencia tan elevadas como las de Catti-brie. Ella ha visto muchas batallas, pero sus ojos brillan con la claridad de la inocencia y su sonrisa resplandece sin mácula. Triste será el día, y todo el mundo lo lamentará, cuando una nota discordante de cinismo rompa la armonía de su melodiosa voz.

A menudo, aquellos que me llaman héroe se refieren sólo a mi capacidad para el combate y no saben nada de los principios que guían mis cimitarras. Acepto el nombre por lo que vale, para satisfacción de ellos, no mía. Cuando Catti-brie me llame héroe, entonces dejaré que mi corazón se inflame con el orgullo de saber que he sido juzgado por mis principios y no por mi brazo armado. Sólo entonces me atreveré a creer que el título está justificado.

Y así acaba mi historia. Ahora me siento junto a mi amigo, el justo rey de Mithril Hall, y todo es quietud, paz y prosperidad. Este drow ha encontrado su hogar y su lugar. Pero debo recordar que soy joven, que todavía me quedan diez veces más años de los que ya he vivido. Y que, a pesar de mi actual felicidad, el mundo no ha dejado de ser un lugar peligroso, donde un vigilante no sólo debe sostener los principios sino también empuñar las armas.

¿Puedo creer que lo he contado todo?

Pienso que no.

DRIZZT DO'URDEN