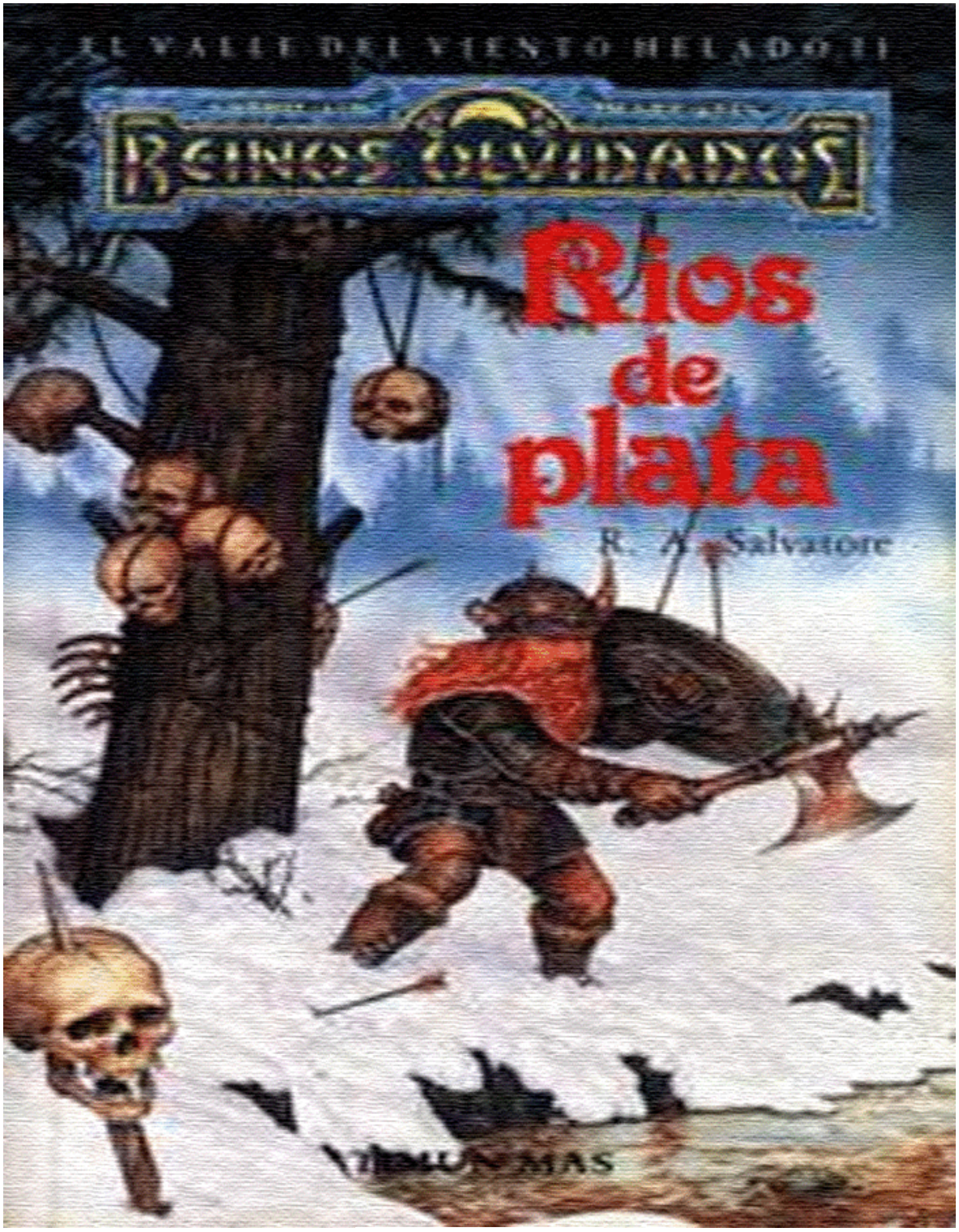
El valle del Viento Helado II, Ríos de Plata

RÍOS DE PLATA

R. A. Salvatore



LIBROdot.com

http://www.librodot.com

Introducción

Para apreciar plenamente los personajes que habitan las páginas de la trilogía *El valle del Viento Helado* hay que conocer a Bob Salvatore.

Conozco a Bob desde hace unos diez años. Le conocí cuando firmaba ejemplares de mis libros en su ciudad natal. Se acercó y se presentó y nos pusimos a charlar. Creo que, tras las presentaciones, ya éramos amigos, pero a veces la intuición te engaña y te hace imaginar cosas que no son ciertas. Quizá no nos hicimos amigos hasta que comenzamos a hablar de nuestra profesión. Yo admiraba desde hacía tiempo su trabajo en los *Reinos Olvidados* y siempre me había preguntado cómo sería Salvatore. No me defraudó. Cuando se sentó a la mesa en la que yo firmaba libros, creí que todavía seguía de pie. Ocupaba un montón de espacio, pero lo cierto es que traía verdadera calidez a la habitación. Yo soy más bien pequeño, pero él hacía que me sintiera cómodo en su presencia. Cuando comenzó a hablar sobre lo que escribía, me di cuenta de lo mucho que le apasionaba, por el tono de voz.

Lo que me gustó de él entonces, igual que me sigue gustando ahora, es que es auténtico. No aparentaba ser otra cosa que lo que era: un escritor trabajador y fiable que ama y se interesa por su trabajo. Mi primer editor, Lester Del Rey, solía decirme que hay cosas bastante peores que acabar con una lápida en la que diga que uno fue un escritor sólido y trabajador. Así es Bob, esforzado hasta el final, un tipo que aprecia el trabajo duro y los resultados sólidos.

Hay bastante de Bob en su escritura. Pueden encontrarse fragmentos de su persona esparcidos por todos sus personajes. No es que sean él, ni que sean sus amigos o sus familiares, pero son reales, y lo que tienen de real procede de Bob. Drizzt Do'Urden el elfo oscuro, Wulfgar el bárbaro, Regis el mediano, Bruenor el enano, Catti-brie y todos los demás... todos tienen algo de Bob. El qué, varía en cada caso. Bob es un tipo grande y fuerte con las facciones duras de un luchador; no cuesta creerle cuando te dice que en tiempos trabajó de gorila y guardaespaldas. Pero tiene unos modales tranquilos y amables, una risa pronta y una voz suave que hacen de contrapunto a su tamaño. Puede ser enfático, emotivo e impulsivo, pero también sabe mostrar manga ancha. Te habla de sus convicciones abiertamente: que los amigos y la familia son importantes, que la lealtad debe ser recompensada y los errores, perdonados, y que la ley de Murphy está vigente en el mundo de la literatura de ficción y en otras extrañas formas de expresión creativa.

A lo largo de los años, hemos hablado mucho acerca de qué es la buena fantasía. Es difícil encontrar una definición, pero pienso que las historias de Bob son buenas porque consigue que creas de verdad en sus personajes y en sus tramas. Desde luego, sabemos que Drizzt y Wulfgar no existen en nuestro mundo. Sabemos que el valle del Viento Helado es un escenario imaginario. Pero no nos cuesta creer que podrían existir en otro tiempo y otro lugar. Uno cree que lo que sucede en las páginas de *La piedra de cristal, Ríos de plata* y *La gema del halfling* podría suceder realmente. O que quizá ya sucedió en otra época, cuando no estábamos para verlo. El lector se ve atrapado en las maquinaciones e intrigas, las aventuras y los peligros, las misiones y los viajes; uno se pierde en las tierras salvajes, en la excitación y el peligro. Bob sabe cómo darle forma a una historia de manera que uno no pueda dejar de leer; aunque sean las dos de la madrugada y tengas que levantarte a las cinco, aunque te queden más de un centenar de páginas, y aunque estés tan cansado que tengas que irte diciendo que ésa será la última página, de verdad que será la última.

Si eres un auténtico escritor, infundes en tus personajes las verdades de tu propia vida. El viejo dicho reza: «Escribe sobre lo que conoces». Creo que es igualmente adecuado añadir: «Escribe sobre lo que eres». Proporciona a tus lectores pequeños atisbos de lo que piensas. Comparte tus sentimientos y creencias de manera que los lectores tengan que cuestionarse las suyas

y que, hasta cierto punto, tengan que reevaluar sus vidas. Una historia bien contada nos impulsa a ello. Leed los libros de Bob y lo veréis.

Cuando terminéis esta colección de relatos del valle del Viento Helado, conoceréis y comprenderéis un poco más a Bob Salvatore. Y a vosotros mismos. Habréis pasado un buen rato y querréis más. No se le puede pedir más a un escritor.

Terry Brooks

ÍNDICE

RÍOS DE PLATA 1
Introducción 2
Prólogo 8
Libro 1 11
Búsquedas 11
1 12
Una daga a sus espaldas 12
2 19
La Ciudad de los Veleros 19
3 27
Vida nocturna 27
4 36
La invocación 36
5 43
Los peñascos 43
6 53
Ponis Celestiales 53
7 63
Daga y báculo 63
Libro 2 70
Aliados 70
8 71
El peligro de los pájaros de vuelo bajo 71
9 84
No hay honor 84
10 92
Vínculos de reputación 92
11 101
Luna Plateada 101
12 107
Los Páramos de los Trolls. 107
13 116
La última carrera 116
14 123
Luz de estrellas, brillo de estrellas 123
15 131
Los ojos del gólem 131
Libro 3 137
Caminos nuevos 137

16 138
Días Pasados 138
17 144
El desafío 144
18 151
El secreto del valle del Guardián 151
19 159
Sombras 159
20 168
El final de un sueño 168
21 176
Plata en las sombras 176
22 186
El Dragón de la Oscuridad 186
23 195
El casco roto 195
24 202
Elogio de Mithril Hall 202
Epílogo 205

Como todo lo que suelo hacer,
dedico este libro a mi esposa, Diane,
así como a las personas más importantes de nuestra vida:
Bryan, Geno y Caitlin.

Hemos cavado nuestras cuevas y agujeros sagrados,
hemos enterrado a goblins enemigos en tumbas planas.
Hoy nuestro trabajo apenas ha empezado
en las minas donde fluyen ríos de plata.

Debajo de la piedra el metal brilla.
Las antorchas relucen sobre aguas de plata
más allá de los ojos del sol espía,
en las minas donde fluyen ríos de plata.

Los martillos repican sobre puro mitril;
como antaño los enanos excavan.
Un trabajo artesano nunca tiene fin
en las minas donde fluyen ríos de plata.

Elevamos nuestra plegaria a los dioses enanos:
entierra a otro orco en una tumba plana.
Sabemos que nuestro trabajo apenas ha empezado
en la tierra donde fluyen ríos de plata.

Prólogo

El dragón de las sombras yacía en un trono oscuro, en un sombrío lugar. No era de gran tamaño, pero, como el más vil de los dragones, su mera presencia irradiaba oscuridad; sus garras eran espadas teñidas por multitud de asesinatos; sus fauces estaban empapadas siempre con la sangre de sus víctimas; su oscuro aliento producía desesperación.

Sus escamas eran negras como ala de cuervo, de un tono tan intenso que relucían con mil colores: una centelleante apariencia de belleza para un monstruo sin alma. Sus sirvientes lo llamaban Tiniebla Brillante y le rendían todos los honores.

Para acumular fuerzas a lo largo de los siglos, Tiniebla Brillante, como suelen hacer los dragones, mantenía sus alas plegadas y no se movía en absoluto, salvo para engullir a alguna víctima o castigar a un subordinado insolente. Había hecho ya lo necesario para conquistar este lugar, derrotando al grueso del ejército de enanos que permanecía allí para encararse a sus aliados.

¡Qué bien había comido el dragón aquel día! La piel de los enanos era correosa y dura, pero era un manjar ideal para sus fauces de afilada dentadura.

Y ahora los numerosos esclavos del dragón hacían todo el trabajo, trayéndole la comida y satisfaciendo todos y cada uno de los caprichos. Llegaría el día en que volverían a necesitar el poder del dragón de nuevo y Tiniebla Brillante estaría preparado. El enorme montón de tesoros robados que se apilaba a su lado otorgaba fuerza a un dragón y, en ese sentido, Tiniebla Brillante superaba a todos sus semejantes ya que poseía un tesoro que ni el más rico de los reyes podía imaginar.

Y poseía también un ejército de leales seguidores, esclavos dispuestos a servir al dragón de la oscuridad.

La gélida brisa que daba nombre al valle del Viento Helado silbaba en sus oídos y su incesante gemido sofocaba la charla despreocupada que solían entablar los cuatro amigos. Avanzaban en dirección oeste a través de la tundra árida, y el viento, como de costumbre, procedía del este, soplando a sus espaldas y acelerando su ya de por sí rápido ritmo de marcha.

Su actitud y la enérgica resolución de sus zancadas reflejaban la impaciencia de una búsqueda recién empezada, pero el rostro de cada aventurero traducía un enfoque diferente del viaje.

El enano, Bruenor Battlehammer, con el torso inclinado hacia adelante, las piernas rechonchas marcando el ritmo con fuerza y una afilada nariz que sobresalía por encima de una espesa y enmarañada barba rojiza, abría la marcha. Su cuerpo parecía esculpido en piedra, salvo las piernas y la barba, y sostenía con firmeza entre sus nudosas manos un hacha marcada con numerosas muescas. Llevaba su escudo, engalanado con el estandarte de la jarra repleta de espuma, atado fuertemente en el dorso de una mochila sobrecargada, y la cabeza, protegida por un casco con varios cuernos, no se movía ni a derecha ni a izquierda. Tampoco su ojos se desviaban del camino y apenas parpadeaba. Bruenor había iniciado el viaje en busca del antiguo hogar del clan Battlehammer y, aunque se daba perfecta cuenta de que las salas plateadas de su infancia se encontraban a centenares de kilómetros de distancia, proseguía la marcha con la pasión de quien ve que su ansiada meta está por fin claramente a la vista.

Al lado de Bruenor, el bárbaro estaba también ansioso. Wulfgar avanzaba con paso tranquilo, compensando con sus grandes zancadas la marcha del enano. Había urgencia en su aspecto, como un caballo impetuoso mantenido a rienda corta. El ansia de aventuras brillaba en sus ojos con tanta claridad como en los de Bruenor, pero, a diferencia del enano, su mirada no estaba fija en la senda que se abría ante ellos. Era un hombre joven que había salido por primera vez a ver el ancho mundo

y desviaba la vista continuamente de un lado a otro, recabando cualquier imagen o sensación que el paisaje pudiese ofrecerle.

Se había unido al grupo para ayudar a sus amigos en esta aventura, pero también para expandir el horizonte de su propio mundo. La totalidad de su adolescencia había transcurrido dentro de las aisladas fronteras naturales del valle del Viento Helado, con lo que sus experiencias se limitaban a las costumbres antiguas de las tribus bárbaras y a las gentes fronterizas de Diez Ciudades.

Wulfgar era consciente de que en el exterior había mucho que ver y estaba decidido a agarrarse a todo aquello que pudiera.

Menos interesado por lo que los rodeaba estaba Drizzt Do'Urden, la encapuchada figura que caminaba con facilidad al lado de Wulfgar. Su paso indeciso demostraba su origen élfico, pero las sombras de su capucha echada sugerían algo más. Drizzt era un drow, un elfo oscuro, ciudadano del negro mundo subterráneo. Había vivido varios años en la superficie terrestre, renegando de los suyos, pero había descubierto que no podía escapar a la innata aversión al sol de su gente.

Y así pues, se sumergía en la sombra de su capucha, avanzando con paso indiferente, incluso resignado, en un viaje que no era más que la continuación de su existencia, una aventura más en una vida repleta de ellas. Al abandonar su pueblo en la ciudad oscura de Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden había aceptado de buen grado su futura vida de nómada. Sabía que nunca sería admitido por completo en ningún lugar de la superficie terrestre; el concepto que se tenía de su gente era demasiado vil, y con razón, para que incluso la comunidad más tolerante pudiese acogerlo. Ahora el camino era su único hogar; viajaba constantemente para escapar al inevitable dolor que le produciría el ser expulsado de un lugar que con el tiempo pudiese haber llegado a amar.

Diez Ciudades había sido un refugio temporal. La colonia, desierta y aislada, albergaba a un buen número de pícaros y proscritos y, aunque Drizzt Do'Urden no era bien recibido abiertamente, se había ganado buena reputación como guardián de las fronteras de las ciudades, lo cual le garantizaba una pequeña dosis de respeto y tolerancia por parte de los colonos. Sin embargo, Bruenor lo consideraba un amigo de verdad y Drizzt se había unido de buen grado al enano en su expedición, a pesar de ser consciente de que, una vez que saliera del radio de influencia de su reputación, el trato que iba a recibir distaría mucho de ser amable.

Con frecuencia, Drizzt retrocedía una docena de metros para comprobar cómo se encontraba el cuarto miembro del grupo. Malhumorado y resoplando, Regis, el halfling, cerraba la marcha (y no por casualidad), con una tripa demasiado redonda para la ruta y unas piernas demasiado cortas para seguir el ritmo impuesto por el enano. Pagando ahora por los meses de lujo que había disfrutado en la espléndida casa de Bryn Shander, Regis maldecía el cambio de suerte que lo había forzado a iniciar el viaje. Su mayor pasión era la comodidad y manejaba a la perfección las artes de comer y dormir, con la misma diligencia con que un joven con grandes sueños de hazañas heroicas empuña su primera espada. Sus amigos se habían sorprendido cuando se unió a ellos en el camino, pero se alegraban de contar con él, e incluso Bruenor, que tan ansioso estaba por encontrar su antiguo hogar, se preocupaba de no forzar demasiado el ritmo para que Regis pudiese mantenerlo.

Regis estaba forzando su resistencia al límite y sin sus habituales quejas, aunque, a diferencia de sus compañeros, que observaban la ruta que tenían ante ellos, él no cesaba de mirar a sus espaldas; hacia Diez Ciudades y el hogar que tan misteriosamente había abandonado.

Drizzt observaba sus gestos con cierta preocupación.

Regis estaba huyendo de algo.

Los cuatro compañeros mantuvieron su curso hacia el oeste durante varios días. Al sur, los picos cubiertos de nieve de las dentadas montañas que formaban la Columna del Mundo seguían en paralelo su camino. Aquella cordillera marcaba la frontera meridional del valle del Viento Helado y los viajeros esperaban con ansia que finalizara. Cuando los picos del extremo más occidental desaparecieran para convertirse en tierra llana, virarían hacia el sur, por el paso entre las montañas y

el mar, para salir del valle y recorrer los más de ciento cincuenta kilómetros que los separaban de la ciudad costera de Luskan.

Cada mañana se ponían en marcha antes de que saliera el sol a sus espaldas y continuaban avanzando hasta que desaparecían los últimos destellos rosados del crepúsculo. Sólo se detenían a acampar un momento antes de que el gélido viento se convirtiera en puro hielo nocturno.

Luego, volvían a ponerse en marcha antes del alba y avanzaban en la soledad de sus propias perspectivas y miedos.

Un viaje solitario, salvo por el eterno murmullo del viento del este.

Libro 1

Búsquedas

1

Una daga a sus espaldas

Aunque apenas se colaba luz por las ventanas cubiertas con cortinas, él se mantenía completamente oculto bajo su capa porque así era su existencia; reservada y solitaria. El estilo de un asesino.

Mientras otras personas se pasaban la vida disfrutando de la luz del sol y de la tranquila familiaridad con sus vecinos, Artemis Entreri permanecía en sombras, con las dilatadas pupilas fijas en el estrecho camino que debía seguir para cumplir su última misión.

En verdad, era todo un profesional, posiblemente el mejor de su oscuro oficio en el reino entero, y, cuando le seguía el rastro a una presa, la víctima nunca escapaba. El asesino se encontraba a sus anchas en la casa vacía que había encontrado en Bryn Shander, la ciudad principal de las diez colonias situadas en la gran extensión del valle del Viento Helado. Entreri sospechaba que el halfling había huido de Diez Ciudades, pero no le importaba; si aquél era el mismo halfling que venía siguiendo desde Calimport, a más de mil kilómetros hacia el sur, había progresado más de lo que pudiera esperar. No le llevaba más que un par de semanas de ventaja y las huellas estarían todavía frescas.

Entreri paseó por la casa en silencio y con calma, buscando indicios de la vida del halfling en ese lugar que pudieran proporcionarle cualquier ligera ventaja en su inevitable confrontación. El desorden reinaba en todas las habitaciones. El halfling habría salido a toda prisa, probablemente al darse cuenta de que el asesino se estaba acercando. Entreri consideraba que eso era una buena señal y que acrecentaba aún más sus sospechas de que ese halfling, Regis, era el mismo Regis que había servido al bajá Pook durante aquellos años en la distante ciudad del sur.

El asesino esbozó una sonrisa diabólica al pensar que el halfling sabía que alguien le seguía los pasos, lo cual añadía al desafío propio de la caza la posibilidad de confrontar su habilidad como perseguidor con la astucia de la víctima por ocultarse. Sin embargo, Entreri era consciente de que el resultado final podía predecirse, ya que una persona asustada acaba cometiendo invariablemente un error fatal.

El asesino encontró lo que buscaba en un cajón del escritorio del dormitorio principal. Al huir a toda prisa, Regis había olvidado tomar las precauciones necesarias para ocultar su verdadera identidad. Entreri sostuvo el diminuto anillo ante sus radiantes ojos, estudiando la inscripción que identificaba claramente a Regis como miembro del gremio de ladrones del bajá Pook en Calimport. Entreri encerró el sello con el puño mientras la sonrisa diabólica de su rostro se ensanchaba.

—¡Te encontré, ladronzuelo! —Su carcajada resonó en la habitación vacía—. Tu destino está sellado. ¡No tienes ningún lugar adonde huir!

Su rostro cambió bruscamente convirtiéndose en una mueca de alerta, cuando el sonido de una llave en la puerta delantera de la casa resonó por el vestíbulo de la escalera principal. Entreri introdujo el anillo en la bolsa que llevaba colgada del cinturón y se deslizó, silencioso como la muerte, hacia las sombras de los barrotes superiores de la enorme baranda de la escalera.

Las amplias puertas dobles se abrieron de par en par y un hombre y una mujer joven entraron desde el porche, seguidos de dos enanos. Entreri conocía al hombre: Cassius, el portavoz de Bryn Shander. Aquélla había sido su casa en el pasado, pero se la había cedido a Regis varios meses atrás, tras las heroicas acciones del halfling en la batalla de la ciudad contra el diabólico brujo, Akar Kessell, y sus secuaces goblins.

Entreri había visto también con anterioridad a la joven, pero todavía no había descubierto su relación con Regis. Las mujeres hermosas escaseaban en ese remoto lugar, y aquella joven era en verdad la excepción. Brillantes bucles rojizos bailaban alegremente alrededor de sus hombros y la intensa vivacidad de sus ojos azul oscuro bastaba para liar desesperadamente a cualquier hombre.

El asesino se había enterado de que su nombre era Catti-brie. Vivía con los enanos en su valle, situado al norte de la ciudad, en particular con el jefe del clan, Bruenor, quien la había adoptado como hija propia hacía varios años, después de que una incursión de goblins la dejara huérfana.

«Ésta puede ser una reunión interesante», reflexionó Entreri, colocando el oído entre los barrotes de la baranda para escuchar la conversación que tenía lugar en el piso inferior.

—¡Ha estado fuera una semana! —exclamó Catti-brie, enfadada.

—Una semana sin recibir noticias suyas —espetó Cassius, muy preocupado—. Y mi hermosa casa vacía y sin vigilancia. ¡Bueno, la puerta principal no estaba cerrada con llave cuando vine hace varios días!

—Diste la casa a Regis —le recordó Catti-brie.

—¡Se la dejé prestada! —gruñó Cassius, aunque en realidad la casa había sido un regalo. El portavoz se había arrepentido enseguida de haber dado a Regis la llave de ese palacio; era la casa más hermosa al norte de Mirabar. Si recordaba en retrospectiva lo ocurrido, comprendía que se había visto atrapado por el fervor de aquella terrible victoria sobre los goblins, y sospechaba que Regis había interferido en sus emociones utilizando los conocidos poderes hipnóticos del mágico medallón de rubíes.

Como las demás personas que habían sido embaucadas por el persuasivo halfling, Cassius había llegado a diferentes conclusiones acerca de los acontecimientos ocurridos, unas conclusiones que no favorecían en absoluto a Regis.

—El apelativo que utilices no tiene mucha importancia —reconoció Catti-brie—. No deberías apresurarte al determinar que Regis ha abandonado la casa.

El rostro del portavoz enrojeció de ira.

—¡Lo quiero todo fuera hoy mismo! —ordenó—. Tienes mi lista. ¡Quiero que saques todas las pertenencias del halfling de mi casa! Todo lo que quede aquí cuando vuelva mañana pasará a ser mío por derechos de posesión. Y, te lo advierto, exigiré una cara compensación si echo en falta algo de mi propiedad o descubro que algo ha sido dañado. —Giró sobre sus talones y salió dando un portazo.

—A éste se le ha acabado del todo la paciencia —rió entre dientes Fender Mallot, uno de los enanos—. Nunca había conocido a nadie cuyos amigos pasaran con tanta facilidad de la lealtad al odio como sucede con Regis.

Catti-brie asintió en señal de conformidad ante la observación de Fender. Sabía que Regis jugaba con hechizos mágicos y suponía que sus paradójicas relaciones con las personas que lo rodeaban eran la desafortunada consecuencia de sus aficiones.

—¿Crees que se fue con Drizzt y Bruenor? —inquirió Fender. En lo alto de las escaleras, Entreri aguzó el oído ansiosamente.

—Sin lugar a dudas —respondió Catti-brie—. Durante todo el invierno han estado pidiéndole que se una a ellos en la búsqueda de Mithril Hall y, con toda seguridad, la incorporación de Wulfgar ha sido un punto de presión más.

—Así que el tipo estará camino de Luskan, o tal vez más lejos —razonó Fender—. Y Cassius está en su derecho de reclamar de nuevo su casa.

—Bueno, entonces pongamos manos a la obra —prosiguió Catti-brie—. Cassius tiene suficientes cosas de su propiedad para tener que añadir a su tesoro las pertenencias de Regis.

Entreri recostó la espalda en la baranda. El nombre de Mithril Hall le era desconocido, pero sabía muy bien el camino hacia Luskan. Sonrió de nuevo, preguntándose si le daría tiempo a alcanzarlos antes de que llegaran siquiera a la ciudad portuaria.

Sin embargo, sabía que primero podía recoger más información valiosa en aquel lugar. Catti-brie y los enanos se enfrascaron en la tarea de recoger las pertenencias del halfling y, a medida que pasaban de habitación en habitación, la sombra negra de Artemis Entreri, silenciosa como la muerte, les seguía los pasos. Nunca llegaron a sospechar su presencia; nunca adivinaron que el suave roce de las cortinas era algo más que una corriente de aire procedente de las ventanas entreabiertas, ni que la sombra de detrás de una silla era desproporcionadamente larga.

Se las arreglaba para estar bastante cerca y poder escuchar la mayor parte de la conversación, y Catti-brie y los enanos apenas hablaban de nada más que de los cuatro aventureros y su viaje a Mithril Hall. Sin embargo, Entreri averiguó poco a pesar de sus esfuerzos. Ya conocía a los renombrados compañeros del halfling..., todo el mundo en Diez Ciudades hablaba de ellos: de Drizzt Do'Urden, el elfo oscuro renegado, que había abandonado a su gente de piel morena en las entrañas de los Reinos y que vagaba por las fronteras de Diez Ciudades como un guardián solitario contra las invasiones al desierto del valle del Viento Helado; de Bruenor Battlehammer, el pendenciero jefe del clan de los enanos, que vivía en el valle cercano a la cumbre de Kelvin; y, por encima de todos, a Wulfgar, el poderoso bárbaro, que fue capturado y educado por Bruenor, que volvió con las tribus salvajes del valle para defender a Diez Ciudades del ejército de los goblins, y que concretó una tregua entre todos los pueblos del valle del Viento Helado. Un pacto que había salvado las vidas a todos los implicados, y augurado riquezas, además.

—Parece que te has rodeado de aliados formidables, halfling —musitó Entreri, recostándose en el respaldo de una enorme silla mientras Catti-brie y los enanos pasaban a la habitación adyacente—. Aun así, te van a servir de poca ayuda. ¡Eres mío!

Catti-brie y los enanos continuaron trabajando durante cerca de una hora, y acabaron llenando dos sacos enormes, principalmente de ropa. Catti-brie se quedó sorprendida al ver la cantidad de objetos que Regis había ido acumulando desde el momento en que había realizado sus heroicas hazañas contra Kessell y los goblins..., la mayoría regalos de ciudadanos agradecidos. Consciente del amor que profesaba el halfling a la comodidad, no podía comprender qué lo había impulsado a huir de la ciudad en pos de los demás. Pero lo que verdaderamente la confundía era que Regis no hubiera alquilado porteadores para llevarse al menos parte de sus pertenencias. Y, cuantos más tesoros descubría a medida que iba inspeccionando el palacio, más la inquietaba la escena de prisa impulsiva que veía ante ella. Todo aquello no parecía cuadrar con el carácter de Regis. Tenía que haber otro factor, algún elemento desconocido, que todavía no había sopesado.

—Bien, hemos recogido más de lo que podemos acarrear y la mayor parte de sus pertenencias —declaró Fender, al tiempo que se cargaba un saco sobre sus robustos hombros—. Propongo que el resto se lo dejemos a Cassius y que se las arregle.

—No voy a darle a Cassius el placer de reclamar ninguna de sus cosas —replicó Catti-brie—. Todavía debe haber algún objeto valioso que no hemos descubierto. Vosotros dos podéis llevar los sacos a nuestras habitaciones de la posada. Mientras, yo acabaré el trabajo.

—Oh, eres demasiado buena con Cassius —refunfuñó Fender—. Estoy de acuerdo con Bruenor, que lo define como un hombre que disfruta mucho contando lo que posee.

—Sé justo, Fender Mallot —fue la respuesta de Catti-brie, aunque una cómplice sonrisa restaba dureza a su tono de voz—. Cassius sirvió bien a las ciudades durante la guerra y ha sido un buen dirigente para la gente de Bryn Shander. Además, sabes tan bien como yo que Regis tiene talento para convencer a la gente.

Fender rió entre dientes y asintió.

—¡Por sus buenas artes para conseguir lo que quiere, el tipo ha dejado una fila o dos de perturbadas víctimas! —Le dio un golpecito en el hombro al otro enano y ambos se encaminaron a la puerta principal.

—No tardes, muchacha —gritó Fender a Catti-brie desde la entrada—. Hemos de regresar a las minas. ¡Mañana, como máximo!

—Eres muy impaciente, Fender Mallot —respondió Catti-brie con una carcajada.

Entreri meditó sobre lo que acababa de oír y una sonrisa volvió a dibujarse en su rostro. Conocía de sobra el origen de aquel hechizo mágico. Las «perturbadas víctimas» de las que acababa de hablar Fender describían perfectamente el tipo de gente a la que el bajá Pook solía engañar en Calimport. La gente se quedaba hechizada por causa del medallón de rubíes.

Las puertas dobles se cerraron con un suave crujido. Catti-brie estaba sola en la enorme casa..., o así lo creía ella.

Todavía seguía dándole vueltas a la insólita desaparición de Regis. Sospechaba que algo no iba bien, que faltaba una pieza del rompecabezas, y aquella sospecha empezaba a inculcar en ella la sensación de que algo tampoco iba bien en aquella casa.

De improviso, Catti-brie empezó a percibir todos y cada uno de los ruidos y de las sombras que se producían a su alrededor. El tictac de un reloj de péndulo. El crujido de papeles sobre un escritorio ante una ventana abierta. El roce de las cortinas. Los pasos de un ratón en las paredes de madera.

Sus ojos se clavaron en las cortinas, que todavía se balanceaban suavemente tras su último movimiento. Podía tratarse de una corriente de aire que atravesara un resquicio de la ventana, pero la mujer, alerta, tenía otras sospechas. Tras agacharse con calma y extraer la daga que llevaba en la cadera, se encaminó hacia la salida, situada varios metros al lado de las cortinas.

Entreri se había movido con rapidez. Convencido de que podía obtener todavía más información de Catti-brie y sin querer perder la oportunidad que le ofrecía la salida de los enanos, se había deslizado hasta la posición más idónea para un ataque, y ahora esperaba pacientemente sobre el estrecho listón de la puerta abierta balanceándose con tanta facilidad como un gato en el alféizar de una ventana, al tiempo que su daga daba vueltas fortuitamente entre sus manos.

Catti-brie percibió el peligro en cuanto se acercó a la puerta y vio la forma oscura que saltaba a su lado. Pero, por rápida que fuera su reacción, no consiguió siquiera desenvainar su daga antes de que los delgados dedos de una mano helada le cerraran la boca, ahogando un grito, y el extremo afilado de una daga de pedrería trazara una fina línea en su garganta.

Estaba atónita y aterrorizada. Nunca había visto a un hombre moverse con tanta rapidez, y la mortífera precisión de la embestida de Entreri la acobardaba. Una súbita tensión en los músculos del hombre la convenció de que si persistía en desenfundar su arma, estaría muerta antes de poder utilizarla, así que, tras soltar la empuñadura, no hizo movimiento alguno de resistencia.

La fuerza del asesino también la sorprendió, al ver con qué facilidad la levantaba para sentarla en una silla. Era un hombre de baja estatura, delgado como un elfo y apenas más alto que ella, pero todos los músculos de su sólida figura estaban entrenados hasta el límite de su capacidad de lucha. Su mera presencia exhalaba un halo de fuerza e imperturbable confianza en sí mismo, lo cual no hacía más que aumentar el temor de Catti-brie, porque no se trataba de la tosca seguridad de un joven impetuoso, sino del frío aire de superioridad de aquel que ha asistido a miles de batallas y siempre ha podido contarlo.

Los ojos de Catti-brie estaban fijos en el rostro de Entreri mientras éste se apresuraba a atarla a la silla. Sus rasgos angulosos, de prominentes mejillas y fuerte mandíbula, se veían todavía más afilados por llevar el cabello, negro como el cuervo, sumamente corto. La sombra de barba que le oscurecía la cara parecía inmutable, como si el afeitado no pudiera aclararla. Sin embargo, lejos de parecer descuidado, todos los detalles de aquel rostro traducían un absoluto control. Incluso podía considerarse atractivo, salvo por los ojos.

Su tono grisáceo no poseía ningún brillo. Eran ojos sin vida, desprovistos de cualquier asomo de compasión o humanidad, que marcaban a aquel hombre como un instrumento de muerte y nada más.

—¿Qué quiere de mí? —preguntó Catti-brie cuando consiguió dominar sus nervios.

Entreri le respondió con una bofetada en la mejilla.

—¡El medallón de rubíes! —respondió de pronto—. ¿Lleva todavía el halfling el medallón de rubíes?

Catti-brie luchó por ahogar las lágrimas que fluían a sus ojos. Estaba desorientada y, pillada por sorpresa, no pudo responder de inmediato a la pregunta del hombre.

La daga de pedrería relució ante sus ojos y, muy despacio, fue trazando en el aire el contorno de su rostro.

—No tengo mucho tiempo —declaró Entreri lisa y llanamente—. Me contarás lo que necesito saber. Cuanto más tardes en hacerlo, más dolor sufrirás.

Su voz era pausada, y la muchacha comprendió que hablaba en serio. A pesar de que la tutela de Bruenor la había endurecido, Catti-brie descubrió que se sentía atemorizada. Se había enfrentado antes con goblins, e incluso en una ocasión con un horroroso troll, y los había derrotado, pero aquel tranquilo asesino la aterrorizaba. Intentó responder, pero su temblorosa mandíbula le impidió pronunciar palabra alguna.

La daga volvió a brillar ante sus ojos.

—Sí, Regis lo lleva consigo —gritó Catti-brie, mientras una lágrima solitaria se deslizaba por cada una de sus mejillas.

Entreri asintió y esbozó una ligera sonrisa.

—Está con el elfo oscuro, el enano y el bárbaro —dijo con tono indiferente—. Y van camino a Luskan. Desde allí, piensan dirigirse a un lugar llamado Mithril Hall. Me dirás dónde está Mithril Hall, preciosa. —Deslizó la hoja de la daga por su propia mejilla y la afilada cuchilla le rasuró limpiamente un pedazo de barba—. ¿Dónde está?

Catti-brie se dio cuenta de que el no poder responder significaría su fin, con toda probabilidad.

—Yo... no lo sé —balbuceó con energía, tras recuperar parte de la disciplina que le había enseñado Bruenor, a pesar de que no desviaba la vista de la mortífera cuchilla.

—Una pena —respondió Entreri—. Un rostro tan hermoso...

—Por favor —dijo Catti-brie con todo el aplomo que fue capaz de reunir mientras la daga se acercaba a ella—. ¡Nadie sabe dónde está! ¡Ni siquiera Bruenor! Han emprendido su búsqueda.

La cuchilla se detuvo de improviso y Entreri desvió la vista hacia un costado, con los ojos entornados y todos sus músculos tensos y alertas.

Catti-brie no había oído cómo giraba el pomo de la puerta, pero al oír la voz profunda de Fender Mallot resonando en el vestíbulo, comprendió la actitud del asesino.

—¡Eh, muchacha! ¿Dónde estás?

Catti-brie intentó gritar «¡Huye!», sin importarle lo que ocurriera con su propia vida, pero el rápido revés de Entreri la dejó aturdida y convirtió el grito en un ininteligible gruñido.

Con la cabeza inclinada hacia un lado, apenas consiguió centrar la vista en las figuras de Fender y Grollo, que irrumpieron en la habitación con las hachas de guerra en la mano. Entreri permanecía de pies, listo para recibirlos, con la daga de pedrería en una mano y un sable en la otra.

Por un instante, Catti-brie se sintió llena de júbilo. Los enanos de Diez Ciudades constituían un batallón de guerreros de puños de acero, y la destreza de Fender en la batalla sólo era superada por Bruenor.

Luego, de pronto, recordó con quién se enfrentaban y, a pesar de la aparente ventaja de los suyos, sus esperanzas se desvanecieron ante una oleada de innegables conclusiones. Había sido testigo de la rapidez de movimientos del asesino y de la extraordinaria precisión de sus cortes.

La angustia le atenazaba la garganta y ni siquiera pudo advertir a los enanos de que huyeran.

Sin embargo, a pesar de que hubieran sabido el terrible peligro que representaba el hombre que encontraban ante ellos, ni Fender ni Grollo se habrían echado atrás. El ultraje ciega a cualquier luchador enano, impidiéndole preocuparse por su seguridad personal, y cuando esos dos vieron a su amada Catti-brie atada a una silla, su único impulso fue atacar a Entreri.

Alimentados por una rabia desenfrenada, embistieron contra su oponente con toda la fuerza que pudieron reunir. En cambio, Entreri empezó muy despacio, encontrando su ritmo y permitiendo que la absoluta gracilidad de sus movimientos cobrara poco a poco ímpetu. De vez en cuando, parecía incluso incapaz de defenderse o evadir los furiosos golpes. Algunos fallaban su objetivo por sólo unos centímetros y la certeza de sus embestidas animaba el ataque de Fender y Grollo.

Pero, aunque sus amigos parecieran estar en la aventajada posición de ataque, Catti-brie comprendió que se encontraban en un apuro. Las manos de Entreri parecían hablar entre ellas, tan perfecta era la coordinación de sus movimientos al colocar la daga de pedrería o el sable. Los pasos sincronizados de sus pies lo mantenían en perfecto equilibrio durante la pelea. Bailaba una danza de evasivas, defensa y contragolpes.

Bailaba una danza de muerte.

Catti-brie había visto aquello con anterioridad: los reveladores métodos del mejor espadachín de todo el valle del Viento Helado. La comparación con Drizzt Do'Urden era ineludible: la gracia de sus movimientos era sumamente parecida, con todas las partes de sus cuerpos trabajando en armonía.

Aun así, existía una notable diferencia entre ellos, una polaridad de moralidades que alteraba sutilmente el ambiente de la danza.

El drow en plena batalla era un instrumento de belleza digno de contemplarse, un atleta perfecto llevando a cabo su elegida trayectoria de honradez con una pasión insuperable. Entreri, en cambio, era aterrador; un asesino despiadado que se deshacía con crueldad de los obstáculos que había en su camino.

Ahora, empezaba a flaquear el ímpetu inicial del ataque de los enanos y tanto Fender como Grollo observaban, confusos, que el suelo todavía no estaba teñido con la sangre de su oponente. Por el contrario, a medida que sus ataques perdían fuerza, el ímpetu de Entreri continuaba creciendo. Sus armas eran una imagen borrosa, y cada puñalada era seguida por otras dos que obligaban a los enanos a recular.

Los movimientos de él eran incansables; su energía, inagotable.

Ahora Fender y Grollo mantenían una actitud defensiva, pero, a pesar de que dedicaban todos sus esfuerzos a frenar el ataque, todos los presentes en la estancia sabían que era sólo cuestión de tiempo el que la cuchilla asesina atravesara la barrera.

Catti-brie no llegó a ver el corte fatal, pero vislumbró con toda viveza la brillante línea de sangre que apareció en la garganta de Grollo. El enano continuó luchando durante unos momentos, ajeno a la causa que le impedía respirar. Luego, alarmado, cayó de rodillas, sujetándose la garganta con una mano, y se sumergió en la oscuridad de la muerte.

La rabia espoleó a Fender hasta límites por encima de sus fuerzas. Su hacha se abalanzó hacia su oponente y trazó un corte en el aire, reclamando venganza. Pero Entreri se divertía con él y, al final, llevó el juego tan lejos que lo golpeó en la cara con el lado romo del sable.

Ultrajado, insultado y consciente de que su oponente lo superaba, Fender se lanzó a un ataque final, suicida, con la esperanza de tumbar al asesino con su propia caída.

Entreri dio un paso hacia un lado para esquivar la embestida desesperada y soltó una carcajada, antes de acabar la pelea hundiendo la daga de pedrería en el pecho de Fender y, aprovechando su traspié, partiéndole el cráneo en dos con el sable.

Demasiado horrorizada para llorar o para gritar, Catti-brie observó con ojos enturbiados cómo Entreri extraía la daga del pecho de Fender. Convencida de que su propia muerte era ya inminente, cerró los ojos al ver que la daga se acercaba a ella; sintió la calidez del metal, teñido por la sangre del enano, y apoyado ahora sobre su garganta.

Enseguida percibió el burlón roce del extremo afilado sobre su piel, suave y vulnerable, mientras Entreri giraba lentamente la mano.

La daga tentadora. La promesa, la danza de la muerte.

Luego, dejó de sentirla. Catti-brie abrió los ojos justo a tiempo para ver cómo la pequeña daga desaparecía en la funda que colgaba de la cadera del asesino. El hombre dio un paso hacia atrás.

—Ya ves —dijo, como simple explicación de su clemencia—. Mato sólo a aquellos que se atreven a oponerse a mí. Tal vez tres de tus amigos que van de camino a Luskan puedan escapar a mi espada. Yo sólo quiero al halfling.

Catti-brie intentó disimular el horror que la embargaba y, manteniendo la voz firme, respondió con frialdad:

—Los subestimas. Lucharán contra ti.

—Entonces, morirán también —replicó Entreri, con voz tranquila y confiada.

Catti-brie no podía impresionar al desapasionado asesino manteniendo la compostura. La única respuesta que tenía para él era su propio desafío, así que lo escupió al rostro, sin temer las consecuencias.

El hombre respondió con una simple bofetada con el revés de la mano. Catti-brie sintió que le ardían los ojos por el dolor y que las lágrimas estaban a punto de fluir; luego cayó en una profunda oscuridad. Pero, a medida que se sumía en la inconsciencia, oyó durante breves segundos cómo la carcajada cruel y despiadada del asesino se perdía en la distancia mientras el hombre se alejaba.

Tentadora. La promesa de la muerte.

2

La Ciudad de los Veleros

Bueno, ahí está, muchacho, la Ciudad de los Veleros —dijo Bruenor a Wulfgar, mientras ambos contemplaban la ciudad de Luskan desde un pequeño montículo situado varios kilómetros al norte de la ciudad.

Wulfgar contemplaba el panorama con aspecto de profunda admiración. Luskan tenía más de quince mil habitantes... Era pequeña comparada con las grandes ciudades del sur y con la ciudad vecina más cercana, Aguas Profundas, situada a varios cientos de kilómetros hacia el sur, en la costa; pero para el joven bárbaro, que había pasado la totalidad de sus dieciocho años entre tribus nómadas y en las diminutas poblaciones de Diez Ciudades, el puerto de mar amurallado le parecía grandioso.

Una muralla rodeaba la ciudad de Luskan, con torres de vigilancia estratégicamente situadas a intervalos. Incluso desde aquella distancia, Wulfgar alcanzaba a distinguir las siluetas oscuras de numerosos soldados que caminaban por los parapetos, con los extremos de sus lanzas relucientes bajo la luz del nuevo día.

—No parece ser una invitación demasiado prometedora —comentó Wulfgar.

—Luskan no acoge de buen grado a los visitantes —intervino Drizzt, que se había unido a sus dos amigos—. Pueden abrir sus puertas a los mercaderes, pero a los viajeros comunes se les suele negar el paso.

—Nuestro primer contacto está ahí dentro —gruñó Bruenor—. ¡Y pienso entrar!

Drizzt asintió, sin querer entrar en discusiones. Él había evitado la entrada a la ciudad de Luskan durante su primer viaje a Diez Ciudades. Los habitantes de la ciudad, mayoritariamente humanos, miraban con desprecio a las demás razas e incluso a veces se negaba la entrada a los elfos de la superficie y a los enanos. Drizzt tenía la sospecha de que los guardias, al encontrarse con un elfo oscuro, harían algo más que limitarse a negarle la entrada.

—Vamos a encender el fuego para nuestro desayuno —continuó Bruenor, cuyo tono de voz malhumorado indicaba que estaba decidido a que nada lo apartara de su ruta—. Tendremos que levantar el campamento temprano, para llegar a la entrada antes de mediodía. ¿Dónde está ese condenado Panza Redonda?

Drizzt miró por encima del hombro en dirección al campamento.

—Durmiendo —respondió, a pesar de que la pregunta de Bruenor era un comentario que no esperaba respuesta. Regis había sido el primero en irse a la cama y el último en levantarse cada día, y nunca sin ayuda, desde que los cuatro habían salido de Diez Ciudades.

—¡Bueno, dale un puntapié! —ordenó Bruenor. Se volvió en dirección al campamento, pero Drizzt le puso una mano en el hombro para detenerlo.

—Deja que duerma —sugirió—. Tal vez sería más conveniente que llegásemos a las puertas de Luskan bajo la mortecina luz del crepúsculo.

La propuesta de Drizzt confundió a Bruenor durante un breve instante... hasta que observó más de cerca el rostro taciturno del drow y reconoció el brillo de sus ojos. Durante sus años de amistad, ambos habían llegado a conocerse tanto que Bruenor a menudo olvidaba que Drizzt era un proscrito. Cuanto más se alejaran de Diez Ciudades, lugar donde Drizzt era conocido, más se vería juzgado por el color de su piel y la reputación de su gente.

—De acuerdo, dejémoslo dormir —concedió Bruenor—. También yo podría dormir un poco.

Levantaron el campamento aquella misma mañana, a última hora, y siguieron su rumbo, con paso tranquilo, pero pronto descubrieron que habían calculado mal la distancia que los separaba de la ciudad. Cuando finalmente llegaron a la puerta norte de la muralla, era ya pasado el crepúsculo y bien entrada la noche.

La estructura era tan poco hospitalaria como la reputación de la ciudad: una única puerta de hierro incrustada en la piedra entre dos torres, bajas y cuadradas, se alzaba cerrada ante ellos. Una docena de cabezas con gorros de piel estaban asomadas al parapeto de encima de la entrada, pero los viajeros presintieron que había muchos más ojos observándolos desde la oscuridad de las torres, y probablemente alguna ballesta apuntándolos.

—¿Quiénes sois, viajeros que llegáis a las puertas de Luskan? —preguntó una voz desde la muralla.

—Venimos del norte —respondió Bruenor—. Somos un grupo de hombres cansados, que viajamos desde Diez Ciudades, en el valle del Viento Helado.

—La puerta se cierra al crepúsculo —replicó la voz—. ¡Marchaos!

—Hijo de perra —gruñó Bruenor por lo bajo, al tiempo que sujetaba el hacha con las dos manos, como si se dispusiera a echar la puerta abajo.

Drizzt colocó una mano apaciguadora sobre el hombro del enano, al reconocer, con su aguzado oído, el clic claro e inconfundible de una ballesta.

Luego, de pronto, Regis tomó inesperadamente el control de la situación. Se alzó el pantalón, que se le había caído por debajo de la enorme panza, e introdujo los pulgares por detrás del cinturón, intentando parecer alguien importante. Tras erguir el cuerpo y echar hacia atrás los hombros, caminó unos pasos hasta situarse frente a sus compañeros.

—¿Su nombre, caballero? —preguntó al soldado del muro.

—Soy el guardián nocturno de la puerta norte. ¡Es todo lo que necesitas saber! —fue la brusca respuesta—. ¿Y quién...?

—Regis, Primer Ciudadano de Bryn Shander. No dudo que habréis oído hablar de mí o habréis visto mis esculturas.

Los viajeros escucharon murmullos por encima de sus cabezas y, después, se sucedió una pausa.

—Hemos visto figuras talladas por un halfling de Diez Ciudades. ¿Eres tú?

—Héroe de la guerra con los goblins y maestro escultor de marfil —declaró Regis, con una profunda reverencia—. Al portavoz de Diez Ciudades no le agradará saber que fui expulsado a las puertas de una ciudad hermanada comercialmente con ellas.

Volvieron a sucederse los murmullos y, a continuación, una prolongada pausa. De improviso, los cuatro compañeros oyeron un áspero ruido al otro lado de la puerta, que Regis identificó como el de un rastrillo al ser alzado, y luego el golpe de los cerrojos de la puerta al ser corridos. El halfling observó por encima del hombro a sus sorprendidos amigos y sonrió con picardía.

—Diplomacia, mi querido y tosco enano —bromeó.

La puerta se abrió tan sólo una rendija y dos hombres salieron al exterior, desarmados, pero con aspecto cauteloso. Era obvio que podían contar con una eficaz protección desde las murallas. Soldados de rostro serio estaban apostados en el parapeto, observando todos y cada uno de los movimientos de los forasteros a través de las mirillas de sus ballestas.

—Soy Jierdan —dijo el hombre más grueso, aunque era difícil saber en realidad su talla por la enorme cantidad de pieles que llevaba.

—Y yo soy el guardián nocturno —se presentó el otro—. Enseñadme lo que habéis venido a vender.

—¿Vender? —repitió Bruenor de mal humor—. ¿Quién ha hablado de vender algo? —Volvió a coger el hacha con las dos manos, lo cual provocó una serie de murmullos nerviosos en la muralla—. ¿Parece esto el cuchillo de un asqueroso mercader?

Regis y Drizzt se movieron al unísono para apaciguar al enano, pero Wulfgar, tan tenso como Bruenor, permaneció a un lado, con los brazos cruzados en el pecho y la mirada fija en el descarado guardián.

Los dos soldados dieron un paso atrás a la defensiva y el guardián nocturno volvió a hablar, esta vez en tono de furia.

—Primer Ciudadano —preguntó a Regis—, ¿por qué llamáis a nuestra puerta?

Regis se colocó delante de Bruenor y se irguió ante el soldado.

—Emm..., venimos a hacer un estudio preliminar del mercado —empezó, tratando de inventar una historia a medida que hablaba—. He realizado una serie de tallas de gran calidad para vender en el mercado esta temporada y quería asegurarme que todo lo que tiene relación con ese objetivo, incluso el precio de las esculturas, estaría en su lugar para llevar a cabo la venta.

Los soldados intercambiaron una sonrisa de complicidad.

—Has realizado un largo viaje para eso —murmuró el guardián nocturno en tono frío—. ¿No habría sido más cómodo bajar con la caravana que transportase la mercancía?

Regis se agitó inquieto, consciente de que aquellos soldados tenían demasiada experiencia como para caer en su treta. En contra de su sentido común, rebuscó por dentro de la camisa para extraer el medallón de rubíes, sabiendo que sus hipnóticos poderes convencerían al guardián de dejarlos entrar, aunque temiendo que, al enseñar la gema a todo el mundo, dejara una pista demasiado clara para el asesino que venía siguiéndole los pasos.

Pero en ese momento Jierdan dio un brinco, sobresaltado, al observar al hombre que permanecía junto a Bruenor. La capucha de Drizzt Do'Urden se había deslizado un poco, dejando al descubierto el color oscuro de su piel.

Como un resorte, el guardián nocturno se puso también en tensión y, al seguir la vista de su compañero, comprendió enseguida lo que había provocado aquella reacción súbita de Jierdan. Con reticencia, los cuatro aventureros se dispusieron a coger sus armas, listos para entablar una pelea que hubieran deseado evitar.

Pero Jierdan disipó la tensión con tanta rapidez como había empezado, al apoyar la mano en el pecho del guardián y dirigirse al drow con afabilidad.

—¿Drizzt Do'Urden? —inquirió con calma, esperando que le confirmaran la identidad de quien suponía haber reconocido.

El drow asintió, sorprendido de que conociesen su nombre.

—Tu fama también ha llegado a las puertas de Luskan con las historias del valle del Viento Helado —le explicó Jierdan—. Perdona nuestra sorpresa. —Hizo una profunda reverencia—. No solemos ver a miembros de tu raza por esta zona.

Drizzt volvió a asentir, pero no respondió, incómodo ante aquellas atenciones tan poco habituales. Nunca con anterioridad se había molestado un guardián de una muralla en preguntarle su nombre o su ocupación, y el drow había comprendido enseguida la ventaja que suponía evitar en todo momento las puertas de cualquier muralla, deslizándose en silencio por el muro, protegido por la oscuridad, y eligiendo siempre la zona más sórdida, con la esperanza de tener al menos la oportunidad de pasar inadvertido por los rincones oscuros con los demás delincuentes. ¿Era posible que su nombre y sus hazañas le otorgaran una dosis de respeto aun en un lugar tan alejado de Diez Ciudades?

Bruenor se volvió hacia Drizzt y le guiñó un ojo, esfumada por completo su ira al ver que su amigo recibía por fin el trato que se merecía ante un extraño.

Pero Drizzt no parecía demasiado convencido. No se atrevía a poner sus esperanzas en una cosa así..., ya que lo dejaba demasiado vulnerable a un tipo de sentimientos que había luchado por ocultar. Prefería mantener su recelo y su precaución tan cerca de él como la capucha oscura de su manto. Aguzó el oído al ver que los dos soldados se alejaban unos pasos para sostener una conversación en privado.

—No me importa la fama que tenga —decía el guardián nocturno a Jierdan—. ¡Un elfo oscuro no pasará por mi puerta!

—Cometes un grave error —replicó Jierdan—. Éstos son en verdad los héroes de Diez Ciudades. El halfling es Primer Ciudadano de Bryn Shander; el drow es un guardabosque indudablemente honorable, aunque los suyos gozan de mala reputación; y el enano es Bruenor Battlehammer, jefe de su clan en el valle. Fíjate en el estandarte de la jarra repleta de espuma de su escudo.

—Y, ¿qué me dices del gigante bárbaro? —inquirió el guardián, utilizando un tono de voz sarcástico en un intento de parecer impasible, aunque sin duda estaba un poco nervioso—. ¿Quién puede ser ese tipejo?

Jierdan se encogió de hombros.

—Es joven y muy corpulento, y parece poseer un control sobre sí mismo no muy acorde con su corta edad. Me parece extraño que esté aquí, pero tal vez pudiera ser el rey de las tribus del que tanto hemos oído hablar a los narradores de historias. No podemos expulsar a estos viajeros; las consecuencias podrían ser muy graves.

—¿Qué puede temer Luskan de las insignificantes ciudades del valle del Viento Helado? —se burló el guardián.

—Existen otros puertos comerciales —arguyó Jierdan—. No se ganan todas las batallas con una espada. La pérdida de las esculturas de marfil de Diez Ciudades no sería observada con buenos ojos por los mercaderes, ni por los barcos de comercio que atracan en la ciudad cada temporada.

El guardián nocturno volvió a observar minuciosamente a los cuatro extranjeros. No confiaba en absoluto en ellos, a pesar de las palabras de su compañero, y no los quería en la ciudad. Pero también era consciente de que, si sus sospechas eran erróneas y hacía algo que pudiese afectar al comercio de tallas de marfil, su propio futuro se vería ensombrecido. Los soldados de Luskan dependían de los mercaderes, a quienes les costaba olvidar errores que hubieran mermado sus ganancias.

El guardián alzó la mano en señal de derrota.

—Entrad —dijo a los viajeros—. Caminad junto al muro hasta llegar al muelle. El último callejón conduce al Cutlass. Estaréis suficientemente bien allí.

Drizzt observó las orgullosas zancadas de sus amigos mientras atravesaban la puerta y supo que también habrían escuchado parte de la conversación. Bruenor confirmó sus sospechas cuando se hubieron alejado de las torres de vigilancia, siguiendo la ruta que bordeaba la muralla.

—¡Eh, elfo! —bufó el enano, dándole un codazo a Drizzt con evidente satisfacción—. Así que nuestra fama ha sobrepasado la frontera del valle hasta llegar a un lugar tan meridional como éste. ¿Qué tienes que decir a eso?

Drizzt se encogió de hombros y Bruenor rió entre dientes, suponiendo que su amigo se sentía incómodo por la fama. Regis y Wulfgar compartían también la alegría de Bruenor, y el bárbaro dio al drow una palmada en la espalda mientras se ponía en cabeza de la comitiva.

Pero la inquietud de Drizzt iba más allá que la simple incomodidad. Había percibido la mueca del rostro de Jierdan cuando pasaban por la puerta, una sonrisa que indicaba algo más que admiración. Y, a pesar de que no dudaba que las historias sobre la batalla con el ejército de goblins de Akar Kessell hubiesen llegado a la Ciudad de los Veleros, no dejaba de sorprenderle que un

simple soldado supiera tantas cosas sobre él y sus amigos mientras que el guardián de la muralla, único responsable de quién entraba y quién no en la ciudad, no supiese nada.

Las calles de Luskan estaban flanqueadas por apiñados edificios de dos y tres plantas, reflejo de la desesperación de la gente por ampararse en la seguridad que proporcionaban los altos muros de la ciudad, lejos de los peligros siempre presentes de la salvaje tierra del norte. De vez en cuando alguna torre o poste de vigilancia o el ostentoso edificio de algún ciudadano prominente o de un gremio sobresalía por encima de la fila de techos. Ciudad cautelosa, Luskan sobrevivía e incluso prosperaba en aquella peligrosa frontera, manteniendo una postura de alerta que a menudo traspasaba el límite de la paranoia. Era una ciudad de sombras, y los cuatro visitantes de aquella noche percibían con toda claridad las miradas curiosas y peligrosas que les dirigían desde todos los rincones oscuros por los que pasaban.

Los muelles albergaban el sector más escabroso de la ciudad, en cuyas estrechas callejuelas y sombreados rincones abundaban ladrones, proscritos y mendigos. Un perpetuo manto de niebla se alzaba desde el mar, convirtiendo las ya de por sí sombrías avenidas en calles todavía más misteriosas.

Así era la callejuela en la que desembocaron los cuatro amigos, el último callejón antes de los embarcaderos, un camino particularmente decrépito llamado la Media Luna. Regis, Drizzt y Bruenor supieron al instante que habían entrado en una zona dominada por vagabundos y matones, y pusieron una mano cautelosa sobre sus armas. Wulfgar caminaba tranquilo y sin miedo aunque él también percibía la atmósfera amenazadora. Sin comprender que aquella área era anormalmente vil, estaba decidido a aproximarse a su primera experiencia con la civilización con una mente abierta.

—Éste es el lugar —dijo Bruenor, señalando un pequeño grupo, probablemente de ladrones, congregado ante la puerta de una taberna. El cartel ajado por las inclemencias del tiempo que colgaba encima de la puerta indicaba que el local se llamaba Cutlass.

Regis tragó saliva, con una aterradora mezcla de emociones en su interior. En sus primeros años de ladrón en Calimport había frecuentado lugares como éste, pero su familiaridad con el entorno no hacía más que aumentar su recelo. Sabía que el placer prohibido de hacer negocios en las sombras de una taberna peligrosa podía ser tan mortífero como los cuchillos ocultos que todos aquellos delincuentes debían de guardar bajo la mesa.

—¿De verdad queréis entrar ahí? —preguntó a sus amigos con aprensión.

—No seas remilgado —le espetó Bruenor—. Sabías lo que nos deparaba la ruta cuando te uniste a nosotros en el valle. No te pongas a gimotear ahora.

—Estás bien protegido —intervino Drizzt para dar confianza a Regis.

Orgulloso en exceso por su inexperiencia, Wulfgar fue todavía más lejos.

—¿Por qué motivo iban a hacernos daño? No hemos hecho nada equivocado —declaró. Luego, dirigiéndose con voz desafiante a las sombras, añadió—: No tengas miedo, amigo. Tumbaré con mi martillo a todo aquel que nos ataque.

—El orgullo de la juventud —gruñó Bruenor, al tiempo que intercambiaba con Regis y Drizzt una mirada de incredulidad.

La atmósfera que reinaba en el interior de la taberna de Cutlass concordaba con el aspecto decadente y sucio que tenía el local desde el exterior. La parte del edificio dedicada a la taberna era una única estancia, con una larga barra colocada a la defensiva en la esquina de la pared posterior, directamente enfrente de la puerta. Una escalera se alzaba a un lado del bar para comunicarse con el segundo piso del edificio, una escalera más utilizada por mujeres pintadas y perfumadas en exceso con sus últimos acompañantes que por clientes de la posada. Además, los marineros mercantes que llegaban a Luskan permanecían en tierra sólo por breves períodos de entusiasmo y diversión, pero volvían si podían a la seguridad de sus embarcaciones antes de que la borrachera los hiciera vulnerables.

Pero, por encima de cualquier cosa, la taberna de Cutlass era un lugar para los sentidos, con una miríada de sonidos, visiones y olores. El aroma del alcohol, desde la cerveza fuerte y el vino barato a bebidas raras y más poderosas, impregnaba todos los rincones. Una neblina de humo procedente de pipas de tabaco empañaba, como la niebla en el exterior, la cruda realidad de las imágenes hasta convertirlas en sensaciones más suaves, como de ensueño.

Drizzt los condujo a una mesa vacía situada junto a la puerta, mientras Bruenor se acercaba a la barra para arreglar su estancia. Wulfgar se dispuso a seguir al enano, pero Drizzt lo detuvo.

—Ven a la mesa —le indicó—. Estás demasiado excitado para este tipo de asuntos. Bruenor puede arreglárselas solo.

Wulfgar intentó protestar, pero fue interrumpido de inmediato.

—Vamos —intervino Regis—. Siéntate con Drizzt y conmigo. Nadie molestará a un rudo enano, pero un halfling diminuto y un escuálido elfo pueden ser un cebo para los brutos que hay aquí. Necesitamos tu presencia y tu fuerza para disuadirlos.

Wulfgar apretó la mandíbula con firmeza ante el cumplido y se encaminó enérgicamente hacia la mesa. Regis guiñó un ojo de complicidad a Drizzt y se dispuso a seguirlo.

—Aprenderás muchas lecciones en este viaje, querido amigo —murmuró Drizzt en tono bajo para que el bárbaro no lo oyera—. Tan lejos de tu hogar...

Bruenor regresó con cuatro jarras de cerveza y gruñendo por lo bajo.

—Debemos acabar pronto con nuestros asuntos —dijo a Drizzt—, y seguir nuestra ruta. ¡El precio de una habitación en este nido de orcos es un robo descarado!

—Aquí nadie suele ocupar una habitación durante toda la noche —bromeó Regis.

Pero el entrecejo de Bruenor seguía fruncido.

—Acabaos la bebida —le indicó al drow—. La calle de la Rata se encuentra cerca de aquí, según me ha contado el camarero, y tal vez podamos establecer contacto esta misma noche.

Drizzt asintió y dio un sorbo a la cerveza. En realidad, no tenía sed, pero confiaba en que una bebida en compañía podría tranquilizar al enano. El drow también estaba ansioso por salir de Luskan, ya que temía que su identidad, a pesar de que mantenía la capucha firmemente sujeta sobre su cabeza a la vacilante luz de las antorchas, pudiera acarrearles mayores problemas. Aun así, estaba todavía más preocupado por Wulfgar, joven, orgulloso y fuera de su elemento. Los bárbaros del valle del Viento Helado, aunque despiadados en la batalla, eran sin lugar a dudas un ejemplo de honradez y basaban por completo la estructura de su sociedad en códigos estrictos e inflexibles. Drizzt temía que Wulfgar constituyera presa fácil para las trampas y traiciones de la ciudad. En las salvajes tierras del camino, el martillo de Wulfgar podía mantenerlo bien a salvo, pero aquí podía llegar a encontrarse en situaciones engañosas que incluyeran armas ocultas, en las cuales su poderoso martillo y su habilidad para la batalla le serían de poca ayuda.

Wulfgar vació la jarra de cerveza de un solo trago, se lamió los labios con entusiasmo y se puso de pie.

—Vamos —dijo a Bruenor—. ¿A quién buscamos, exactamente?

—Vuelve a sentarte y cierra la boca, muchacho —lo regañó Bruenor, mientras echaba una ojeada a su alrededor para ver si habían llamado demasiado la atención—. El trabajo de esta noche es para mí y para el drow. ¡No nos hace falta un luchador enorme como tú! Permanecerás aquí con Panza Redonda, mantendrás la boca cerrada y la espalda pegada a la pared.

Wulfgar se dejó caer, humillado, pero Drizzt se alegró de ver que Bruenor parecía haber llegado a las mismas conclusiones que él respecto al joven guerrero. Un vez más, Regis intentó salvar una dosis de orgullo en Wulfgar.

—¡No te irás con ellos! —le espetó al bárbaro—. Yo no deseo ir, pero no me atrevería a quedarme aquí solo. Dejemos que Drizzt y Bruenor se diviertan en algún callejón frío y maloliente. ¡Nos quedaremos aquí a disfrutar de una agradable velada, tal como nos merecemos!

Drizzt dio unas palmadas a Regis en la rodilla, por debajo de la mesa, en señal de agradecimiento, y se puso de pie para partir. Bruenor apuró la cerveza y se levantó también.

—Vámonos —dijo al drow, y, luego, dirigiéndose a Wulfgar, añadió—: ¡Cuida al halfling y desconfía de las mujeres! ¡Son mezquinas como ratas hambrientas y lo único que desean morder es tu dinero!

Bruenor y Drizzt se detuvieron en el primer callejón vacío que encontraron más allá de la taberna de Cutlass y, mientras el enano montaba guardia a la entrada con cierto nerviosismo, Drizzt se adentró unos pasos en la oscuridad. Una vez que se hubo convencido de que estaba a solas, Drizzt extrajo de su bolsa una pequeña estatuilla de ónice, esculpida con toda meticulosidad en forma de pantera, y la colocó en el suelo, frente a él.

—Guenhwyvar —susurró suavemente—. Ven, mi sombra.

Su llamada atravesó las esferas en dirección al hogar astral de la entidad de la pantera. El gran felino se agitó en su sueño. Habían pasado muchos meses desde la última vez que lo había llamado su dueño y estaba ansioso por servirlo.

Guenhwyvar se deslizó a través del entretejido de las esferas, siguiendo una luz vacilante que sólo podía ser la llamada del drow y, al instante, estaba en el callejón, junto a Drizzt, alerta de inmediato al percibir el entorno desconocido.

—Me temo que nos encaminamos a una telaraña peligrosa —le explicó Drizzt—. Necesito unos ojos que vean más allá de donde llegan los míos.

Sin dilación y sin hacer el menor ruido, Guenhwyvar dio un salto y, tras apoyarse en un montón de escombros, alcanzó un pórtico roto y ligeramente desprendido y llegó hasta el tejado. Satisfecho y sintiéndose mucho más seguro ahora, Drizzt salió a la calle, donde lo estaba esperando Bruenor.

—Bueno, ¿dónde está ahora ese condenado felino? —preguntó Bruenor, con un matiz de alivio en la voz, al ver que la pantera no estaba junto al drow. La mayoría de enanos observa con recelo la magia, excepto los hechizos mágicos realizados sobre las armas, y Bruenor no apreciaba demasiado a la pantera.

—Allí donde lo necesitamos —fue la respuesta del drow. Echó a andar por la calle de la Media Luna—. No temas, Bruenor: los ojos de Guenhwyvar están sobre nosotros, aun cuando los nuestros no pueden devolverle su mirada protectora.

El enano miró inquieto a su alrededor, mientras gotas de sudor resbalaban por el borde de su casco astado. Hacía ya muchos años que conocía a Drizzt, pero nunca había conseguido sentirse a gusto con el felino mágico.

Drizzt ocultó una sonrisa por debajo de la capucha.

Mientras seguían su ruta a lo largo de los muelles, atravesaron multitud de callejuelas que parecían la misma, repletas de escombros y desperdicios. Bruenor observaba los rincones oscuros con recelo y suspicacia. Sus ojos no estaban tan acostumbrados a la noche como los del drow, ya que, de haber podido ver en la oscuridad con tanta facilidad como Drizzt, seguro que habría agarrado con más fuerza el mango de su hacha.

Sin embargo, ni el enano ni el drow se preocupaban demasiado. No temían a los borrachos típicos que a estas horas de la noche se reunían en esa zona ni constituían presa fácil para los ladrones. Las numerosas muescas del hacha de Bruenor y el balanceo de las dos cimitarras que llevaba sujetas al cinturón el drow eran suficientes para disuadir a la mayoría de los delincuentes.

Les costó mucho rato encontrar la calle de la Rata en aquel laberinto de calles y callejuelas. Situada justo al lado de los embarcaderos, transcurría paralela al mar y tenía un aspecto impenetrable por causa de la espesa niebla. Almacenes amplios y de poca altura se alineaban a ambos lados de la calle, y multitud de cajones de embalaje y cajas esparcidas por el suelo reducían

en varios tramos el ya de por sí estrecho pasaje en un sendero por el que se podía pasar sólo en fila india.

—Bonito lugar para pasear durante una noche oscura —comentó Bruenor, sin inmutarse.

—¿Estás seguro de que éste es el callejón? —preguntó Drizzt, con igual indiferencia ante el entorno que los rodeaba.

—Según las palabras del mercader de Diez Ciudades, si hay algún ser viviente que pueda proporcionarme el mapa, es Susurro, y el lugar donde encontrar a Susurro es la calle de la Rata..., siempre la calle de la Rata.

—Entonces, vamos —concluyó Drizzt—. Los negocios sucios es mejor finalizarlos deprisa.

Bruenor se abrió paso con lentitud a través del callejón, seguido de Drizzt, pero, apenas habían caminado diez pasos cuando el enano creyó oír el sonido de una ballesta. Se detuvo al instante y se volvió hacia Drizzt.

—Nos han visto —murmuró.

—Sí, están en la ventana de madera que hay allí arriba, a la derecha —respondió Drizzt, cuya visión nocturna excepcional y su aguzado oído le habían permitido identificar de inmediato el origen del sonido—. Espero que sea sólo como medida de precaución. Tal vez sea una buena señal que indique que el contacto está cerca.

—¡Nunca me atrevería a considerar como buena señal el que me apunten con una ballesta! —protestó el enano—. Pero, bueno, prosigamos, y mantente alerta. ¡Este lugar huele a peligro! —Echó a andar de nuevo a través de los escombros.

Un crujido a su izquierda les indicó que también los estaban vigilando desde ese lado. Sin embargo, continuaron avanzando, conscientes de que no podían haber esperado una escena diferente cuando salieron de la taberna de Cutlass. Al rodear un montón de tablones rotos, divisaron una figura delgada apoyada contra uno de los muros del callejón, con el manto ceñido para protegerse del frío de la niebla nocturna.

Drizzt se inclinó sobre el hombro de Bruenor.

—¿Podría ser ése? —susurró.

El enano se encogió de hombros.

—¿Quién si no? —contestó.

Dio un paso más al frente y, tras apostarse con firmeza y los pies separados, se dirigió a la figura.

—Estoy buscando a un hombre llamado Susurro —anunció—. ¿Es usted?

—Sí y no —fue la respuesta. La figura se volvió hacia ellos, pero el manto ceñido les impedía verle el rostro.

—¿A qué juega? —le replicó Bruenor.

—Soy Susurro —respondió la figura, apartando ligeramente la capa—. ¡Pero no soy un hombre!

Ahora podían ver con toda claridad que la figura pertenecía sin lugar a dudas a una mujer. Era una figura oscura y misteriosa con largos cabellos negros y ojos profundos y vivos que reflejaban una gran experiencia y un profundo conocimiento de cómo sobrevivir en las calles.

3

Vida nocturna

La taberna de Cutlass se iba llenando a medida que avanzaba la noche. Los marinos mercantes desembarcaban y los locales se apresuraban a recibirlos. Regis y Wulfgar permanecieron en la misma mesa; el bárbaro observando con curiosidad lo que ocurría a su alrededor, y el halfling, intentando actuar con cautela.

Regis reconoció el peligro al ver a una mujer que se acercaba con paso lento hacia ellos. No era una mujer joven y tenía el aspecto ojeroso habitual de todos los habitantes de esa zona de los muelles, pero su vestido, bastante revelador en todos aquellos lugares que el vestido de una dama debería ocultar, enmascaraba todas sus imperfecciones físicas tras una barrera de sugerencias. Al ver la mirada en el rostro de Wulfgar, con la barbilla casi al mismo nivel que la mesa, se confirmaron los temores de Regis.

—Bienvenido, mozo —ronroneó la mujer, mientras se sentaba en la silla junto al bárbaro.

Wulfgar observó a Regis y estuvo a punto de soltar una carcajada incrédula y embarazosa.

—No eres de Luskan —prosiguió la mujer—, ni tienes el aspecto de esos marinos mercantes que acaban de atracar en los muelles. ¿De dónde eres?

—Del norte —tartamudeó Wulfgar—. El valle... del Viento Helado.

Regis no había visto tanto descaro en una mujer desde sus años de estancia en Calimport y sintió que debía intervenir. Había algo perverso en aquella mujer, un placer malvado que era demasiado excepcional. La fruta prohibida era fácil. De pronto, Regis se descubrió a sí mismo añorando su vida en Calimport. Wulfgar sería presa fácil para las tretas de aquella criatura.

—Somos pobres viajeros —explicó Regis, poniendo gran énfasis en la palabra «pobres» para proteger a su amigo—. No nos queda una sola moneda, pero tenemos un largo camino por delante.

Wulfgar observó con curiosidad a su compañero, sin comprender demasiado bien el motivo de aquella mentira.

La mujer escrutó de nuevo a Wulfgar y chasqueó la lengua.

—Una lástima —gimió, y, luego, dirigiéndose a Regis, preguntó—: ¿Ni una sola moneda?

Regis se encogió de hombros con aire apenado.

—Una verdadera lástima —repitió la mujer mientras se ponía de pie para marcharse.

El rostro de Wulfgar se sonrojó profundamente al empezar a comprender los verdaderos motivos de aquel encuentro.

Algo se agitaba también en el interior de Regis. Añoranza de los viejos tiempos, corriendo por el entramado de calles de Calimport, viviendo frenéticamente hasta el límite de sus fuerzas. Cuando la mujer pasó junto a él, la cogió del codo.

—Ni una sola moneda —le explicó al ver sus ojos interrogativos—. Pero tenemos esto.

Extrajo el medallón de rubíes de debajo de la camisa y lo hizo balancearse en el aire en el extremo de la cadena. El brillo captó de inmediato la mirada avariciosa de la mujer y la gema mágica la sumió en un trance hipnótico. Volvió a sentarse, esta vez en la silla situada junto a Regis, sin que sus ojos se apartaran un instante de las profundidades del maravilloso rubí en constante balanceo.

La confusión impidió que Wulfgar estallara, ultrajado ante aquella traición, y el torbellino de pensamientos y emociones que cruzaba por su mente se reflejaron en una mirada vacía.

Regis captó la mirada del bárbaro, pero no le hizo caso, acostumbrado como estaba a rechazar las emociones negativas, como el sentimiento de culpabilidad. Dejaría que a la luz de la mañana descubriera su treta, pero eso no impedía que pudiera disfrutar de la noche.

—El viento nocturno es gélido en Luskan —dijo a la mujer.

Ella colocó una mano sobre su brazo.

—Te encontraremos un lecho cálido, no temas.

El halfling esbozó una sonrisa de oreja a oreja.

Wulfgar tuvo que hacer esfuerzos para no caer de la silla.

Bruenor recobró la compostura con rapidez, ya que no quería insultar a Susurro, ni deseaba que, al ver ella la sorpresa que le había causado encontrar a una mujer, le diera ventaja sobre él. Sin embargo, la mujer sabía la verdad y la sonrisa que dedicó a Bruenor lo dejó todavía más aturdido. La venta de información en un lugar tan peligroso como los muelles de Luskan significaba un trato constante con asesinos y ladrones, y, aunque lo hiciera en el marco de una red de apoyo muy intrincada, era un trabajo que requería una piel dura. Pocos de aquellos que venían a solicitar los servicios de Susurro podían ocultar su sorpresa al encontrar a una mujer joven y atractiva ejerciendo semejante trabajo.

Aun así, el respeto de Bruenor por su informante no disminuyó en lo más mínimo, a pesar de su asombro, ya que la reputación que se había ganado Susurro había llegado a él a cientos de kilómetros de distancia. La mujer todavía seguía con vida, lo cual era razón suficiente para que el enano la admirara.

Drizzt se sorprendió mucho menos que su compañero ante el descubrimiento. En las oscuras ciudades de los elfos drow, las mujeres solían ocupar cargos superiores a los hombres y, a menudo, eran mucho más despiadadas que ellos. Drizzt comprendió enseguida la ventaja que tenía Susurro sobre los clientes varones que tendían a subestimarla por proceder de sociedades de las peligrosas tierras septentrionales, dominadas por hombres.

Ansioso por acabar el asunto y regresar a la carretera, el enano fue directamente al grano en cuanto al propósito del encuentro.

—Necesito un mapa —explicó—, y me han dicho que usted puede conseguírmelo.

—Poseo numerosos mapas —contestó la mujer con frialdad.

—Uno del norte —prosiguió Bruenor—. Desde el mar hasta el desierto, en el que aparezcan debidamente los nombres de las poblaciones y las razas que las habitan.

Susurro asintió.

—El precio será elevado, buen enano —dijo, mientras un destello aparecía en sus ojos ante la mera mención del dinero.

Bruenor le tendió una pequeña bolsa con gemas.

—Éste será el pago por las molestias —gruñó, entregándole el dinero de mala gana.

Susurro vació el contenido de la bolsa sobre la palma de la mano y examinó las piedras sin pulir. Asintió, mientras volvía a introducirlas en la bolsa, consciente de su considerable valor.

—¡Espera! —chilló Bruenor al ver que la mujer se ataba la bolsa al cinturón—. ¡No te llevarás mis piedras antes de que vea el mapa!

—Por supuesto —respondió la mujer con una encantadora sonrisa—. Espera aquí. Volveré enseguida con el mapa que deseas.

Le devolvió la bolsa a Bruenor y, de pronto, dio un par de vueltas en el aire, haciendo girar la capa y levantando una nube de niebla. En la agitación, se sucedió un pequeño relampagueo y la mujer desapareció.

Bruenor dio un salto hacia atrás y agarró el mango de su hacha.

—¿Qué truco diabólico es éste? —gritó.

Drizzt, impasible, colocó una mano sobre el hombro del enano.

—Calma, querido amigo —lo tranquilizó—. Un truco menor, nada más, para ocultar en la niebla y el relampagueo su huida —señaló un pequeño montón de tablas— hacia esa alcantarilla.

Bruenor siguió con la vista la dirección que marcaba el dedo de Drizzt y se relajó. El borde de un agujero abierto era apenas visible, con el emparrillado apoyado sobre el muro del almacén unos centímetros más abajo del callejón.

—Conoces este ambiente mejor que yo, elfo —bufó el enano, aturdido por su falta de experiencia en el trato con los delincuentes urbanos—. ¿Piensa ella hacer un trato justo, o debemos sentarnos aquí y esperar que nos ataquen sus perros para saquearnos?

—Ninguna de las dos cosas —respondió Drizzt—. Susurro no estaría viva si proveyera de clientes a los ladrones. Pero yo no confiaría demasiado en que el trato que haga con nosotros sea en realidad justo.

Bruenor observó que Drizzt había extraído una de las cimitarras de su funda mientras hablaba.

—No es una trampa, ¿verdad?

—De su gente, no —replicó Drizzt—. Pero las sombras ocultan muchos más ojos.

Más ojos que los de Wulfgar observaban ahora a la mujer y al halfling.

Los robustos tipos de los muelles de Luskan sentían a menudo un gran placer en atormentar a criaturas de menos estatura física que ellos, y los halfling constituían sus blancos favoritos. Aquella noche en particular, un hombre corpulento y obeso, de cejas espesas y tupida barba, que se manchaba constantemente con la espuma de su jarra siempre llena, dominaba la conversación en la barra, alardeando de imposibles proezas de resistencia y amenazando a todo el mundo a su alrededor con darles una paliza si disminuía en lo más mínimo el suministro de cerveza.

Todos los hombres reunidos a su alrededor en la barra, hombres que lo conocían o que habían oído hablar de él, asentían con la cabeza con entusiasmo al escuchar sus palabras, colocándolo en un pedestal de cumplidos para disipar sus propios temores respecto a él. Sin embargo, el ego del hombre gordo necesitaba nuevas diversiones, una nueva víctima para intimidar, y, cuando su mirada se paseó por toda la estancia, se detuvo naturalmente en el halfling y en su enorme, aunque sin lugar a dudas joven, acompañante. La escena del halfling cortejando a la dama más preciada de la taberna de Cutlass constituía una oportunidad demasiado tentadora para el hombre gordo.

—Ven aquí, preciosa —babeó, escupiendo gotas de cerveza con cada palabra—. ¿Crees que las simpatías de un medio hombre te bastarán para toda la noche?

La multitud apiñada en la barra, ansiosa por mantener el respeto del hombre gordo, estalló en una exagerada carcajada.

La mujer había tratado con anterioridad con aquel hombre y había visto cómo otros caían vencidos a sus pies. Le dirigió una mirada preocupada, pero permaneció firmemente sujeta al encanto del medallón de rubíes. Regis, en cambio, desvió de inmediato la vista del hombre gordo, y centró su atención en donde suponía que empezarían los problemas: en el otro lado de la mesa y en Wulfgar.

Su inquietud estaba justificada. Los nudillos del orgulloso bárbaro se pusieron blancos por la fuerza con que agarraba la mesa, y la furia que reflejaban sus ojos indicó a Regis que el joven estaba a punto de explotar.

—¡Deja que pasen las burlas! —insistió Regis—. ¡Éste no es el mejor momento!

Wulfgar no se relajó en lo más mínimo y no apartó la vista un ápice de su adversario. Podía hacer caso omiso de los insultos del hombre gordo, incluso aquellos dirigidos a Regis y a la mujer, pero Wulfgar comprendía el motivo oculto en aquella provocación. A través de la burla a sus amigos menos capacitados, el matón lo estaba desafiando a él. Se preguntó cuántos otros habrían

caído víctimas de aquella mole detestable. Tal vez había llegado el momento de que aquel hombre gordo aprendiera una lección de humildad.

Intuyendo que podía hacer explotar al joven, el grotesco matón se acercó unos pasos a ellos.

—Apártate un poco, medio hombre —ordenó, haciéndole un gesto a Regis.

Regis paseó una mirada rápida por la estancia para ver el ambiente que se respiraba. Sin duda, habría varios hombres que se lanzarían en su ayuda contra el hombre gordo y sus repugnantes secuaces. Incluso había un miembro de la guardia oficial de la ciudad, un grupo que se tenía en gran estima en todos los sectores de Luskan.

Regis interrumpió su examen por un instante y observó al soldado. ¡Cuán fuera de lugar parecía aquel hombre en una escupidera como la taberna de Cutlass, infestada de perros! Sintió todavía más curiosidad al reconocer a aquel hombre como Jierdan, el soldado de la puerta que había reconocido a Drizzt y que había intercedido para que los dejaran entrar en la ciudad un par de horas antes.

El hombre gordo se acercó un paso más y Regis no tuvo tiempo de continuar analizando las implicaciones de su descubrimiento.

El corpulento matón lo estaba observando desde arriba, con los brazos en jarras. Regis sintió que se le aceleraba el corazón y percibió cómo le corría la sangre por las venas, como siempre le sucedía ante aquel tipo de confrontaciones extremas que habían marcado sus días en Calimport. Y ahora, al igual que entonces, buscaba desesperadamente el modo de escapar a ella.

Pero sus esperanzas se disiparon al recordar a su compañero.

Menos experimentado —y, Regis se hubiera atrevido a decir, «menos inteligente»—, Wulfgar no permitiría que el desafío quedara sin respuesta. De un salto, se subió a la mesa y, con una zancada de sus largas piernas, se interpuso entre el hombre gordo y Regis, devolviendo al hombre su mirada amenazadora con igual intensidad.

El gordo observó a sus amigos, convencido de que el deformado sentido del honor de su orgulloso y joven oponente le impediría lanzar el primer golpe.

—Bueno, mirad qué tenemos aquí —bromeó, relamiéndose los labios con expectación—. Parece que el joven tiene algo que decir.

Empezó a volverse hacia Wulfgar con lentitud y, luego, de pronto, se abalanzó en busca de la garganta del bárbaro, esperando que el rápido ataque pillara a Wulfgar por sorpresa.

Sin embargo, aunque el joven no tenía experiencia en el ambiente de las tabernas, sí comprendía a la perfección el combate. Había sido entrenado por Drizzt Do'Urden, un guerrero siempre alerta, y había tonificado sus músculos hasta el límite imaginable. Antes de que la mano del hombre pudiera aproximarse a su garganta, Wulfgar había pasado una de sus enormes garras por encima del rostro del hombre, mientras con la otra lo agarraba por la ingle.

El atónito adversario se vio de pronto alzado por los aires.

Por un instante, los espectadores se quedaron demasiado confusos para poder reaccionar, todos menos Regis, que, tras palmearse el rostro para obligarse a reaccionar, se deslizó sin llamar la atención debajo de la mesa.

El hombre gordo sobrepasaba en peso a tres hombres de estatura normal, pero el bárbaro lo alzó con facilidad, no sólo hasta su altura, de más de dos metros, sino que encima extendió los brazos al máximo por encima de la cabeza.

Agitándose en el aire con desesperada furia, el hombre gordo ordenó a sus seguidores que atacaran. Wulfgar esperó pacientemente a que el primer grupo se acercara a él.

La multitud entera pareció saltar al unísono. Sin perder la calma, el entrenado guerrero buscó con la mirada la concentración más numerosa, un grupo de tres hombres, y lanzó contra ellos el proyectil humano. Observó sus expresiones de terror un instante antes de que la mole de grasa cayera sobre ellos, y los lanzara hacia atrás. El impulso de la caída de los tres hombres destrozó los

soportes de una parte de la barra y arrojó por los aires al desafortunado camarero, que fue a caer sobre los estantes en los que se guardaba el vino más selecto.

La diversión de Wulfgar duró poco, ya que los demás delincuentes no tardaron en alcanzarlo. El joven afianzó los pies en el suelo, dispuesto a mantener el equilibrio, y empezó a atacar con los puños. Fue golpeando a sus enemigos uno por uno y lanzándolos a los rincones más alejados de la estancia.

La pelea se dispersó por toda la taberna. Hombres que no habrían movido un dedo si se hubiera cometido un asesinato a sus pies se abalanzaban unos sobre otros con desenfrenada rabia ante la horrorosa visión de bebida desperdiciada y una barra rota.

Pero pocos de los seguidores del hombre gordo se sumaron a la batalla campal. Continuaban abalanzándose sobre Wulfgar, uno tras otro. El bárbaro mantenía bien su posición, ya que nadie podía entretenerlo lo suficiente para que lo atacaran más de uno a la vez. Aun así, el joven recibía puñetazos con la misma frecuencia con que los daba él, pero aceptaba los golpes con estoicismo, haciendo caso omiso del dolor gracias a su orgullo puro y a una tenacidad para la lucha que simplemente no le permitía rendirse.

Desde su nueva posición bajo la mesa, Regis observaba la escena al tiempo que iba dando sorbos a su bebida. Incluso las camareras se habían unido a la pelea, subiéndose en las espaldas de algunos desafortunados y utilizando las uñas para realizar intrincados dibujos en los rostros de los hombres. De hecho, Regis se dio cuenta enseguida de que la única persona que no participaba en la lucha, excepto los que ya estaban inconscientes, era Jierdan. El soldado permanecía tranquilamente sentado en su silla, indiferente al caos que se sucedía a su alrededor y tan sólo interesado, según parecía, en observar y medir la habilidad de Wulfgar.

Aquello también inquietaba al halfling, pero, una vez más, se encontró con que no tenía tiempo de contemplar las inusuales acciones del soldado. Regis había sabido desde el principio que tendría que apartar a su hercúleo amigo de todo esto y, ahora, sus ojos alertas captaron el esperado relampagueo del acero. Un tipo colocado en línea recta detrás de los últimos oponentes de Wulfgar acababa de desenfundar un cuchillo.

—¡Maldición! —murmuró Regis, apartando la bebida y extrayendo su maza por un pliegue de la capa. Ese tipo de asuntos le dejaba siempre un sabor amargo en la boca.

Wulfgar apartó a un lado a sus dos oponentes, dejando un camino abierto para el hombre del cuchillo. El tipo se abalanzó hacia adelante, con los ojos alzados y fijos en los del bárbaro. Ni siquiera se dio cuenta del movimiento rápido de Regis, que apareció entre las largas piernas de Wulfgar, con la pequeña maza lista para atacar. Golpeó al hombre en la rodilla, aplastándole la rótula, lo cual lo hizo caer hacia adelante, con el cuchillo extendido, hacia Wulfgar.

El bárbaro esquivó el ataque en el último momento y agarró con la mano la muñeca de su atacante. Llevado por su propio impulso, Wulfgar cayó de la mesa y se estrelló contra el muro. Con un apretón consiguió aplastar los dedos del asaltante sobre la empuñadura del cuchillo, mientras con la mano libre agarraba el rostro del hombre y lo alzaba del suelo. Lanzando una exclamación a Tempos, el dios de la batalla, el bárbaro, fuera de sí ante la aparición de un arma, aplastó la cabeza del hombre contra las planchas de madera de la pared y lo dejó balanceándose en el aire, con los pies a varios centímetros del suelo.

Fue una acción impresionante, pero le hizo perder mucho tiempo. Cuando se dio la vuelta en dirección a la barra, se vio sepultado bajo una ráfaga de puñetazos y puntapiés de numerosos atacantes.

—Ahí viene —susurró Bruenor a Drizzt al ver regresar a Susurro, a pesar de que los aguzados sentidos del drow habían percibido su presencia mucho antes de que el enano se diera cuenta. La mujer había estado fuera una media hora, pero el tiempo les había parecido eterno a los dos amigos, apostados en un callejón peligrosamente abierto a la vista de los arqueros y otros criminales que sabían que andaban cerca.

Susurro se acercó con paso tranquilo a ellos.

—Aquí está el mapa que deseas —le dijo a Bruenor, sosteniendo en la mano un pergamino enrollado.

—Quiero echarle un vistazo —contestó el enano.

La mujer reculó y dejó caer el pergamino a un lado.

—El precio es más elevado —declaró con sencillez—. Diez veces superior al que me has ofrecido.

La amenazadora mirada de Bruenor no la disuadió.

—No te queda otra alternativa —siseó—. No encontrarás a nadie más que pueda ofrecerte uno. ¡Paga el precio y quédatelo!

—Un momento —replicó Bruenor con súbita tranquilidad—. Mi amigo tiene algo que decir sobre esto.

Él y Drizzt se alejaron unos pasos.

—Ha descubierto quiénes somos —le explicó el drow, aunque Bruenor había llegado ya a la misma conclusión—, y sabe cuánto podemos pagar.

—¿Será ése el mapa? —inquirió Bruenor.

Drizzt asintió.

—La mujer no tiene motivos para creer que esté en peligro, no en este lugar. ¿Tienes el dinero?

—Sí, pero nos queda aún un largo camino por delante y me temo que vamos a necesitar lo que tenemos y más.

—Entonces, de acuerdo —replicó Drizzt. Bruenor reconoció el brillo de ferocidad que apareció en los ojos color de espliego del drow—. Cuanto antes nos reunamos con esa mujer, un trato más justo conseguiremos —prosiguió—. Un pacto que tendremos que respetar.

Bruenor comprendió y asintió. Se daba cuenta de que le bullía la sangre de ansiedad. Se dio la vuelta en dirección a la mujer y al instante advirtió que ésta sostenía ahora una daga en la mano izquierda, en vez del pergamino. Aparentemente conocía la naturaleza de los dos aventureros con los que estaba tratando.

Drizzt también advirtió el brillo metálico y se alejó un paso de Bruenor, intentando que Susurro no lo considerara una amenaza, aunque en realidad lo que deseaba era observar desde un ángulo más adecuado las hendiduras sospechosas que había detectado en el muro..., hendiduras que podían esconder entradas secretas.

Bruenor se acercó a la mujer con las manos vacías y extendidas.

—Si ése es el precio —gruñó—, no nos queda otro remedio que pagar. ¡Pero primero quiero ver el mapa!

Convencida de que podía clavar la daga en los ojos del enano antes de que éste pudiera llevarse las manos al cinturón en busca de un arma. Susurro se relajó e introdujo la mano libre bajo la capa para coger el pergamino.

Pero había subestimado a su oponente.

Bruenor dio un salto con sus piernas regordetas, lo suficientemente alto para golpear con su casco el rostro de la mujer, con tal fuerza que le aplastó la nariz y la lanzó contra el muro. Luego, cogió el mapa y dejó caer la bolsa de gemas original sobre el fláccido cuerpo de Susurro.

—Tal como acordamos —murmuró.

Drizzt, por su parte, también había entrado en acción. En cuanto el enano pegó el brinco, había utilizado la magia propia de su raza para crear una nube de oscuridad frente a la ventana

donde estaban apostados los arqueros. Los hombres no llegaron a disparar, pero el eco de sus gritos enfurecidos resonó por todo el callejón.

De improviso, las hendiduras de la pared se abrieron de par en par, tal como había supuesto Drizzt, y la segunda línea de defensa de Susurro salió al ataque. El drow estaba preparado, con las cimitarras sujetas en las manos. Las hojas relucieron en la oscuridad, sólo por el lado romo, pero con la suficiente precisión como para desarmar al corpulento tipo que había aparecido ante él. Enseguida volvieron a atacar, golpeando al hombre en el rostro y, con la misma gracilidad de movimientos, Drizzt cambió el ángulo y clavó primero un pomo y después el otro en las sienes del hombre. Cuando Bruenor regresó con el plano, el camino estaba despejado ante ellos.

El enano examinó el trabajo realizado por el drow con verdadera admiración.

De repente, una flecha se clavó en el muro, a pocos centímetros de su cabeza.

—Es hora de marcharnos —anunció Drizzt.

—Apuesto mi barba a que el final del callejón estará obstruido —afirmó Bruenor mientras se acercaban al extremo de la calle.

Un gruñido amenazador procedente del edificio de al lado, seguido de gritos de terror, les dio cierto alivio.

—Guenhwyvar —declaró Drizzt mientras dos hombres encapuchados salían a la calle delante de ellos y huían sin mirar atrás.

—¡Me había olvidado por completo del felino! —gritó Bruenor.

—Puedes estar contento de que la memoria de Guenhwyvar sea más fiable que la tuya —bromeó Drizzt.

A pesar de sus sentimientos respecto a la pantera, el enano se unió a sus risas. Se detuvieron al final del callejón y examinaron la calle. No había señales de peligro, aunque la espesa niebla era un aliado perfecto para una posible emboscada.

—Vayamos despacio —sugirió Bruenor—. Llamaremos menos la atención.

Drizzt hubiera estado de acuerdo, pero una segunda flecha, lanzada desde algún rincón del callejón, fue a incrustarse en una viga de madera que había entre ambos.

—¡Hora de irnos! —afirmó Drizzt con decisión, aunque Bruenor no necesitaba más aliciente para poner en movimiento sus cortas piernas y perderse entre la niebla.

Consiguieron abrirse camino en el laberinto de recodos y vueltas de Luskan. Drizzt esquivando con elegancia las barreras de escombros con que se encontraban y Bruenor pasando sin más a través de ellas. Al poco rato, cuando se aseguraron de que no los estaban persiguiendo, aminoraron poco a poco el paso.

El blanco de una sonrisa apareció entre la tupida barba roja del enano mientras observaba con ojos satisfechos el camino a sus espaldas. Pero, cuando volvió la vista hacia adelante, se precipitó de pronto a un lado y se apresuró a buscar su hacha.

Se acababa de topar con el felino mágico.

Drizzt no pudo contener una carcajada.

—¡Aparta esa cosa de ahí! —ordenó Bruenor.

—Buenos modales, querido enano —le replicó el drow—. Recuerda que fue Guenhwyvar quien nos despejó el camino.

—¡Apártalo! —repitió Bruenor, mientras balanceaba el arma, dispuesto para el ataque.

Drizzt acarició el musculoso cuello de la pantera.

—No hagas caso de sus palabras, amigo —le dijo—. ¡Es un enano, y no puede apreciar la magia de calidad!

—¡Bah! —gruñó Bruenor, aunque no pudo evitar respirar más tranquilo cuando Drizzt despidió el felino y guardó la estatuilla de ónice en su bolsa.

Llegaron a la calle de la Media Luna poco después y se detuvieron en una callejuela para comprobar que no hubiera señales de emboscada. Al instante se dieron cuenta de que había habido problemas, ya que varios hombres heridos pasaron tambaleantes ante la entrada del callejón, algunos de ellos sostenidos por sus compañeros.

Luego divisaron la taberna de Cutlass y dos conocidas figuras sentadas en el exterior, frente a la entrada.

—¿Qué estáis haciendo aquí fuera? —preguntó Bruenor cuando llegaron junto a ellos.

—Parece que nuestro corpulento amigo responde a insultos con puñetazos —explicó Regis, que no había sido herido en la contienda. El rostro de Wulfgar, en cambio, estaba hinchado y magullado y a duras penas podía abrir uno de los ojos. Llevaba los puños y las ropas manchadas de sangre seca, que en parte era de sus propias heridas.

Drizzt y Bruenor intercambiaron una mirada, no demasiado sorprendidos.

—¿Y las habitaciones? —gruñó Bruenor.

Regis sacudió la cabeza.

—No creo que podamos contar con ellas.

—¿Y mi dinero?

El halfling volvió a negar con la cabeza.

—¡Bah! —bufó el enano y echó a andar en dirección a la puerta de la taberna.

—Yo no lo haría... —empezó Regis, pero luego se encogió de hombros y decidió dejar que lo descubriera por sí mismo.

La sorpresa de Bruenor fue completa cuando abrió la puerta de la taberna. Mesas, vidrios y clientes inconscientes yacían desparramados por el suelo. El dueño de la posada estaba desplomado sobre la parte de la barra que todavía seguía en pie y una camarera le ponía vendajes sobre las heridas de la cabeza. El hombre que Wulfgar había dejado colgado contra la pared seguía allí, gimoteando suavemente, y Bruenor no pudo menos que reírse entre dientes al ver el trabajo del bárbaro. De vez en cuando, alguna de las camareras que pasaba junto al hombre mientras iban limpiando el local, le daba un ligero empujón, riéndose del balanceo de su cuerpo.

«Dinero perdido», pensó Bruenor, y se apresuró a salir antes de que el dueño notara su presencia y lanzara a las camareras contra él.

—Una bronca de mil demonios —le dijo a Drizzt cuando regresó junto a sus compañeros—. ¿Todo el mundo participó?

—Todos menos uno —respondió Regis—, un soldado.

—¿Un soldado de Luskan aquí? —preguntó Drizzt, asombrado por la aparente paradoja.

Regis asintió.

—Y lo más curioso —prosiguió— es que era Jierdan, el mismo guardia que nos dejó entrar en la ciudad.

Drizzt y Bruenor intercambiaron una mirada de inquietud.

—Tenemos asesinos pisándonos los talones, una posada destrozada a nuestras espaldas y un soldado que nos presta más atención de la que debiera —meditó Bruenor.

—¡Hora de irse! —respondió Drizzt por tercera vez. Wulfgar lo observó con ojos incrédulos—. ¿Cuántos hombres has tumbado esta noche? —le preguntó, intentando hacerle ver las razones de su decisión—. ¿Y a cuántos de ellos les encantaría tener la oportunidad de clavarte un puñal en la espalda?

—Además —añadió Regis antes de que Wulfgar pudiera responder—, no siento el más mínimo deseo de dormir en un callejón rodeado de una multitud de ratas.

—Entonces, vayamos a las puertas de la ciudad —intervino Bruenor.

Drizzt negó con la cabeza.

—Con un guardia tan interesado en nosotros, no. Saldremos escalando el muro y procurando que nadie se dé cuenta de nuestra marcha.

Una hora después, avanzaban con tranquilidad a campo atraviesa, sintiendo de nuevo el viento sobre el rostro, después de salir de los muros de Luskan.

Regis logró resumir los pensamientos de todos cuando dijo:

—Nuestra primera noche en la primera ciudad y hemos traicionado a asesinos, tumbado una multitud de delincuentes y atraído la atención de la guardia de la ciudad. ¡Un buen augurio para nuestro viaje!

—¡Sí, pero tenemos esto! —gritó Bruenor, emocionado con antelación por el encuentro con su hogar, ahora que el primer obstáculo, el mapa, había sido salvado.

Poco se imaginaban él o sus amigos que en el mapa que guardaba con tanto cariño aparecían varias regiones mortales y que una de ellas en particular pondría a prueba a los cuatro amigos hasta el límite..., o más.

4

La invocación

La torre de las maravillas marcaba el punto central de la Ciudad de los Veleros, un extraño edificio que emanaba un poderoso ambiente de magia. A diferencia de otras estructuras de los Reinos Olvidados, la Torre de Huéspedes del Arcano parecía literalmente un árbol de piedra, constituido por cinco espirales de gran altura. La mayor era el centro y las otras cuatro, de la misma altura, se ramificaban desde el tronco principal formando arcos curvados con la elegancia de un roble. En ningún lugar podían verse las señales de la construcción, con lo cual era obvio para cualquier observador entendido que era la magia, y no el trabajo físico, la que había producido aquella obra de arte.

El archimago, dueño indiscutible de la Torre de Huéspedes, residía en la torre central, mientras que en las otras cuatro espirales se alojaban los magos más cercanos en la línea de sucesión. Cada una de aquellas torres menores, que representaban los cuatro puntos cardinales, dominaba un lado distinto del tronco, y su respectivo mago tenía la responsabilidad de vigilar e influir en los acontecimientos que sucedían en el sector que él dominaba. De este modo, el mago situado al oeste del tronco se pasaba el día mirando al mar, a los barcos mercantes y de piratas que pasaban por la bahía de Luskan.

Una conversación que tenía lugar en la espiral del norte aquel día hubiera interesado a los viajeros de Diez Ciudades.

—Has actuado correctamente, Jierdan —dijo Sydney, una maga joven y de segunda categoría de la Torre de Huéspedes, que había conseguido demostrar potencial suficiente para que le permitieran ser la aprendiza de uno de los magos más poderosos del gremio. Sydney no era hermosa, pero se preocupaba muy poco de las apariencias físicas, concentrando todas sus energías en la búsqueda incansable del poder. Había pasado la mayor parte de sus veinticinco años trabajando en pos de un objetivo: el título de mago, y su resolución y su aplomo no dejaban lugar a dudas de que tenía habilidad suficiente para conseguirlo.

Jierdan aceptó el cumplido con un gesto de complicidad, consciente del aire de superioridad con que le habían hablado.

—Tan sólo cumplí las instrucciones que me dieron —respondió bajo una máscara de humildad, observando de reojo al hombre de aspecto frágil, vestido con ropajes color marrón jaspeado, que permanecía junto a la única ventana de la estancia, observando el exterior.

—¿Por qué habrán venido aquí? —murmuró el mago para sí. Luego, desvió la vista de la ventana y los demás recularon ante su mirada de manera refleja. Era Dendybar el Moteado, Dueño de la Espiral del Norte, y, aunque parecía débil desde aquella distancia, un examen más de cerca revelaba que aquel hombre tenía un poder mucho más fuerte que el que le hubieran otorgado músculos corpulentos. Además, la reputación que se había ganado por valorar mucho menos la vida que la búsqueda del conocimiento intimidaba a la mayoría de las personas que se acercaban a él—. ¿Dieron alguna explicación de por qué venían aquí?

—Nada que pudiera ser verosímil —replicó Jierdan con calma—. El halfling habló de estudiar el mercado, pero yo...

—No puede ser —lo interrumpió Dendybar, hablando más para sí mismo que para los demás—. Esos cuatro tienen algún motivo más importante que un simple viaje comercial.

Sydney apremió a Jierdan, intentando mantener su alta estima a los ojos del Dueño de la Espiral del Norte.

—¿Dónde están ahora? —inquirió.

Jierdan no se atrevió a mirarla a los ojos delante de Dendybar.

—En los muelles..., en algún lugar —contestó, encogiéndose de hombros.

—¿No lo sabes? —insistió la joven maga.

—Tenían que quedarse en la taberna de Cutlass —respondió Jierdan—, pero una pelea los dejó en la calle.

—¡Tendrías que haberlos seguido! —le reprendió Sydney, acosando al soldado sin piedad.

—Ni siquiera un soldado de la ciudad está lo suficientemente loco como para pasear solo y de noche por los embarcaderos —se defendió Jierdan—. No es importante saber exactamente dónde se encuentran. Tengo vigiladas todas las puertas y el muelle. ¡No pueden abandonar Luskan sin que yo lo sepa!

—¡Quiero que los encuentres! —ordenó Sydney, pero, de pronto, Dendybar la hizo callar.

—Deja la vigilancia tal como está —dijo, dirigiéndose a Jierdan—. No deben partir sin mi conocimiento. Ya puedes marcharte. Vuelve cuando tengas algo más que contarme.

Jierdan se puso firme y dio media vuelta para marcharse, no sin antes dirigir una última mirada a quien competía con él en la búsqueda del favor del mago moteado. Él no era más que un soldado, no una aprendiza de mago como Sydney, pero en Luskan, ciudad en la que la Torre de Huéspedes del Arcano era la verdadera y tácita fuerza que se encontraba detrás de todas las estructuras de poder de la ciudad, un soldado hacía bien en buscar el favor de un mago. Los capitanes de la guardia sólo conseguían sus puestos y privilegios con el previo consentimiento de la Torre de Huéspedes.

—No podemos dejar que vayan por ahí con total libertad —insistió Sydney, cuando la puerta se hubo cerrado detrás del soldado.

—Por ahora no causarán ningún daño —respondió Dendybar—. Incluso en el caso que el drow lleve el artefacto consigo, le llevará años llegar a comprender su potencial. Paciencia, amiga mía. Tengo medios para saber lo que necesitamos saber. De aquí a poco tiempo, las piezas del rompecabezas encajarán perfectamente unas con otras.

—Me apena pensar que un poder semejante está casi al alcance de nuestras manos —replicó la impaciente y joven maga— ¡y que, por el momento, lo posea un principiante!

—Paciencia —repitió el Dueño de la Espiral del Norte.

Sydney acabó de encender el círculo de velas que marcaba el perímetro de una sala especial y se dirigió con paso lento hacia el solitario brasero que permanecía en su trípode de hierro fuera del círculo mágico inscrito en el suelo. Le desagradaba saber que, una vez que estuviera encendido también el brasero, le darían instrucciones para que se marchara. Saboreando cada momento que transcurría en aquella habitación extrañamente abierta, que algunos consideraban la sala de encantamiento más elegante de todas las tierras del norte, Sydney había suplicado en numerosas ocasiones que se le permitiese quedarse.

Pero Dendybar nunca accedía, alegando que sus inevitables preguntas lo distraerían y que, en el trato con los mundos inferiores, la distracción solía ser un error fatal.

Dendybar se sentó con las piernas cruzadas en el centro del círculo y entró en un profundo trance meditativo, sin prestar atención a las acciones con que Sydney ultimaba los preparativos. Concentraba todos sus sentidos en su interior, buscando su propio yo para asegurarse de que estaba por completo preparado para una tarea semejante. Había dejado en su mente una única ventana abierta al exterior, una fracción de su conciencia dependiendo de una única entrada: el pomo de la puerta que se cerraba después de la marcha de Sydney.

Los pesados párpados se abrieron una rendija y la estrecha línea de visión se clavó en las llamas del brasero. Aquel fuego sería la vida del espíritu invocado, ya que le daría una forma tangible durante el período en que Dendybar lo mantuviera atrapado en el mundo material.

—*Ey vesus venerais dimin dou* —empezó el mago, recitando primero con lentitud y, luego, con un ritmo más rápido. Arrastrado por la insistente presión de la proyección, como si el hechizo, una vez tomado el primer soplo de vida, pudiera culminar por sí mismo, Dendybar siguió el curso a través de las diversas inflexiones y sílabas arcanas con facilidad. El sudor de su frente reflejaba más impaciencia que nerviosismo.

El mago moteado se deleitaba con la invocación, dominando la voluntad de los seres que vivían más allá del mundo mortal mediante la pura insistencia de su considerable fuerza mental. Aquella habitación representaba la culminación de sus estudios, la prueba indiscutible de los vastos límites de sus poderes.

Aquella vez su objetivo era el informante que más le agradaba, un espíritu que lo despreciaba con todas sus fuerzas pero que no podía desoír su llamada. Dendybar llegó al punto culminante de la invocación.

—Morkai —llamó con suavidad.

La llama del brasero relució durante un breve instante.

—¡Morkai! —gritó Dendybar, arrancando al espíritu de su conexión con el otro mundo. El brasero se convirtió en una pequeña bola de fuego y, luego, murió, con las llamas transformadas en la imagen de un hombre que permanecía ante Dendybar.

Los delgados labios del mago se curvaron en una sonrisa. Pensaba que no dejaba de ser irónico que el hombre cuyo asesinato había planeado hubiera llegado a convertirse en su fuente de información más valiosa.

El espectro de Morkai el Rojo permanecía de pie, con un aspecto de resolución y orgullo, una imagen acorde con el poderoso mago que había sido una vez. Había creado aquella misma habitación durante los años en que sirvió como Dueño de la Espiral del Norte en la Torre de Huéspedes. Pero, luego, Dendybar y sus secuaces habían conspirado contra él, utilizando a uno de sus aprendices de confianza para que le clavara una daga en el corazón, y dejar así abierto el camino a la sucesión para que Dendybar pudiera alcanzar la posición máxima en la espiral.

Aquel mismo acto había provocado una segunda cadena de acontecimientos, tal vez más significativos, ya que fue aquel mismo aprendiz, Akar Kessell, quien entró en posesión por casualidad de la Piedra de Cristal, un poderoso artefacto que ahora Dendybar creía en poder de Drizzt Do'Urden. Las historias que habían llegado de la batalla final de Akar Kessell en Diez Ciudades indicaban que el elfo oscuro era el guerrero que lo había derrotado.

Dendybar no podía saber que la Piedra de Cristal yacía ahora enterrada bajo cientos de toneladas de hielo y rocas en la montaña del valle del Viento Helado conocida con el nombre de la cumbre de Kelvin, perdida entre la avalancha que había matado a Kessell. Todo lo que él conocía de la historia era que Kessell, el débil aprendiz, había estado a punto de conquistar todo el valle del Viento Helado con la Piedra de Cristal y que Drizzt Do'Urden había sido el último en ver a Kessell con vida.

Dendybar se frotaba las manos con impaciencia cuando pensaba en el poder que la reliquia podría otorgar a un mago más experimentado.

—Saludos, Morkai el Rojo —se rió Dendybar—. Ha sido muy amable por tu parte aceptar mi invitación.

—Aprovecho todas las oportunidades para contemplarte, Dendybar el Asesino —respondió el espectro—. Tengo que conocerte bien cuando entres con la barca de la Muerte en el reino oscuro. Entonces, estaremos en igualdad de condiciones de nuevo...

—¡Silencio! —ordenó Dendybar. Aunque no admitía la verdad ni ante sí mismo, el mago moteado temía el día en que volviera a enfrentarse con el poderoso Morkai—. Te he traído con un propósito —le dijo al espectro—. No tengo tiempo para amenazas vacías.

—Cuéntame, pues, el servicio que tengo que hacer y deja que me vaya —silabeó el espectro—. Tu presencia me ofende.

Dendybar estaba furioso, pero no dejó que continuara la pelea. En un hechizo de invocación, el tiempo actuaba en contra del mago, ya que mantener a un espíritu en el mundo material le restaba fuerzas y cada minuto que pasaba lo iba debilitando un poco más. El mayor peligro que implicaba este tipo de hechizo era que el que lo pronunciara osara mantener el control durante demasiado tiempo, hasta que de pronto se encontraba con que estaba demasiado debilitado para controlar a la entidad que había invocado.

—Lo único que quiero de ti hoy, Morkai, es una simple respuesta —empezó Dendybar, eligiendo con cuidado cada una de las palabras. Morkai percibió el tono cauteloso y concibió sospechas de que Dendybar estaba ocultando algo.

—¿Cuál es la pregunta? —inquirió el espectro.

Dendybar prosiguió con aquella cautela, sopesando cada palabra antes de decirla. No quería que Morkai tuviera la más mínima idea de los motivos que lo impulsaban a buscar al drow, ya que sin duda el espectro pasaría la información a través de las esferas y muchos seres poderosos, incluido tal vez el espíritu del propio Morkai, se lanzarían en persecución de una reliquia como aquélla si tuvieran la más mínima idea de la proximidad de la piedra.

—Hoy han llegado de Luskan cuatro viajeros, uno de ellos un elfo oscuro —explicó el mago moteado—. ¿Qué asunto los trae a la ciudad? ¿Por qué han venido?

Morkai escrutó a su invocador, intentando encontrar la razón de aquella pregunta.

—Sería mejor que hicieses esa pregunta a la guardia de la ciudad —respondió—. Sin duda, los viajeros tuvieron que exponer los motivos que los traían a la ciudad a la entrada.

—¡Pero te la pregunto a ti! —gritó Dendybar, fuera de sí. Morkai parecía buscar evasivas y ahora cada segundo que pasaba le costaba caro al mago moteado. El espíritu de Morkai había perdido poco poder al morir y luchaba con tozudez contra la persona que lo dominaba con su hechizo. Dendybar desplegó un pergamino ante él.

—He redactado ya una docena como éste —le advirtió.

Morkai reculó. Comprendía la naturaleza de aquel escrito, un rollo de pergamino que revelaba el nombre verdadero de su propio ser. Y, una vez leído, al descubrir el secreto del nombre y dejar desnuda la intimidad de su alma, Dendybar invocaría al poder real del pergamino, utilizando inflexiones de voz fuera de tono para desfigurar el nombre de Morkai y romper la armonía de su espíritu, separándolo de este modo del núcleo de su ser.

—¿De cuánto tiempo dispongo para buscar tus respuestas? —preguntó Morkai.

Dendybar sonrió ante su triunfo, a pesar de que el cansancio se apoderaba poco a poco de él.

—Dos horas —contestó sin vacilar, ya que había decidido la longitud del plazo antes de invocar al espíritu, escogiendo un tiempo límite que diese a Morkai la oportunidad de encontrar algunas respuestas, pero que fuese lo suficientemente breve para que el espíritu no pudiese descubrir nada que no debiese.

Morkai sonrió al adivinar los motivos de aquella decisión. Se echó hacia atrás y desapareció en una nube de humo, mientras las llamas que habían sostenido su forma regresaban al brasero en espera de su vuelta.

Dendybar suspiró aliviado de inmediato. Aunque todavía tenía que concentrarse en mantener abierta la puerta de acceso a otras esferas, la presión sobre su voluntad y el continuo desgaste de fuerzas disminuyeron considerablemente tras la marcha del espíritu. Durante el encuentro, el poder de la voluntad de Morkai había estado a punto de quebrar la suya propia y Dendybar sacudió la

cabeza con incredulidad al pensar que el viejo maestro pudiese salir de la tumba con tanto poder. Un escalofrío le recorrió la espalda al pensar si no se habría equivocado enfrentándose a un ser tan poderoso. Cada vez que invocaba a Morkai se acordaba de que seguramente llegaría el día en que tendría que rendir cuentas.

Morkai no tuvo dificultad en informarse sobre los cuatro aventureros. De hecho, el espectro sabía ya de antemano muchas cosas sobre ellos. Durante su reinado como Dueño de la Espiral del Norte, se había tomado un gran interés por Diez Ciudades y su curiosidad no había muerto con su cuerpo. Incluso ahora, observaba a menudo los acontecimientos del valle del Viento Helado y todo aquel que se interesase por la historia reciente de Diez Ciudades había oído hablar de los cuatro héroes.

El continuo interés de Morkai por el mundo que había dejado atrás no era una característica habitual en la tierra de los espíritus. La muerte alteraba las ambiciones del alma, sustituyendo el ansia de ganancias materiales o sociales por un hambre eterna de sabiduría. Algunos espíritus habían estado observando los Reinos durante incontables siglos, recogiendo simplemente información y observando los seres vivos que allí habitaban. Tal vez fuera sólo envidia por las sensaciones físicas que ya no podían sentir, pero, fuera cual fuese al motivo, el caso es que la riqueza de conocimientos de un solo espíritu a menudo sobrepasaba la totalidad de los trabajos recogidos en todas las bibliotecas de los Reinos.

Morkai aprendió muchas cosas durante las dos horas que Dendybar le había concedido. Ahora le tocaba el turno a él de escoger las palabras con cuidado. Estaba obligado a satisfacer la solicitud de su invocador, pero pretendía hacerlo de la forma más misteriosa y ambigua que le fuera posible.

Los ojos de Dendybar relampaguearon cuando vio que las llamas del brasero empezaban de nuevo su danza reveladora. Se sorprendió de que hubieran pasado ya dos horas, porque el descanso le había parecido mucho más corto, y sintió que no se había recuperado por completo de su primer encuentro con el espectro. Sin embargo, no podía rebatir la danza de las llamas. Irguió el cuerpo y juntó los tobillos, apretando y afianzando su posición meditabunda con las piernas cruzadas.

El baile de llamas alcanzó su punto de máxima agitación, y Morkai apareció ante él. El espectro permaneció en pie obedientemente, sin ofrecer ninguna información antes de que Dendybar se la solicitara. La historia completa que se ocultaba tras la visita de los cuatro amigos a Luskan seguía siendo una incógnita para Morkai, pero había averiguado muchas cosas sobre su búsqueda, muchas más de las que quería que Dendybar supiese. Aún no había discernido las verdaderas intenciones que se ocultaban tras las preguntas del mago, pero estaba convencido de que, fuera cual fuese su objetivo, Dendybar no perseguía nada bueno.

—¿Cuál es el propósito de la visita? —preguntó Dendybar enojado por la táctica de Morkai.

—Tú me has invocado —respondió Morkai con astucia—. Estoy obligado a aparecer.

—¡No juegues conmigo! —rugió el mago moteado. Observó al espectro, manoseando el pergamino como una amenaza latente. Célebres por responder literalmente, los seres de otras esferas a menudo aturdían a sus invocadores desfigurando el significado connotativo de una pregunta exacta.

Dendybar sonrió ante la lógica simple del espectro y aclaró la pregunta.

—¿Cuál es el propósito de la visita que los cuatro viajeros del valle del Viento Helado han hecho a Luskan?

—Hay varios motivos —respondió Morkai—. Uno ha venido en busca de la tierra natal de su padre y del padre de su padre.

—¿El drow? —preguntó Dendybar, intentando encontrar el modo de encajar sus sospechas de que Drizzt planeaba volver a su mundo subterráneo de origen con la Piedra de Cristal. ¿Tal vez una sublevación de los elfos oscuros, utilizando el poder de la piedra?—. ¿Es el drow quien busca su tierra natal?

—No —respondió el espectro, contento de que Dendybar se hubiera desviado por una tangente, dejando de lado la línea de interrogatorio más específica, y más peligrosa. Los minutos iban pasando y el control de Dendybar sobre el espectro empezaría pronto a disiparse, cosa que Morkai esperaba poder utilizar para encontrar el modo de librarse del mago moteado antes de revelar demasiado sobre la compañía de Bruenor—. Drizzt Do'Urden abandonó su tierra natal. Nunca regresará a las entrañas de la tierra, y sin duda nunca lo hará con sus mejores amigos a remolque.

—Entonces, ¿quién?

—Otro de los viajeros huye de un peligro que le sigue los pasos —continuó Morkai, esquivando la pregunta.

—¿Quién busca su tierra natal? —inquirió Dendybar con más énfasis.

—El enano, Bruenor Battlehammer —respondió Morkai, obligado a obedecer—. Busca su lugar de nacimiento, Mithril Hall, y sus amigos se han unido al viaje. ¿Por qué te interesa esto? Esos cuatro compañeros no tienen ninguna relación con Luskan y no suponen ninguna amenaza para la Torre de Huéspedes.

—¡No te he invocado para responder a tus preguntas! —lo reprendió Dendybar—. Ahora dime quién está huyendo de un peligro y de qué peligro se trata.

—Espera.

Con un ademán, Morkai proyectó una imagen en la mente del mago moteado, la imagen de un jinete envuelto en una capa negra que cabalgaba a galope tendido por la tundra. La brida del caballo estaba cubierta de espuma, pero el jinete hostigaba a la bestia sin descanso.

—El halfling huye de este hombre —explicó Morkai—, aunque el propósito del jinete sigue siendo un misterio para mí.

El tener que contar todo esto a Dendybar enojaba al espectro, pero Morkai no podía resistirse a las órdenes de su invocador. Aun así, sentía que los vínculos de la voluntad del mago se estaban debilitando y sospechaba que la invocación terminaría pronto.

Dendybar hizo una pausa para meditar la información.

Nada de lo que Morkai le había contado tenía una relación directa con la Piedra de Cristal, pero al menos ahora sabía que los cuatro amigos no pensaban permanecer en Luskan demasiado tiempo. Además, había descubierto un aliado en potencia, una fuente más de información. El jinete encapuchado debía de ser muy poderoso para haber obligado al formidable grupo del halfling a lanzarse huyendo a la carretera.

Dendybar estaba empezando a planear sus próximos movimientos cuando una súbita e insistente presión de la tozuda resistencia de Morkai le hizo perder la concentración. Enojado, lanzó una mirada amenazadora al espectro y empezó a desdoblar el pergamino.

—¡Imprudente! —gritó y, aunque hubiera podido mantener el control sobre el espectro un rato más si hubiese concentrado sus energías en una pelea de voluntades, empezó a recitar el escrito.

Morkai reculó, a pesar de que había provocado conscientemente a Dendybar hasta ese extremo. El espectro estaba dispuesto a aceptar el tormento, ya que significaba el fin del interrogatorio. Y Morkai se alegraba de que Dendybar no lo hubiera forzado a revelar los acontecimientos ocurridos fuera de Luskan, en el valle situado más allá de las fronteras de Diez Ciudades.

A medida que las frases de Dendybar rompían con notas discordantes la armonía de su alma, Morkai situó el punto de concentración de su mente a cientos de kilómetros de distancia y regresó a la imagen de la caravana mercante que veinticuatro horas antes había salido de Bremen, la población más cercana de Diez Ciudades, y a la imagen de la joven y valerosa mujer que se había

unido a los comerciantes. El espectro se alegró al saber que ella había escapado, al menos por un rato, de la investigación del mago moteado.

No se trataba de que Morkai fuera altruista; nunca había destacado por poseer esa virtud. Tan sólo le satisfacía enormemente estorbar en la medida de lo posible al bribón que había planeado su asesinato.

Los bucles rojizos del cabello de Catti-brie se esparcían por sus hombros. Permanecía sentada y muy erguida en el primer carro de la caravana mercante que había salido de Diez Ciudades el día anterior, con destino a Luskan. Impasible a la gélida brisa, mantenía los ojos fijos en la carretera que se abría ante ella, buscando cualquier señal que le indicase que el asesino había pasado por allí. Había transmitido la información sobre Entreri a Cassius, quien se encargaría de comunicárselo a los enanos, y en este momento se preguntaba si no se habría precipitado al unirse a la caravana mercante antes de que el clan Battlehammer organizara su propia persecución.

Sin embargo, sólo ella había visto actuar al asesino. Era plenamente consciente de que si los enanos iban tras él con un asalto frente a frente, olvidando la cautela por su ansia de vengar a Fender y Grollo, muchos más miembros del clan morirían.

Tal vez de un modo egoísta, Catti-brie había decidido que el asesino era asunto suyo. La había aterrorizado, había barrido por los suelos años de entrenamiento y disciplina y la había reducido a la temblorosa apariencia de una niña asustada. Pero ella era ahora una joven mujer, ya no una niña. Tenía que responder en persona a aquella humillación emocional, o las cicatrices la acompañarían hasta el día de su muerte, paralizando para siempre los esfuerzos que hiciera en su camino para descubrir su verdadero potencial en la vida.

Encontraría a sus amigos en Luskan y les advertiría del peligro que los perseguía. Entonces, entre todos se encargarían de Artemis Entreri.

—Vamos a buen ritmo —le aseguró el conductor de la caravana, comprendiendo su deseo de ir deprisa.

Catti-brie no desvió la vista, anclada en el llano horizonte que se extendía ante ella.

—El corazón me dice que no será suficientemente rápido —se lamentó.

El conductor la observó con curiosidad, pero prefirió no presionarla sobre ese punto. Ella había dejado claro desde el principio que el asunto que la traía era personal y, como hija adoptada de Bruenor Battlehammer y con la reputación de buena luchadora que tenía, los mercaderes se habían considerado afortunados de llevarla consigo, y habían respetado su deseo de intimidad. Además, tal como uno de los conductores había dicho con tanta elocuencia durante la reunión que mantuvieron antes de emprender el viaje: «El saber que voy a pasarme cerca de quinientos kilómetros observando el trasero de un buey hace que la idea de tener a esa muchacha de compañera me parezca estupenda».

Al final, habían decidido incluso cambiar la fecha de partida para que ella pudiese venir.

—No te preocupes, Catti-brie —le aseguró el conductor—. ¡Te llevaremos allí!

Catti-brie se apartó un mechón de cabellos de la cara y observó el sol que se ocultaba en el horizonte ante ella.

—Pero, ¿llegaremos a tiempo? —preguntó con suavidad sin esperar respuesta, consciente de que el susurro se perdería con el viento en cuanto saliera de sus labios.

5

Los peñascos

Drizzt se puso en cabeza del grupo mientras caminaban por la orilla del río Mirar, intentando poner tierra de por medio entre ellos y Luskan. Aunque no habían dormido desde hacía muchas horas, los conflictos en la Ciudad de los Veleros habían inyectado adrenalina en sus venas y ninguno de ellos se sentía fatigado.

Algo mágico parecía envolver el aire de aquella noche, un frágil estremecimiento que hubiera hecho que el viajero más cansado lamentara cerrar los ojos. El río, que corría veloz y lleno gracias al deshielo de la primavera, relucía en la oscuridad de la noche, y los remolinos de espuma captaban la luz de las estrellas y la devolvían de nuevo al aire en una lluvia de gotas que parecían perlas.

Aunque siempre solían avanzar con cautela, los cuatro amigos se veían incapaces de mantener la guardia alerta. No presentían ningún peligro en los alrededores y lo único que sentían era el frío agudo y refrescante de la noche de primavera y la misteriosa atracción de los cielos. Bruenor se perdía en sueños de Mithril Hall; Regis en sus recuerdos de Calimport; e incluso Wulfgar, tan abatido tras su desafortunado encuentro con la civilización, sentía que se le levantaba el ánimo. Pensaba en noches similares que había pasado en la tundra abierta, cuando soñaba en lo que yacía más allá de los horizontes de su mundo. Ahora que había sobrepasado aquellos horizontes, Wulfgar se dio cuenta de que echaba de menos un elemento. Para su sorpresa y en contra de aquella ansia aventurera que renegaba de ese tipo de pensamientos agradables, deseaba que Catti-brie, la mujer que había llegado a apreciar, estuviese aquí con él para compartir la belleza de aquel momento.

Si los demás no hubieran estado tan ocupados con su deleite de aquella noche, se habrían dado cuenta de que había una nota enérgica en las elegantes zancadas de Drizzt Do'Urden. Para el drow, aquellas noches mágicas, cuando la bóveda celeste descendía hasta el horizonte, reforzaban su confianza en la decisión más importante y difícil que había hecho nunca: la decisión de abandonar a su gente y su tierra natal. No había estrellas relucientes sobre Menzoberranzan, la ciudad negra de los elfos oscuros. Ninguna fascinación inexplicable le rozaba a uno el corazón al ver la fría piedra que constituía el techo sin luz de la inmensa caverna.

—Cuánta gente se ha perdido al pasear en la oscuridad —susurró Drizzt en la noche. La atracción de los misterios del cielo eterno llevaba la alegría de su espíritu más allá de sus límites normales y abría su mente a las preguntas sin respuesta del universo. Era un elfo y, aunque su piel fuese oscura, en su alma había un parecido con la alegría armoniosa de sus primos hermanos de la superficie. Se preguntó si aquellos sentimientos serían generalizados entre su gente. ¿Existirían en el corazón de todos los drow? ¿O acaso los eones de sublimación extinguían las llamas espirituales? Según los cálculos de Drizzt, quizá la mayor pérdida que su gente había sufrido cuando se retiraron a las profundidades del mundo fue la pérdida de la habilidad para considerar la espiritualidad de la existencia simplemente en atención al pensamiento.

El brillo cristalino del río Mirar se fue empañando poco a poco mientras la luz del alba ocultaba las estrellas. Los cuatro amigos recibieron el día con una especie de tácita decepción, mientras instalaban el campamento en un lugar recogido cerca de la orilla del río.

—Lástima que noches como ésta sean escasas —comentó Bruenor cuando el primer rayo de sol brilló en el horizonte del este. Una luz destellaba en sus ojos, muestra de la maravillosa fantasía de la que el enano, por regla general muy práctico, no solía disfrutar.

Drizzt percibió el brillo soñador en los ojos del enano y recordó las noches que él y Bruenor habían pasado en la Escalada de Bruenor, su lugar de encuentro habitual, en el valle de los enanos de Diez Ciudades. «Demasiado pocas», pensó.

Con gesto resignado, se dispusieron a trabajar. Drizzt y Wulfgar empezaron a preparar el desayuno mientras Bruenor y Regis examinaban el mapa que habían obtenido en Luskan.

A pesar de todas sus quejas y burlas respecto al halfling, Bruenor lo había presionado para que se uniera a ellos por una razón en particular, aparte de por amistad, y, aunque el enano había enmascarado bien sus emociones, se sintió loco de alegría cuando Regis llegó a la carretera de Diez Ciudades resoplando y refunfuñando en el último momento, para unirse a la búsqueda.

Regis conocía mejor que ninguno de ellos la tierra al sur de la Columna del Mundo. El propio Bruenor no había salido del valle del Viento Helado en casi dos siglos, y, por aquel entonces, no era más que un crío imberbe. Wulfgar nunca había salido del valle y el único viaje de Drizzt Do'Urden a través de la superficie terrestre había sido una aventura nocturna, avanzando de sombra en sombra y evitando la mayoría de lugares por los que sus compañeros debían pasar si pretendían encontrar Mithril Hall.

Regis paseó los dedos por el mapa, contando con gran excitación a Bruenor sus experiencias en cada uno de aquellos lugares, particularmente en Mirabar, la ciudad minera de gran riqueza situada al norte, y Aguas Profundas, que hacía honor a su nombre de Ciudad del Esplendor, situada en la costa, más hacia el sur.

Bruenor deslizó los dedos por el plano, estudiando las características físicas del terreno.

—Me inclino más por Mirabar —dijo al fin, dando unos golpecitos con el dedo al nombre de la ciudad situada en las laderas meridionales de la Columna del Mundo—. Por lo que yo recuerdo, Mithril Hall está en las montañas y no a orillas del mar.

Regis meditó sobre las observaciones del enano durante un breve instante y luego colocó el dedo en otro lugar que, según la escala del mapa, debía de estar a una distancia de Luskan de más de ciento cincuenta kilómetros tierra adentro.

—Longsaddle —propuso—. A medio camino de Luna Plateada y a la mitad de distancia entre Mirabar y Aguas Profundas. Es un buen lugar para buscar nuestra ruta.

—¿Es una ciudad? —preguntó Bruenor, ya que la marca en el mapa no era más que un diminuto punto negro.

—Un pueblo —lo corrigió Regis—. No hay mucha gente, pero una familia de magos, los Harpell, viven allí desde hace muchos años y conocen las tierras del norte mejor que nadie. Se alegrarán de podernos ayudar.

Bruenor se rascó la barbilla y asintió.

—Una buena caminata. ¿Qué podemos encontrarnos por el camino?

—Los peñascos —admitió Regis, un poco desilusionado al recordar el lugar—. Son salvajes y están repletos de orcos. Desearía que existiese otra ruta, pero, aun así, Longsaddle me parece todavía la mejor opción.

—Todas las rutas del norte entrañan peligros —le recordó Bruenor.

Continuaron examinando el mapa y Regis prosiguió con sus interminables historias. Una serie de marcas inusuales y sin identificar llamaron la atención de Bruenor; en particular tres de ellas, situadas casi en línea recta desde el este de Luskan hasta el río del sur de Lurkwood.

—Túmulos ancestrales —le explicó Regis—. Lugares sagrados de los uthgardts.

—¿Uthgardts?

—Bárbaros —respondió Regis con una mueca de severidad—. Como los del valle. Tal vez conozcan más a fondo la civilización, pero no por eso son menos salvajes. Sus tribus se encuentran desparramadas por todas las tierras del norte, vagando por los parajes yermos.

Bruenor soltó un bufido al comprender la desolación de Regis, ya que también él estaba acostumbrado al estilo salvaje y la habilidad como guerreros de los bárbaros. Los orcos serían unos enemigos mucho menos formidables.

Cuando acabaron de conversar, Drizzt estaba tumbado a la sombra de un árbol cuyas ramas colgaban por encima del río y Wulfgar se había servido ya tres raciones de desayuno.

—¡Veo que tu mandíbula todavía mastica! —exclamó Bruenor al ver las exiguas raciones que había dejado en la sartén.

—Una noche llena de aventuras —respondió Wulfgar en tono alegre. Sus amigos se alegraron de ver que la pelea no parecía haber dejado cicatrices en su actitud—. Una buena comida y una buena siesta y estaré a punto para emprender de nuevo camino.

—Pues no te pongas demasiado cómodo —le ordenó Bruenor—. Tienes que hacer un tercio de la guardia de hoy.

Regis alzó la vista, perplejo y siempre rápido en reconocer un aumento en sus tareas.

—¿Un tercio? —inquirió—. ¿Y por qué no un cuarto?

—Los ojos del elfo son para la noche —le explicó Bruenor—. Dejemos que descanse para que pueda guiarnos en nuestro camino en cuanto llegue la oscuridad.

—¿Y cuál será nuestro camino? —preguntó Drizzt, tumbado en su lecho de musgo—. ¿Habéis tomado una decisión respecto a nuestro próximo destino?

—Longsaddle —respondió Regis—. Unos doscientos cincuenta kilómetros hacia el sureste, bordeando el bosque de Neverwinter y atravesando los Peñascos.

—El nombre me es desconocido —comentó Drizzt.

—Es el hogar de los Harpell —le explicó Regis—, una familia de magos célebres por su amable hospitalidad. Me pasé una temporada allí durante mi viaje a Diez Ciudades.

Wulfgar frunció el entrecejo ante la idea. Los bárbaros del valle del Viento Helado despreciaban a los magos, por considerar de cobardes el uso de artes oscuras.

—No tengo el más mínimo deseo de conocer ese lugar —declaró.

—¿Quién te ha preguntado? —gruñó Bruenor, y Wulfgar sintió que se echaba atrás en su resolución, como un hijo que rehusara sostener una discusión tozuda ante el temor a ser regañado por su padre.

—Te gustará Longsaddle —le aseguró Regis—. Los Harpell se han ganado a pulso su fama de hospitalarios y las maravillas de Longsaddle te enseñarán una parte de la magia que nunca hubieras imaginado. Incluso aceptarán a... —Vio que su mano estaba a punto de señalar involuntariamente a Drizzt, y dejó la frase a medias, incómodo.

El estoico drow esbozó una sonrisa.

—No tengas miedo, amigo —consoló a Regis—. Tus palabras son ciertas y yo he llegado a aceptar mi situación en tu mundo. —Se detuvo y fue devolviendo de una en una las miradas incómodas que le dirigían sus amigos—. Sé cuales son mis amigos y desprecio a mis enemigos —concluyó con la intención de alejar sus dudas.

—Sí, con la hoja de un cuchillo —añadió Bruenor en voz baja, aunque los aguzados oídos de Drizzt captaron el susurro.

—Si es necesario... —admitió el drow con una sonrisa. Luego, se dio la vuelta para echar una cabezada, con plena confianza en la habilidad de sus amigos para mantenerlo a salvo.

Pasaron un perezoso día a la sombra a orillas del río. A última hora de la tarde, Drizzt y Bruenor tomaron una comida y comentaron la ruta que seguirían, dejando a Wulfgar y a Regis durmiendo ruidosamente, al menos hasta que ellos hubieran acabado de llenarse la tripa.

—Seguiremos junto al río un día más —dijo Bruenor—. Luego, nos dirigiremos hacia el sureste por territorio abierto, lo cual nos hará salir del bosque y dejar un sendero de huellas a nuestras espaldas.

—Tal vez sería mejor que durante los próximos días viajáramos sólo de noche —sugirió Drizzt—. No sabemos cuántos ojos nos vieron salir de la Ciudad de los Veleros.

—De acuerdo —asintió Bruenor—. Entonces, vámonos. Nos espera un largo camino ante nosotros, y más largo todavía después.

—Demasiado largo —murmuró Regis abriendo los ojos.

Bruenor le clavó una mirada amenazadora. Le ponía nervioso aquella caminata y el hecho de haber inducido a sus amigos a realizar un viaje peligroso, y, a modo de defensa emocional, se tomaba todas las quejas sobre la aventura como algo personal.

—Demasiados kilómetros para andar —se explicó Regis a toda prisa—. En esta zona hay varias granjas, donde supongo que debe de haber caballos.

—Los caballos se pagarán caros en estos andurriales —respondió Bruenor.

—Tal vez... —prosiguió el halfling con timidez, y todos parecieron adivinar lo que estaba pensando. Fruncieron el entrecejo en señal de desacuerdo.

—¡Hemos de atravesar los Peñascos! —insistió Regis—. Con los caballos podríamos esquivar a los orcos, pero, sin ellos, deberemos luchar a cada paso. Además, sería sólo en calidad de préstamo. Devolveríamos los animales en cuanto hubiéramos atravesado la zona.

Drizzt y Bruenor no aprobaban el truco que les estaba sugiriendo el halfling pero su lógica era irrefutable. Sin duda los caballos les serían de gran ayuda en este punto del viaje.

—Despierta al muchacho —gruñó Bruenor.

—¿Y mi plan? —preguntó Regis.

—¡Tomaremos la decisión en cuanto se nos presente la oportunidad!

Regis suspiró aliviado, convencido de que sus amigos optarían por los caballos. Se tomó su ración de comida y, tras agrupar todos los restos de la cena, despertó a Wulfgar.

Poco después, estaban de nuevo en camino y, al poco rato, vieron las luces de una colonia a cierta distancia.

—Llévanos allí —dijo Bruenor a Drizzt—. Tal vez valga la pena probar el plan de Panza Redonda.

Wulfgar, que no había participado en la conversación del campamento, no comprendía nada, pero no osaba discutir, ni siquiera cuestionar, las órdenes del enano. Tras el desastre de la taberna de Cutlass, se había resignado a adoptar un papel más pasivo en el viaje, dejando que los otros tres decidieran la ruta a seguir. Los acompañaría sin queja alguna, manteniendo siempre su martillo a punto por si era necesario.

Caminaron tierra adentro, alejándose del río, durante varios kilómetros y pronto llegaron a un grupo de granjas reunidas en el interior de una maciza cerca de madera.

—En este lugar hay perros —comentó Drizzt, notando su presencia gracias a su excepcional oído.

—Entonces, que entre Panza Redonda solo —dijo Bruenor.

Wulfgar hizo un gesto de confusión, en especial al ver que al halfling no parecía aterrorizarlo la idea.

—No puedo permitir esto —declaró el bárbaro—. Si hay alguien entre nosotros que necesite protección es el halfling. ¡No pienso quedarme aquí oculto en la oscuridad mientras él se adentra solo en ese lugar peligroso!

—Entrará solo —volvió a decir Bruenor—. No hemos venido aquí a luchar, muchacho. Panza Redonda va a conseguirnos caballos.

Regis esbozó una sonrisa incómoda, cogido de pleno en la trampa que acababa de tenderle Bruenor. El enano le permitiría apropiarse de los caballos, tal como Regis había insistido en hacer, pero el reticente permiso implicaba una dosis de responsabilidad y valentía por su parte. Era el modo en que el enano se absolvía a sí mismo de participar en el truco.

Wulfgar seguía insistiendo en su determinación de permanecer junto al halfling, pero Regis era consciente de que el joven bárbaro podía, sin quererlo, causarle problemas en una negociación tan delicada.

—Te quedarás con los demás —le explicó—. Puedo manejar este asunto yo solo.

Intentando ocultar los nervios, se subió el cinturón por encima de la panza y se encaminó hacia la pequeña colonia.

Los gruñidos amenazadores de varios perros le dieron la bienvenida mientras se acercaba a la entrada de la cerca. Por un momento, pensó en la posibilidad de dar media vuelta, ya que era probable que el medallón de rubíes no le fuera de gran ayuda contra perros enfurecidos, pero en aquel instante vio la silueta de un hombre que salía de una de las granjas y se encaminaba hacia él.

—¿Qué desea? —inquirió el granjero, deteniéndose en tono desafiante al otro lado de la cerca y sosteniendo en la mano una alabarda antigua, probablemente heredada de generación en generación por su familia.

—Soy un viajero fatigado —empezó Regis, intentando fingir el tono más lastimero posible. Sin embargo, era una historia que el granjero había oído ya en demasiadas ocasiones.

—¡Lárgate! —ordenó.

—Pero...

—¡Que te largues!

Apostados en la cresta de una colina, a cierta distancia, los tres amigos observaban la escena, aunque sólo Drizzt podía verla con suficiente claridad como para comprender lo que estaba ocurriendo. El drow podía percibir la tensión del granjero por el modo en que asía la alabarda y comprendía la profunda resolución en las órdenes del hombre por la mueca inflexible de su rostro.

Entonces Regis extrajo algo de debajo de la chaqueta y la firmeza con que sostenía el granjero su arma se aflojó de inmediato. Poco después, la puerta se abrió y Regis se introdujo en el patio.

Los amigos estuvieron esperando ansiosamente durante interminables horas sin tener señales de Regis. Llegaron a plantearse la posibilidad de enfrentarse a los granjeros, preocupados de que algún sucio truco hubiera hecho fracasar al halfling, pero al final, cuando la luna había pasado ya su cenit, Regis salió de la colonia, conduciendo dos caballos y dos ponis. Los granjeros, junto con sus familias, le dijeron adiós con la mano, haciéndole prometer que se detendría a visitarlos si alguna vez volvía a pasar por allí.

—Curioso —se rió Drizzt, mientras Bruenor y Wulfgar sacudían la cabeza con incredulidad.

Por primera vez desde que se había introducido en la colonia, Regis pensó que su retraso podía haber causado preocupación en sus amigos. El granjero había insistido en que se uniera a ellos para la cena antes de discutir cualquier negocio que lo hubiera traído allí y, como Regis tenía que ser educado (y como no había hecho más que una comida aquel día), aceptó la invitación, aunque intentó que la cena fuese lo más breve posible y declinó cortésmente cuando le ofrecieron repetir por cuarta vez. Después de aquello, conseguir los caballos fue tarea fácil. Todo lo que tuvo que hacer fue prometer que se los dejaría a los magos de Longsaddle cuando él y sus amigos llegaran allí.

Regis estaba convencido de que sus amigos no estarían enfadados con él durante mucho rato. Si bien era cierto que los había tenido esperando, preocupados, durante la mitad de la noche, sus gestiones podían ahorrarles muchos días de viaje por una ruta peligrosa. Sabía que tras una hora o

dos de marcha, sintiendo el viento en el rostro mientras cabalgaban, habrían olvidado cualquier enfado que tuvieran con él. Y, si a pesar de eso no olvidaban con tanta facilidad, para Regis una buena comida merecía pasar algunas molestias.

Drizzt mantuvo a propósito al grupo caminando más hacia el este que al sudeste. No había encontrado marcas en el mapa de Bruenor que le hubieran permitido hacer una aproximación del camino directo a Longsaddle. Si intentaba ir en línea recta y fallaba en su destino, por poco que se desviaran irían a parar a la carretera principal procedente de la ciudad de Mirabar, sin saber si debía dirigirse hacia el norte o el sur. Sin embargo, si se encaminaban hacia el este, el drow estaba convencido de que toparían con la carretera al norte de Longsaddle. Aunque esta ruta añadía varios kilómetros al recorrido, quizá les ahorraría varios días perdidos si volvían sobre sus pasos.

Cabalgaron rápido y sin problemas durante el día y la noche siguientes y, después, Bruenor decidió que estaban ya lo suficientemente alejados de Luskan como para adoptar un horario de viaje más normal.

—Ahora podemos cabalgar de día —anunció a primera hora de la tarde, dos días después de conseguir los caballos.

—Prefiero ir por la noche —dijo Drizzt. Se acababa de levantar y estaba cepillando su caballo negro, delgado y musculoso.

—Pues yo no —intervino Regis—. Las noches se hicieron para dormir y los caballos no ven los agujeros y rocas que pueda haber en el camino.

—Podemos llegar a un acuerdo —sugirió Wulfgar, mientras acababa de desperezar sus adormecidos músculos—. Podemos salir cuando el sol empiece a descender, para mantenerlo a nuestras espaldas y que no moleste a Drizzt, y caminar hasta bien entrada la noche.

—Buena idea, muchacho —se rió Bruenor—. De hecho, ahora ha pasado ya el mediodía. ¡Montad! ¡Es hora de irnos!

—Podrías haberte guardado las ideas hasta después de la cena —gruñó Regis a Wulfgar, sujetando de mala gana la silla en el lomo del pequeño poni blanco.

Wulfgar se apresuró a ayudar a su amigo.

—Pero entonces hubiéramos perdido casi medio día de viaje —contestó.

—Es una verdadera lástima —fue la respuesta de Regis.

Aquel día, el cuarto desde que habían salido de Longsaddle, los viajeros llegaron a los Peñascos, una estrecha extensión de montículos rotos y onduladas colinas. El lugar poseía una belleza ruda e indomable, una sobrecogedora sensación de salvajismo que daba al viajero una impresión de conquista, como si él fuera el primer individuo que hubiera observado ese paisaje. Y, como ocurría siempre con lo indómito, junto a la excitación de la aventura llegaba un cierto grado de peligro. Apenas habían entrado en el primer valle del accidentado terreno cuando Drizzt divisó unas huellas que conocía bien: los pesados pasos de una banda de orcos.

—Quedaron marcadas hace menos de un día —dijo a sus inquietos compañeros.

—¿Cuántos?

Drizzt se encogió de hombros.

—Como mínimo una docena, quizás el doble.

—Seguiremos nuestra ruta —sugirió el enano—. Van por delante de nosotros, lo cual es mejor que llevarlos detrás.

A la llegada del crepúsculo, que marcaba la mitad de marcha de aquella jornada, los compañeros se tomaron un breve respiro, dejando a los caballos pastando en una diminuta pradera.

Las huellas de los orcos seguían por delante de ellos, pero Wulfgar, que cerraba la marcha, tenía la vista fija a sus espaldas.

—Nos siguen —afirmó, al ver las miradas interrogativas de sus compañeros.

—¿Orcos? —preguntó Regis.

El bárbaro sacudió la cabeza.

—Si lo son, no se parecen a los que yo conozco. Por lo que puedo ver, nuestros perseguidores son astutos y cautelosos.

—Tal vez sea que los orcos de aquí conocen mejor las costumbres de la gente que los orcos del valle —sugirió Bruenor, aunque tenía sus sospechas de que no se trataba de orcos y no le hacía falta mirar a Regis para saber que el halfling compartía su inquietud. La primera marca en el mapa, que Regis había identificado como un túmulo ancestral, no podía estar muy lejos de su posición actual.

—Montemos en los caballos —sugirió Drizzt—. Una buena cabalgata mejorará mucho nuestra posición.

—Seguiremos hasta después del crepúsculo —aceptó Bruenor—, y nos detendremos cuando encontremos un lugar desde el que podamos resistir un ataque. ¡Tengo la sensación de que encontraremos pelea antes de que llegue el alba!

No hallaron más huellas durante la cabalgata, que los condujo casi a través del entramado de peñascos. El rastro de los orcos se desviaba hacia el norte, dejando el camino ante ellos aparentemente despejado. Sin embargo, Wulfgar estaba convencido de haber oído sonidos a sus espaldas y de haber captado movimientos en su perímetro de visión.

Drizzt hubiera preferido continuar hasta dejar los Peñascos a sus espaldas, pero en el accidentado terreno los caballos habían llegado al límite de su resistencia, así que se detuvo junto a un pequeño grupo de abetos situado en lo alto de una pendiente, sospechando, como los demás, que ojos poco amistosos los estaban observando desde más de una dirección.

Drizzt se subió a uno de los árboles antes de que los otros hubieran desmontado siquiera. Ataron a los animales juntos y se situaron alrededor. Ni siquiera Regis hubiera podido conciliar el sueño ya que, a pesar de que confiaba plenamente en la visión nocturna de Drizzt, su sangre había empezado a latir con fuerza a la espera de lo que iba a ocurrir.

Bruenor, veterano en multitud de batallas, tenía suficiente confianza en su habilidad para la lucha. Se recostó con calma contra el tronco de un árbol, con su hacha marcada con multitud de muescas en el pecho y una mano sujetando con firmeza el mango.

Wulfgar, por su parte, hacía otros preparativos. Empezó reuniendo en el suelo palos y ramas de árbol rotas para afilarles los extremos. Buscando todas las ventajas posibles, las colocó en puntos estratégicos de la zona para que le proporcionaran la mejor distribución para su posición, utilizando sus mortíferas puntas para obstaculizar la aproximación de sus atacantes. Luego colocó con gran cuidado otras ramas en ángulos estratégicos para que hicieran caer y se clavaran en los cuerpos de los orcos antes de que llegaran a su posición.

Regis, el más nervioso de todos, observaba todos los preparativos y se fijaba en las diferencias de tácticas que poseía cada uno de sus amigos. Sabía que poco podía prepararse él para una batalla de este tipo y tan sólo deseaba poder mantenerse lo más alejado posible para no estorbar los esfuerzos de sus amigos. Tal vez le surgiera la oportunidad de dar algún golpe por sorpresa, pero a estas alturas no se dignaba siquiera considerar esas posibilidades. La valentía aparecía en el halfling de forma espontánea, no como algo que pudiera planear.

Con todos aquellos movimientos y preparativos que reflejaban su nerviosa espera, fue casi un alivio cuando, cerca de una hora más tarde, la ansiedad se convirtió en realidad. Drizzt les susurró desde lo alto del árbol que había movimiento en los campos de debajo de la ladera.

—¿Cuántos son? —preguntó Bruenor.

—Cuatro por cada uno de nosotros, o quizá más —respondió Drizzt.

El enano se volvió hacia Wulfgar.

—¿Estás listo, muchacho?

Wulfgar balanceó el martillo en el aire.

—¿Cuatro contra uno? —se burló.

A Bruenor le agradaba la seguridad que reflejaba aquel joven guerrero, aunque era consciente de que la lucha sería todavía más desigual, ya que Regis no saldría a luchar a territorio abierto.

—¿Los dejamos que lleguen o salimos a atacarlos en campo abierto? —preguntó Bruenor a Drizzt.

—Dejémoslos llegar —fue la respuesta del drow—. Su sigiloso avance me induce a pensar que creen contar con el factor sorpresa.

—Y fastidiarles la sorpresa será mejor que lanzar un primer golpe desde esta distancia —finalizó Bruenor—. ¡Danos la señal para empezar con tu arco, elfo! ¡Esperaremos hasta entonces!

Wulfgar imaginó el fuego que brillaría en aquel momento en los ojos color espliego del drow, un brillo mortal que contradecía siempre la calma externa de Drizzt momentos antes de una batalla. El bárbaro suspiró aliviado, ya que el placer por la batalla del drow era incluso superior a su propio placer y nunca había visto las cimitarras derrotadas por ningún enemigo. Volvió a blandir su martillo en el aire y se ocultó en un agujero junto a las raíces de uno de los abetos.

Bruenor se deslizó entre los gruesos cuerpos de dos de los caballos, colocando un pie en cada estribo, y Regis, después de colocar los sacos de dormir de modo que parecieran cuerpos acostados, se escabulló entre las ramas bajas de uno de los árboles.

Los orcos se aproximaban al campamento avanzando en círculo, sin duda intentando realizar un único ataque mortal. Drizzt sonrió esperanzado al ver varios huecos en el círculo, flancos abiertos que impedirían que los demás pudieran acudir rápidamente en ayuda de un grupo aislado. La banda llegaría unida al perímetro del bosque y Wulfgar, situado en un extremo, sería con toda probabilidad el primero en lanzar un golpe.

Los orcos se dividieron y un grupo se dirigió hacia los caballos mientras el otro se acercaba a los sacos de dormir. Cuatro de ellos pasaron junto a Wulfgar, pero el bárbaro esperó un instante para dar tiempo a los demás a que se acercaran lo suficiente a los caballos y que Bruenor pudiese atacar.

Por fin llegó el momento de salir de los escondites.

Wulfgar salió disparado de su posición con Aegis-fang, su mazo de guerra mágico, ya en movimiento.

—¡Tempos! —gritó a su dios de la guerra, y lanzó el primer golpe, que derribó al suelo a dos de los orcos.

El grupo se apresuró para soltar los caballos y salir del campamento, con la esperanza de cortar cualquier vía de escape.

¡Pero fueron recibidos por el enano gruñón y su sonora hacha!

Mientras los atónitos orcos daban un brinco para subirse a las sillas, Bruenor clavó su arma en mitad de la cabeza de uno y segó limpiamente la cabeza de otro antes de que los dos restantes se dieran ni siquiera cuenta de que habían sido atacados.

Drizzt tomaba como blancos a los orcos más cercanos a los grupos atacados, impidiendo en lo posible que fueran a apoyar a sus compañeros en el ataque contra sus amigos. La cuerda de su arco vibró una, dos y hasta tres veces, e igual número de orcos fueron cayendo al suelo, con los ojos cerrados y las manos aferradas desesperadamente a las mortíferas flechas.

Los golpes por sorpresa habían causado serias bajas en las filas de sus enemigos y ahora el drow extrajo sus cimitarras y saltó al suelo, convencido de que él y sus compañeros podían acabar con el resto con rapidez. Sin embargo, su sonrisa duró poco ya que, mientras descendía, observó más movimiento en el campo.

Drizzt fue a caer en el centro de tres de aquellas criaturas, con las armas en movimiento antes de que sus pies llegaran a tocar el suelo. Aunque no pilló a los orcos totalmente por sorpresa —uno de ellos había visto saltar al drow—, Drizzt los tenía desconcertados y vagaban de un lado a otro intentando resistir con sus armas.

Con los golpes relámpago que realizaba el drow, un retraso, por pequeño que fuera, significaba la muerte, y Drizzt era el único que mantenía el control en aquella maraña de cuerpos. Sus cimitarras segaban y se clavaban en carne de orco con mortífera precisión.

La suerte de Wulfgar era igual de brillante. Se enfrentaba a dos criaturas y, aunque se trataba de dos depravados luchadores, no podían igualar el poder gigantesco del bárbaro. Uno de ellos consiguió interceptar con su tosca arma el golpe de Wulfgar, pero Aegis-fang derribó toda defensa, aplastando primero el arma y después el cráneo del desafortunado orco sin ni siquiera reducir la velocidad por el esfuerzo.

Bruenor fue el primero en encontrarse en apuros. Llevó a cabo a la perfección sus ataques iniciales, dejando delante de él sólo a dos oponentes..., número que agradaba al enano. Pero, con la excitación, los caballos se encabritaron y se desbocaron, soltando las cuerdas que los ataban de los árboles. Bruenor cayó al suelo y, antes de que pudiera recuperarse, recibió un golpe en la cabeza del casco de su propio poni. Uno de los orcos cayó también al suelo de forma parecida, pero el segundo consiguió librarse de la conmoción y se abalanzó sobre el enano para acabar con él mientras los caballos salían de estampía.

Por fortuna, uno de aquellos momentos espontáneos de valentía surgió en Regis en ese instante. Se deslizó fuera de su escondrijo bajo los árboles y se detuvo en silencio detrás del orco. Comparado con una de aquellas criaturas, era bastante alto, pero ni siquiera poniéndose de puntillas le agradaba el ángulo para golpearlo en la cabeza, así que, encogiéndose de hombros con resignación, el halfling cambió de estrategia.

Antes de que el orco pudiera empezar a golpear a Bruenor, la maza del halfling se le introdujo entre las rodillas y le descargó un golpe hacia arriba, en la ingle, que lo alzó unos centímetros del suelo. Con un aullido de dolor, la víctima se asió la parte lesionada y, con los ojos desorbitados, cayó al suelo sin deseos ya de pelear.

Todo había sucedido en un instante, pero aún no habían conseguido la victoria. Otros seis orcos se introdujeron en el combate, dos de ellos cortando el avance de Drizzt para unirse a Regis y Bruenor, y otros tres yendo en ayuda del compañero que se enfrentaba en solitario al gigante bárbaro. El último se arrastró por el suelo en pos de Regis, acercándose poco a poco al distraído halfling.

En el mismo instante en que Regis oía el grito de advertencia del drow, una porra lo golpeó en la espalda, robándole el aire de los pulmones, y lo lanzó de bruces al suelo.

Wulfgar estaba siendo presionado por los cuatro costados y, a pesar de su alarde de antes de la batalla, se dio cuenta de que la situación ya no le complacía. Se dedicó a concentrarse en esquivar los golpes, esperando que el drow pudiese llegar a él antes de que se quebraran sus defensas.

Sin embargo, lo sobrepasaban en número.

Drizzt era consciente de que podía derrotar a los dos oponentes con los que se enfrentaba, pero dudaba de que pudiera llegar a tiempo para ayudar a su amigo bárbaro, o al halfling. Además, todavía había más refuerzos en el campo.

Regis rodó por el suelo hasta situarse junto a Bruenor y al escuchar los gemidos del enano supo que la batalla había acabado para los dos. Luego vio al orco sobre él, con la porra alzada por encima de la cabeza y una sonrisa diabólica en aquel rostro asqueroso. Cerró los ojos, sin deseos de ver el descenso del arma que acabaría con su vida.

Luego, de pronto, oyó el sonido de un impacto... por encima de su cabeza.

Abrió los ojos, sorprendido. Un hacha estaba clavada en el pecho de su atacante. El orco desvió la vista hacia él, atónito. La porra cayó lentamente de sus manos por detrás de su espalda y, después, la criatura cayó también al suelo, agonizante.

Regis no comprendía nada.

—¿Wulfgar? —inquirió al aire.

Una forma de grandes dimensiones, casi tan grande como Wulfgar, saltó por encima de él y se abalanzó sobre el orco, sacando salvajemente el hacha de su pecho. Era humano y llevaba las ropas de un bárbaro, pero, a diferencia de las tribus del valle del Viento Helado, el cabello de aquel hombre era negro.

—¡Oh no! —gimió Regis, recordando la advertencia que él mismo había hecho a Bruenor respecto a los bárbaros uthgardts. Aquel hombre le había salvado la vida pero, conociendo su reputación de salvajes, dudaba que pudiera surgir una amistad a partir de aquel encuentro. Empezó a incorporarse, deseando expresar su más sincero agradecimiento y disipar cualquier noción poco amistosa que el bárbaro pudiera tener respecto a él. Incluso pensó en la posibilidad de utilizar el medallón de rubíes para evocar en aquel hombre algún sentimiento de amistad.

Pero el bárbaro, al notar el movimiento, dio media vuelta y lo golpeó en el rostro.

Y Regis se sumergió en la oscuridad.

6

Ponis Celestiales

Bárbaros de cabellos negros, gritando en el fragor de la batalla, irrumpieron en el claro y Drizzt se dio cuenta de inmediato de que aquellos fornidos guerreros eran las formas que había visto moverse en el campo, tras las figuras de los orcos, pero todavía no podía estar seguro de su lealtad.

Fueran cuales fuesen su propósitos, su llegada sembró el terror en los orcos que permanecían todavía en pie. Los dos que luchaban contra Drizzt perdieron todo interés en la batalla y un súbito cambio en su actitud reveló su deseo de dejar el conflicto y salir huyendo. Drizzt los dejó marchar, convencido de que tampoco llegarían muy lejos y presintiendo que sería una gran idea que también él desapareciese de la vista.

Los orcos salieron huyendo, pero sus perseguidores los pillaron pronto y se enfrascaron en otra batalla detrás de unos árboles. Con mucho más sigilo, Drizzt trepó sin que lo advirtieran al árbol donde había dejado su arco.

Wulfgar, por su parte, no podía reprimir con tanta facilidad su ansia de batalla. Con dos de sus amigos fuera de combate, su sed de sangre de orco era insaciable y el nuevo grupo que se había unido a la batalla gritaba el nombre de Tempos, su propio dios de la guerra, con un fervor que no podía pasar por alto. Distraídos por los súbitos acontecimientos que se sucedían alrededor, el círculo de orcos que rodeaba a Wulfgar se rompió y el bárbaro no dudó un instante en atacar con todas sus fuerzas.

Uno de los orcos desvió un momento la vista y Aegis-fang se incrustó en su rostro antes de que los ojos volvieran a concentrarse en la pelea. Wulfgar se coló por el hueco que habían dejado en el círculo, empujando a un segundo orco a su paso. Cuando la criatura tropezaba en su intento de volverse y preparar sus defensas, el poderoso bárbaro lo tumbó de un golpe. Los dos orcos restantes dieron media vuelta y salieron huyendo, pero Wulfgar estaba justo a sus espaldas. Lanzó el martillo, que acabó al instante con la vida de uno, y, arrojándose sobre el otro, lo tumbó al suelo bajo su cuerpo y le quitó la vida con las manos desnudas.

Cuando hubo terminado, tras escuchar el crujido final del cuello, Wulfgar recordó la situación en que se encontraban él y sus amigos. De un salto se puso en pie y reculó, situándose de espaldas a un grupo de árboles.

Los bárbaros de cabellos negros se mantenían a cierta distancia, impresionados por su destreza, pero Wulfgar no estaba seguro de cuáles eran sus intenciones. Echó una ojeada a su alrededor en busca de sus amigos. Regis y Bruenor yacían juntos cerca del lugar donde habían estado atados los caballos, pero no podía apreciar si estaban vivos o muertos. No había señales de Drizzt, pero hasta sus oídos llegaba el ruido de una batalla que se sucedía al otro extremo del grupo de árboles.

Los guerreros se agruparon en semicírculo a su alrededor, obstruyéndole todas las posibles vías de escape, pero, de pronto, se detuvieron, al ver que Aegis-fang retornaba de forma mágica a las manos de Wulfgar.

No podía ganar en una lucha tan desigual, pero ese pensamiento no lo descorazonó. Moriría luchando, como un verdadero guerrero, y su muerte sería recordada. Si los guerreros de cabellos negros se abalanzaban sobre él, sabía que muchos de ellos no volverían a ver a sus familias. Afianzó los pies en el suelo y sujetó con firmeza el martillo de guerra.

—¡Acabemos de una vez! —gritó en la oscuridad.

—¡Espera! —susurró una voz, suave pero imperiosa, desde algún lugar en lo alto. Wulfgar reconoció de inmediato a Drizzt y aflojó la presión con que sujetaba el arma—. ¡Mantén tu honor pero piensa que hay más vidas en juego aparte de la tuya!

Wulfgar comprendió que Regis y Bruenor debían de estar todavía vivos, así que dejó caer el arma al suelo y se dirigió a los guerreros.

—Bienvenidos seáis.

Los hombres no respondieron, pero uno de ellos, casi tan alto y corpulento como Wulfgar, se separó de la fila y se acercó hasta situarse frente a él. Llevaba el pelo recogido en una única trenza, que le colgaba por un lado del rostro y llegaba hasta los hombros. Llevaba las mejillas pintadas de blanco con la imagen de dos alas. La dureza de su cuerpo y la firmeza que denotaban sus rasgos revelaban que había llevado una vida salvaje y, a no ser por sus cabellos, de color negro como ala de cuervo, Wulfgar hubiera pensado que se trataba de un miembro de las tribus del valle del Viento Helado.

El hombre de cabellos oscuros reconoció de forma similar a Wulfgar, pero, como estaba mejor informado de las estructuras de la sociedad en las tierras del norte, no pareció tan sorprendido por las similitudes.

—Tú eres del valle —dijo de una forma imperfecta de la lengua común—. Más allá de las montañas, donde sopla el viento frío.

Wulfgar asintió.

—Soy Wulfgar, hijo de Beornegar, de la tribu del Alce. Compartimos los mismos dioses, porque yo también invoco a Tempos para que me dé fuerza y coraje.

El hombre de cabellos oscuros observó a los orcos caídos alrededor.

—El dios escucha tus invocaciones, guerrero del valle.

Wulfgar alzó la barbilla con orgullo.

—También compartimos el mismo odio por los orcos —declaró—, pero no sé nada de ti ni de tu gente.

—Ya aprenderás —respondió el hombre de cabellos oscuros. Alzó el brazo y señaló el martillo de guerra. Wulfgar se irguió con firmeza, pues no tenía intención de rendirse, por muy numerosos que fueran. El hombre de cabellos oscuros desvió la vista atrayendo la mirada de Wulfgar; dos guerreros habían recogido a Bruenor y Regis y se los habían cargado a la espalda, mientras otros iban recogiendo los caballos desperdigados.

—El arma —ordenó el hombre de cabellos oscuros—. Estás en nuestras tierras sin nuestro permiso, Wulfgar, hijo de Beornegar. El precio de ese crimen es la muerte. ¿Deseas ver cómo ajusticiamos a tus pequeños amigos?

Un Wulfgar más joven habría atacado en aquel momento, maldiciéndolos a todos en un impulso de rabia gloriosa, pero Wulfgar había aprendido mucho de sus nuevos amigos, en especial de Drizzt. Sabía que Aegis-fang volvería a sus manos en cuanto la llamara y sabía, también, que Drizzt no iba a abandonarlos. No era un buen momento para luchar.

Dejó incluso que le ataran las manos, un acto de deshonor que ningún guerrero de la tribu del Alce podía nunca permitir. Sin embargo, Wulfgar tenía fe en Drizzt. Algún día sus manos volverían a ser libres y, entonces, él diría la última palabra.

Cuando llegaron al campamento bárbaro, tanto Regis como Bruenor habían recobrado la conciencia e iban caminando, atados, junto a su amigo bárbaro. El cabello de Bruenor estaba manchado de sangre seca y había perdido el casco, pero su resistencia de enano le había permitido salir con vida de un golpe que hubiera acabado con muchos otros.

Llegaron a la cima de una pendiente y se acercaron al perímetro de un círculo de tiendas y resplandecientes higueras. Aclamando a Tempos, el grupo de guerreros se introdujo en el campamento, arrojando al centro del círculo las cabezas sesgadas de los orcos para anunciar su llegada gloriosa. El fervor de dentro del campamento pronto igualó al de la comitiva guerrera y los tres prisioneros fueron empujados al interior, donde fueron recibidos por una multitud de vociferantes bárbaros.

—¿Qué come esta gente? —preguntó Bruenor, en un tono más sarcástico que preocupado.

—Sea lo que sea, alimentadlos rápido —respondió Regis, antes de que el guerrero que lo custodiaba le diera una palmada en la nuca y le advirtiera que debía estarse callado.

Los prisioneros y los caballos fueron apiñados en el centro del campo y la tribu los rodeó entonando una danza de victoria y dando puntapiés a las cabezas de los orcos, que rodaban por el polvo, mientras cantaban, en una lengua desconocida para los compañeros, su alabanza a Tempos y a Uthgar, su héroe ancestral, por el triunfo de aquella noche.

La alegría se prolongó durante casi una hora y terminó de pronto, cuando todos los rostros se volvieron al unísono hacia la entrada de una tienda grande y decorada, que se mantenía cerrada.

El silencio duró varios minutos, hasta que salió al exterior un anciano tan delgado como una vara pero mostrando más energía de la que su edad parecía indicar. Su rostro estaba pintado con las mismas formas que el de sus guerreros, pero los dibujos estaban más elaborados, y llevaba un parche sobre el ojo, con una enorme gema verdosa prendida en él. Las ropas eran de un color blanco puro y las mangas parecían alas de plumas cuando balanceaba los brazos a los costados. Bailaba y daba vueltas alrededor de las filas de guerreros, que aguantaban la respiración y se apartaban respetuosamente para que pasase.

—¿El jefe? —susurró Bruenor.

—El chamán —lo corrigió Wulfgar, más entendido en lo que se refería a las costumbres tribales. El respeto que aquellos guerreros profesaban a aquel hombre provenía de un miedo que estaba por encima del terror que podía producir un enemigo mortal, incluso un cacique.

El chamán giraba y saltaba, hasta que se detuvo frente a los tres prisioneros. Observó un instante a Bruenor y Regis y, poco después concentró toda su atención en Wulfgar.

—¡Soy Valric Ojo Elevado! —gritó de pronto—. ¡Sacerdote de los seguidores de los Ponis Celestiales! ¡Los hijos de Uthgar!

—¡Uthgar! —corearon los guerreros, golpeando con sus hachas los escudos de madera.

Wulfgar esperó a que finalizaran los gritos y, luego, se presentó:

—Soy Wulfgar, hijo de Beornegar, de la tribu del Alce.

—Y yo soy Bruenor... —empezó el enano.

—¡Silencio! —le gritó Valric, temblando de rabia—. ¡Tú no me importas en absoluto!

Bruenor cerró la boca y se dedicó a entretenerse con sueños en los que aparecía su hacha y la cabeza de Valric.

—No queremos hacer daño a nadie ni invadir tu territorio —afirmó Wulfgar, pero Valric alzó la mano para que se callara.

—Vuestro propósito no me interesa —explicó con calma, pero su excitación resurgió de inmediato—. ¡Tempos te ha entregado a nosotros, eso es todo! ¿Eres buen guerrero? —Observó a sus hombres y vio que en sus respuestas se adivinaba la impaciencia por el inminente desafío—. ¿Cuántos reclamas? —preguntó a Wulfgar.

—Siete orcos cayeron ante mí —respondió el joven bárbaro con orgullo.

Valric asintió complacido.

—Alto y fuerte —comentó—. Vamos a descubrir si Tempos está de tu parte. ¡Juzgaremos si mereces pertenecer a los Ponis Celestiales!

Los gritos se reanudaron al instante y dos guerreros se apresuraron a desatar a Wulfgar, mientras un tercero, el jefe de la comitiva guerrera que había hablado con Wulfgar en el bosque, lanzaba al suelo su hacha y su escudo y se introducía en el círculo.

Drizzt esperó en lo alto del árbol hasta que estuvo seguro de que los guerreros habían abandonado la búsqueda del jinete del cuarto caballo y se habían marchado. Luego, se puso rápidamente en movimiento, recogiendo varios de los objetos que habían caído al suelo: el hacha del enano y la maza de Regis. Tuvo que detenerse e intentar calmarse cuando encontró el casco de Bruenor, manchado de sangre, con una nueva abolladura y uno de los cuernos roto. ¿Habría sobrevivido su amigo?

Introdujo el casco roto en su bolsa y se encaminó en pos de la comitiva, manteniéndose a una prudente distancia.

No pudo evitar un suspiro de alivio cuando llegó al campamento y divisó a sus tres amigos, en especial a Bruenor, que permanecía tranquilamente de pie entre Regis y Wulfgar. Satisfecho, Drizzt dejó a un lado sus emociones y sus pensamientos sobre la pasada batalla y concentró su atención en la situación que tenía ante él, mientras formulaba mentalmente un plan de ataque que liberaría a sus amigos.

El hombre de cabellos oscuros extendió los brazos, con las palmas de las manos abiertas, ante Wulfgar, invitándolo a que las cogiera. Wulfgar nunca había presenciado este tipo de desafío con anterioridad, aunque en realidad no era muy diferente de las pruebas de fuerza que practicaba su gente.

—No puedes mover los pies —lo instruyó Valric—. ¡Este es el desafío de la fuerza! ¡Dejemos que Tempos nos demuestre tu valía!

El rostro firme de Wulfgar no revelaba en absoluto la seguridad que sentía de que podía derrotar a cualquier hombre con una prueba como aquélla. Alzó las manos hasta situarlas al mismo nivel que las de su oponente.

El hombre las agarró con rabia y soltó un gruñido al alto extranjero. Casi de inmediato, antes de que Wulfgar pudiera afianzar las manos o los pies, el chamán soltó un grito para dar comienzo a la prueba y el hombre de cabellos oscuros empujó las manos hacia adelante, doblándole las muñecas a Wulfgar. Las exclamaciones empezaron a surgir en todos los rincones del campamento. El hombre de cabellos oscuros gruñía y empujaba con todas sus fuerzas, pero, en cuanto pasó el momento de sorpresa, Wulfgar contrarrestó el ataque.

Los músculos de acero del cuello y hombros de Wulfgar se tensaron y los brazos enrojecieron ante la súbita irrupción de sangre en las venas. En verdad, Tempos parecía haberlo bendecido. Incluso su poderoso oponente no pudo menos que observar boquiabierto aquel espectáculo de poder. Wulfgar lo miró directamente a los ojos y soltó a su vez un gruñido, mientras le dirigía una mirada de determinación que predecía su inevitable victoria. Luego, el hijo de Beornegar empujó hacia adelante, deteniendo el impulso inicial del hombre de cabellos oscuros y colocando sus propias manos en un ángulo más normal con sus muñecas. Una vez conseguido el equilibrio entre los dos, Wulfgar se dio cuenta de que un empujón repentino colocaría sin duda a su oponente en la misma posición de desventaja de la cual acababa de escapar él y, entonces, el hombre de cabellos oscuros no tendría la más mínima posibilidad.

Pero Wulfgar no estaba ansioso por finalizar la prueba. No deseaba humillar a su oponente, lo cual sólo le hubiera servido para ganarse un enemigo, y, más importante todavía, sabía que Drizzt estaría por los alrededores. Cuanto más tiempo pudiera hacer durar la confrontación, que mantenía los ojos de todos los miembros de la tribu fijos en él, más posibilidades tendría Drizzt de poner en práctica algún plan.

Los dos hombres se mantuvieron en equilibrio durante varios segundos y Wulfgar no pudo menos que sonreír al divisar una silueta oscura que se deslizaba por entre los caballos, por detrás de

los guardias distraídos del otro extremo del campamento. No podía asegurar que no fueran imaginaciones suyas, pero creyó ver dos puntos brillantes de color de espliego que lo observaban desde la oscuridad. Decidió aguantar unos segundos más, aunque sabía que se estaba arriesgando demasiado al no acabar con el desafío. El chamán podía declarar un empate si se mantenía así durante mucho tiempo.

Pronto todo hubo acabado. Los músculos y tendones de los brazos de Wulfgar se tensaron al máximo y alzó los hombros todavía más.

—¡Tempos! —gruñó, agradeciendo al dios por una nueva victoria. Luego, con una súbita y feroz explosión de poder, empujó al hombre de cabellos oscuros hasta hacerlo ponerse de rodillas.

Un profundo silencio se extendió por todo el campamento e incluso el chamán se quedó sin habla ante aquella demostración de fuerza.

Dos guardias se acercaron indecisos hasta situarse junto a Wulfgar.

El guerrero derrotado se puso de pie y se quedó mirando a Wulfgar. No había rastro alguno de rabia en su rostro; tan sólo una honesta admiración, porque los Ponis Celestiales eran un pueblo honorable.

—Te daremos la bienvenida —declaró Valric—. Has derrotado a Torlin, hijo de Jerek Asesino de Lobos, jefe de los Ponis Celestiales. ¡Nunca hasta hoy había sido vencido Torlin!

—¿Y mis amigos? —inquirió Wulfgar.

—¡No me importan! —replicó Valric—. Al enano lo dejaremos en libertad en el camino para que salga de nuestro territorio. No tenemos nada contra él ni los suyos, pero tampoco deseamos tener tratos con ellos.

El chamán observó a Wulfgar con expresión astuta.

—El otro es una persona débil —dijo—. Te servirá como sacrificio para el paso a nuestra tribu, tu sacrificio personal al caballo alado.

Wulfgar no respondió de inmediato. Habían probado su fuerza y ahora estaban probando su lealtad. Los Ponis Celestiales le habían otorgado el máximo honor al ofrecerle un lugar en su tribu, pero sólo bajo la condición de que demostrara su lealtad hacia ellos sin dudarlo. Wulfgar pensó en su propia gente y en el modo de vida que llevaban desde hacía tantos siglos en la tundra. Incluso en la actualidad, la mayoría de los bárbaros del valle del Viento Helado hubieran aceptado los términos del acuerdo y hubieran matado a Regis, considerando que la vida del halfling era un precio reducido comparado con semejante honor. Aquélla era la desilusión que Wulfgar había sentido con su gente durante toda su existencia, una faceta de su código moral que, según sus esquemas personales, era inaceptable.

—No —replicó a Valric sin pestañear.

—¡Es un ser débil! —razonó Valric—. ¡Sólo los fuertes merecen vivir!

—No soy yo quien debe decidir su destino —respondió Wulfgar—. Ni vosotros.

Valric hizo un gesto a los guardias, quienes, al instante, volvieron a atar las manos del bárbaro.

—Una pérdida para nuestra gente —dijo Torlin a Wulfgar—. Hubieras recibido un lugar de honor entre nosotros.

Wulfgar no respondió y sostuvo la mirada de Torlin durante largo rato, compartiendo ambos el respeto y también la comprensión mutua de que sus códigos de conducta eran demasiado diferentes para unirse. En una fantasía compartida que no podía llegar a ser, ambos se imaginaron luchando uno junto al otro, derribando orcos e inspirando una nueva leyenda a los bardos.

Había llegado el momento de que Drizzt atacara. El drow se había detenido junto a los caballos para ver el resultado del desafío y también para poder medir mejor a sus enemigos. Planeaba un ataque que fuera efectivo, no que causara grandes daños, ya que su deseo era montar

un gran espectáculo que intimidara a la tribu de valerosos guerreros el tiempo suficiente para que sus amigos pudieran salir del círculo.

No había duda de que los bárbaros habrían oído hablar de los elfos oscuros y, sin lugar a dudas, las historias que habrían llegado hasta sus oídos serían aterradoras.

Con gran sigilo, Drizzt ató los dos ponis por detrás de los caballos y, luego, se situó entre los caballos, con un pie en cada estribo. Se incorporó cuan largo era y echó hacia atrás la capucha. Con un brillo peligroso en sus ojos color de espliego, espoleó a los animales y se abalanzó sobre el círculo, obligando a apartarse a los sorprendidos bárbaros que se encontraba a su paso.

Los atónitos guerreros empezaron a soltar alaridos de rabia, que poco a poco se fueron convirtiendo en gritos de terror cuando divisaron la piel oscura del jinete. Torlin y Valric giraron en redondo para hacer frente a la amenaza que se aproximaba, pero se encontraron con que no sabían cómo tratar con una leyenda personificada.

Y Drizzt tenía listo un truco para ellos. Con un ademán de su oscura mano, llamas color púrpura empezaron a surgir de la piel de Torlin y Valric; llamas que no quemaban pero sí servían para sumir a los dos supersticiosos bárbaros en un delirio de terror. Torlin cayó de rodillas al suelo, agitando los brazos con incredulidad, mientras que el nervioso chamán se lanzaba al suelo y empezaba a rodar por el polvo.

Wulfgar aprovechó enseguida la oportunidad. Con otra demostración de fuerza, rompió las cuerdas de cuero que le rodeaban las muñecas y, con el mismo impulso, abrió los brazos y, tras agarrar el rostro de los dos guardias que había a sus costados, los lanzó al suelo.

Bruenor comprendió también el papel que le tocaba. Después de dar un fuerte pisotón en el pie del único bárbaro que había entre él y Regis, y cuando el hombre se agachó para cogerse el dolorido miembro, Bruenor saltó y le golpeó la cabeza con la suya. El hombre cayó al suelo con la misma facilidad con que había caído Susurro en el callejón de la Rata, en Luskan.

—¡Huh, funciona igual sin casco! —exclamó, maravillado.

—Eso sólo puede hacerlo la cabeza de un enano —señaló Regis mientras Wulfgar los agarraba a ambos por la nuca y los alzaba con facilidad hasta sentarlos en los ponis.

Luego, montó él mismo, junto a Drizzt y salieron a galope tendido hacia el otro extremo del campamento. Todo había sucedido con tanta rapidez que los bárbaros no habían tenido tiempo de sacar un arma o de intentar cualquier tipo de defensa.

Drizzt situó a su caballo detrás de los ponis para proteger la retaguardia.

—¡A galope tendido! —gritó a sus amigos, al tiempo que espoleaba a sus monturas dándoles un golpe en la grupa con la parte plana de las cimitarras. Los otros tres lanzaron un grito de triunfo, como si su huida estuviese ya completa, pero Drizzt era consciente de que aquélla había sido la parte más fácil. La noche se acercaba con rapidez y en aquel terreno desconocido y con tantos desniveles, los bárbaros nativos podían atraparlos con facilidad.

Los compañeros salieron al galope en el silencio que precedía al crepúsculo, tomando el camino más recto y plano con el fin de poner tierra de por medio. Drizzt echaba de vez en cuando una ojeada a sus espaldas, esperando que los bárbaros empezaran a perseguirlos. Pero la conmoción en el campo había cesado casi inmediatamente después de su huida y el drow no vio señales de que los estuvieran persiguiendo.

Ahora se alcanzaba a oír un único sonido, el canto rítmico de Valric en una lengua que ninguno de los cuatro viajeros conocía. Una mirada de terror en el rostro de Wulfgar los hizo detenerse.

—Los poderes de un chamán —explicó el bárbaro.

En el campamento, Valric permanecía de pie a solas con Torlin en el centro del círculo que formaba su gente, cantando y danzando el más poderoso de sus rituales, invocando el poder de la Bestia Espiritual de la tribu. La aparición del elfo drow había trastornado por completo al chamán.

Había detenido cualquier asomo de persecución antes de que se iniciara y había corrido hacia su tienda en busca de la bolsa de cuero sagrada que era necesaria para realizar el ritual, tras decidir que era el espíritu del caballo alado, Pegaso, quien debía tratar con los intrusos.

Valric designó a Torlin como el recipiente en el que debía tomar forma el espíritu, y el hijo de Jerek se dispuso a esperar la posesión con estoica dignidad, odiando aquel ritual que le privaba de su identidad, pero resignado a prestar obediencia absoluta a su chamán.

Sin embargo, desde el principio Valric se dio cuenta de que, en su excitación, se había excedido en la urgencia de la invocación.

Torlin empezó a chillar y cayó al suelo, agitándose en plena agonía. Una nube gris lo rodeaba y sus vapores arremolinados se moldeaban con su forma, redibujando sus facciones. Su rostro se hinchaba y se contraía y, de improviso, con un esfuerzo supremo se inclinó hacia adelante para tomar la forma de una cabeza de caballo, mientras su cuerpo se transmutaba asimismo en algo no humano. Valric solo pretendía introducir parte de la fuerza del espíritu de Pegaso en Torlin, pero la entidad había llegado y había poseído al hombre por completo, reconstruyendo su cuerpo a su imagen y semejanza.

Torlin había desaparecido.

En su lugar se encontraba la forma fantasmal de un caballo alado. Todos lo miembros de la tribu se pusieron de rodillas ante él, incluido Valric, que no podía mirar cara a cara a la imagen de la Bestia Espiritual. Pero Pegaso podía leer los pensamientos del chamán y comprendió sus necesidades infantiles. Volutas de humo empezaron a salir por las fosas nasales del espíritu y, tras emprender el vuelo, se marchó en persecución de los intrusos que escapaban.

Los amigos habían puesto a sus monturas a un trote más agradable, aunque todavía rápido. Libres de sus ataduras, y aparentemente sin persecución a sus espaldas, habían aflojado un poco la marcha y observaban el sol que se ponía ante sus ojos. Bruenor manoseaba su casco, intentando corregir la última abolladura para poder volver a ponérselo en la cabeza. Incluso Wulfgar, que tanto se había sobresaltado poco antes al escuchar el canto del chamán, empezaba ahora a relajarse.

Únicamente Drizzt, siempre alerta, no podía quedarse convencido con una huida tan fácil, y fue él el primero en advertir que se acercaba el peligro.

En las ciudades sin luz, los elfos oscuros estaban acostumbrados a tratar con frecuencia con seres de otros mundos y, a lo largo de los siglos, habían desarrollado una sensibilidad especial para detectar las emanaciones mágicas de tales criaturas. Drizzt detuvo su caballo de improviso y observó a su alrededor.

—¿Qué oyes? —le preguntó Bruenor.

—No oigo nada —respondió Drizzt mientras buscaba con la vista alguna señal—. Pero hay algo aquí.

Antes de que pudieran responder, la nube gris bajó del cielo y se cernió sobre ellos. Los caballos se encabritaron y corcovearon aterrorizados, y, en la confusión, ninguno de los amigos pudo averiguar lo que estaba ocurriendo. En aquel momento, el Pegaso se situó frente a Regis y, al instante, el halfling sintió que un frío mortífero se introducía en sus huesos. Soltó un chillido y cayó de la montura.

Bruenor, que cabalgaba junto a Regis, embistió contra la forma fantasmal sin temor alguno, pero el hacha no encontró más que una nube de humo donde momentos antes estaba la aparición. Luego, con la misma rapidez, el fantasma volvió a aparecer y Bruenor sintió a su vez el frío gélido de su tacto, pero como era más resistente que el halfling consiguió mantener el equilibrio sobre su poni.

—¿Qué es esto? —gritó en vano a Drizzt y Wulfgar.

Aegis-fang pasó volando junto a él y prosiguió su curso directo a su objetivo, pero, una vez más, Pegaso se convirtió en humo y el martillo mágico pasó sin dañarlo a través de la nube arremolinada.

Al instante, el espíritu estaba de nuevo de regreso, embistiendo a Bruenor, y el poni del enano cayó de bruces al suelo en un esfuerzo supremo por alejarse de aquella cosa.

—¡No puedes herirlo! —gritó Drizzt a Wulfgar, que corría ya en ayuda del enano—. ¡No existe por completo en este mundo!

Wulfgar dominó con sus poderosas piernas al aterrorizado caballo y volvió a embestir en cuanto Aegis-fang retornó a sus manos.

Pero de nuevo volvió a encontrarse con una nube de humo.

—Entonces, ¿qué hacemos? —gritó a Drizzt, volviendo la vista en todas direcciones en busca de señales que indicaran el retorno del espíritu.

Drizzt se concentró en buscar respuestas en su mente. Regis yacía todavía en el suelo, pálido e inmóvil, y Bruenor, a pesar de que no había recibido heridas graves con la caída, parecía aturdido y temblaba violentamente poseído por el gélido frío de otro mundo. Drizzt esbozó un plan a la desesperada y, tras extraer la estatuilla de ónice con forma de pantera de su bolsa, llamó a Guenhwyvar.

En aquel momento, el fantasma volvió a aparecer y atacó con renovada furia. Primero descendió sobre Bruenor y envolvió su cuerpo con sus frías alas.

—¡Maldito seas en el Abismo! —gruñó Bruenor en tono desafiante.

Wulfgar se acercó a toda prisa pero perdió por completo de vista al enano, salvo por la cabeza de su hacha, que se agitaba inútilmente a través del humo.

De pronto la montura del bárbaro se encabritó, negándose, contra todo esfuerzo, a dar un paso más en dirección a la bestia sobrenatural. Wulfgar saltó de su silla y se arrojó sobre la nube antes de que el fantasma pudiera reconstruirse. El impulso los condujo a él y a Bruenor al otro lado del manto de humo. Rodaron por el suelo y, al mirar hacia atrás, vieron que el fantasma había desaparecido de nuevo.

Bruenor sentía los párpados pesados y tenía la piel de un tono cadavérico y azulado. Por primera vez en su vida, su espíritu indomable no sentía el más mínimo deseo de proseguir con aquella lucha. Wulfgar también habría sufrido el impacto de hielo al pasar a través del fantasma, pero estaba todavía dispuesto a embestir de nuevo a aquella cosa.

—¡No podemos luchar contra él! —musitó Bruenor, cuyos dientes no paraban de castañetear—. Puede aparecer para atacar, pero desaparece en cuanto contraatacamos.

Wulfgar sacudió la cabeza en tono desafiante.

—¡Hay un sistema! —exclamó, a pesar de que tenía que darle la razón al enano— ¡Pero no puedo destruir nubes con mi martillo!

Guenhwyvar apareció al lado de su dueño y se agachó, buscando al espíritu que amenazaba al drow.

Drizzt comprendió al instante las intenciones del felino.

—¡No! —ordenó—. Aquí no.

El drow había recordado algo que Guenhwyvar había conseguido hacer varios meses atrás. Para salvar a Regis del derrumbamiento de una torre, Guenhwyvar había llevado al halfling de viaje a través de las esferas de la existencia. Drizzt agarró a la pantera por el lomo.

—¡Llévame a la tierra del fantasma! —le ordenó—. A su propia esfera, donde mis armas puedan herir de verdad a su ser sustancial.

El fantasma apareció de nuevo, mientras Drizzt y el felino se desvanecían en su propia nube.

—Continúa moviéndote —dijo Bruenor a su compañero—. Mantenlo como una nube de humo para que no pueda alcanzarte.

—¡Drizzt y la pantera se han ido! —gritó Wulfgar.

—A la tierra del fantasma —explicó Bruenor.

Drizzt tardó largo rato en recobrar el sentido de la orientación. Había llegado a un lugar de realidades diferentes, una dimensión en la que todas las cosas, incluida su propia piel, adoptaban un color grisáceo, y en la que los objetos sólo podían distinguirse por una oscilante línea oscura que los delineaba. Su agudo sentido de la percepción era inútil aquí, ya que no había sombras ni ninguna fuente de luz detectable que pudiese servir como guía. Además, no existía el suelo, no había nada tangible bajo sus pies y ni siquiera podía decir si estaba subiendo o bajando. Ese tipo de conceptos no encajaban en aquel lugar.

Consiguió distinguir la silueta del Pegaso, que saltaba sin descanso de un mundo a otro, sin llegar a definirse por completo en ninguno de ellos. Intentó aproximarse a él y descubrió que el movimiento era un acto de la mente y que su cuerpo seguía automáticamente las instrucciones de su voluntad. Se detuvo frente a las movedizas líneas, con la cimitarra mágica lista para atacar en cuanto su objetivo apareciese por completo.

De pronto, la silueta de Pegaso pareció completarse y Drizzt se apresuró a hundir su arma en el interior de la línea oscura que marcaba su forma. La línea se agitó y se revolvió, y el perfil de la cimitarra empezó también a temblar, ya que en aquel lugar las propiedades de la cuchilla de acero asumían una composición diferente. Sin embargo, el acero demostró su dureza y la línea curva de la cimitarra quedó bien delimitada y hundida en la silueta del fantasma. De pronto, el tono grisáceo que lo envolvía pareció estremecerse, como si el corte de Drizzt hubiera perturbado el equilibrio de aquel mundo, y la silueta del fantasma empezó a temblar en un espasmo agónico.

Wulfgar vio que la nube de humo se hinchaba de pronto y adoptaba casi la forma del fantasma.

—¡Es Drizzt! —gritó a Bruenor—. ¡Se está enfrentando al fantasma en igualdad de condiciones!

—¡Pues prepárate! —respondió Bruenor ansiosamente, aunque sabía que su papel en la batalla había acabado—. El drow puede devolvértelo de un momento a otro para que lo golpees.

Bruenor cerró los puños, intentando expulsar el frío mortal que le roía los huesos, y tropezó con la figura inmóvil del halfling.

El fantasma se volvió hacia Drizzt, pero la cimitarra volvió a atacar, al tiempo que Guenhwyvar se introducía en la pelea, clavando sus enormes garras en la silueta oscura de su enemigo. El Pegaso reculó, alejándose de ellos, consciente de que no tenía la más mínima ventaja al luchar contra enemigos en su propio mundo. Su único recurso era retirarse a la esfera material.

En donde lo estaba esperando Wulfgar.

En cuanto la nube reconstruyó su forma, Aegis-fang se clavó en ella. Por un instante Wulfgar sintió que golpeaba algo sólido y comprendió que había dado en el blanco. Luego, el humo se desvaneció ante él.

El fantasma estaba de nuevo junto a Drizzt y Guenhwyvar, enfrentándose a sus incansables puñaladas y golpes. Volvió a retirarse al mundo material, donde Wulfgar se apresuró a golpear con rapidez. Atrapado y sin posible retirada, el fantasma recibía golpes en ambas esferas. Cada vez que se materializaba delante de Drizzt, el drow percibía que su silueta era más delgada y menos resistente a sus embestidas. Y, cada vez que la nube se materializaba frente a Wulfgar, su densidad había disminuido. Los amigos habían ganado la batalla y Drizzt observó satisfecho cómo la esencia de Pegaso salía de su forma material y se perdía en la nube grisácea.

—Llévame a casa —ordenó el debilitado drow a Guenhwyvar. Al instante, se encontraba de regreso en el campo, junto a Bruenor y Regis.

—Vivirá —aseguró Bruenor ante la mirada interrogativa del drow—. Creo que no está muerto, sino desmayado.

A unos metros de distancia, Wulfgar estaba también inclinado sobre una forma, quebrada, retorcida, que había quedado a medio transformar entre hombre y bestia.

—Es Torlin, hijo de Jerek —les explicó Wulfgar, mientras desviaba la vista hacia el campamento bárbaro—. Valric ha hecho esto. ¡Sus manos están manchadas con la sangre de Torlin!

—Tal vez fue Torlin quien eligió su destino —sugirió Drizzt.

—¡Nunca! —insistió Wulfgar—. Cuando nos enfrentamos en el desafío, vi que era un hombre de honor, un verdadero guerrero. ¡Nunca hubiera permitido esto! —Se alejó unos pasos del cuerpo, dejando que aquellos restos mutilados les mostraran el horror de la posesión. En la gélida postura de la muerte, el rostro de Torlin había quedado a medio camino entre los rasgos humanos y los rasgos equinos del fantasma—. Era el hijo del jefe —continuó Wulfgar—. No podía desobedecer las órdenes del chamán.

—Fue muy valeroso por su parte aceptar un destino semejante —señaló Drizzt.

—¿Hijo del jefe? —replicó Bruenor—. ¡Parece que hemos conseguido dejar más enemigos a nuestras espaldas! Saldrán en persecución nuestra reclamando venganza.

—¡Lo mismo que pienso hacer yo! —declaró Wulfgar—. ¡Pagarás con tu sangre la suya, Valric Ojo Elevado! —gritó a la distancia, y sus palabras se hicieron eco en los peñascos. Wulfgar volvió a observar a sus amigos, con una mueca de rabia en el rostro, y declaró solemnemente—: Vengaré el deshonor de Torlin.

Bruenor asintió complacido ante la fe del bárbaro por sus principios.

—Una tarea honorable —coincidió Drizzt mientras señalaba con la punta de su arma hacia el este, hacia Longsaddle, la siguiente parada de su viaje—. Pero para otro día.

7

Daga y báculo

Entreri permanecía de pie sobre una colina a pocos kilómetros de distancia de la Ciudad de los Veleros, delante de una pequeña hoguera de campamento. Regis y sus amigos habían utilizado aquel mismo lugar para realizar su última parada antes de entrar en Luskan y, de hecho, el fuego del asesino estaba colocado sobre el mismo hoyo. Aquello no era una coincidencia. Entreri había seguido paso a paso todos los movimientos del grupo del halfling desde que había encontrado su rastro al sur de la Columna del Mundo. Pensaba imitar todos sus movimientos, con la intención de comprender mejor sus acciones.

Pero ahora, a diferencia del grupo que seguía, los ojos de Entreri no estaban fijos en la muralla de la ciudad, ni siquiera observaba Luskan. Varias hogueras se habían encendido aquella noche en la ruta que seguía hacia el norte, de regreso a Diez Ciudades. No era la primera vez que veía aparecer esas hogueras a sus espaldas y el asesino presentía que también a él lo perseguían. Había aminorado su frenético paso, suponiendo que podría despejar el camino a sus espaldas mientras los compañeros llevaban a cabo el asunto que los había traído a Luskan. Deseaba alejar todo peligro posible de sus espaldas antes de concentrarse en tender una trampa al halfling. Incluso había llegado a dejar signos evidentes de su paso, con la intención de que sus perseguidores se acercaran a él.

Agitó las ascuas de la hoguera y volvió a montar en su caballo, pues prefería encontrarse con una espada frente a frente que con una daga en la espalda.

Empezó a cabalgar con seguridad en la oscuridad. Aquélla era la mejor hora del día para él, pues cada nueva sombra significaba una ventaja para quien vivía siempre entre sombras.

Antes de medianoche, ató su caballo, pues estaba lo suficientemente cerca de las hogueras como para hacer el resto del camino a pie. Ahora se daba cuenta de que se trataba de una caravana mercante, cosa bastante habitual en la ruta hacia Luskan en aquella época del año. De cualquier manera, presentía que aquella caravana encerraba un peligro para él. Los años de experiencia habían agudizado su instinto de supervivencia y era demasiado listo como para ignorarlo.

Reptó por el suelo, buscando el punto por el que pudiese mirar a través del círculo de carromatos. Los mercaderes solían apostar a muchos guardias alrededor del perímetro de sus campamentos e incluso los caballos presentaban un problema, ya que solían mantenerlos atados junto a los arreos.

Aun así, el asesino no había hecho el viaje en vano. Había llegado hasta allí y pensaba descubrir el propósito de quienes lo seguían. Reptando por el suelo, empezó a recorrer el perímetro del campamento más allá del círculo defensivo. Iba con tanto sigilo que ni siquiera un oído aguzado podría haber detectado su presencia. Pasó por el lado de dos guardias que jugaban a los dados y luego se introdujo por debajo de los caballos. Las bestias bajaron las orejas asustadas, pero permanecieron quietas.

Cuando llevaba ya recorrido la mitad del círculo, casi convencido de que aquélla era una caravana mercante normal, y se disponía a perderse de nuevo en la noche, oyó una voz femenina que le resultó familiar.

—Dijiste que habías visto un punto de luz en la distancia.

Entreri se detuvo, al reconocer la voz.

—Sí, allí —respondió el hombre.

Entreri se deslizó entre los dos carromatos siguientes y echó una ojeada por el lado. El hombre y la mujer permanecían a unos metros de distancia, detrás del siguiente carromato, y observaban la oscuridad en la dirección en que estaba su campamento. Ambos iban vestidos para la batalla y la mujer sostenía su espada con facilidad.

—Te he subestimado —musitó Entreri para sus adentros al ver a Catti-brie. La daga de pedrería estaba ya en sus manos—. Un error que no volverá a repetirse —añadió, mientras se agachaba y buscaba el camino para llegar a su objetivo.

—Has sido bueno conmigo al traerme hasta aquí —dijo la muchacha—. Estoy en deuda contigo, así como también lo estarán Regis y los demás.

—Entonces, cuéntame, ¿por qué tienes tanta prisa? —insistió el hombre.

Catti-brie intentó no asustarse al pensar en el asesino. Aún no había conseguido superar el terror que había sentido aquel día en la casa del halfling, y sabía que no podría hacerlo hasta haber vengado las muertes de sus dos amigos enanos y haber resuelto su propia humillación. Apretó con fuerza los labios y permaneció en silencio.

—Como quieras —aceptó el hombre—. No dudamos de que tendrás razones que justifiquen este viaje. Si parecemos pesados es únicamente por nuestro deseo de ayudarte en todo lo que podamos.

Catti-brie se volvió hacia él con una sincera sonrisa de agradecimiento en los labios. Ya habían dicho todo lo que tenían que decir y ambos permanecieron observando el horizonte vacío en silencio.

Silenciosa, también, era la proximidad de la muerte.

Entreri salió de pronto de debajo del carromato y se situó entre los dos. Con una mano, cogió a Catti-brie por el cuello con la suficiente firmeza como para impedirle gritar, y, con la otra, silenció al hombre para siempre con su daga.

Al mirar por encima del hombro de Entreri, Catti-brie observó la mueca de horror que había quedado impresa en el rostro de su compañero, pero no comprendió cómo no había podido soltar un grito, ya que no tenía la boca tapada.

Entreri se echó un poco hacia atrás y, entonces, comprendió. Únicamente era visible la empuñadura de pedrería de la daga, hundida en la parte baja de la barbilla del hombre. La delgada hoja se había introducido en el cerebro del hombre antes de que éste pudiera ni siquiera darse cuenta del peligro.

Entreri utilizó el mango de la daga para tumbar despacio al hombre en el suelo y, luego, la extrajo.

Una vez más, la mujer se encontró paralizada ante el horror de Entreri. Sentía que debía echar a correr y alertar a todo el campamento, aunque estaba segura de que él la mataría. O, tal vez, debería utilizar su propia espada e intentar al menos oponer resistencia. En cambio, observó impotente cómo Entreri extraía su propia daga de su cinturón y, haciendo que se inclinara con él hacia el suelo, la introducía en la herida mortal del hombre.

Entonces, el hombre le quitó la espada y la empujó bajo el carromato para hacerla salir del perímetro del campamento.

«¿Por qué no puedo gritar?», se repetía una y otra vez, pues el asesino, confiando en el terror que le inspiraba, ni siquiera le tapaba la boca mientras se adentraban en la oscuridad. Él sabía, y ella tenía que admitírselo a sí misma, que no estaba dispuesta a perder la vida con tanta facilidad.

Al fin, cuando estaban ya a suficiente distancia del campamento, el hombre la hizo girar hasta situarla frente a él... y a la daga.

—¿Me seguirás? —preguntó, con una carcajada—. ¿Qué más puedes hacer?

Catti-brie no respondió, pero sintió que volvían parte de sus fuerzas, al igual que también lo percibió el asesino.

—Si chillas, te mataré —declaró sencillamente—. Y, luego, te doy mi palabra que volveré al campamento y mataré a todos los mercaderes.

Catti-brie lo creía.

—Viajo a menudo con los mercaderes —mintió la muchacha, intentando que no le temblara la voz—. Es uno de mis deberes como soldado de Diez Ciudades.

Entreri volvió a soltar una carcajada y observó a la lejanía con aire reflexivo.

—Tal vez eso juegue a mi favor —resonó en voz alta, mientras empezaba a esbozar un plan.

Catti-brie estudió su rostro, inquieta por la posibilidad de que su excursión causara daño a sus amigos.

—No te mataré... por ahora —le dijo—. Cuando encontremos al halfling, sus amigos no lo defenderán. Gracias a ti.

—No haré nada por ayudarte —le espetó Catti-brie—. ¡Nada!

—Precisamente —siseó Entreri—. No tendrás que hacer nada. En cualquier caso, nada podrías hacer con una daga en el cuello... —le colocó el arma en la garganta a modo de broma malsana—..., acariciando tu piel de seda. Cuando acabe con mi tarea, muchacha valiente, me iré y tú quedarás con tu vergüenza y tu culpabilidad. ¡Y con las explicaciones a los mercaderes que creen que asesinaste a su compañero!

En realidad, Entreri no creía ni por un momento que ese simple truco con la daga de Catti-brie engañara a los mercaderes. No era más que un arma psicológica destinada a la joven y diseñada para inculcar una nueva duda e inquietud en la confusión de emociones de su mente.

Catti-brie no respondió a las palabras del asesino con ningún signo de emoción en el rostro. «No —se dijo a sí misma—, no ocurrirá así.»

Pero en lo más profundo de su alma no podía dejar de preguntarse si su determinación no estaba sólo enmascarando su miedo, su propia creencia de que una vez más se vería inmersa en el terror de la presencia de Entreri y que toda la escena sucedería tal como él auguraba.

Jierdan encontró el campamento sin gran dificultad. Dendybar había utilizado su magia para seguir el rastro del misterioso jinete desde las montañas y había indicado al soldado la dirección correcta.

Tenso y con la espada en la mano, Jierdan se acercó al claro. El lugar estaba desierto, pero dedujo que desde hacía poco rato. Incluso a unos metros de distancia, el soldado de Luskan podía sentir la calidez de las brasas que se extinguían. Agachándose para confundir su silueta con la línea del horizonte, reptó por el suelo en dirección a un fardo y extendió su contenido al lado de la hoguera.

Entreri cabalgaba de regreso al campamento con gran lentitud, consciente de que lo que había dejado podía haber atraído a algún visitante. Catti-brie estaba sentada delante de él, atada y amordazada, aunque ella misma estaba convencida, para su propio disgusto, que el terror que sentía hacía innecesarias las ataduras.

El cauteloso asesino se dio cuenta de que alguien se había introducido en el campamento mucho antes de llegar allí. Desmontó del caballo e hizo bajar también a su prisionera.

—Es un corcel nervioso —le dijo a Catti-brie, recreándose complacido con la macabra advertencia mientras ataba a la muchacha a las patas traseras del animal—. Si intentas huir, te matará a coces.

Luego, desapareció, perdiéndose en la noche como si fuera una prolongación de la oscuridad.

Jierdan lanzó el fardo al suelo, frustrado porque su contenido eran sólo utensilios normales para viajes y no revelaban nada sobre su propietario. El soldado era veterano de muchas campañas y había derrotado a hombres y a orcos en multitud de ocasiones, pero ahora se sentía nervioso, porque presentía algo anormal, y mortífero, respecto al jinete. Un hombre con la valentía suficiente para

viajar solo por aquella ruta salvaje desde Diez Ciudades no podía ser un aprendiz en las artes de la batalla.

Así pues, Jierdan se sobresaltó, pero no se sorprendió, cuando el filo de un cuchillo se posó en el vulnerable hueco de su nuca, justo debajo de la base del cráneo. No se movió ni pronunció palabra alguna, confiando en que el jinete pediría una explicación antes de hundir el arma en el blanco.

Entreri advirtió enseguida que habían revuelto su bolsa, pero al reconocer el uniforme de piel supo que aquel hombre no era un ladrón.

—Estamos fuera de los límites de tu ciudad —declaró, sosteniendo con firmeza el cuchillo—. ¿Qué asunto de trae por mi campamento, soldado de Luskan?

—Soy Jierdan, de la puerta del norte —contestó—. He venido a buscar a un jinete que procede del valle del Viento Helado.

—¿Qué jinete?

—Tú.

Entreri se quedó atónito e incómodo ante la respuesta del soldado. ¿Quién había enviado a aquel hombre y cómo había sabido dónde buscar? El primer pensamiento que acudió a su mente fue que lo enviaba el grupo de Regis. Tal vez el halfling se las había arreglado para buscar ayuda de la guardia de la ciudad. Entreri volvió a guardar la daga en su funda, seguro de que podría sacarla a tiempo para frustrar cualquier ataque.

Jierdan comprendió también la tranquila seguridad de aquel gesto y todos los pensamientos que pudiera tener de atacar a aquel hombre desaparecieron de su mente.

—Mi maestro desea que le concedas audiencia —dijo, creyendo que era mejor explicarse por completo—. Un encuentro que será para vuestro mutuo beneficio.

—¿Tu maestro?

—Un ciudadano de alta posición —se limitó a explicar Jierdan—. Se ha enterado de tu llegada y cree que puede ayudarte en tu búsqueda.

—¿Qué sabe él de este asunto? —le espetó Entreri, enojado por que alguien se hubiera atrevido a espiarlo. Sin embargo, al mismo tiempo se sentía aliviado, porque la intervención de otra estructura de poder de la ciudad explicaba muchas cosas y probablemente eliminaba la suposición lógica de que el halfling estaba detrás de ese encuentro.

Jierdan se encogió de hombros.

—No soy más que su mensajero, aunque también puedo serte útil a ti... en la puerta de la muralla.

—Maldita sea la puerta —respondió Entreri—. Tomaré el camino más fácil. Es la ruta más directa a los lugares que busco.

—Aun así, conozco esos lugares y a la gente que los controla.

La daga volvió a emerger y se detuvo a un milímetro de la garganta de Jierdan.

—Sabes muchas cosas, pero das pocas explicaciones. Participas en juegos peligrosos, soldado de Luskan.

Jierdan no parpadeó.

—Cuatro héroes de Diez Ciudades llegaron a Luskan hace cinco días: un enano, un halfling, un bárbaro y un elfo oscuro. —Ni siquiera Artemis Entreri pudo disimular un parpadeo de excitación al confirmarse sus sospechas, y Jierdan lo advirtió enseguida—. No conozco su localización exacta pero sé en qué zona se esconden. ¿Te interesa?

El cuchillo volvió de nuevo a su funda.

—Espera aquí —le ordenó Entreri—. Tengo un compañero que viajará con nosotros.

—Mi maestro dijo que viajabas solo —titubeó Jierdan.

La malvada mueca de Entreri hizo estremecer a Jierdan.

—La compré, es mía y eso es todo lo que necesitas saber.

Jierdan no insistió sobre el tema, pero un suspiro de alivio resonó en el aire cuando Entreri desapareció de su vista.

Catti-brie cabalgó hacia Luskan. No estaba atada ni amordazada, pero el control de Entreri sobre ella continuaba siendo total. La advertencia que le había hecho en el campo, cuando regresó en su busca, había sido breve e inequívoca.

—Un movimiento en falso y morirás, pero morirás sabiendo que el enano, Bruenor, sufrirá las consecuencias de tu insolencia.

El asesino no había dicho nada más a Jierdan sobre ella, y el soldado no se atrevió a preguntar, a pesar de que aquella mujer lo intrigaba profundamente. Aun así, sabía que Dendybar encontraría las respuestas.

Entraron en la ciudad a última hora de la mañana, bajo la recelosa mirada del guardián de día de la Puerta Norte. Le había costado a Jierdan una semana de paga el que los dejara entrar y sabía que aquella noche, cuando regresara, el precio se habría incrementado, ya que el trato original con el guardián de día permitía el paso de un intruso: en ningún momento se había hablado de la mujer. Sin embargo, como sus acciones atraerían para sí el favor de Dendybar, el soldado consideraba que valía la pena pagar el precio.

De acuerdo con las normas de la ciudad, dejaron los caballos en el establo situado junto a la muralla y Jierdan condujo a Entreri y Catti-brie a través de las calles de la Ciudad de los Veleros. Pasaron junto a los mercaderes y vendedores de ojos soñolientos que habían salido antes del alba y se introdujeron en el corazón de la ciudad.

El asesino no se sorprendió en absoluto cuando, una hora más tarde, llegaron a una espesa arboleda de pinos. Desde el comienzo había sospechado que Jierdan estaría de algún modo ligado a ese lugar. Pasaron a través de un pequeño sendero y se detuvieron ante el edificio más alto de la ciudad: la Torre de Huéspedes del Arcano.

—¿Quién es tu maestro? —preguntó Entreri de modo terminante.

Jierdan rió entre dientes, con los nervios alterados al divisar la torre de Dendybar.

—Pronto lo conocerás.

—Debo saberlo ahora —gruñó Entreri—. O no accederé a verlo. Ya estoy en la ciudad, soldado, y no necesito tus servicios por más tiempo.

—Puedo hacer que los guardias te expulsen —le replicó Jierdan—. O cosas todavía peores.

Pero Entreri rebatió con facilidad sus amenazas.

—Nunca podrían encontrar los restos de tu cuerpo —prometió, y la seguridad que traducía su tono de voz hizo palidecer a Jierdan.

Catti-brie escuchaba la conversación con algo más que una inquietud pasajera por el soldado, preguntándose si llegaría pronto el momento en que pudiera explotar la naturaleza desconfiada de sus raptores en beneficio propio.

—Sirvo a Dendybar el Moteado, Dueño de la Espiral del Norte —declaró Jierdan, recobrando parte de su fortaleza al nombrar a su poderoso mentor.

Entreri había oído el nombre con anterioridad. La Torre de Huéspedes era un tópico en los rumores que circulaban por la ciudad de Luskan y las cercanías, y el nombre de Dendybar el Moteado aparecía a menudo en las conversaciones. Todos coincidían en describir al mago como un hombre ambicioso que ansiaba el poder en la torre y que poseía un lado oscuro y siniestro que le permitía obtener lo que deseaba. Era peligroso, pero podía convertirse en un poderoso aliado en potencia. Entreri asintió complacido.

—Ahora, llévame a él —le dijo a Jierdan—. Veremos si podemos hablar de negocios o no.

Sydney los estaba esperando en el vestíbulo de la Torre de Huéspedes para guiarlos hasta el mago. Sin presentarse ni pedir que ellos lo hicieran, los condujo a través de enrevesados pasillos y puertas secretas hasta la sala de audiencias de Dendybar el Moteado. El mago los estaba esperando allí, vestido con sus mejores galas y con un exquisito almuerzo ante él.

—Saludos, viajero —dijo Dendybar, tras los incómodos aunque necesarios instantes de silencio mientras las dos partes se medían entre sí—. Soy Dendybar el Moteado, como ya sabes. ¿Os gustaría a ti y a tu encantadora acompañante compartir el almuerzo conmigo?

Su tono de voz áspera hizo estremecer a Catti-brie y, aunque no había probado bocado desde la cena del día anterior, la extraña hospitalidad de aquel hombre le quitó al instante el apetito.

Entreri la empujó hacia adelante.

—Come —ordenó.

Catti-brie era consciente de que Entreri los estaba poniendo a prueba, tanto a ella como al mago, pero creyó que había llegado el momento de poner también a prueba al asesino.

—No —respondió, mirándolo directamente a los ojos.

El bofetón la hizo caer al suelo. Jierdan y Sydney tuvieron el reflejo de ir a ayudarla, pero, al ver que Dendybar no se inmutaba, dieron un paso atrás y se quedaron a la expectativa. Catti-brie se alejó del asesino y permaneció agachada, a la defensiva.

Dendybar sonrió al asesino.

—Has respondido a varias de mis preguntas sobre la muchacha —declaró, con una sonrisa divertida—. ¿Con qué propósito la llevas contigo?

—Tengo mis razones —fue la única respuesta de Entreri.

—Por supuesto. ¿Podría saber tu nombre?

La expresión de Entreri no varió un ápice.

—Sé que buscas a los cuatro compañeros de Diez Ciudades —prosiguió Dendybar, cambiando de mala gana de tema—. Yo también los busco, aunque estoy seguro de que por motivos diferentes.

—No sabes nada sobre mis motivos —replicó Entreri.

—Ni me importan —rió el mago—. Podemos ayudarnos mutuamente para alcanzar nuestros objetivos. Eso es todo lo que me interesa.

—Yo no he pedido ayuda.

Dendybar volvió a echarse a reír.

—Son un grupo poderoso, jinete. Los subestimas.

—Tal vez —respondió Entreri—, pero me has pedido que te explique mi objetivo sin contarme tú el tuyo. ¿Por qué está interesada la Torre de Huéspedes por los viajeros de Diez Ciudades?

—Es una pregunta justa —contestó Dendybar—, pero debo esperar hasta que se formalice nuestro acuerdo antes de darte una respuesta.

—La preocupación no me quitará el sueño.

El mago volvió a soltar una carcajada.

—Quizá cambies de opinión antes de que todo esto termine. Por ahora, te ofreceré una muestra de buena voluntad. Los viajeros están en la ciudad, en la zona de los muelles. Debían pernoctar en una taberna llamada Cutlass. ¿La conoces?

Entreri asintió, muy interesado ahora por las palabras del mago.

—Pero los hemos perdido en los callejones de la parte oeste de la ciudad —explicó Dendybar, lanzando una mirada a Jierdan que hizo que el soldado se moviera incómodo.

—¿Y cuál es el precio de la información? —preguntó Entreri.

—Ninguno —respondió el mago—. El decírtelo me es útil para mi propia causa. Tú conseguirás lo que quieres, y de mi objetivo, ya me encargaré yo.

Entreri sonrió, comprendiendo que Dendybar pretendía utilizarlo como sabueso para encontrar la presa.

—Mi aprendiza te indicará el camino de salida —dijo Dendybar, mientras hacía un gesto a Sydney.

Entreri dio media vuelta para partir, no si antes intercambiar una mirada con Jierdan.

—Cuidado con interferir en mi camino, soldado —le advirtió el asesino—. Los buitres comen después que el felino ha saciado su hambre.

—Cuando me haya conducido al drow, le cortaré el cuello —gruñó Jierdan en cuanto la puerta se cerró tras ellos.

—Mantente alejado de ese tipo —le ordenó Dendybar.

Jierdan lo observó, incrédulo.

—Pero querrás que lo vigilemos.

—En efecto —admitió Dendybar—. Pero lo hará Sydney, no tú. Controla tu rabia —le advirtió al ver cómo fruncía el entrecejo—. Yo protejo tu vida. Tu orgullo es grande y tu habilidad te ha otorgado una buena reputación, pero ese hombre está por encima de tus posibilidades. Te cortaría el cuello con su daga antes de que notaras siquiera su presencia.

En el exterior, Entreri condujo a Catti-brie fuera de la Torre de Huéspedes sin decir palabra, reflexionando sobre el encuentro, ya que era consciente de que ésa no sería la última vez en que vería a Dendybar y a su cohorte.

Catti-brie también se alegraba de ir en silencio, sumida en sus propias meditaciones. ¿Por qué andaría buscando un mago de la Torre de Huéspedes a Bruenor y a sus amigos? ¿Podría ser quizá venganza por Akar Kessell, el mago loco que sus amigos habían ayudado a derrotar el invierno pasado? Desvió la vista hacia atrás para observar la estructura con forma de árbol y luego hacia el asesino que caminaba a su lado; estaba confusa y horrorizada por la atención que habían atraído sus amigos.

Luego, desvió la mirada hacia su propio corazón para reafirmar su espíritu y su valentía. Drizzt, Bruenor, Wulfgar y Regis iban a necesitar ayuda antes de que todo esto acabara. No podía fallarles.

Libro 2

Aliados

8

El peligro de los pájaros de vuelo bajo

Los compañeros salieron de los recodos y pendientes de los Peñascos a última hora de la tarde, y todos se sintieron aliviados. Tras su encuentro con el Pegaso, les había costado bastante tiempo localizar sus monturas, en particular el poni del halfling, que se había desbocado al principio de la pelea, cuando Regis había caído al suelo. En realidad, el poni no iba a ser montado de nuevo, no sólo porque estaba demasiado nervioso sino porque Regis no estaba en condiciones de montar. Pero Drizzt había insistido en que debían encontrar tanto los caballos como los ponis, recordando a sus compañeros la responsabilidad que habían contraído con los granjeros, en especial considerando el modo en que se habían apropiado de los animales.

Regis iba ahora sentado delante de Wulfgar, en su caballo, abriendo la marcha y con su poni atado detrás, mientras que Drizzt y Bruenor avanzaban unos metros más atrás, cerrando la comitiva. Wulfgar mantenía al halfling cogido con sus enormes brazos y aquel abrazo protector era suficiente para que Regis disfrutara de un necesario descanso.

—Mantendremos el sol poniente a nuestras espaldas —instruyó Drizzt al bárbaro.

Wulfgar aceptó en voz alta y volvió la cabeza para confirmar la ruta.

—Panza Redonda no hubiera encontrado un lugar más seguro que ése en todos los Reinos —señaló Bruenor al drow.

Drizzt sonrió.

—Wulfgar ha hecho bien.

—Sí —asintió Bruenor, sin duda complacido—. ¡Aunque me pregunto cuánto tiempo podré continuar llamándolo muchacho! Tendrías que haber visto la taberna de Cutlass, elfo. —El enano se rió entre dientes—. Un cargamento de piratas que no hubiera visto más que el mar durante un año y un día no habrían podido causar una destrucción semejante.

—Cuando salimos del valle, me preocupaba que Wulfgar no estuviera preparado para enfrentarse a las numerosas sociedades de este ancho mundo —contestó Drizzt—. Ahora me preocupa que el mundo no esté preparado para él. Tienes que estar orgulloso de él.

—Tú has contribuido tanto como yo en su formación —contestó Bruenor—. Ese muchacho es mío, elfo, tan seguro como si lo hubiera engendrado. Durante la batalla, en ningún momento pensó en sus propios temores. Nunca había visto tanto coraje en un humano como cuando tú te fuiste a la otra esfera. Esperaba..., bueno, estaba deseando que regresara la maltrecha bestia para infligirle un buen golpe y vengar así el daño que nos había hecho a mí y al halfling.

Drizzt estaba disfrutando con aquel raro momento de vulnerabilidad del enano. En muy pocas ocasiones con anterioridad —sólo en la cuesta del valle del Viento Helado, cuando el enano pensaba en Mithril Hall y en los maravillosos recuerdos de su infancia— había visto que Bruenor se quitara su máscara de insensibilidad.

—Sí, estoy orgulloso de él —continuó Bruenor—. Y poco a poco me doy cuenta de que estoy aprendiendo a seguir sus directrices y a confiar en sus juicios.

Drizzt asintió porque él había llegado a la misma conclusión varios meses atrás, cuando Wulfgar había unido a la gente del valle del Viento Helado, tanto a bárbaros como a los ciudadanos de Diez Ciudades, en una defensa común contra el duro invierno de la tundra. Todavía le preocupaba el conducir al joven bárbaro a situaciones como las de los muelles, porque sabía que muchas de las mejores personas de los Reinos habían pagado un precio muy alto por su primer encuentro con los delincuentes y las estructuras de poder subterráneas de una ciudad, y que la

profunda compasión de Wulfgar, así como su inalterable código de honor, podían ser manipulados en su contra.

Drizzt era consciente, en cambio, de que en la carretera, en territorio salvaje, no podría encontrar a un compañero más valioso que él.

No se toparon con más problemas durante aquel día y su noche, y a la mañana siguiente llegaron a la carretera principal que unía comercialmente Aguas Profundas con Mirabar, pasando por Longsaddle. Tal como Drizzt había previsto, no había indicaciones que pudieran guiarlos en la dirección correcta, pero gracias al plan que había llevado a cabo de encaminarse más hacia el este que directamente al sudeste, estaba seguro de que la dirección correcta que debían seguir ahora era hacia el sur.

Regis parecía mucho más recuperado aquella mañana y estaba ansioso por ver Longsaddle. Él era el único del grupo que había conocido a los Harpell, la familia de magos, y esperaba con ansia volver a ver aquel lugar extraño, y a menudo monstruoso.

Su excitado parloteo no hacía más que aumentar la agitación de Wulfgar, ya que el bárbaro desconfiaba por completo de las artes oscuras. Entre los de su pueblo, los magos eran considerados cobardes y diabólicos embusteros.

—¿Cuánto tiempo permaneceremos en ese lugar? —preguntó a Bruenor y Drizzt, que, una vez pasado el peligro de los Peñascos, cabalgaban ahora a su lado.

—Hasta que obtengamos algunas respuestas —fue la contestación de Bruenor—. O hasta que se nos ocurra un lugar mejor adonde ir.

Wulfgar tenía que quedarse satisfecho con la respuesta.

Pronto empezaron a pasar cerca de granjas aisladas, despertando miradas curiosas de los hombres que trabajaban en los campos, que se apoyaban en sus azadas y rastrillos para observar la comitiva. Poco después del primero de estos encuentros, fueron detenidos en la carretera por un grupo de cinco hombres armados, que representaban la vigilancia exterior de la ciudad.

—Bienvenidos, viajeros —los saludó uno cortésmente—. ¿Podríamos preguntar qué propósito os trae por aquí?

—Podrías... —empezó Bruenor, pero Drizzt interrumpió el comentario sarcástico con un ademán.

—Hemos venido a ver a los Harpell —contestó Regis—. El asunto que nos trae aquí no tiene relación alguna con vuestra ciudad, a pesar de que buscamos los sabios consejos de esa familia.

—Entonces, sed bienvenidos —contestó el jinete—. La Mansión de Hiedra está situada a varios kilómetros carretera abajo, antes de llegar a Longsaddle. —Se detuvo de pronto, al divisar al drow—. Si lo deseáis, podemos escoltaros —se ofreció, aclarándose la garganta en un intento de ocultar su sorpresa al ver el elfo oscuro.

—No será necesario —intervino Drizzt—. Os aseguro que podremos encontrar el camino y que no pensamos causar ningún daño a la gente de Longsaddle.

—Muy bien. —El jinete apartó su montura y los compañeros siguieron su camino—. Pero no os apartéis de la carretera. Algunos granjeros se ponen nerviosos si ven a gente merodeando por los límites de sus tierras.

—Son tipos agradables —comentó Regis a sus compañeros mientras seguían la ruta—, y confían en los magos.

—Amables pero cautelosos —replicó Drizzt, señalando un campo lejano en el que la silueta de un hombre a caballo destacaba apenas sobre el fondo cubierto de árboles—. Nos vigilan.

—Sí, pero no nos molestan —intervino Bruenor—. ¡Y eso es mucho más de lo que podemos decir de los demás lugares que hemos visitado!

La colina de la Mansión de Hiedra era un pequeño montículo en el que destacaban tres edificios, dos de ellos de diseño parecido al de las granjas bajas y de madera. El tercero, en cambio, era diferente de todos los que habían visto en su vida. Las paredes sobresalían en afilados ángulos cada pocos metros, creando hornacinas dentro de hornacinas, y docenas de espirales emergían del techo curvado por multitud de ángulos, sin que hubiera dos iguales. Desde aquella distancia podían verse cerca de mil ventanas, algunas de ellas grandes pero otras más estrechas que una flecha.

En aquel edificio no podía encontrarse diseño, plan estructural o estilo alguno. La mansión de los Harpell era una mezcolanza de ideas independientes y experimentos de creación mágica, pero existía una belleza real en aquel caos, una sensación de libertad que parecía desafiar al término «estructura» y que infundía una sensación de hospitalidad.

Una cerca rodeaba el pequeño montículo y los cuatro amigos se acercaron a ella con gran curiosidad e incluso excitación. No había puerta alguna; tan sólo una abertura por la que pasaba la carretera. En aquel lugar, sentado en un taburete, observando abstraído el cielo, divisaron a un hombre gordo y barbudo vestido con una túnica color carmín.

El hombre detectó de pronto su presencia y se sobresaltó.

—¿Quiénes sois y qué queréis? —preguntó bruscamente, enojado porque habían interrumpido su meditación.

—Somos viajeros fatigados —respondió Regis— que hemos venido en busca de los sabios consejos de los renombrados Harpell.

El hombre pareció no inmutarse.

—¿Y? —insistió.

Regis se volvió indeciso hacia Drizzt y Bruenor, pero éstos sólo pudieron encogerse de hombros, sin comprender qué más se esperaba de ellos. Cuando Bruenor empezaba a mover su poni hacia adelante para reiterar las intenciones del grupo, otro hombre vestido con una túnica salió de la casa y se acercó al primero arrastrando los pies.

Tras intercambiar unas palabras con el hombre gordo, se volvió hacia la carretera.

—¡Saludos! —exclamó, dirigiéndose a los cuatro—. Perdonad al pobre Regweld... —dio unos golpecitos en el hombro del mago obeso—. Ha sufrido una increíble racha de mala suerte con algunos experimentos... Las cosas no le han salido bien, pero no es para preocuparse. Sólo le hace falta algo más de tiempo. Regweld es un gran mago —continuó, mientras volvía a darle unos golpecitos en el hombro—, y sus ideas para cruzar un caballo y una rana tienen un gran mérito. ¡La explosión no tiene importancia! Los talleres de alquimia pueden reconstruirse.

Los amigos se irguieron en sus sillas, intentando ocultar su confusión ante aquel discurso desordenado.

—¡Hay que pensar en las ventajas de los cruces de ríos! —exclamó el hombre de la túnica—. Pero basta ya de todo esto. Soy Harkle. ¿En qué puedo serviros?

—¿Harkle Harpell? —rió Regis con disimulo. El hombre inclinó la cabeza.

—Soy Bruenor, del valle del Viento Helado —declaró el enano en cuanto consiguió recobrar la voz—. Mis amigos y yo hemos venido de muy lejos en busca de los consejos de unos magos de Longsaddle... —Se dio cuenta de que Harkle, distraído por el drow, no estaba prestando atención a sus palabras. Drizzt se había echado hacia atrás la capucha a propósito, para observar la reacción de los hombres con fama de instruidos de Longsaddle. El jinete de la carretera se había quedado sorprendido, pero no disgustado, por su presencia, y Drizzt quería averiguar si el pueblo en general podía ser más tolerante con su aspecto.

—Fantástico —murmuró Harkle—. ¡Simplemente increíble!

Regweld también acababa de divisar al elfo oscuro y parecía interesado por primera vez desde la llegada del grupo.

—¿Nos permitiréis pasar? —preguntó Drizzt.

—Oh, sí, por supuesto, entrad —contestó Harkle, tratando en vano de ocultar su curiosidad y ser educado.

Colocando su caballo al frente, Wulfgar empezó a avanzar por la carretera.

—Por ahí no —lo detuvo Harkle—. Por la carretera no, por supuesto. No es en verdad una carretera. Bueno..., sí que lo es pero no se puede caminar por ella.

Wulfgar detuvo a su montura.

—¡Acaba con tus tonterías, mago! —exigió enojado, mientras los años de desconfianza por la práctica de artes mágicas emergían a flor de piel—. ¿Podemos entrar o no?

—Te aseguro que no son tonterías —repuso Harkle en un intento de mantener la conversación en un tono amistoso. Regweld, en cambio cortó por lo sano.

—Uno de ésos —dijo el mago gordo en tono acusador, mientras se levantaba de su taburete.

Wulfgar lo observó con curiosidad.

—Un bárbaro —prosiguió Regweld—. Un guerrero entrenado para odiar aquello que no puede comprender. Vamos, guerrero, desenfunda de una vez ese martillo de guerra.

Wulfgar titubeó, comprendiendo que su rabia no era razonable, y observó a sus amigos en busca de apoyo. No deseaba estropear los planes de Bruenor por causa de su propia intolerancia.

—Vamos —insistió Regweld, mientras se colocaba en el centro de la carretera—. Saca tu martillo y lánzalo contra mí. Sacia tu imperioso deseo de demostrar la tontería de un mago y golpéame. ¡Es toda una ganga! —Se señaló la barbilla—. Justo aquí.

—¡Regweld! —lo reprendió Harkle, sacudiendo la cabeza—. Por favor, perdónalo, guerrero. Dedícale una sonrisa a su rostro abatido.

Wulfgar volvió a observar a sus amigos pero se encontró de nuevo sin respuesta. Regweld decidió por él.

—Hijo bastardo de caribú.

Antes de que el hombre gordo hubiera acabado de pronunciar el insulto, Aegis-fang salió disparada y voló por los aires, directa al blanco. Regweld no parpadeó siquiera y, antes de que Aegis-fang cruzara la línea de la cerca, la maza chocó con algo invisible, pero tan tangible como la roca. Resonando con un gong ceremonial, la pared transparente se estremeció y una corriente de olas se esparció por su superficie, únicamente visible para los atónitos observadores como meras distorsiones de las imágenes que había tras el muro. Los amigos se dieron cuenta por primera vez de que la cerca no era real sino que estaba pintada en la superficie del muro transparente.

Aegis-fang cayó al suelo cubierto de polvo, como si le hubieran extraído toda la energía, y tardó largo rato en volver a las manos de Wulfgar.

La carcajada que soltó Regweld parecía más de triunfo que de diversión, pero Harkle sacudió la cabeza.

—Siempre a expensas de los demás —lo regañó—. No tenías derecho a hacer esto.

—Ha aprendido una lección —replicó Regweld—. La humildad es una buena virtud para un guerrero.

Regis se había estado mordiendo el labio inferior durante todo este tiempo. Sabía lo de la pared invisible y ahora no pudo evitar por más tiempo soltar la carcajada. Drizzt y Bruenor no pudieron hacer otra cosa que unirse al halfling, e incluso Wulfgar, tras recuperarse de la impresión, se rió de su propia «tontería».

Por supuesto, Harkle se vio obligado a dejar de reprender al mago y unirse a la carcajada general.

—Entrad, por favor —suplicó a los amigos—. El tercer poste es real. Allí está la entrada. Pero antes desmontad y desensillad los caballos.

El recelo de Wulfgar volvió de pronto y la sonrisa se transformó en un entrecejo fruncido.

—Explícate —exigió a Harkle.

—¡Hazlo! —le ordenó Regis—. O te encontrarás con una sorpresa mayor que la última.

Drizzt y Bruenor habían desmontado ya, intrigados pero en lo más mínimo atemorizados por el hospitalario Harkle Harpell. Wulfgar extendió los brazos en señal de desesperación y se dispuso a seguirlos, sacando los bártulos del caballo y conduciendo al animal, y al poni de Regis, con los demás. Regis encontró con facilidad la entrada y la abrió para que pasaran sus amigos. Entraron sin miedo, pero se vieron de improviso asaltados por unos resplandores de luz cegadora.

Cuando sus ojos se acostumbraron a la luz, ¡vieron que los caballos y ponis habían quedado reducidos al tamaño de unos gatos!

—¿Qué es esto? —gritó Bruenor, pero Regis reía de nuevo a carcajada limpia y Harkle actuaba como si nada raro estuviera ocurriendo.

—Cogedlos y pasad al interior —les indicó—. Es casi la hora de cenar y la comida en el Fuzzy Quarterstaff será especialmente deliciosa esta noche.

Los condujo bordeando la mansión fantástica hasta un puente que cruzaba el centro del montículo. Bruenor y Wulfgar se sentían ridículos llevando a cuestas a sus monturas, pero Drizzt lo aceptó con una sonrisa y Regis se dedicó a disfrutar por completo de aquel extravagante espectáculo, ya que durante su primera visita había aprendido que Longsaddle era un lugar para tomar a la ligera, apreciando la idiosincrasia y las costumbres únicas de los Harpell por pura diversión.

Regis sabía que el pronunciado puente que había ante ellos serviría como un ejemplo más. Aunque su extensión sobre el río no era muy grande, aparentaba no tener soporte alguno y los estrechos tablones carecían de adornos e incluso de barandillas.

Otro Harpell vestido con túnica, increíblemente anciano, permanecía sentado sobre un taburete, con la barbilla apoyada en la mano y murmurando para sí mismo sin que pareciese darse cuenta de la presencia de los extranjeros.

Cuando Wulfgar, que caminaba en cabeza junto a Harkle, se acercó a la orilla del río, dio un salto hacia atrás y sofocó un grito. Regis soltó una carcajada, porque sabía lo que el corpulento hombre acababa de ver, y Drizzt y Bruenor pronto comprendieron también su espanto.

El arroyo fluía hacia arriba por aquel lado de la ladera y desaparecía poco antes de llegar a la cima, aunque hasta ellos llegaba el rugido de una cascada en algún lugar más adelante. El agua reaparecía por detrás de la cima de la colina e iniciaba su descenso por el otro lado.

El anciano se puso de pie de repente y se abalanzó sobre Wulfgar.

—¿Qué significa eso? —gritó desesperadamente—. ¿Cómo puede ser?

Mientras hablaba iba golpeando frustrado el amplio tórax del bárbaro.

Wulfgar observó a su alrededor buscando una vía de escape, sin atreverse siquiera a agarrar las manos del anciano por miedo a romper su frágil figura. De pronto, con la misma brusquedad con que había empezado, el anciano volvió a sentarse en su taburete y adoptó de nuevo su postura silenciosa.

—¡Ay, pobre Chardin! —exclamó Harkle con voz sombría—. Fue muy poderoso en sus tiempos. Fue él quien consiguió que el arroyo fluyera hacia arriba. Pero hace una docena de años se obsesionó con encontrar el secreto de la invisibilidad bajo el puente.

—Pero ¿qué diferencia hay entre el río y el muro? —preguntó Drizzt—. Sin duda ese truco no es desconocido entre la comunidad de magos.

—Ah, pero existe una diferencia —respondió Harkle con presteza, contento de encontrar a alguien de fuera de la Mansión de Hiedra aparentemente interesado en sus trabajos—. Un objeto invisible no es tan raro, pero un campo de invisibilidad... —Hizo un ademán con la mano para abarcar todo el arroyo—. Todo lo que entra en contacto con el arroyo en ese punto adopta esa propiedad —explicó—. Pero sólo durante el tiempo en que permanezca en el campo. Y, para una

persona que esté en la zona encantada —lo sé porque yo mismo he hecho la prueba—, todo lo que está fuera del campo es invisible, a pesar de que el agua y los peces parecen normales. Es un desafío para nuestro conocimiento de las propiedades de invisibilidad y en realidad puede reflejar un desgarrón en el tejido de una esfera de existencia enteramente desconocida. —Vio que su entusiasmo había sobrepasado hacía rato la comprensión o el interés de los compañeros del drow, así que intentó calmarse y cambió cortésmente de tema—. El compartimiento para los caballos está en aquel edificio —indicó, señalando una de las estructuras de poca altura, de madera—. Por debajo del puente llegaréis allí. Yo tengo que atender otro asunto ahora. Tal vez nos veamos luego, en la taberna.

Wulfgar, sin acabar de comprender las indicaciones de Harkle, colocó un pie sobre el primer tablón de madera del puente y se vio expelido de inmediato hacia atrás por una fuerza invisible.

—¡Dije por *debajo* del puente! —gritó Harkle, señalándolo con el dedo—. No podéis cruzar el río en esta dirección por encima del puente: éste se utiliza sólo en el camino de vuelta. No discutáis más y cruzadlo.

Wulfgar tenía sus dudas sobre un puente que no podía ver, pero no quería parecer cobarde ante sus amigos y el mago. Se situó junto al arco ascendente del puente y alzó un pie por fuera de la estructura de madera, intentando sentir el cruce invisible. No había más que aire, y el rugido del agua invisible justo por debajo de su pie, y titubeó.

—Sigue —lo instó Harkle.

Wulfgar se echó hacia adelante, preparándose para caer al agua, pero, para su sorpresa, no cayó hacia abajo.

¡Cayó hacia arriba!

—¡So! —gritó el bárbaro mientras se precipitaba hacia el puente, con la cabeza por delante. Permaneció allí tumbado durante largo rato, incapaz de mantenerse en pie, con la espalda apoyada en la parte baja del puente y mirando hacia abajo en vez de hacia arriba.

—¡Lo ves! —gritó el mago—. Por *debajo* del puente.

Drizzt fue el siguiente en pasar y se introdujo en la zona encantada con paso firme, para ir a aterrizar de pie junto a su amigo.

—¿Estás bien? —le preguntó.

—La carretera, amigo mío —gruñó Wulfgar—. Añoro la carretera y los orcos. Es más seguro.

Drizzt lo ayudó a incorporarse con gran dificultad, ya que la mente del bárbaro se resistía por completo a permanecer de pie debajo de un puente, con un arroyo invisible fluyendo por encima de su cabeza.

Bruenor también tenía cierto recelo, pero un empujón del halfling lo ayudó a dar el primer paso y pronto estaban los cuatro pisando la hierba del mundo natural en la orilla opuesta del río. Dos edificios se alzaban ante ellos y se encaminaron al más pequeño, que era el que les había indicado Harkle.

Una mujer envuelta en una túnica azul los recibió en la puerta.

—¿Cuatro? —se quejó—. Tendrían que haberme avisado de antemano.

—Harkle nos ha enviado —le explicó Regis—. No somos de por aquí, así que, por favor, perdona nuestra ignorancia de vuestras costumbres.

—Muy bien, entonces —repuso la mujer con aire ofendido—. Pasad. De hecho, estamos inusualmente desocupados para esta época del año. Estoy segura de que podré encontrar alojamiento para vuestros caballos. —Los condujo hasta la estancia principal del edificio, una habitación cuadrada cuyas paredes estaban cubiertas, desde el suelo hasta el techo, por jaulas tan diminutas que los caballos reducidos al tamaño de un gato apenas podían estirar las piernas. Muchas de ellas estaban ocupadas y las placas que había debajo indicaban que estaban reservadas a

miembros especiales del clan de Harpell, pero la mujer encontró cuatro juntas y vacías, y colocó a los animales en su interior.

—Podéis venir a buscarlos cuando lo deseéis —les explicó, mientras les daba a cada uno la llave de la jaula en que estaba su montura. Se detuvo al llegar a Drizzt para estudiar sus atractivas facciones.

—¡Vaya! —exclamó, sin perder el tono de voz tranquilo y monótono—. ¡No sabía de tu llegada pero estoy segura de que muchos querrán tener audiencia contigo antes de que te vayas! Nunca habíamos visto a nadie como tú.

Drizzt asintió, pero no respondió. Cada vez se sentía más incómodo ante esa nueva clase de atenciones. De algún modo parecían degradarlo más que las amenazas de campesinos ignorantes. Sin embargo, comprendía aquella curiosidad y suponía que, como mínimo, les debía a los magos unas horas de conversación.

El Fuzzy Quarterstaff, situado en la parte posterior de la Mansión de Hiedra, era una estancia circular. La barra estaba colocada en el centro, como el eje de una rueda, y dentro de su extenso perímetro había otra habitación, cerrada y dispuesta a modo de cocina. Un hombre peludo, de brazos enormes y cabeza calva, pasaba incansablemente un paño por la superficie brillante de la barra, más para pasar el tiempo que para limpiar cualquier salpicón que pudiese haber.

En la parte de atrás, sobre una tarima alzada, un grupo de instrumentos tocaban por sí solos, guiados por los espasmódicos gestos de un mago de cabellos canos que empuñaba una varita mágica, vestido con pantalones negros y chaqueta también negra. Cuando los instrumentos llegaban a un *crescendo*, el mago apuntaba con su varita, chasqueando los dedos de la mano libre, y un estallido de chispas de colores emergía de las cuatro esquinas del local.

Los compañeros se sentaron en una mesa desde la cual podían ver al mago de la orquesta. De hecho, podían elegir ya que, por lo que parecía, eran los únicos clientes del local. Las mesas también eran circulares, de madera pulida, y en el centro de cada una de ellas había colocada una enorme gema verdosa con multitud de caras sobre un pedestal de plata.

—Es el lugar más extraño que he conocido —gruñó Bruenor, que se sentía incómodo desde la escena de debajo del puente pero que estaba resignado a la necesidad de hablar con los Harpell.

—Lo mismo digo —corroboró el bárbaro—. Y me gustaría irme pronto.

—Ambos os veis atrapados por la estrechez de miras de vuestras mentes —los reprendió Regis—. Un lugar como éste está creado para disfrutarlo..., y sabéis que no existe peligro alguno aquí. —Frunció el entrecejo cuando su mirada se topó con Wulfgar—. Al menos, no hay peligros serios.

—Longsaddle nos ofrece un merecido descanso —añadió Drizzt—. Aquí podemos trazar la ruta de la siguiente parte del viaje con tranquilidad y volver a coger la carretera descansados. Tardamos dos semanas en llegar desde el valle a Luskan y casi otra semana en llegar aquí. Todo ello sin descanso. La fatiga aturde los reflejos y da siempre ventaja a un guerrero entrenado. —Mientras hablaba, observaba en especial a Wulfgar—. Un hombre cansado comete errores y en estas tierras salvajes los errores son, en la mayoría de los casos, fatales.

—Así que relajémonos y disfrutemos de la hospitalidad de los Harpell —agregó Regis.

—De acuerdo —asintió Bruenor mientras echaba una ojeada a su alrededor—, pero hagamos que el descanso sea breve. Y, por cierto, ¿dónde demonios estará el camarero? ¿Acaso tenemos que servirnos comida y bebida nosotros mismos?

—Si deseas algo, pídelo —indicó una voz procedente del centro de la mesa. Wulfgar y Bruenor se pusieron de inmediato en pie, alertas. Drizzt percibió un destello de luz en el interior de la gema y estudió el objeto, adivinando enseguida lo ocurrido. Desvió la vista hacia el hombre que permanecía en la barra y que estaba de pie junto a una gema similar.

—Un artefacto de espionaje —explicó a sus amigos, quienes, en aquel momento, habían llegado a la misma conclusión y se sentían muy tontos apostados en el centro de una taberna vacía con las armas en la mano.

Regis inclinó la cabeza mientras sus hombros se agitaban por el ataque de risa.

—¡Bah! ¡Tú lo sabías todo! —protestó Bruenor—. Te estás divirtiendo a nuestra costa, Panza Redonda. Por lo que a mí respecta, empiezo a preguntarme si en nuestro grupo hay sitio para ti —le lanzó el enano a modo de advertencia.

Regis alzó la vista y al encontrarse con la mirada de su amigo enano, adoptó un tono de seriedad.

—¡Hemos caminado y cabalgado juntos durante más de seiscientos kilómetros! —replicó—. Nos hemos enfrentado al viento gélido, a incursiones de orcos, peleas y batallas con fantasmas. Permíteme que me divierta un rato. Si tú y Wulfgar aflojarais las correas de vuestras bolsas y observarais este lugar tal como es, tal vez podríais disfrutar de él como yo.

Wulfgar esbozó una sonrisa. Luego, de pronto, echó la cabeza hacia atrás y soltó un rugido, para expulsar toda su rabia y sus prejuicios, y de este modo aceptar el consejo del halfling y ver Longsaddle con una mente abierta. Hasta el mago de la orquesta detuvo su concierto para observar el espectáculo del tonificante grito del bárbaro.

Al terminar, Wulfgar se echó a reír. No con una risa entre dientes sino con un tormentoso torrente de carcajadas que emergía de su estómago y explotaba por su boca, abierta de par en par.

—¡Cerveza! —pidió Bruenor a la piedra preciosa. Casi de inmediato, un disco flotante de luz azul se deslizó por encima de la barra y les trajo cerveza fuerte suficiente para beber durante toda la noche. Pocos minutos después, todas las huellas de las tensiones sufridas en la carretera habían desaparecido y brindaban y bebían sus jarras con entusiasmo.

Únicamente Drizzt mantenía su actitud reservada, dando pequeños sorbos a la cerveza y con la mente alerta a su alrededor. No percibía ningún peligro directo en aquel lugar pero deseaba mantener el control contra la investigación inevitable de los magos.

Al poco rato, los Harpell y sus amigos empezaron a entrar a tropel en el Fuzzy Quarterstaff. Los compañeros eran los únicos recién llegados aquella noche y todos los comensales acercaban sus mesas a ellos, intercambiando historias de la carretera y brindando por una eterna amistad mientras tomaban una comida deliciosa. Luego, se colocaron junto a una cálida chimenea. Muchos de ellos, sobre todo Harkle, se pusieron a hablar con Drizzt y demostraron su interés por las ciudades oscuras de su gente, y el drow contestó a sus preguntas prácticamente sin reservas.

Luego llegó el momento de preguntar el motivo del viaje que había conducido a los viajeros hasta tan lejos. Bruenor fue el primero en sacar el tema y, tras subirse a una mesa, declaró:

—¡Mithril Hall, el hogar de mis padres, volverá a ser mío de nuevo!

La inquietud de Drizzt aumentó de repente. A juzgar por la reacción de los allí reunidos, el nombre de la tierra natal de Bruenor era conocido allí, o al menos su leyenda. El drow no temía que los Harpell pudieran tramar alguna acción malévola, pero no quería que el propósito de su viaje se propagara a sus espaldas o incluso los precediera en el siguiente trecho del camino. Otras personas podían estar interesadas en conocer la situación de la antigua fortaleza de los enanos, un lugar que aparecía en la leyenda como «las minas donde fluyen ríos de plata».

Drizzt llevó a Harkle a un lado.

—Se está haciendo tarde. ¿Podríamos encontrar alojamiento en el pueblo?

—Tonterías —replicó con aire ofendido—. Sois mis invitados y permaneceréis aquí. Las habitaciones ya están preparadas.

—¿Y cuál es el precio de todo esto?

Harkle apartó la bolsa que le tendía Drizzt.

—El precio en la Mansión de Hiedra es una historia o dos, y aportar algún interés a nuestra existencia. ¡Tú y tus amigos habéis pagado por un año o más!

—Gracias —contestó Drizzt—. Creo que ha llegado el momento de retirarnos a descansar. Hemos cabalgado durante mucho tiempo y el camino que nos queda es largo.

—Por cierto, respecto a ese camino, he concertado una entrevista con DelRoy, el Harpell más anciano que hay ahora en Longsaddle. Él, más que ninguno de nosotros, podrá ayudaros a encontrar vuestra ruta.

—¡Muy bien! —se alegró Regis, que se había inclinado hacia adelante para oír la conversación.

—Sin embargo, esa entrevista os costará un pequeño precio —dijo Harkle a Drizzt—. DelRoy desea mantener una audiencia privada contigo. Durante muchos años ha estado recabando información sobre los drow, pero por estas tierras se consigue muy poca.

—De acuerdo —contestó Drizzt—. Ahora será mejor que nos acostemos.

—Os enseñaré el camino.

—¿A qué hora nos hemos de reunir con DelRoy? —inquirió Regis.

—Por la mañana —contestó Harkle.

Regis se echó a reír y luego se inclinó sobre el otro extremo de la mesa, en el que Bruenor permanecía sentado, inmóvil, con una jarra en las manos y la mirada fija, sin parpadear. Regis le dio un ligero empujón y el enano cayó al suelo sin ni siquiera un gruñido de protesta.

—Sería mejor por la tarde —afirmó el halfling, mientras señalaba otra mesa, bajo la cual estaba tumbado Wulfgar.

Harkle observó a Drizzt.

—Por la tarde —aceptó—. Hablaré con DelRoy.

Los cuatro amigos pasaron el día siguiente recuperándose y disfrutando de las infinitas maravillas de la Mansión de Hiedra. Por la mañana temprano, Drizzt se retiró para mantener una conversación con DelRoy mientras Harkle ofrecía a los demás una visita por la enorme casa, que contenía una docena de salas de alquimia, habitaciones de espionaje, cámaras de meditación y varias salas de seguridad diseñadas especialmente para invocar a seres de otras esferas. Una estatua de un tal Matherly Harpell despertó sobre todo su interés, ya que la estatua era en realidad el propio mago. Una desafortunada mezcla de pociones lo había convertido literalmente en piedra.

Luego estaba también *Bidderdoo,* el perro de la familia, que en su día había sido un primo segundo de Harkle..., de nuevo una mala mezcla de pociones.

Harkle no guardaba secretos para sus invitados y les contaba la historia del clan, sus logros y sus errores, a menudo desastrosos. También les contó historias de las tierras que rodeaban Longsaddle, de los bárbaros uthgardts, los Ponis Celestiales que habían conocido, y de otras tribus que podían encontrarse en el camino.

Bruenor se alegraba de que aquel ambiente relajado les permitiera también obtener cierta información. Su objetivo le volvía una y otra vez a la mente durante todo el día y cuando pasaba el tiempo sin que consiguiera dar ni siquiera un pequeño paso hacia Mithril Hall, aunque fuera por un merecido descanso, sentía punzadas de culpabilidad.

«Tienes que desearlo con todo el corazón», se reprendía a menudo a sí mismo.

Pero Harkle le estaba proporcionando una orientación importante respecto a aquellas tierras que sin duda le sería útil durante los días venideros, y se sentía satisfecho cuando se sentó a comer en el Fuzzy Quarterstaff. Drizzt se unió a ellos allí, hosco y silencioso, y no abrió demasiado la boca cuando le preguntaron sobre su conversación con DelRoy.

—Piensa en la conversación que mantendremos todos —fue la respuesta del drow ante la insistencia de Bruenor—. DelRoy es un anciano instruido. Puede ser nuestra mayor esperanza para encontrar algún día la ruta hacia Mithril Hall.

La verdad es que Bruenor hacía ya rato que estaba pensando en esa entrevista.

Drizzt permaneció en silencio durante toda la comida, rememorando las historias e imágenes de su tierra natal que había explicado a DelRoy y recordando la belleza única de Menzoberranzan.

Y los corazones malévolos que la habían destrozado.

Poco rato después, Harkle llevó a Drizzt, Bruenor y Wulfgar a ver al mago... Regis había suplicado que lo dejaran quedarse en otra fiesta que se celebraba en la taberna en vez de ir a la entrevista. Encontraron a DelRoy en una pequeña y oscura sala iluminada con antorchas y observaron que la luz vacilante parecía incrementar el misterio del arrugado rostro del mago. Bruenor y Wulfgar estuvieron de inmediato de acuerdo con las observaciones que Drizzt había hecho de DelRoy, porque en las facciones de su rostro, tostado y reseco como el cuero, se distinguían con claridad décadas enteras de experiencia y de aventuras nunca narradas. Sin duda su cuerpo le estaba fallando ahora, pero el brillo de sus pálidos ojos traducía una profunda vida interior y no dejaba lugar a dudas sobre la claridad y agudeza de su mente.

Bruenor desplegó el mapa en la mesa circular que había en el centro de la estancia, junto a los libros y pergaminos que había traído DelRoy. El viejo mago lo estudió concienzudamente durante breves segundos, trazando con el dedo la ruta que había traído a los compañeros a Longsaddle.

—¿Qué recuerdas de tu tierra natal, enano? —preguntó—. ¿Algún paisaje en particular o poblaciones cercanas?

Bruenor sacudió la cabeza.

—Las imágenes que tengo en la mente son sólo de los altos muros y los talleres de trabajo, del tintineante sonido del hierro sobre el yunque. Sé que la huida de mi gente empezó en las montañas. Eso es todo.

—Las tierras del norte son muy extensas —señaló Harkle—. Muchos bosques extensos pueden albergar una fortaleza semejante.

—Ése es el motivo por el que Mithril Hall y toda la riqueza que, según dicen, encierra, nunca haya sido encontrado —contestó DelRoy.

—Y ése es nuestro dilema —intervino Drizzt—. Decidir dónde empezar a buscar.

—Ah, pero ya habéis empezado —contestó DelRoy—. Habéis hecho bien en venir tierra adentro. La mayoría de leyendas sobre Mithril Hall proceden de las tierras situadas al este de aquí, más lejos incluso de la costa. Parece evidente que vuestro objetivo está situado entre Longsaddle y el gran desierto, aunque no puedo saber si está hacia el norte o el sur. Habéis hecho bien.

Drizzt asintió y permaneció en silencio mientras el anciano mago continuaba examinando el mapa de Bruenor, marcando puntos estratégicos y buscando con frecuencia referencias en la pila de libros que había colocado en la mesa. Bruenor permanecía inmóvil junto a DelRoy, ansioso por encontrar algún indicio o revelación que les sirviera de ayuda. Por fortuna, los enanos era tipos pacientes, una cualidad que hacía que sus trabajos de herrería fueran mejores que los del resto de razas, y Bruenor intentaba mantener la calma lo mejor que podía y no presionar al mago.

Poco rato después, una vez que DelRoy estuvo satisfecho del orden que había dado a toda la información pertinente, volvió a hablar.

—¿Dónde iríais ahora si yo no os ofreciera ningún consejo? —preguntó a Bruenor.

El enano volvió a observar su mapa, mientras Drizzt le echaba una ojeada por encima de su hombro, y trazó una línea con su dedo regordete. Observó a Drizzt con una mirada interrogativa cuando alcanzó un punto que habían estado comentando por el camino. El elfo oscuro asintió.

—La Ciudadela de Adbar —declaró, dando unos golpecitos con el dedo sobre el mapa.

—La fortaleza de los enanos —comentó DelRoy, a quien la elección no parecía sorprenderle—. Una buena decisión. El rey Harbromm y sus enanos podrán seros de gran ayuda. Han vivido allí, en las montañas de Mithril, durante incontables siglos. Sin duda alguna, Adbar existía ya antes de que los martillos de Mithril Hall entonaran la canción de los enanos.

—Entonces, ¿tú también nos recomiendas la Ciudadela de Adbar? —preguntó Drizzt.

—La elección es vuestra, pero es el mejor destino que puedo ofreceros —respondió DelRoy—. Sin embargo, el camino es largo, lo menos cinco semanas, suponiendo que todo vaya bien, cosa poco probable por la ruta oriental que pasa más allá de Sundabar. Aun así, podéis llegar allí antes de los primeros fríos de invierno, aunque dudo que consigáis información de Harbromm y podáis proseguir vuestro viaje antes de la primavera.

—Entonces la elección está hecha —declaró Bruenor—. ¡A Adbar!

—Hay algo más que debéis saber —dijo DelRoy—. Y ése será el verdadero consejo que os puedo dar: no desdeñéis las posibilidades que os ofrece el camino por la visión esperanzadora del final del recorrido. Hasta ahora, vuestra ruta ha seguido recorridos directos; primero, desde el valle del Viento Helado a Luskan, luego, desde Luskan hasta aquí. Aparte de monstruos, en ambos recorridos hay pocas cosas que puedan incitar a un viajero a apartarse de su camino. Pero en el viaje hacia Adbar, pasaréis por Luna Plateada, ciudad que posee una gran sabiduría y un gran patrimonio; y la dama Alustriel, y la Bóveda de los Sabios, la biblioteca más importante que existe en las tierras del norte. Muchos en esa culta ciudad podrán ofreceros más ayuda de la que puedo daros yo o incluso el rey Harbromm.

»Y, más allá de Luna Plateada, encontraréis Sundabar, que en otro tiempo fue también una fortaleza de enanos y que ahora dirige Helm, conocido por su amistad con los enanos. Sus lazos con tu raza son profundos, Bruenor, y siguen el rastro de muchas generaciones; lazos que tal vez lo unan incluso con tu propia gente.

—¡Posibilidades! —Harkle sonrió.

—Seguiremos tus sabios consejos, DelRoy —aseguró Drizzt.

—Por supuesto —añadió el enano, recobrando de nuevo el entusiasmo—. Cuando salimos del valle, no tenía ni idea de lo que haríamos en cuanto llegáramos a Luskan. Mi esperanza era seguir una ruta de conjeturas, la mitad de las cuales sabía que no me conducirían a nada. El halfling tuvo una gran idea en guiarnos hasta este lugar, porque aquí hemos podido volver a encontrar una pista, y una pista que nos conducirá a más pistas. —Echó una mirada al entusiasmado grupo que lo rodeaba: Drizzt, Harkle y DelRoy, y entonces divisó a Wulfgar, que permanecía todavía sentado inmóvil en su silla, con los brazos cruzados sobre el pecho, y que no aparentaba emoción alguna—. ¿Y tú muchacho? —le preguntó Bruenor—. ¿No tienes ninguna idea para compartir?

Wulfgar se inclinó hacia adelante y apoyó los codos sobre la mesa.

—No es mi búsqueda ni mi tierra —razonó—. Me limito a seguirte, seguro de que elegirás la ruta correcta.

»Y estoy contento por tu alegría y entusiasmo —añadió con calma.

Bruenor aceptó la explicación como completa y desvió la vista hacia DelRoy y Harkle para solicitar información concreta sobre la ruta que tenían por delante. Drizzt, en cambio, no pareció convencido de la sinceridad de la última frase de Wulfgar y, observando al joven bárbaro, percibió la mirada que éste estaba dirigiendo en aquel momento al enano.

¿Tristeza?

Pasaron dos días más de descanso en la Mansión de Hiedra, aunque Drizzt era asaltado constantemente por curiosos miembros de la familia Harpell que deseaban saber más detalles sobre su poco conocida raza. Aceptaba las preguntas con cortesía, comprendiendo su buena intención, e intentaba responderlas lo mejor que podía. Cuando, en la mañana del quinto día, Harkle los escoltó hasta la salida, estaban descansados y listos para continuar con su viaje. Harkle prometió ocuparse

del regreso de los caballos a sus verdaderos dueños, diciendo que era lo menos que podía hacer por los extranjeros que tanto interés habían despertado en la ciudad.

En realidad, eran los amigos quienes habían salido más beneficiados de su estancia. DelRoy y Harkle les habían proporcionado información valiosa y, lo que era tal vez más importante, les habían devuelto sus esperanzas en la búsqueda. Aquella última mañana, Bruenor se había levantado antes del alba, con un torrente de adrenalina fluyendo por sus venas al pensar en volver de nuevo a la carretera ahora que tenía un lugar adonde encaminar sus pasos.

Se alejaron de la mansión tras despedirse de todo el mundo e intercambiar miradas de tristeza, incluido Wulfgar, que había llegado allí tan convencido de su antipatía por los magos.

Cruzaron por encima del puente, se despidieron de Chardin, que estaba tan absorto en sus meditaciones sobre el arroyo que ni se dio cuenta, y pronto descubrieron que el edificio situado al lado del establo en miniatura era una granja experimental.

—¡Cambiará la faz de la tierra! —les aseguró Harkle mientras se desviaban hacia el edificio para verlos más de cerca. Drizzt adivinó lo que quería decir con esas palabras antes incluso de entrar, en cuanto oyó los balidos agudos y los gorjeos que parecían grillos. Al igual que el establo, la granja estaba constituida por una sola habitación, aunque faltaba parte del techo y un sector de la estancia era como un campo abierto encerrado entre paredes. Vacas y ovejas del tamaño de gatos pastaban por doquier mientras que pollos del tamaño de ratones silvestres corrían por entre las delgadas patas de los animales.

—Por supuesto, ésta es la primera temporada y no hemos visto todavía los resultados —les explicó Harkle—, pero esperamos obtener una buena producción, teniendo en cuenta la escasez de recursos empleados.

—Eficacia —se rió Regis—. Menos pienso, menos espacio y, en un abrir y cerrar de ojos, los podéis convertir a su tamaño real antes de coméroslos.

—Exacto —corroboró Harkle.

A continuación fueron al establo y Harkle escogió monturas de calidad para ellos: dos caballos y dos ponis. Les explicó que eran regalos y que no debían devolverlos mientras los necesitasen.

—Es lo menos que podemos hacer por contribuir en una búsqueda tan noble —aseguró Harkle con una ligera reverencia para atajar las protestas de Bruenor y Drizzt.

El camino descendía serpenteando por la pendiente de la colina. Harkle permaneció en pie un instante frotándose la barbilla, con una expresión confusa en el rostro.

—Es el sexto poste —se dijo a sí mismo—. Pero ¿de la izquierda o de la derecha?

Un hombre que trabajaba sobre una escalera (otra cosa curiosa: ver una escalera que se alzaba por encima de los barrotes de la cerca y que se apoyaba en medio del aire contra el extremo superior del muro invisible) vino en su ayuda.

—¿Lo has vuelto a olvidar? —dijo con una risita, señalando la baranda de uno de los lados—. El sexto poste a mano izquierda.

Harkle se encogió de hombros incomodado y siguió adelante.

Los compañeros observaron al trabajador con curiosidad mientras acababan de descender la colina, con las monturas todavía debajo del brazo. Tenía un balde y varios trapos, y estaba limpiando unas manchas de color rojizo que habían aparecido sobre el muro invisible.

—Pájaros de vuelo bajo —les explicó Harkle con aire abatido—. Pero no temáis: Regweld está trabajando en el problema en este preciso momento.

»Bueno, hemos llegado al final de nuestro encuentro, aunque pasarán muchos años antes de que seáis olvidados en la Mansión de Hiedra. La carretera os conducirá directamente al pueblo de Longsaddle. Allí podréis reabastecer vuestras provisiones..., ya está todo arreglado.

—Mi más sincero agradecimiento a ti y a los tuyos —dijo Bruenor con una profunda reverencia—. Estoy convencido de que Longsaddle ha sido un punto brillante en un camino fatigoso.

Los demás se unieron también a su agradecimiento.

—Buen viaje, compañeros de Hall —se despidió Harkle—. Los Harpell esperan ver alguna pequeña muestra cuando encontréis por fin Mithril Hall y encendáis de nuevo las antiguas forjas.

—¡El tesoro de un rey! —le aseguró Bruenor antes de partir.

Antes de mediodía, habían pasado ya los límites de Longsaddle y cabalgaban al trote con las bolsas llenas de provisiones.

—Bueno, ¿qué prefieres, elfo? —preguntó Bruenor a última hora de la tarde de aquel mismo día—. ¿Los pinchazos de la lanza de un soldado loco o los fisgoneos de un mago maravilloso?

Drizzt rió entre dientes a la defensiva mientras pensaba en la pregunta. Longsaddle había sido diferente de cualquier otro lugar en el que hubiera estado, pero, aun así, la diferencia no era tan grande. En cualquier caso, su color lo señalaba como algo curioso y, en realidad, no era la hostilidad con que lo trataban normalmente lo que le molestaba, sino el hecho de que le recordaran que siempre sería distinto.

Sólo Wulfgar, que cabalgaba a su lado, oyó el murmullo que emitió como respuesta.

—La carretera.

9

No hay honor

—¿Por qué os acercáis a la ciudad antes del alba? —preguntó el guardián nocturno de la puerta norte al emisario de la caravana mercante que se había detenido junto a las murallas de Luskan. Jierdan, apostado junto al guardián, observaba con especial interés la escena seguro de que aquel grupo procedía de Diez Ciudades.

—Respetaríamos las reglas de la ciudad si el asunto que nos trae no fuera urgente —respondió el portavoz—. No hemos descansado en dos días.

Otro hombre asomó la cabeza por el grupo de carretas con un cuerpo fláccido sobre los hombros.

—Asesinado en la carretera —explicó el portavoz—. Y otro miembro del grupo, secuestrado: Catti-brie, la hija del propio Bruenor Battlehammer.

—¿Una muchacha enana? —inquirió Jierdan con brusquedad, cuyas sospechas apuntaban en otra dirección pero no deseaba mostrar su interés por miedo a que pudiera verse implicado.

—No, enana no, una mujer —se lamentó el portavoz—. La mujer más hermosa de todo el valle, tal vez de todas las tierras del norte. El enano la recogió cuando era una niña huérfana y la adoptó como hija propia.

—¿Orcos? —preguntó el guardián nocturno, más preocupado por los posibles riesgos del camino que por la suerte de una única mujer.

—No, no fue obra de los orcos —contestó el portavoz—. El secuestro de Catti-brie y el asesinato del conductor se ejecutaron con cautela y sigilo. De hecho, no descubrimos lo ocurrido hasta la mañana siguiente.

Jierdan no necesitaba más información, ni siquiera una descripción más completa de Catti-brie, para encajar las piezas del rompecabezas. Su relación con Bruenor explicaba el interés que Entreri pudiera tener en ella. Jierdan observó el horizonte hacia el este, donde empezaban a despuntar los primeros rayos del alba, ansioso por acabar con sus deberes en la muralla y poder ir a contarle sus descubrimientos a Dendybar. Aquella pequeña noticia sería una ayuda para aliviar el enojo del mago moteado por haber perdido el rastro del drow en el muelle.

—¿Así que no los ha encontrado? —siseó Dendybar a Sydney.

—No ha encontrado nada más que un rastro antiguo —respondió la joven maga—. Si todavía están por los alrededores del embarcadero, van muy bien disfrazados.

Dendybar se quedó en silencio para considerar el informe que acababa de darle su aprendiza. Había algo fuera de lugar en todo aquel montaje. Cuatro personajes tan característicos no podían haberse desvanecido de esta forma.

—¿Has averiguado algo sobre el asesino o sobre su acompañante?

—Los vagabundos de los muelles le temen e incluso los delincuentes lo tratan con respeto.

—Así que nuestro amigo es conocido en los bajos fondos —musitó Dendybar.

—Un asesino a sueldo, diría yo —razonó Sydney—. Probablemente del sur..., quizá de Aguas Profundas, aunque si así fuera habríamos oído hablar de él con anterioridad. Tal vez proceda de algún lugar de más al sur, de las tierras que están más allá de nuestro control.

—Interesante —respondió Dendybar, intentando formular una teoría que encajara con todas las variables—. ¿Y la muchacha?

Sydney se encogió de hombros.

—No creo que lo acompañe de buen grado, aunque hasta el momento no ha hecho paso alguno para librarse de él. Además, cuando tú viste al jinete en la visión de Morkai, cabalgaba solo.

—La secuestró —dijo inesperadamente una voz a sus espaldas. Jierdan estaba en el umbral de la puerta.

—¿Qué significa esto? ¿Vienes sin avisar? —preguntó Dendybar en tono despreciativo.

—Tengo noticias..., no podía esperar —respondió Jierdan con osadía.

—¿Han abandonado la ciudad? —inquirió Sydney con voz recelosa, para aumentar la rabia que leía en el pálido rostro del mago moteado. Sydney comprendía bien los peligros y las dificultades de los muelles y casi sentía lástima por Jierdan por despertar la cólera del despiadado Dendybar en una situación que estaba fuera de su control. Sin embargo, Jierdan continuaba siendo su competidor en la lucha por ganarse el favor del mago moteado y no permitiría que la compasión se interpusiera en el camino de sus ambiciones.

—No —le espetó Jierdan—. Las noticias que traigo no tienen nada que ver con el grupo del drow. —Desvió la vista hacia Dendybar—. Hoy ha llegado una caravana de Luskan..., en busca de la mujer.

—¿Quién es? —inquirió Dendybar, súbitamente muy interesado y olvidando la cólera que le había producido la intrusión.

—La hija adoptiva de Bruenor Battlehammer —contestó Jierdan—. Cat...

—¡Catti-brie, claro! —siseó Dendybar, familiarizado con los personajes más importantes de Diez Ciudades—. ¡Debí haberlo adivinado! —Se volvió hacia Sydney—. Mi respeto por ese jinete misterioso crece día a día. ¡Encuéntralo y tráemelo!

Sydney asintió, aunque en el fondo temía que la tarea estuviera más allá de sus posibilidades y que la petición de Dendybar fuera más difícil de satisfacer de lo que el mago creía.

La mujer pasó la noche entera, hasta primeras horas del día siguiente, buscando en los callejones y en la zona de los muelles. Pero, aunque utilizó todos los contactos que poseía y los trucos mágicos a su disposición, no halló rastro de Entreri y Catti-brie ni a nadie capaz de pasarle información que pudiera ayudarla en su búsqueda.

Fatigada y frustrada, volvió a la Torre de Huéspedes al día siguiente y pasó de largo el pasillo que conducía a la habitación de Dendybar, a pesar de que tenía instrucciones de informarle directamente a su regreso. Sydney no estaba de humor para escuchar los gritos del mago moteado cuando se enterara de su fracaso.

Se introdujo en una pequeña habitación, situada justo debajo del tronco principal de la Torre de Huéspedes, en la rama del norte, por debajo de las habitaciones del Dueño de la Espiral del Norte, y, tras cerrar con llave todas las puertas, las selló mediante un hechizo mágico para evitar intrusiones no deseadas.

Apenas se había dejado caer sobre su cama cuando la superficie del espejo de espionaje empezó a girar y a brillar.

—Maldito seas, Dendybar —gruñó, suponiendo que su maestro era el causante de aquella turbulencia. Tras colocar su cansado cuerpo frente al espejo, clavó la mirada en su superficie, intentando armonizar su mente con el remolino para clarificar la imagen. Con gran alivio, comprobó que no se encontraba frente a Dendybar sino frente a un mago de una distante ciudad, un posible pretendiente que la despiadada Sydney mantenía con falsas esperanzas para poder manipularlo a su antojo.

—Saludos, bella Sydney —la saludó el mago—. Espero no interrumpir tu sueño, pero tengo noticias muy interesantes.

Por regla general, Sydney hubiera escuchado en silencio al mago fingiendo sentir interés por su historia, y luego se hubiera excusado con gran cortesía. Pero ahora, con la exigente petición de Dendybar cargada sobre los hombros, no tenía paciencia para distracciones.

—¡No es un buen momento! —le espetó.

El mago, emocionado como estaba por sus noticias, no pareció darse cuenta del tono de voz categórico.

—En nuestra ciudad ha ocurrido algo maravilloso —empezó.

—¡Harkle! —gritó Sydney para detener el parloteo del mago.

El hombre se detuvo, con aire abatido.

—Pero, Sydney... —protestó.

—En otro momento —insistió ella.

—Pero, ¿es acaso frecuente hoy en día poder ver y hablar con un elfo oscuro? —persistió Harkle.

—No puedo... —Sydney se interrumpió de pronto, al asimilar las últimas palabras de Harkle—. ¿Un elfo oscuro? —tartamudeó.

—Sí —dijo Harkle con orgullo al ver que sus palabras parecían haber impresionado a su amada Sydney—. Su nombre es Drizzt Do'Urden. Salió de Longsaddle hace apenas dos días. Te lo hubiera contado antes, pero la mansión estaba revolucionada con todo el asunto.

—Cuéntamelo con más detalles, querido Harkle —susurró Sydney con voz seductora—. Cuéntamelo todo.

—Necesito información.

Susurro se estremeció al oír aquella voz inesperada y adivinó de inmediato quién era su interlocutor. Sabía que estaba en la ciudad y sabía también que era el único que podía burlar sus defensas e introducirse en sus habitaciones secretas.

—Información —repitió Entreri, emergiendo de las sombras tras un biombo.

Susurro introdujo el bote de ungüento medicinal en su bolsillo y observó de arriba abajo al hombre. Los rumores decían que era el asesino más despiadado y ella, acostumbrada a tratar con asesinos, supo al instante que dichos rumores decían la verdad. Percibió el poder de Entreri y la coordinación absoluta de sus movimientos.

—Los hombres no entran en mi habitación sin ser invitados —le advirtió con voz desafiante.

Entreri se situó en una posición más cómoda para estudiar a la osada mujer. También había oído hablar de ella; una superviviente de las crudas callejuelas, hermosa y mortífera. Ahora, al parecer, había perdido una batalla, pues tenía la nariz rota y dislocada, aplastada contra la mejilla.

Al darse cuenta de que la estaba examinando, Susurro irguió el torso y echó los hombros hacia atrás con orgullo.

—Un desafortunado accidente —susurró.

—No es asunto mío —respondió Entreri—. He venido en busca de información.

La mujer dio media vuelta y continuó con su rutina, intentando aparentar un aire despreocupado.

—Mis precios son elevados —contestó con frialdad.

Volvió a girarse para observar a Entreri y la intensa pero atemorizadora mirada que vio en sus ojos le dijo que, sin lugar a dudas, su vida iba a ser la única recompensa que obtendría con su cooperación.

—Busco a cuatro personas —empezó Entreri—. Un enano, un drow, un hombre joven y un halfling.

Susurro no estaba acostumbrada a aquellas situaciones. No tenía arqueros apostados para protegerla, ni guardaespaldas dispuestos a salir por una puerta secreta a una señal suya. Intentó simular calma, pero Entreri sabía que la embargaba un profundo temor. La mujer rió entre dientes y señaló su nariz rota.

—Me encontré con el enano y el elfo, Artemis Entreri —pronunció su nombre despacio, con la esperanza de que, al ver que lo reconocían, el hombre se colocara a la defensiva.

—¿Dónde están? —preguntó Entreri, sin inmutarse—. ¿Y qué querían de ti?

La mujer se encogió de hombros.

—Si todavía permanecen en Luskan, no sé dónde están. Lo más probable es que se hayan marchado. El enano tiene un mapa de las tierras del norte.

Entreri meditó sus palabras.

—Tu reputación te sobrestima —declaró con tono sarcástico—. ¿Aceptas que te peguen una paliza y los dejas escapar?

Susurro entornó los ojos encolerizada.

—Escojo mis batallas con cuidado —siseó—. Los cuatro son demasiado peligrosos para acciones de venganza frívola. Prefiero dejar que se vayan a donde quieran. No quiero volver a verlos en mi vida.

La calma que reflejaba el rostro de Entreri se alteró ligeramente. Ya había estado en la taberna de Cutlass y le habían contado el destrozo que había provocado Wulfgar. Y ahora esto: una mujer como Susurro no se acobardaba con facilidad. Tal vez debería evaluar de nuevo la fuerza de sus oponentes.

—Ese enano no teme a nada —continuó la mujer, percibiendo el nerviosismo de su interlocutor y deseando hurgar más en la llaga—. Y ten cuidado con el drow, Artemis Entreri —añadió en tono serio con la intención de que sintiera el mismo nivel de respeto que ella por los cuatro compañeros—. Anda por sombras que no podemos ver y embiste desde la oscuridad. Invoca a un demonio en forma de gran pantera y...

Entreri dio media vuelta y empezó a alejarse, ya que no tenía la más mínima intención de dejar que Susurro continuara ganándole ventaja.

Al ver que la táctica surtía efecto, Susurro no pudo resistir la tentación de lanzar un dardo final.

—Los hombres no acuden a mi habitación sin ser invitados —repitió.

Entreri pasó a la habitación adyacente, y la mujer oyó cómo se cerraba la puerta que conducía al callejón.

—Escojo mis batallas con cuidado —susurró al vacío de la habitación, recobrando parte de su orgullo con la amenaza.

Se volvió hacia un pequeño tocador y extrajo el bote de ungüento, satisfecha consigo mismo. Examinó su herida en el espejo que había sobre la mesa: no era demasiado grave. El bálsamo la borraría, como había hecho con todas las demás cicatrices que le había producido su profesión.

Comprendió su estupidez al ver el reflejo de una sombra en el espejo y sentir una corriente de aire en la espalda. Pero su trabajo no perdonaba los errores ni ofrecía nunca segundas oportunidades. Por primera y última vez en su vida, Susurro había dejado que su orgullo se antepusiera a su sentido común.

Un último gemido salió de sus labios cuando la daga de pedrería se hundió profundamente en su espalda.

—Yo también elijo mis batallas con cuidado —le susurró Entreri al oído.

Al día siguiente, Entreri se encontró frente a un lugar en el que no quería entrar: la Torre de Huéspedes del Arcano. Sabía que acudía allí como último recurso. Convencido ahora de que los compañeros habían abandonado Luskan hacía días, el asesino necesitaba ayuda mágica para volver a encontrar su rastro. Le había costado casi dos años seguir los pasos del halfling hasta Diez Ciudades y su paciencia se estaba agotando.

Acompañado con reticencia pero obedientemente por Catti-brie, se acercó al edificio y al instante lo condujeron a la sala de audiencias de Dendybar, donde lo estaban esperando el mago moteado y Sydney.

—Han abandonado la ciudad —dijo Entreri con brusquedad, antes de saludar siquiera.

Dendybar sonrió para demostrar a Entreri que aquella vez tenía él la sartén por el mango.

—Hace poco menos de una semana —respondió con calma.

—Y tú sabes dónde están —razonó Entreri.

Dendybar asintió, con la sonrisa todavía en los labios.

Al asesino no le gustaba aquel juego. Se dedicó durante largo rato a medir las fuerzas de su oponente, intentando encontrar un indicio que le mostrara las intenciones del mago. Por su parte Dendybar hacía exactamente lo mismo, todavía muy interesado en hacer una alianza con aquel asesino formidable..., pero sólo en términos que lo favorecieran.

—¿El precio de la información? —preguntó Entreri.

—Ni siquiera sé tu nombre —respondió Dendybar.

«Es bastante justo», pensó el asesino, al tiempo que hacía una profunda reverencia.

—Artemis Entreri —dijo, lo suficientemente seguro de sí mismo como para decir la verdad.

—¿Y por qué buscas a los compañeros, llevando secuestrada a la hija del enano? —presionó Dendybar, jugando su baza con el fin de provocar cierta inquietud en el cruel asesino.

—Eso es asunto mío —siseó Entreri, y por la forma en que frunció el entrecejo Dendybar supo que sus palabras lo habían molestado.

—También es asunto mío si vamos a formar una alianza —gritó Dendybar, al tiempo que se ponía de pie para parecer alto y omnipotente, y así intimidar a Entreri.

Al asesino le preocuparon muy poco las tácticas del mago, concentrado como estaba en sopesar el valor de una alianza semejante.

—Yo no te he preguntado por qué los estás buscando tú —respondió al fin—. Dime únicamente cuál de los cuatro te interesa.

Ahora le tocaba el turno a Dendybar de evaluar la mutua colaboración. Deseaba tener a Entreri de su lado, por lo menos porque le daba miedo tener al asesino trabajando contra él. Además, le satisfacía no tener que hablar del objeto que anhelaba a aquel hombre tan peligroso.

—El drow tiene algo que me pertenece o sabe dónde puedo encontrarlo —dijo al cabo—. Quiero que me lo devuelva.

—Y el halfling es mío —declaró Entreri—. ¿Dónde están?

Dendybar se acercó a Sydney.

—Han pasado por Longsaddle y van camino de Luna Plateada, a más de dos semanas de distancia hacia el este.

Los nombres eran desconocidos para Catti-brie pero se alegraba de que sus amigos les llevaran una buena ventaja. Necesitaba tiempo para idear un plan, aunque dudaba mucho de su eficacia mientras estuviera en manos de unos hombres tan poderosos.

—¿Y cuál es tu propuesta? —preguntó Entreri.

—Una alianza.

—Ya tengo la información que necesitaba —se burló Entreri—. ¿Qué puedo ganar con hacer una alianza contigo?

—Mis poderes pueden ayudarte a encontrarlos y también a derrotarlos. No son un grupo de personas débiles. Considéralo como un beneficio mutuo.

—¿Tú y yo persiguiéndolos por esas tierras? Me da la impresión de que tú encajas más ante un libro y detrás de un escritorio, mago.

Dendybar clavó la mirada en el arrogante asesino.

—Te aseguro que puedo llegar a donde deseo con más eficacia de la que podrías imaginar —gruñó, intentando calmarse con rapidez, ya que estaba interesado en ultimar el trato—. Aun así, permaneceré aquí. Sydney irá en mi lugar y Jierdan, el soldado, la escoltará.

A Entreri no le agradaba la idea de viajar con Jierdan, pero decidió no insistir sobre ese punto. Sería interesante, y de gran ayuda, compartir la persecución con la Torre de Huéspedes del Arcano, así que decidió aceptar los términos del acuerdo.

—¿Y ella? —preguntó Sydney, señalando a Catti-brie.

—Viene conmigo —fue la rápida respuesta de Entreri.

—Por supuesto —aceptó Dendybar—. No tengo intención de perder un rehén tan valioso.

—Somos tres contra cinco —razonó Sydney—. Si las cosas no salen tan bien como vosotros dos suponéis, la muchacha puede conducirnos al fracaso.

—¡Ella viene conmigo! —ordenó Entreri.

Dendybar había encontrado ya la solución. Se volvió y dedicó una sonrisa irónica a Sydney.

—Llévate a Bok.

La expresión del rostro de Sydney se alteró por completo, como si hubiera perdido todo interés por la caza ante la sugerencia de Dendybar.

Entreri no acababa de decidir si le gustaba el cariz que estaba tomando la situación y Dendybar, al percibir la expresión incómoda del asesino, se llevó a Sydney a un pequeño cuarto lateral separado por una cortina.

—¡Bok! —llamó la mujer suavemente al llegar allí, con un leve temblor en la voz.

Una figura pasó a través de la cortina. El monstruo, de casi dos metros y medio de altura y uno de hombro a hombro, se acercó arrastrando los pies hasta colocarse junto a la mujer. Parecía un hombre enorme y, de hecho, el mago había utilizado miembros humanos para su creación, pero Bok era más grande y más corpulento que cualquier humano, casi del tamaño de un gigante, y había sido dotado mágicamente de una fuerza que ni siquiera tenía medida en el mundo natural.

—Un gólem —explicó Dendybar con orgullo—. Mi propia creación. Bok podría matarnos a todos ahora mismo e incluso tu daga no te sería de gran ayuda, Artemis Entreri.

El asesino tenía sus dudas pero no pudo disimular por completo que aquel monstruo lo había intimidado. Dendybar había inclinado sin duda la balanza de su acuerdo para su propio beneficio, pero Entreri sabía que, si ahora se echaba hacia atrás en su alianza, se encontraría al mago moteado y sus secuaces conspirando en su contra y compitiendo con él en la búsqueda del grupo del enano. Además, sabía que él tardaría semanas, tal vez meses, en alcanzar a los viajeros por vías normales y no dudaba que Dendybar podía hacerlos llegar hasta ellos con más rapidez.

Catti-brie se sentía igualmente incómoda por pensamientos similares. No sentía el más mínimo deseo de viajar con aquel monstruo horrible, pero se preguntaba qué carnicería podía llegar a encontrarse cuando alcanzara por fin a Bruenor y los demás si Entreri decidía romper la alianza.

—No temas —le aseguró Dendybar—. Bok es inofensivo, incapaz de pensar por sí mismo porque, como puedes ver, no tiene mente. El gólem ejecuta mis órdenes, o las de Sydney, y se dejaría quemar vivo si se lo pidiésemos.

—Tengo asuntos pendientes en la ciudad —declaró Entreri, que no dudaba de las palabras de Dendybar y no sentía deseos de escuchar nada más sobre el gólem—. ¿Cuándo nos vamos?

—Será mejor por la noche —respondió Dendybar—. Acércate hasta el césped que hay frente a la Torre de Huéspedes cuando se ponga el sol. Nos encontraremos allí e iniciaréis el viaje.

A solas en su habitación, salvo por la compañía de Bok, Dendybar dio unos golpecitos sobre los musculosos hombros del gólem con profundo cariño. Bok era su baza oculta, su protección contra la resistencia que pudiesen ofrecer los compañeros y la traición de Artemis Entreri. Pero le costaba separarse del monstruo, ya que éste desempeñaba asimismo un importante papel protegiéndolo de los posibles sucesores de la Torre de Huéspedes. Dendybar había hecho correr la voz entre los demás magos de que aquel que quisiera enfrentarse a él tendría que tratar primero con Bok, incluso si Dendybar moría.

Sin embargo, el camino era largo y el Dueño de la Espiral del Norte no podía olvidar sus deberes si confiaba en mantener su título. En especial teniendo en cuenta que el archimago, comprendiendo el peligro de las ocultas aspiraciones de Dendybar a la torre central, buscaba una excusa para librarse de él.

—Nada puede detenerte, mi cielo —dijo Dendybar al monstruo. En realidad, no hacía más que reafirmar sus propios miedos por haber elegido enviar a la maga sin experiencia en su lugar. No dudaba de su lealtad, ni de la de Jierdan, pero ni a Entreri ni a los héroes del valle del Viento Helado podía tomárselos a la ligera—. Te he dado el poder necesario para perseguirlos —prosiguió Dendybar mientras lanzaba al suelo el ya inútil pergamino y el tubo que lo envolvía—. El drow es tu objetivo y ahora puedes percibir su presencia por lejos que estés. ¡Encuéntralo! ¡No vuelvas a mí sin traer a Drizzt Do'Urden!

Un gruñido gutural salió de los labios azules de Bok, el único sonido que el instrumento sin mente era capaz de emitir.

Entreri y Catti-brie encontraron al grupo de magos ya reunido cuando llegaron a la Torre de Huéspedes a última hora de la noche.

Jierdan permanecía solo y apartado, no muy entusiasmado con la idea de participar en la aventura, aunque sabía que no le quedaba elección. El soldado temía al gólem y no confiaba en Entreri. Sin embargo, temía muchísimo más a Dendybar, y los peligros desconocidos que pudiera depararle el camino no tenían ni punto de comparación con los peligros seguros que tendrían que afrontar ante el mago moteado si rehusaba ir.

Sydney se separó de Bok y Dendybar y se acercó a recibir a sus compañeros.

—Saludos —dijo, más interesada ahora en mantener una relación pacífica y no competitiva con su formidable compañero—. Dendybar está preparando nuestros caballos, aunque la cabalgata hasta Luna Plateada será rápida.

Entreri y Catti-brie desviaron la vista hacia el mago moteado. Bok permanecía junto a él, manteniendo a la vista un pergamino desplegado mientras Dendybar vertía un líquido humeante de un vaso de precipitados sobre una pluma blanca y entonaba las palabras del hechizo.

Una espesa niebla empezó a formarse a los pies del mago, se arremolinó y fue espesándose en algo con forma definida. Dendybar dejó en marcha la transformación y se alejó unos pasos para volver a repetir todo el ritual. Cuando apareció el primer caballo mágico, el mago estaba creando ya el cuarto y último.

Entreri alzó las cejas.

—¿Cuatro? —preguntó a Sydney—. Ahora somos cinco.

—Bok no sabe cabalgar —contestó, divertida—. Correrá a nuestro lado.

Se volvió y se encaminó hacia Dendybar, dejando a Entreri sumido en sus pensamientos.

—Por supuesto —murmuró Entreri para sí mismo, y por primera vez la presencia de la criatura antinatural no le pareció tan aterradora.

Catti-brie, en cambio, había comenzado a ver las cosas desde un punto de vista diferente. Era evidente que Dendybar había decidido enviar a Bok más para sacar ventaja sobre Entreri que para asegurarse la victoria sobre sus amigos, y Entreri también debía de haberse dado cuenta.

Sin saberlo, el mago había creado el tipo de ambiente tenso que Catti-brie deseaba, una situación que tal vez lograra encontrar el modo de explotar.

10

Vínculos de reputación

El sol relucía brillante en el cielo en la montaña del primer día de viaje desde que habían salido de Longsaddle. Los amigos, descansados gracias a su visita a los Harpell, cabalgaban a buen ritmo ya que todavía podían disfrutar del buen tiempo y la buena carretera. El territorio era completamente llano y sin nada que lo interrumpiera, ni siquiera un árbol o una colina.

—Tardaremos tres días en llegar a Nesme, o tal vez cuatro —les dijo Regis.

—Tres, si el tiempo se mantiene —afirmó Wulfgar.

Drizzt se movió por debajo de su capa. Por muy grato que pudiese parecerles la mañana, sabía que todavía estaban en territorio salvaje y, además, tres días cabalgando podían llegar a ser muy largos.

—¿Qué sabes de ese lugar..., Nesme? —preguntó Bruenor a Regis.

—Sólo lo que nos dijo Harkle. Es una ciudad bastante grande habitada por comerciantes, pero hay que ir con cuidado. Nunca he estado allí, pero las historias sobre los bravos hombres que viven en el extremo de los Páramos Eternos han corrido por todas las tierras del norte.

—Estoy intrigado por los Páramos Eternos —intervino Wulfgar—. Harkle nunca decía gran cosa sobre ese lugar. Se limitaba a sacudir la cabeza y estremecerse cuando le preguntaba.

—No dudes que será un lugar cuya fama va más allá de la realidad —opinó Bruenor con una carcajada, ya que no le impresionaban las reputaciones—. ¿Qué puede haber peor que el valle?

Regis se encogió de hombros, no demasiado convencido del razonamiento del enano.

—Las historias sobre los Páramos de los Trolls, que es el nombre que reciben esas tierras, pueden ser exageradas pero son siempre un presagio. Todas las ciudades del norte admiran la valentía de los habitantes de Nesme por mantener abierta la ruta comercial por el río Surbrin contra viento y marea.

Bruenor volvió a soltar una carcajada.

—¿No será que las historias tienen su origen en el propio Nesme para pintar a sus habitantes más fuertes de lo que en realidad son?

Regis no quería discutir.

Cuando se detuvieron a comer, una espesa neblina cubría la luz del sol y hacia el norte empezó a aparecer una línea de nubes negras en dirección a ellos. Drizzt había estado esperando la tormenta. En las tierras salvajes, incluso el tiempo podía convertirse en un enemigo.

Aquella tarde, las nubes de tormenta se instalaron sobre ellos y descargaron lluvia y granizo, que repicaba sobre el casco de Bruenor. Súbitos relámpagos rompían el cielo y los truenos eran tan fuertes que a duras penas conseguían mantenerse en sus monturas. Aun así, continuaron avanzando, a pesar de que el suelo se cubrió de una gran capa de barro.

—¡Ésta es la verdadera prueba del camino! —les gritó Drizzt, alzando la voz por encima del viento ensordecedor—. Hay muchos más viajeros que caen derrotados por las tormentas que no por los orcos, ya que no son capaces de anticipar los peligros antes de iniciar el viaje.

—¡Bah! No es más que una lluvia de verano —le espetó Bruenor con voz desafiante.

A modo de respuesta orgullosa, un relámpago fue a estallar a pocos metros de los jinetes. Los caballos se encabritaron y lanzaron coces al aire, y el poni de Bruenor cayó en el fango con las patas abiertas, y a punto estuvo de aplastar al atónito enano.

Con su propia montura fuera de control, Regis se las arregló para deslizarse de la silla y caer rodando al suelo.

Bruenor se puso de rodillas y se limpió el barro que le había entrado en los ojos, sin dejar de maldecir.

—¡Maldita sea! —exclamó, al ver los movimientos del poni—. ¡El animal está cojeando!

Wulfgar consiguió calmar a su caballo y se dispuso a perseguir al caballo desbocado de Regis, pero el granizo que el viento agitaba frenéticamente le golpeaba el cuerpo, lo cegaba y espantaba a su caballo, con lo que tuvo que contentarse con lograr mantener el equilibrio sobre la silla.

Otro relámpago estalló en el cielo. Y luego otro más.

Drizzt cubrió la cabeza de su caballo con su capa mientras le susurraba para calmarlo, y se acercó despacio al enano.

—¡Cojo! —volvió a gritar Bruenor, aunque Drizzt apenas podía oírlo.

El elfo sacudió la cabeza con aire de desesperación y señaló el hacha de Bruenor.

Más relámpagos se sucedieron en el cielo y llegó una nueva embestida de viento. Drizzt se deslizó hacia un lado en su silla para cobijarse, consciente de que no podría mantener tranquilo al animal durante mucho más rato. El granizo era cada vez más grueso y les golpeaba el cuerpo con la fuerza de afiladas balas.

El aterrorizado caballo de Drizzt lanzó a su jinete al suelo y se alejó al galope, intentando huir hasta donde no lo alcanzara aquella tormenta maldita.

Drizzt se apresuró a acercarse a Bruenor, pero cualquier plan de emergencia que hubieran podido esbozar se vino abajo cuando vieron a Wulfgar que se acercaba hacia ellos.

El hombre avanzaba con esfuerzo en contra del viento, aprovechando el ímpetu de éste para mantenerse derecho. Tenía los ojos enrojecidos, la mandíbula contraída y sangre mezclada con lluvia sobre la mejilla. Observaba sin ver a sus amigos, como si no pudiera entender lo que le había ocurrido.

Luego, de pronto, cayó de bruces sobre el fango, delante de ellos.

Un agudo silbido resonó por encima del muro de viento, un punto de esperanza contra el poder cada vez mayor de la tormenta. Los aguzados oídos de Drizzt lo captaron mientras él y Bruenor alzaban el rostro de su joven amigo del barro. El silbido parecía muy lejano, pero Drizzt sabía que las tormentas podían desfigurar la percepción de la gente.

—¿Qué es? —preguntó Bruenor al advertir la reacción del drow, a pesar de que él no había oído la llamada.

—¡Regis! —respondió Drizzt. Empezó a arrastrar a Wulfgar en la dirección de donde procedía el silbido, con Bruenor pisándole los talones. Ni siquiera habían tenido tiempo de comprobar si el joven bárbaro seguía con vida.

La mente despierta del halfling los salvó a todos aquel día. Consciente del potencial mortífero de las tempestades que procedían de la Columna del Mundo, Regis había ido reptando por el suelo en busca de algún lugar donde cobijarse en aquella tierra vacía. Tropezó con un hoyo situado en la ladera de una pequeña cresta, tal vez una antigua madriguera de lobos, que ahora estaba vacía.

Guiados por sus silbidos, Drizzt y Bruenor no tardaron en encontrarlo.

—¡Con este lluvia se llenará de agua y nos ahogaremos! —gritó Bruenor, pero ayudó a Drizzt a arrastrar a Wulfgar a su interior y lo colocó estirado junto a la pared posterior de la cueva. Luego se sumó a sus amigos para construir, con tierra y el resto de sus bolsas, una barrera que impidiera una riada.

Wulfgar soltó un gemido y Regis se acercó arrastrándose a él.

—¡Está vivo! —gritó el halfling—. ¡Y las heridas no parecen muy graves!

—¡Es fuerte como un roble! —exclamó Bruenor.

Pronto consiguieron dejar la cueva aceptable, si no cómoda, e incluso Bruenor dejó de quejarse.

—La verdadera prueba de la carretera —dijo Drizzt de nuevo a Regis intentando levantar el ánimo a su amigo mientras permanecían sentados sobre el fango y veían cómo se acercaba la noche. El constante estallido de los truenos y el golpeteo del granizo sobre el suelo no dejaba de recordarles que al menos ahora disfrutaban de cierta seguridad.

Como respuesta, Regis vació el agua de una de sus botas.

—¿Cuántos kilómetros crees que habremos hecho? —gruñó Bruenor, dirigiéndose a Drizzt.

—Quince, tal vez.

—¡A este paso, tardaremos dos semanas en llegar a Nesme! —murmuró Bruenor cruzando los brazos sobre el pecho.

—La tormenta pasará —contestó Drizzt con optimismo, pero el enano ya no lo escuchaba.

El día siguiente amaneció sin lluvia, aunque el cielo estaba cubierto de espesas nubes grises. Wulfgar se había recuperado ya, pero todavía no acertaba a comprender lo que le había ocurrido. Bruenor insistía en partir de inmediato, pero Regis prefería quedarse en la madriguera hasta que estuvieran seguros de que la tormenta había pasado.

—Hemos perdido la mayor parte de las provisiones —le recordó Drizzt al halfling—. No recibirás más comida que un pedazo de pan seco hasta que lleguemos a Nesme.

Ante aquella amenaza, Regis fue el primero en salir del agujero.

La humedad insoportable y el suelo cubierto de fango los hacía avanzar con paso lento y pronto descubrieron que les dolían las rodillas de tantos tropezones y chapoteos. Las ropas empapadas los estorbaban y pesaban más y más a cada paso.

Encontraron el caballo de Wulfgar, una masa de carne quemada y humeante medio enterrada en el fango.

—Un rayo —comentó Regis.

Los tres desviaron la vista hacia el bárbaro, asombrados de que hubiera podido sobrevivir a un golpe semejante. Wulfgar observaba también atónito el caballo, al comprender lo que lo había hecho caer de la silla la noche anterior.

—¡Más fuerte que un roble! —repitió Bruenor de nuevo a Drizzt.

De vez en cuando, tenues rayos de sol conseguían colarse entre la capa de nubes, pero, aun así, la luz del día era escasa y, a mediodía, casi había oscurecido. Un trueno lejano les anunció una tarde sombría.

La tormenta había pasado ya su apogeo, pero aquella noche no encontraron más cobijo que sus ropas mojadas y, cuando el destello de un relámpago iluminaba el cielo, podían vislumbrarse cuatro formas sentadas en el barro, con las cabezas inclinadas y aceptando con desesperada resignación su destino.

Durante dos días más continuaron avanzando a través de la lluvia y el viento, sin que les quedara otra alternativa que seguir el camino hacia adelante. Durante aquella racha de mala suerte, Wulfgar resultó ser el más animoso de todo el grupo. El bárbaro levantó a Regis del suelo empapado y se lo cargó con facilidad a la espalda, diciendo que necesitaba un peso extra para equilibrar. Y, tras salvaguardar el orgullo del halfling de este modo, el bárbaro incluso acabó convenciendo al hosco enano de que se montara a su espalda durante un rato. Además, nunca perdía el buen humor.

—Te digo que esto es una bendición —repetía una y otra vez observando el cielo grisáceo—. La tormenta mantiene alejados a los insectos... y a los orcos. ¿Y cuántos meses pasarán antes de que nos quedemos sin agua para beber?

El bárbaro se esforzaba al máximo por levantarles la moral. Una vez, incluso, se dedicó a observar los rayos con gran atención, calculando el tiempo que transcurría entre el relámpago y el consiguiente trueno, y, cuando se acercaban a los restos oscurecidos de un árbol muerto, vio resplandecer un relámpago y se preparó para gastar su broma. Al grito de «¡Tempos!», lanzó su martillo de guerra para que se incrustara y partiera en dos el tronco en el preciso momento en que estallaba el trueno a su alrededor. Sus amigos, divertidos, desviaron la vista hacia él y lo vieron erguido, orgulloso, con los ojos y las manos alzadas a los dioses como si hubieran respondido en persona a su llamada.

Drizzt, aceptando toda aquella penitencia con su habitual estoicismo, aplaudió en silencio a su joven amigo y comprobó, aun más que antes, que había sido un gran acierto llevarlo con ellos. El drow comprendía que su deber en aquellos momentos difíciles era continuar con su papel de centinela a pesar de que el bárbaro proclamara que estaban a salvo.

Finalmente, el mismo viento enérgico que la había traído, se llevó la tormenta. La brillante luz del sol y el cielo azul con que amaneció el día siguiente les levantó el ánimo a todos y les permitió volver a pensar en lo que les esperaba en el camino.

En especial Bruenor. El enano empezó a avanzar con paso rápido, con el torso inclinado, tal como había empezado a hacer durante sus primeros días de viaje en el valle del Viento Helado.

Con la barba rojiza agitándose al mismo ritmo que su incansable paso, Bruenor volvió a concentrar su mente en su objetivo. Se perdió de nuevo en sueños de su tierra natal, recordando otra vez las sombras vacilantes de las antorchas apoyadas en las paredes de plata y los maravillosos objetos que surgían de la meticulosa labor de su gente. Durante aquellos últimos meses en que había intensificado su concentración en Mithril Hall, los recuerdos se habían ido perfilando con más claridad y habían aparecido otros nuevos. Ahora, en la carretera, por primera vez en más de un siglo, se acordó de la Sala de Dumathoin.

Los enanos de Mithril Hall se ganaban bien la vida comerciando con los objetos forjados, pero siempre se guardaban para ellos las piezas de mayor calidad y los regalos más preciosos que les hacían los extranjeros. En una amplia y decorada sala que hacía abrir los ojos de par en par a los visitantes, se mostraba en exposición la herencia de los antepasados de Bruenor, que servía de inspiración de futuros artistas del clan.

Bruenor rió entre dientes al recordar aquella sala maravillosa y las piezas de arte que guardaba, en su mayoría armas y armaduras. Observó a Wulfgar que caminaba junto a él y al poderoso martillo de guerra que había forjado el año anterior. Aegis-fang habría estado expuesto en la Sala de Dumathoin si el clan de Bruenor todavía hubiera permanecido en Mithril Hall, y habría sellado la inmortalidad de Bruenor en la herencia de su pueblo.

Sin embargo, al ver cómo sostenía Wulfgar el martillo, con tanta facilidad como si fuera su propio brazo, no lamentó el habérselo regalado.

El día siguiente les deparaba más buenas noticias. Poco después de levantar el campamento, los amigos descubrieron que habían caminado más deprisa de lo previsto durante la tormenta, ya que a medida que avanzaban vieron que el paisaje iba transformándose sutil pero definitivamente. Así donde antes la tierra había estado salpicada por malas hierbas y se había convertido en un auténtico barrizal con el torrente de lluvia, ahora encontraban hierba fresca y grupos de olmos desperdigados. Tras subir una última cuesta, se confirmaron sus sospechas al encontrar frente a ellos el valle Dessarin. Varios kilómetros más allá, hinchado por el deshielo de primavera y la reciente tormenta, y claramente visible desde su posición elevada, se deslizaba un ramal del gran río, siguiendo su viaje hacia el sur.

Aquella tierra soportaba un invierno muy largo, pero, cuando al fin llegaba la primavera, las plantas emergían para vivir su corta vida con una energía que no tenía parangón en el resto del mundo. Los vivos colores de la primavera rodeaban a los cuatro amigos mientras se abrían paso por la pendiente, de camino hacia el río. La capa de hierba era tan espesa que decidieron quitarse las

botas y caminar descalzos sobre aquella mullida alfombra. La vitalidad de aquel valle era enorme, y contagiosa.

—¡Tenéis que ver las salas! —exclamó Bruenor siguiendo un súbito impulso—. Vetas de mithril puro más anchas que la mano. Ríos de plata, las llaman, y su belleza sólo queda superada por lo que un enano es capaz de sacar de ellas.

—El deseo de ver todas esas cosas es lo que nos mantiene caminando, a pesar de los momentos difíciles —contestó Drizzt.

—¡Bah! —se burló Bruenor, de buen humor—. Estás aquí porque te engañé para que vinieras, elfo. ¡Siempre me habías dado largas para realizar esta aventura conmigo!

Wulfgar se rió entre dientes. Había asistido a la escena con que habían engañado a Drizzt para que aceptara hacer el viaje. Bruenor había fingido estar mortalmente herido y, en su aparente lecho de muerte, había suplicado al drow que viajara con él a su antigua tierra natal. Creyendo que el enano estaba a punto de morir, Drizzt no pudo negarse.

—¡Y tú! —gritó Bruenor a Wulfgar—. ¡Sé por qué has venido con nosotros, aunque tu dura cabezota te impida saberlo!

—Por favor, dímelo —contestó Wulfgar con una sonrisa.

—¡Estás huyendo! ¡Pero nunca podrás librarte del todo! —exclamó el enano, mientras Wulfgar cambiaba la expresión alegre por una de confusión.

—La chica lo ha pescado —explicó Bruenor a Drizzt—. Catti-brie lo ha pillado en una red que sus poderosos músculos no pueden romper.

Wulfgar soltó una carcajada ante las francas conclusiones de Bruenor, sin sentirse ofendido. El nombre de Catti-brie le trajo un montón de imágenes a la mente. Recordó las puestas de sol que se veían desde la cumbre de Kelvin y las horas que habían pasado charlando en una pendiente de rocas llamada la Escalada de Bruenor, y el joven bárbaro tuvo que admitir con cierta incomodidad que las observaciones del enano tenían parte de razón.

—¿Y qué me dices de Regis? —preguntó Drizzt a Bruenor—. ¿Has averiguado el motivo de que se haya unido a nosotros? ¿Será tal vez una pasión oculta por el fango que cubre sus pequeñas piernas hasta la rodilla?

Bruenor dejó de reír y estudió la reacción del halfling ante las preguntas del drow.

—No, no lo sé —respondió por fin en tono serio, tras unos instantes de observación inútil—. Lo único que sé es que si Panza Redonda elige lanzarse a la carretera significa que el fango y los orcos no son nada comparado con lo que deja a sus espaldas. —Bruenor mantenía la vista fija en su pequeño amigo mientras hablaba, buscando algún indicio en la reacción del halfling.

Regis mantenía la cabeza inclinada, observando sus peludos pies que sobresalían por debajo de su redondo vientre por primera vez en muchos meses, mientras caminaba por aquella espesa marea verde. Pensó que el asesino, Entreri, parecía hallarse a un mundo entero de distancia, y no tenía la más mínima intención de dar explicaciones de un peligro que había conseguido evitar.

Tras caminar varios kilómetros por la orilla, llegaron a la primera gran bifurcación del río, donde el Surbrin, procedente del nordeste, vaciaba sus aguas en el cauce principal del gran río que venía del norte.

Los amigos buscaron la manera de cruzar el río principal, el Dessarin, para introducirse en el pequeño valle que había entre él y el Surbrin. Nesme, su próxima y última parada antes de Luna Plateada, estaba situada junto al Surbrin y, aunque en realidad la ciudad estaba en la orilla este, los amigos, siguiendo el consejo de Harkle Harpell, habían decidido viajar por la orilla oeste y evitar así los peligros desconocidos de los Páramos Eternos.

Cruzaron el Dessarin sin demasiada dificultad gracias a la increíble agilidad del drow, que se colgó de la rama de un árbol que pendía sobre el río y, avanzando con las manos, pasó a una rama similar que colgaba de la otra orilla. Poco después, caminaban todos siguiendo la vera del Surbrin,

disfrutando de la luz del sol, la cálida brisa y el eterno arrullo del agua. Drizzt consiguió incluso cazar un ciervo con sus flechas, lo cual les proporcionó una cena excelente y provisiones suficientes para los días venideros.

Acamparon cerca de la orilla y, por primera vez en cuatro días bajo la luz de las estrellas, se sentaron alrededor del fuego y escucharon las historias de Bruenor sobre los muros de plata y las maravillas que encontrarían al final del camino.

Sin embargo, la serenidad de la noche no se prolongó al día siguiente, ya que los despertó el sonido de una batalla. Wulfgar trepó de inmediato a un árbol cercano para ver quiénes eran los combatientes.

—¡Jinetes! —gritó mientras descendía al suelo y sacaba su martillo de guerra antes de poner los pies en tierra—. ¡Algunos han caído ya! Están luchando contra monstruos que no conozco.

Al instante, salió corriendo en dirección al norte, con Bruenor pisándole los talones, mientras Drizzt daba un rodeo por el río para acercarse por el otro flanco. Con mucho menos entusiasmo los seguía Regis, que había desenfundado su maza pero que a duras penas estaba preparado para enfrentarse a una batalla.

Wulfgar fue el primero en llegar al campo de batalla. Siete jinetes permanecían todavía en pie, intentando en vano maniobrar con sus monturas para formar algo parecido a una línea defensiva. Las criaturas con las que luchaban eran veloces y no tenían miedo de arriesgarse a recibir alguna coz para hacer caer a los caballos. Los monstruos medían tan sólo uno noventa centímetros de estatura pero los brazos, el doble de largos que el cuerpo, los hacían parecer árboles pequeños, aunque sin duda vivos, que corrían salvajemente de un lado a otro, golpeando con unos brazos que parecían porras o, tal como descubrió un desafortunado jinete en el momento en que Wulfgar se metía en la contienda, envolviendo a sus enemigos con aquellos miembros flexibles para hacerlos caer de sus monturas.

Wulfgar se plantó entre dos criaturas y, tras apartarlos con un empujón, se abalanzó sobre el que acababa de tumbar al jinete. Pero el bárbaro había subestimado a los monstruos porque sus pies a modo de raíces recobraron pronto el equilibrio y, antes de que hubiera podido dar dos pasos, lo capturaron por la espalda, agarrándolo uno por cada lado y haciéndolo volver sobre sus pasos.

Bruenor entró en combate justo por detrás de él. El hacha del enano se clavó en uno de los monstruos, partiéndolo por la mitad como si fuera un leño, y luego se incrustó en el otro y lanzó por los aires un buen pedazo de su pecho.

Drizzt también se unió a la batalla, ansioso pero con esa acostumbrada cautela que le había permitido salir con vida de numerosas peleas. Viró hacia un lado, siguiendo por la vera del río, y descubrió un destartalado puente, construido con leños, que cruzaba el Surbrin. Drizzt supuso que lo habían construido los monstruos, lo que significaba que aquellas bestias tenían cierta inteligencia.

Drizzt oteó el campo de batalla por la pendiente que descendía hasta el río. Los jinetes habían conseguido replegarse gracias a aquellos refuerzos inesperados, pero un monstruo acababa de pillar a uno de ellos justo enfrente de él y estaba a punto de hacerlo caer del caballo. Al ver a aquellas criaturas en forma de árbol, Drizzt comprendió por qué todos los jinetes empuñaban hachas y se preguntó si sus delgadas cimitarras serían eficaces.

Sin embargo, tenía que entrar en acción. Salió corriendo de su escondrijo y lanzó las dos cimitarras sobre la criatura. Las armas dieron en el blanco, pero tuvieron el mismo efecto que si las hubiera lanzado contra un árbol.

Aun así, el ataque del drow acababa de salvar al jinete ya que el monstruo golpeó a su víctima una vez más para dejarlo atontado y lo soltó para encararse a Drizzt. Pensando a toda prisa, el drow intentó un ataque diferente, utilizando sus ineficaces armas para esquivar los golpes de aquellos brazos con forma de ramas. Luego, mientras la criatura se abalanzaba sobre él, se lanzó contra sus pies y, alzándola por los aires, la arrojó hacia la ribera del río. Pinchándole con las cimitarras aquella piel que parecía corteza, empujó al monstruo tambaleándose hacia el Surbrin. Antes de caer

al agua, el animal consiguió asirse a una rama, pero Drizzt se echó de nuevo sobre él y con una lluvia de puñetazos consiguió que el monstruo cayera al agua y que se lo llevara la corriente.

Entre tanto, el jinete había logrado volver a montar y había recobrado el entendimiento. Dirigió su caballo hacia la ribera del río para darle las gracias a quien le había salvado la vida.

Pero, de pronto, divisó la piel oscura.

—¡Drow! —gritó, y arrojó el hacha.

La reacción pilló a Drizzt por sorpresa. Gracias a sus rápidos reflejos, consiguió desviar el canto afilado del hacha con una de sus armas, pero la parte plana del hacha lo golpeó en la cabeza y lo hizo tambalear. Aprovechando el ímpetu del golpe, se lanzó al suelo y rodó sobre sí mismo intentando alejarse al máximo de aquel jinete, consciente de que el hombre lo mataría antes de que pudiese recuperarse.

—¡Wulfgar! —gritó Regis desde su propio escondrijo, a la vera del río.

El bárbaro derrumbó a uno de los monstruos con un poderoso manotazo que le hizo crujir todos los huesos y se volvió justo a tiempo para ver cómo el jinete hacía virar el caballo para abalanzarse sobre Drizzt.

Wulfgar soltó un rugido de rabia y, alejándose de su propia batalla, agarró la brida del caballo y tiró con todas sus fuerzas. Caballo y jinete cayeron al suelo; el animal logró ponerse en pie enseguida y, sacudiendo la cabeza, huyó al trote, pero el jinete siguió en el suelo, con la pierna rota por el peso del caballo que le había caído encima.

El resto de jinetes trabajaban ahora al unísono, abalanzándose sobre grupos de monstruos y obligándolos a dispersarse. Mientras, la cruel hacha de Bruenor trabajaba sin cesar, al tiempo que el enano entonaba una y otra vez una canción de leñadores que había aprendido de niño.

Ve a cortar leña para el fuego, hijo mío.
Pon la olla a hervir y empezaremos a comer.

Mientras cantaba, iba talando metódicamente monstruo tras monstruo.

Wulfgar cubría la figura del drow y aplastaba de un solo golpe con su poderoso martillo a todos los monstruos que osaban acercarse a él.

La batalla finalizó de pronto y, en pocos instantes, los pocos monstruos que habían conseguido sobrevivir salieron huyendo aterrados a través del puente sobre el río Surbrin.

Tres jinetes habían muerto, un cuarto yacía apoyado contra su caballo, prácticamente moribundo, y el que Wulfgar había tumbado se había desmayado por el dolor. Sin embargo, los cinco restantes no acudieron en ayuda de los heridos sino que se situaron en semicírculo alrededor de Wulfgar y Drizzt, que empezaba ya a ponerse de pie, acorralándolos contra el río con las hachas preparadas.

—¿Así es como dais la bienvenida a vuestros salvadores? —les gritó Bruenor, mientras se introducía en el círculo a empujones y se unía a sus amigos—. ¡Os aseguro que la próxima vez lo pensaremos bien antes de acudir en vuestra ayuda!

—Llevas una mala compañía, enano —respondió uno de los jinetes.

—Vuestro amigo estaría muerto si no fuera por esa mala compañía —replicó Wulfgar, señalando al hombre que yacía desmayado en el suelo—. ¡Y, para darle las gracias, lo ataca con su hacha!

—Somos los Jinetes de Nesme —explicó el que había hablado—. Nuestro deber es morir en el campo de batalla, protegiendo a los nuestros, y aceptamos de buen grado nuestro destino.

—Acércate un solo paso más y tendrás lo que deseas —le advirtió Bruenor.

—Nos estáis juzgando mal —intervino Wulfgar—. Nesme es nuestro destino. Venimos en son de paz y amistad.

—No entraréis en la ciudad..., no si vais con él —le espetó el jinete—. La fama de los malvados elfos oscuros es conocida por todos. ¿Nos estáis pidiendo que le demos la bienvenida a uno de ellos?

—Bah, eres un estúpido, como tu madre —gruñó Bruenor.

—Vigila tus palabras, enano —le advirtió el jinete—. Somos cinco contra tres, y con caballos.

—Inténtalo, entonces —replicó Bruenor—. Los buitres no tendrán suficiente comida con esos árboles danzantes. —Deslizó el dedo por el filo de su hacha—. Démosles algo mejor donde hincar el diente.

Wulfgar desenfundó con rapidez a Aegis-fang y empezó a balancearla atrás y adelante. Drizzt, en cambio, no hizo movimiento alguno para sacar su arma, y aquella calma serena provocó todavía más nerviosismo en los jinetes.

El portavoz parecía menos seguro después del fracaso de su amenaza, pero intentaba aparentar calma.

—Sin embargo, no penséis que no vamos a agradeceros vuestra ayuda. Permitiremos que os marchéis. ¡Idos y no volváis nunca por nuestras tierras!

—¡Vamos a donde nos place! —gritó Bruenor.

—Y no queremos pelear —añadió Drizzt—. No es nuestro propósito, ni nuestro deseo, haceros daño alguno a vosotros o a vuestra ciudad, Jinetes de Nesme. Pasaremos, ocupándonos de nuestros asuntos y dejando que vosotros os ocupéis de los vuestros.

—¡Tú no te acercarás a mi ciudad, elfo oscuro! —gritó otro jinete—. ¡Puedes derrotarnos en el campo de batalla, pero hay cientos más detrás de nosotros y el doble detrás de ellos! ¡Ahora, marchaos! —Sus compañeros parecieron recobrar su valentía ante aquellas exaltadas palabras y los caballos empezaron a patear nerviosos el suelo al notar la súbita tensión de las bridas.

—Seguiremos nuestro camino —insistió Wulfgar.

—¡Maldita sea! —gritó Bruenor de improviso—. ¡Ya estoy harto de este juego! Maldita sea su ciudad. Ojalá se la trague el río. —Se volvió hacia sus amigos—. En el fondo nos están haciendo un favor. Ganaremos un día o quizá más si vamos directamente a Luna Plateada, en vez de dar un rodeo por el río.

—¿Directamente? —preguntó Drizzt—. ¿Y los Páramos Eternos?

—¿Pueden ser peor que el valle? —respondió Bruenor. Luego se volvió hacia los jinetes—. Podéis conservar vuestra ciudad, y vuestras cabezas..., por ahora. ¡Cruzaremos el río por aquí y nos libraremos de vosotros y de Nesme entera!

—Cosas peores que tipos enfangados vagabundean por los Páramos de los Trolls, enano loco —replicó el jinete con una sonrisa—. Hemos venido a destruir este puente, así que lo incendiaremos en cuanto hayáis pasado.

Bruenor asintió y le devolvió la sonrisa.

—Mantened vuestro camino en dirección al este —les advirtió el jinete—. Pasaremos la voz a todos los jinetes. Si se os descubre cerca de Nesme, os matarán.

—Coged a vuestro vil amigo y marchaos —se burló otro de los hombres—, antes de que manche mi hacha con sangre de elfo oscuro. Aunque después tendría que tirar el arma corrupta. —Todos los jinetes se unieron a la carcajada con que concluyó sus palabras.

Sin embargo, Drizzt ni siquiera lo había oído. Estaba concentrado en un jinete que permanecía quieto en la parte posterior del grupo y que podía utilizar la distracción general para sacar ventaja de la situación. El jinete había sacado un arco y estaba moviendo la mano con gran lentitud hacia su aljaba.

Bruenor había acabado de hablar y, junto con Wulfgar, dio media vuelta y se encaminó hacia el puente.

—Vamos, elfo —dijo a Drizzt mientras pasaba junto a él—. Dormiremos mucho mejor cuando nos alejemos de estos perros mal nacidos.

Pero Drizzt tenía todavía algo que hacer antes de dar la espalda a los jinetes. Con un rapidísimo movimiento, cogió el arco que llevaba colgado en la espalda, sacó una flecha de la aljaba y la lanzó por los aires. El proyectil alcanzó el gorro de piel del hombre que preparaba su arco, separándole el cabello por la mitad, y quedó clavada en un árbol que había detrás, a modo de advertencia.

—Acepto e incluso espero vuestros equivocados insultos —explicó Drizzt a los aterrorizados jinetes—. Pero no permitiré que ataquéis a mis amigos y me defenderé a mí mismo. Os lo advierto una única vez: si hacéis un solo movimiento más contra nosotros, moriréis. —Dio media vuelta bruscamente y se encaminó hacia el puente sin mirar atrás.

Los atónitos jinetes no tenían ya la más mínima intención de poner más trabas al grupo del drow, y el arquero ni siquiera había ido en busca de su gorra.

Drizzt sonrió para sí al pensar que resultaba irónico que ni él mismo pudiera contradecir la leyenda que perseguía a su raza. Aunque por un lado se lo esquivaba y amenazaba, la aureola de misterio que rodeaba a los elfos oscuros le proporcionaba un arma suficientemente poderosa como para disuadir a la mayor parte de enemigos potenciales.

Regis se unió a ellos en el puente, con una pequeña piedra en la mano.

—Los tenía a todos a tiro —explicó respecto a su improvisada arma al mismo tiempo que la lanzaba al agua—. Si hubiera empezado la lucha, habría sido el primero en atacar.

—Si hubiera empezado la lucha —lo corrigió Bruenor—, habrías ensuciado el agujero donde te escondías.

Wulfgar meditaba sobre la advertencia que les había dado el jinete respecto al camino.

—Los Páramos de los Trolls —repitió con voz sombría, observando desde la cima de la pendiente la extensión de tierra que había ante ellos. Harkle también les había hablado de aquel lugar, de la tierra incendiada y cubierta de pantanos sin fondo, de los trolls y horrores todavía peores que ni siquiera tenían nombre.

—¡Nos ahorraremos un día o dos! —repetía Bruenor con tozudez.

Pero Wulfgar no parecía muy convencido.

—Puedes irte —dijo Dendybar al espectro.

Mientras las llamas volvían al brasero, privándolo de su forma material, Morkai reflexionó sobre aquel segundo encuentro. ¿Con qué frecuencia pensaba invocarlo Dendybar? Sabía que el mago moteado no se había recuperado por completo de su último encuentro y, aun así, se había atrevido a llamarlo de nuevo. ¡Sin duda, el asunto de Dendybar con el grupo del enano debía de ser muy urgente! La certeza de que así era no hacía sino incrementar el desprecio que Morkai sentía por sí mismo por tener que actuar como espía del mago moteado.

A solas en su habitación, Dendybar cambió de postura de meditación y frunció el entrecejo al pensar en la imagen que Morkai le había mostrado. Los compañeros habían perdido sus monturas y caminaban ahora por la zona más horrible del norte. Un día más y tendría a su propio grupo, volando sobre sus corceles mágicos, pisándoles los talones, aunque cuarenta y cinco kilómetros más al norte.

Sydney llegaría a Luna Plateada mucho antes que el drow.

11

Luna Plateada

La cabalgata desde Luskan fue sin duda breve. Entreri y su cohorte aparecían ante cualquier espectador como un destello borroso en el viento nocturno. Los caballos mágicos no dejaban rastro alguno a sus espaldas y ninguna criatura viviente podía haberlos alcanzado. El gólem, como siempre, avanzaba pesadamente y sin descanso detrás de ellos, gracias a las largas zancadas que daba con sus rígidas piernas.

Era tan cómodo y fácil cabalgar sobre los corceles que había invocado Dendybar que el grupo mantuvo el mismo ritmo pasada el alba y durante todo el día siguiente, haciendo tan sólo breves paradas para comer, de tal modo que, cuando montaron el campamento al anochecer del primer día completo de viaje, ya habían dejado los peñascos a sus espaldas.

Aquel primer día, Catti-brie se vio enfrascada en una pelea interna. No le cabía duda de que Entreri y sus nuevos aliados superarían en fuerza a Bruenor y, tal como estaba la situación ahora, ella no iba a ser más que un obstáculo para sus amigos, una baza que Entreri podía jugar a su gusto y conveniencia.

Poco podía hacer para solucionar el problema, a menos que pudiera encontrar el modo de reducir, o superar, el lazo de terror que el asesino había creado en torno a ella. Aquel primer día se dedicó a reflexionar, evitando en lo posible todo contacto con el exterior y buscando en su espíritu interno aquella fuerza y valentía que iba a necesitar.

Con el paso de los años, Bruenor le había dado numerosas armas para vencer en semejante batalla, armas de disciplina y confianza en sí misma que le habían sido de gran ayuda en multitud de situaciones difíciles. Al segundo día de marcha, más segura y cómoda con la situación, Catti-brie pudo concentrar la atención en sus secuestradores. Las miradas que intercambiaban Jierdan y Entreri eran sumamente interesantes. Sin duda, el orgulloso soldado no había olvidado la humillación que había sufrido la noche de su primer encuentro en el campo, en las afueras de Luskan. Entreri, consciente de aquella inquina, deseaba incluso alimentarla por su disponibilidad a llevar el asunto a una confrontación directa, y miraba con ojos desconfiados al hombre.

Aquella creciente rivalidad podía convertirse en su arma más prometedora..., tal vez la única, para escapar, pensaba Catti-brie. Admitía que Bok era una máquina indestructible, sin mente y con un gran poder de destrucción, y que estaba por encima de cualquier manipulación que ella intentase hacer. Pronto aprendió, también, que de Sydney no podría obtener nada.

Catti-brie había intentado entablar conversación con la joven maga aquel segundo día, pero el punto de mira de Sydney era demasiado estrecho como para concederse ninguna distracción. En ningún caso podía lograr engañarla o persuadirla para que se apartara de su obsesión. Ni siquiera respondió a los saludos de Catti-brie cuando se sentaron a comer al mediodía y, cuando la muchacha la presionó un poco más, Sydney dio instrucciones a Entreri para que «mantuviera a la zorra alejada de ella».

Sin embargo, a pesar de su intento fallido, la frialdad de la maga había ayudado a Catti-brie de un modo que ninguno de ellos hubiera podido prever. El franco desprecio de Sydney y sus insultos fueron como una bofetada en la cara para Catti-brie y le otorgaron otra arma que podía ayudarla a superar la parálisis de su horror: la cólera.

En el segundo día, habían cubierto ya la mitad del viaje y el paisaje había adquirido un tono surrealista a su alrededor cuando acamparon en una pequeña colina situada al nordeste de Nesme, a más de trescientos kilómetros de distancia de Luskan.

Divisaron hogueras de campamento en la lejanía, y Sydney supuso que serían de alguna patrulla de Nesme.

—Deberíamos acercarnos y obtener la información que necesitamos —sugirió Entreri, ansioso por tener noticias de su objetivo.

—De acuerdo, tú y yo —aceptó Sydney—. Podemos ir y volver antes de que amanezca.

Entreri observó a Catti-brie.

—¿Y ella? —preguntó a la maga—. No pienso dejarla con Jierdan.

—¿Crees que el soldado intentará aprovecharse de la muchacha? —contestó Sydney—. Te aseguro que es una persona honesta.

—Eso no es asunto mío. —Entreri esbozó una sonrisa—. No me preocupa lo que le ocurra a la hija de Bruenor Battlehammer, pero sería capaz de engañar a tu honesto soldado y perderse en la noche antes de que regresemos.

A Catti-brie no le hizo gracia el cumplido. Comprendía que las palabras de Entreri eran más un insulto a Jierdan, que en aquel momento estaba recogiendo leña para el fuego, que un reconocimiento de su propia habilidad, pero el inesperado respeto del asesino por ella haría su tarea el doble de difícil. No quería que Entreri pensara que era peligrosa, ni que tenía recursos, porque aquello lo mantendría en todo momento pendiente de sus movimientos.

Sydney se volvió hacia Bok.

—Me voy —dijo al gólem, en un tono de voz suficientemente alto como para que Catti-brie la oyese—. Si la prisionera intenta huir, alcánzala y mátala. —Dirigió a Entreri una sonrisa diabólica—. ¿Estás satisfecho?

El asesino le devolvió la sonrisa y alargó el brazo en dirección al lejano campamento.

Jierdan regresaba en aquel momento y Sydney le comentó sus planes. El soldado no parecía muy contento de que Sydney y Entreri salieran juntos, pero no hizo nada para disuadir a la maga. Catti-brie, que lo observaba con atención, pronto adivinó el motivo. El que lo dejaran solo con ella y con el gólem no le molestaba en lo más mínimo, pero temía que surgiera una amistad entre sus dos competidores. Catti-brie comprendía e incluso esperaba aquella reacción, ya que Jierdan estaba en la posición más frágil de los tres..., a las órdenes de Sydney y temeroso de Entreri. Una alianza entre ellos dos, tal vez incluso un pacto que excluyera a Dendybar y la Torre de Huéspedes, lo dejaría al margen y significaría probablemente el final de su carrera.

—Estoy segura de que la naturaleza de su sucio trabajo va en contra suya —susurró Catti-brie en voz alta para reforzar su creciente confianza, mientras Sydney y Entreri se alejaban del campamento—. Yo podría ayudarte con eso —propuso a Jierdan, que se disponía a encender la hoguera.

El soldado desvió la vista hacia ella.

—¿Ayudarme? —se mofó—. Tendrías que hacer tú todo el trabajo.

—Sé que estás enojado —contestó Catti-brie con acento comprensivo—. Yo misma he tenido que sufrir en las malvadas manos de Entreri.

Su lástima encolerizó al orgulloso soldado, que avanzó hacia ella con gesto amenazador, pero la muchacha mantuvo la compostura y ni siquiera parpadeó.

—Este trabajo no es digno de ti.

Jierdan se detuvo de improviso y la cólera se convirtió en intriga ante el cumplido. Sin duda era un truco para engatusarlo, pero para el ego herido de Jierdan el respeto de la mujer era como una caricia que no podía pasar por alto.

—¿Qué sabes tú de mi trabajo? —preguntó.

—Sé que eres un soldado de Luskan —contestó Catti-brie—, y que los soldados de Luskan gozan de una gran reputación en todas las tierras del norte. No deberías hacer el trabajo humillante mientras la maga y el asesino están jugando por ahí.

—¡Tú sólo buscas problemas! —gruñó Jierdan, pero se detuvo a considerar sus palabras—. Prepara el campamento —ordenó al final, recobrando parte de la confianza en sí mismo al mostrar su superioridad sobre ella.

A Catti-brie no le importó y, poniéndose a trabajar de inmediato, cumplió servilmente su tarea sin quejarse. Un plan empezaba a perfilarse de forma concreta en su mente y ahora necesitaba conseguir un aliado entre sus enemigos, o al menos colocarse en una posición que le permitiera sembrar las semillas de los celos en la mente de Jierdan.

Escuchó, satisfecha, cómo el soldado se alejaba del campamento, murmurando en voz baja.

Antes de que Entreri y Sydney consiguieran acercarse lo suficiente para divisar el campamento, empezaron a escuchar cantos rituales, lo cual descartaba la posibilidad de que fuera una caravana de Nesme. Continuaron avanzando con más cautela para confirmar sus sospechas.

Altos bárbaros de cabellos largos y piel oscura, vestidos con ceremoniosos ropajes cubiertos de plumas, danzaban alrededor de un tótem de madera con forma de grifo.

—Uthgardts —explicó Sydney—. La tribu del Grifo. Estamos cerca de Blanco Brillante, su túmulo ancestral. —Se apartó de la luz que despedía el campamento—. Ven, no vamos a obtener información alguna aquí —susurró.

Entreri la siguió en dirección a su campamento.

—¿Conviene que continuemos cabalgando para ganar distancia a los bárbaros? —preguntó en cuanto estuvieron ya lejos y a salvo.

—No es necesario —contestó Sydney—. Los uthgardts bailarán durante toda la noche. Todas las tribus participan en el ritual y dudo incluso que hayan apostado centinelas.

—Sabes mucho sobre ellos —comentó el asesino en un tono de voz acusador, súbitamente receloso de que hubiese algún plan más importante que controlase lo que ocurría a su alrededor.

—Me preparé para este viaje —contestó Sydney—. Los uthgardts no tienen muchos secretos y su estilo de vida es conocido y se recoge en varios libros. Los viajeros que lleguen hasta estas tierras harían bien en comprender a esta gente.

—Soy afortunado al tener una compañera tan instruida —replicó Entreri mientras hacía una sarcástica reverencia.

Sydney, con la vista fija en el camino, no respondió.

Pero Entreri no tenía intención de que la conversación finalizara tan pronto. Sus sospechas lo obligaban a actuar de forma metódica y había elegido a propósito esa ocasión para jugar su baza y mostrar su desconfianza antes incluso de llegar al campamento. Por primera vez estaban a solas, sin Catti-brie o Jierdan que pudiesen complicar la confrontación, y estaba dispuesto a acabar con sus preocupaciones o, en caso contrario, a acabar con la maga.

—¿Cuándo tengo que morir yo? —preguntó de improviso.

Sydney no vaciló.

—Cuando te llegue la hora, como todos nosotros.

—Déjame que haga la pregunta de otro modo —insistió Entreri, agarrándola por el brazo y haciendo que se volviera para observarla a los ojos—. ¿Cuándo te han dicho que tienes que intentar matarme?

»¿Por qué si no habría enviado Dendybar al gólem? —continuó Entreri—. Al mago le importan muy poco los pactos o el honor. Hace lo que sea necesario para conseguir sus objetivos de la manera más rápida y luego elimina a aquellos que ya no necesita. Cuando deje de ser valioso para vosotros, tendréis que asesinarme, pero te advierto que será una tarea más difícil de lo que supones.

—Eres inteligente —respondió Sydney con frialdad—. Has juzgado correctamente a Dendybar. El mago te habría asesinado sólo para evitarse posibles complicaciones, pero olvidas el papel que tengo yo en todo esto. A instancias mías, Dendybar dejó la decisión sobre tu destino en mis manos. —La mujer se detuvo para que Entreri pudiera reflexionar sobre sus palabras. Ambos sabían que el asesino podía matarla en aquel mismo instante, pero su franqueza en admitir que existía un plan para asesinarlo detenía cualquier acción inmediata que Entreri pudiese planear hacer contra ella y lo obligaba a escucharla—. Estoy segura de que nuestro objetivo al enfrentarnos al grupo del enano es diferente, así que no tengo la más mínima intención de destruir un aliado actual, y posiblemente también futuro.

A pesar de su naturaleza recelosa, Entreri comprendió a la perfección la lógica de su razonamiento. El hombre reconocía en Sydney muchas de sus propias características. De carácter implacable, la mujer no dejaba que nada interfiriera en el camino que había elegido, pero tampoco permitía que ninguna diversión la alejara de él, por fuertes que fueran sus sentimientos. Le soltó el brazo.

—Sin embargo, el gólem viaja con nosotros —dijo con aire distraído, observando la oscuridad de la noche—. ¿Acaso cree Dendybar que lo necesitaremos para derrotar al enano y sus compañeros?

—Mi maestro no deja nunca opciones al azar —respondió Sydney—. Envió a Bok para asegurarse de que conseguiría lo que deseaba, para protegerse contra problemas inesperados y contra ti.

Entreri dio un paso más en su línea de razonamientos.

—El objetivo que persigue el mago debe de ser muy poderoso.

Sydney asintió.

—Tal vez tentador para una joven maga —continuó Entreri.

—¿Qué quieres decir? —inquirió Sydney, enojada porque el asesino dudara de su lealtad a Dendybar.

La sonrisa confiada de Entreri la hizo sentirse incómoda.

—El propósito del gólem es proteger a Dendybar de problemas inesperados que pueda tener... contigo.

Sydney tartamudeó, pero no pudo encontrar palabras para responderle. No se había parado a considerar esa posibilidad. Intentó desmentir lógicamente la conclusión extravagante de Entreri, pero el siguiente comentario del asesino ofuscó por completo su capacidad de pensar.

—Sólo para evitarse posibles complicaciones —concluyó con una sonrisa, repitiendo las palabras que ella había dicho poco antes.

La lógica de sus suposiciones fue como si le hubieran dado una bofetada en la cara. ¿Cómo podía haber creído que ella estaba por encima de los malévolos planes de Dendybar? Aquella nueva posibilidad la hacía estremecerse, pero no estaba dispuesta a intentar encontrar una respuesta teniendo a Entreri frente a ella.

—Debemos confiar el uno en el otro —le dijo—. Debemos comprender que ambos salimos beneficiados con la alianza y que no nos cuesta nada.

—Entonces, haz que regrese el gólem —contestó Entreri.

Una alarma se disparó en la mente de Sydney. ¿Acaso estaría tratando Entreri de sembrar dudas en su interior para sacar partido de su alianza?

—No necesitamos a esa cosa —prosiguió el hombre—. Tenemos a la muchacha e incluso si los compañeros rechazan nuestras exigencias, tenemos fuerza suficiente para ganar. —Devolvió a la maga una mirada recelosa—. ¿No dices que hemos de confiar en nosotros?

Sydney no respondió y emprendió de nuevo el camino hacia el campamento. Tal vez debería alejar a Bok. Enviar al gólem de regreso satisfaría las dudas que Entreri tuviera sobre ella, pero sin duda también le otorgaría a él el control sobre ella si surgía algún problema. Aun así, despedir al gólem también respondería algunas de las preguntas más inquietantes que en aquel momento le rondaban por la cabeza: las preguntas sobre Dendybar.

El siguiente día fue el más tranquilo y el más productivo del viaje. Sydney luchaba contra el torbellino que bullía en su cabeza sobre las razones de la presencia del gólem. Había llegado a la conclusión de que tenía que alejar a Bok, al menos para probarse a sí misma la confianza de su maestro.

Entreri observaba los elocuentes signos de su pelea interna con gran interés, consciente de que había debilitado el lazo entre Sydney y Dendybar lo suficiente como para fortalecer su propia posición con la joven maga. Ahora sólo tenía que esperar y buscar su próxima oportunidad para realinear a sus compañeros.

De una forma parecida, Catti-brie estaba alerta ante cualquier oportunidad de cultivar las semillas que había plantado en los pensamientos de Jierdan. Los gruñidos que veía que el soldado soltaba a escondidas a Entreri y a Sydney le confirmaban que su plan pronto surtiría efecto.

Llegaron a Luna Plateada poco después del mediodía del día siguiente. Si Entreri todavía tenía algunas dudas sobre su decisión de unirse al grupo de la Torre de Huéspedes, se desvanecieron al instante cuando calculó la distancia que habían recorrido. Con aquellos caballos mágicos e incansables, habían cubierto cerca de ochocientos kilómetros en cuatro días. Y, gracias a aquella descansada cabalgata en la que no costaba esfuerzo guiar a los corceles, apenas estaban fatigados cuando llegaron a las montañas situadas al oeste de la ciudad encantada.

—El río Rauvin —les dijo Jierdan, que iba a la cabeza del grupo—. Hay un puesto de guardia.

—Pasemos de largo —contestó Entreri.

—No —intervino Sydney—. Son los guías del Puente de la Luna y con su ayuda nuestro viaje a la ciudad será mucho más fácil.

Entreri desvió la vista hacia Bok, que caminaba pesadamente siguiendo sus pasos.

—¿Todos? —preguntó, incrédulo.

Sydney no había olvidado al gólem.

—Bok —le ordenó cuando la criatura llegó hasta ellos—, ya no te necesitamos. Regresa con Dendybar y dile que todo va bien.

Los ojos de Catti-brie resplandecieron un instante al ver que enviaban de regreso al monstruo, y Jierdan, asombrado, volvió la vista hacia atrás con creciente ansiedad. Al verlo, Catti-brie comprendió que podía sacar buen partido de aquel cambio de planes inesperado. Al despedir al gólem, Sydney acababa de dar más crédito a los temores del soldado sobre una posible alianza entre ella y Entreri de lo que Catti-brie había conseguido.

Pero el gólem no se movió.

—¡He dicho que te vayas! —repitió Sydney, mientras por el rabillo del ojo veía la mirada impasible de Entreri—. Maldita sea —murmuró para sí misma. Bok permaneció inmóvil—. Eres muy inteligente —le espetó a Entreri. Luego, volviéndose hacia el gólem, añadió—: Quédate aquí, entonces. Permaneceremos en la ciudad durante varios días.

Se deslizó al suelo y empezó a alejarse, sintiéndose humillada por la sonrisa del asesino a sus espaldas.

—¿Y los caballos? —preguntó Jierdan.

—Fueron creados para traernos a Luna Plateada, no más —contestó Sydney.

Mientras los cuatro descendían por el camino, las relucientes luces que habían sido los caballos se convirtieron en un brillo tenue y azul hasta que, de pronto, desaparecieron.

No tuvieron gran dificultad en pasar el puesto de guardia, en especial cuando Sydney se identificó como representante de la Torre de Huéspedes del Arcano. A diferencia de la mayoría de ciudades de las hostiles tierras del norte, cuyo temor a los extranjeros rondaba ya la paranoia, Luna Plateada no se mantenía oculta entre altos muros y líneas de cautelosos soldados. Los habitantes de esa ciudad veían a los extranjeros como un enriquecimiento de su cultura, no como una amenaza a su estilo de vida.

Uno de los Caballeros de Plata, nombre que recibían los guardias apostados en el río Rauvin, condujo a los cuatro viajeros a la entrada del Puente de la Luna, una estructura arqueada e invisible que cruzaba el río hasta la puerta principal de la ciudad. Los extranjeros pasaron por el puente con gran vacilación, incómodos por la falta de material bajo sus pies. Pronto se encontraron paseando por las serpenteantes calles de la ciudad mágica. Involuntariamente aflojaron el paso, poseídos por una pereza contagiosa, una atmósfera relajada y contemplativa que disipaba incluso la estrechez de miras de Entreri.

En cada recoveco se encontraban altas y retorcidas torres junto con estructuras de extrañas formas. Ningún estilo arquitectónico predominaba en Luna Plateada, a no ser la libertad total para ejercer la creatividad personal sin temor a recibir críticas o desprecios. El resultado era una ciudad de infinito esplendor, de escasa riqueza constante, a diferencia de sus poderosas vecinas, Aguas profundas y Mirabar, pero sin rival en belleza estética. Como un retorno a los primeros días de los Reinos, días en que los elfos, enanos y humanos vagaban a sus anchas bajo el sol y las estrellas sin miedo a cruzar una frontera invisible de un reino hostil, Luna Plateada significaba un franco desafío a los conquistadores y tiranos del mundo, un lugar en el que nadie reclamaba nada de los demás.

Gentes de todas las razas paseaban libremente y sin miedo por la ciudad, por sus calles y callejuelas, aun en las noches más oscuras, y si los viajeros se cruzaban con alguien que no les decía una palabra de bienvenida era porque estaba demasiado enfrascado en una contemplación meditabunda.

—El grupo del enano salió hace menos de una semana de Longsaddle —mencionó Sydney mientras se adentraban en la ciudad—. Deberemos esperar unos días.

—¿Adónde vamos? —preguntó Entreri, que se sentía fuera de lugar. Los valores que sin duda tenían prioridad en Luna Plateada eran diferentes de los de cualquier ciudad que hubiera conocido y le eran extraños por su propia concepción de un mundo avaricioso y lujurioso.

—Hay multitud de posadas en las calles —respondió Sydney—. Esta ciudad aloja muchos extranjeros y se les da la bienvenida abiertamente.

—Entonces la tarea de encontrar a los compañeros en cuanto lleguen nos será difícil —gruñó Jierdan.

—No tanto —replicó Sydney con ironía—. El enano viene a Luna Plateada en busca de información. Más pronto o más tarde se acercarán a la Bóveda de los Sabios, la biblioteca de más renombre de todo el norte.

Entreri la miró de soslayo y dijo:

—Y nosotros estaremos allí para darles la bienvenida.

12

Los Páramos de los Trolls.

Aquél era un territorio de tierra oscura y brumosos pantanos en la que el decaimiento y una terrible sensación de peligro predominaban incluso sobre el cielo más soleado. El terreno subía y bajaba constantemente y en la cima de cada colina, por la que todo viajero ascendía con la esperanza de que fuera la última, sólo había más desolación y el mismo paisaje invariable.

Los Jinetes de Nesme se adentraban en los páramos cada primavera para instalar largas hileras de fuegos y alejar de las fronteras de su ciudad a los monstruos de aquella tierra hostil. Se acercaba ya el final de la estación y habían pasado varias semanas desde la última quema, pero los valles aún estaban cubiertos de un humo pesado procedente de las grandes hogueras que todavía ardían sobre pilas de leños.

Bruenor había conducido a sus amigos a los Páramos de los Trolls por su tozudez en desafiar a los jinetes y estaba decidido a llegar a Luna Plateada por este camino. Pero, tras el primer día de viaje, incluso él empezó a dudar de su decisión. El lugar exigía una alerta constante, y en cada grupo de árboles chamuscados por el que pasaban se veían obligados a detenerse, ya que los tocones negruzcos y sin hojas y las ramas caídas tenían un inquietante parecido con los monstruos de los pantanos. En más de una ocasión, la esponjosa tierra que pisaban se convertía de pronto en un profundo charco de lodo y tan sólo la rápida reacción de aquel que se encontraba más cerca les impedía comprobar la profundidad real de aquellos hoyos.

Una brisa continua recorría los páramos, alimentada por el contraste entre pedazos de tierra caliente y fríos pantanos, y hasta ellos llegaba un olor más nauseabundo que el humo o el hollín de las hogueras, un olor enfermizo y dulzón que le resultaba desagradablemente familiar a Drizzt Do'Urden: el hedor de los trolls.

Aquél era su territorio y todos los rumores que habían oído sobre los Páramos Eternos, y de los cuales se habían reído desde la comodidad del Fuzzy Quarterstaff, no podían haberlos preparado para la realidad que los envolvió de improviso al entrar en aquel lugar.

Bruenor había calculado que podían cruzar los páramos en cinco días si mantenían un buen ritmo y, aunque durante el primer día cubrieron la distancia prevista, el enano no había tenido en cuenta los continuos rodeos que iban a tener que dar para esquivar los pantanos. Aquel primer día, después de caminar durante más de treinta kilómetros, descubrieron que en realidad no habían avanzado más que quince en línea recta.

Aun así, no se toparon con ningún grupo de trolls ni con ningún otro tipo de demonios, y aquella noche montaron el campamento con una especie de calmado optimismo.

—¿Harás la guardia? —preguntó Bruenor a Drizzt, consciente de que sólo el drow poseía los aguzados sentidos necesarios para poder sobrevivir aquella noche.

Drizzt asintió.

—Toda la noche —contestó.

Bruenor no hizo objeción alguna, aunque sabía que, tanto si montaba guardia como si no, nadie iba a poder pegar ojo aquella noche.

La oscuridad se extendió de repente y por completo. Bruenor, Regis y Wulfgar no eran capaces de ver sus propias manos aunque se las acercaran a la cara, y con la oscuridad llegaron los sonidos de una pesadilla real. Chapoteos y ruidos de succión resonaban a su alrededor. El humo se mezclaba con la niebla nocturna y envolvía los troncos de los árboles pelados. El viento no arreció,

pero el hedor que llevaba se intensificó y con él empezaron a llegar los gemidos de los espíritus atormentados de aquellas personas que habían perecido en los páramos.

—Recoged vuestras cosas —susurró Drizzt a sus amigos.

—¿Qué oyes? —preguntó Bruenor con calma.

—Directamente nada —fue la respuesta—. Pero lo percibo a mi alrededor, como vosotros. No podemos dejar que nos encuentren aquí sentados. Debemos movernos por entre ellos para evitar que nos rodeen.

—Me duelen las piernas —se quejó Regis—, y tengo los pies hinchados. ¡Ni siquiera estoy seguro de poder ponerme de nuevo las botas!

—Ayúdalo, muchacho —dijo Bruenor a Wulfgar—. El elfo tiene razón. Si es necesario, te llevaremos, Panza Redonda, pero no podemos quedarnos quietos.

Drizzt tomó la delantera. De vez en cuando tenía que dar la mano a Bruenor, quien hacía lo propio con Regis y éste con Wulfgar, que cerraba la marcha, para evitar que sus compañeros se desviaran del camino que había elegido.

Todos ellos podían percibir las formas oscuras que se movían a su alrededor y oler el hedor de los miserables trolls, aunque Drizzt era el único que podía ver cómo la horda se cerraba en torno a ellos y, comprendiendo lo apurado de su situación, instaba a sus amigos a caminar cada vez más deprisa.

Pero la suerte estaba de su parte aquella noche, ya que al poco rato emergió la luna, transformando la niebla en un fantasmal manto de plata, y bajo su luz todos pudieron ver el acuciante peligro. En cuanto pudieron distinguir todos los movimientos que se sucedían a su alrededor, los amigos echaron a correr.

Formas larguiruchas y tambaleantes se agolparon en la niebla a sus espaldas y dedos ganchudos aparecieron por todas partes para cerrarles el paso mientras los cuatro viajeros corrían con todas sus fuerzas. Wulfgar se situó al lado de Drizzt y mantuvo a los trolls apartados sacudiendo a derecha e izquierda a Aegis-fang, mientras el drow se concentraba en mantener la marcha en la dirección correcta.

Corrieron durante horas, pero los trolls estaban por todas partes. Sin prestar atención a la fatiga, los dolores o el entumecimiento de sus miembros, los amigos corrían con la certidumbre de que la muerte que les esperaba si flaqueaban un instante sería horrible, y el miedo ahogaba los lamentos de sus cuerpos. Hasta Regis, demasiado gordo y débil, y con las piernas cortas para aquel camino, mantenía en todo momento el ritmo e incluso instaba a sus amigos a correr todavía más.

Sin embargo, Drizzt comprendió enseguida que aquella loca carrera no los conduciría a ninguna parte. El martillo de Wulfgar iba cada vez más lento y todos ellos tropezaban más y más a cada minuto que pasaba. La noche era larga y el alba ni siquiera podía garantizarles que finalizaría aquella persecución. ¿Cuántos kilómetros más podrían aguantar? ¿Cuándo acabarían perdiéndose en un camino que terminara en un pantano sin salida y con una multitud de trolls a sus espaldas?

Al final, Drizzt decidió cambiar de estrategia. En vez de buscar únicamente un camino por el que huir, se concentró en encontrar un terreno que les permitiese defenderse. Vislumbró un pequeño montículo, de unos tres metros de alto, con las paredes cortadas casi en perpendicular por los tres lados que veía desde ese ángulo. Un solitario árbol crecía en uno de los lados. Le señaló el lugar a Wulfgar, quien comprendió al instante el plan y cambió de rumbo. Dos trolls aparecieron frente a ellos para cerrarles el paso, pero Wulfgar, henchido de rabia, se abalanzó sobre ellos. Aegis-fang subía y bajaba una y otra vez con movimientos frenéticos y los tres compañeros consiguieron colarse tras el bárbaro y abrirse camino hasta el montículo.

Wulfgar salió corriendo para unirse a ellos, mientras los tozudos trolls se apiñaban a sus espaldas y un grupo todavía mayor de aquellos miserables seres se unía a la persecución.

Con sorprendente agilidad, a pesar de su abultado vientre, Regis trepó por el árbol para alcanzar la cima del montículo, mientras Bruenor, cuya constitución no le facilitaba las cosas, luchaba por avanzar centímetro a centímetro.

—¡Ayúdalo! —gritó Drizzt a Wulfgar con la espalda apoyada en el árbol y las cimitarras a punto—. ¡Luego, sube tú! Yo los mantendré alejados.

Wulfgar estaba jadeando y una línea de sangre brillante le cruzaba la frente. Se abalanzó sobre el árbol y empezó a trepar por detrás del enano. Las ramas se rompían bajo el peso de sus cuerpos y parecían perder un centímetro por cada uno que avanzaban, pero al fin Regis pudo agarrar a Bruenor de la muñeca y ayudarlo a subir el último tramo, y Wulfgar, con el camino despejado frente a él, no tardó en unírseles en la cima. Suspiraron aliviados al sentirse seguros, pero pronto desviaron la vista hacia abajo, preocupados por su amigo.

Drizzt peleaba con tres de aquellos monstruos y muchos más se agolpaban detrás de ellos.

Wulfgar consideró la posibilidad de colgarse por una rama y aterrizar al lado del drow, pero Drizzt, que observaba de vez en cuando por encima del hombro para ver cómo trepaba por el árbol, percibió la vacilación del bárbaro y pareció leerle el pensamiento.

—¡Vete! —gritó—. ¡Aquí no me ayudas en nada!

Wulfgar se detuvo a considerar la orden. Su confianza y respeto por Drizzt sobrepasaban su impulso de bajar y unirse a la contienda, así que obligó a sus reticentes piernas a subir hasta unirse con Regis y Bruenor en la pequeña meseta de la cima.

Los trolls se dispusieron a rodear al drow, y sus afiladas garras intentaban alcanzarlo por todas partes. Drizzt oía los implorantes gritos de sus amigos para que abandonara la lucha y se uniera a ellos, pero sabía que los monstruos ya se habían colocado de forma que le impedían la retirada.

Una ancha sonrisa apareció en sus labios y la luz de sus ojos centelleó.

Se abalanzó sobre la horda de trolls, apartándose del inaccesible montículo y de sus horrorizados amigos.

Pero los tres compañeros apenas tuvieron tiempo de pensar en la suerte que podía correr el drow, ya que pronto se vieron asaltados por todos los lados por trolls incansables que intentaban trepar por las escarpadas laderas.

Cada uno de ellos se dispuso a defender un lado. Por fortuna, la pendiente del cuarto lado era aún más abrupta que las demás, en algunos puntos totalmente vertical, y los trolls no tenían la posibilidad de atacarlos por la espalda.

Wulfgar era el más mortífero y con cada golpe de su poderoso martillo lanzaba al suelo a uno de los trolls que conseguía trepar por la pendiente. Sin embargo, antes de que pudiera recuperar el aliento, otro venía a reemplazarlo.

Regis, con su pequeña maza, era menos eficaz. Golpeaba con todas sus fuerzas los dedos, codos o incluso cabezas de los trolls que se acercaban, pero conseguía que cayeran rodando hasta el suelo. Así que, una y otra vez, cuando uno de ellos lograba alcanzar la cima del montículo, Wulfgar o Bruenor tenían que abandonar su propia pelea y lanzar pendiente abajo a la bestia.

Sabían que en cuanto fallaran un golpe, aunque fuese un único golpe, se encontrarían a un troll listo para atacarlos en la cima del montículo.

El desastre llegó al cabo de pocos minutos. Bruenor se acercó a ayudar a Regis al ver que otro monstruo conseguía alcanzar la cima y dejó caer con destreza el hacha.

Con demasiada destreza: el arma se incrustó en la nuca del troll y le cortó el cuello, decapitándolo. Pero, aunque la cabeza salió volando por los aires, el cuerpo continuó avanzando. Regis se echó hacia atrás, demasiado horrorizado para poder reaccionar.

—¡Wulfgar! —gritó Bruenor.

El bárbaro se acercó, sin detenerse a mirar al troll decapitado, y aplastándole el tórax con Aegis-fang, lo lanzó pendiente abajo.

Dos manos más se agarraron al borde. En el lado de Wulfgar, otro troll había conseguido reptar hasta más de la mitad de la pendiente y, detrás de ellos, en la parte que defendía Bruenor, vieron que un tercero se abalanzaba sobre el indefenso halfling.

No sabían por dónde empezar. El montículo estaba perdido. Wulfgar consideró incluso la posibilidad de lanzarse a la horda que se apiñaba debajo y morir como un verdadero guerrero, tras matar a cuantos enemigos pudiera, y así no tener que presenciar cómo cortaban en pedazos a sus dos amigos.

Pero, de pronto, el troll que estaba casi sobre el halfling perdió el equilibrio, como si algo lo estuviera empujando desde detrás. Una de sus piernas se dobló y, cayéndose de espaldas, desapareció en la noche.

Drizzt Do'Urden extrajo la cuchilla de la pantorrilla del monstruo y, tras trepar el último trecho de la pendiente, se puso de pie junto al sorprendido halfling. Llevaba la capa hecha jirones y manchas de sangre salpicaban sus ropas por todos lados.

A pesar de ello, su sonrisa era inalterable y el fuego que encendía sus ojos de espliego fue para sus amigos prueba suficiente de que no estaba ni mucho menos acabado. De un salto, se situó en el hueco que habían dejado el enano y el bárbaro, y despachó con rapidez al siguiente troll.

—¿Cómo diablos...? —preguntó Bruenor embobado, mientras se acercaba a Regis, aunque sabía que no obtendría una respuesta del atareado drow.

El osado movimiento de Drizzt allá abajo le había dado ventaja sobre sus enemigos. Los trolls eran dos veces más grandes que él y los que estaban detrás de aquellos con los que se enfrentaban no tenían ni idea de que se estaba abriendo camino hacia ellos. Sabía que no había conseguido infligir daños duraderos a aquellas bestias —las heridas de sus cimitarras cicatrizarían pronto y los miembros que cortaba volverían a crecer—, pero la arriesgada maniobra le había concedido el tiempo suficiente para abrirse camino entre la multitud y dar un rodeo en la oscuridad. Una vez libre en la negra noche, había emprendido el camino de regreso al montículo, abriéndose paso a través de los distraídos trolls con la misma violenta intensidad. Al llegar a la base, había conseguido salir con vida gracias a su agilidad, ya que había emprendido el ascenso, incluso por encima de los trolls que trepaban, con tanta rapidez que los sorprendidos monstruos no pudieron reaccionar a tiempo para agarrarlo.

La defensa del montículo era ahora mucho más sólida. Con la cruel hacha de Bruenor, el poderoso martillo de Wulfgar y las incansables cimitarras de Drizzt, cada uno de ellos defendiendo un lado, los trolls que trepaban por el montículo no tenían ninguna vía fácil para llegar a la cima. Regis permanecía en el centro de la plataforma, y alternaba sus golpes para ayudar a sus tres amigos cuando un troll se acercaba demasiado al borde.

Pero los trolls seguían acudiendo y la horda de la base aumentaba minuto a minuto. Los amigos comprendían con toda claridad cuál sería el fin de aquella contienda. La única posibilidad que tenían consistía en abrirse paso entre la multitud de monstruos que se arracimaba abajo, pero estaban demasiado ocupados en impedir que llegaran a la cima para poder pensar en una solución.

Todos, salvo Regis.

Sucedió casi por casualidad. Un brazo retorcido, que Drizzt había cortado de cuajo con sus cimitarras, reptó por el suelo hasta el centro del montículo. Regis, venciendo la repugnancia, empezó a golpear a aquella cosa con su maza.

—¡No muere! —gritó, mientras el miembro continuaba moviéndose y agarraba su arma—. ¡No muere! ¡Qué alguien lo golpee! ¡Que alguien lo corte! ¡Que alguien lo queme!

Los otros tres estaban demasiado ocupados para reaccionar a las súplicas desesperadas del halfling, pero sus palabras, pronunciadas con voz desmayada, hicieron que una idea surgiera en su

propia mente. Se lanzó sobre el retorcido brazo, y lo mantuvo inmóvil un instante mientras rebuscaba en su bolsa las yescas y la piedra.

Sus temblorosas manos a duras penas conseguían rascar la piedra, pero pronto surgió una débil chispa que prendió fuego de inmediato al brazo del troll, que empezó a agitarse frenéticamente. Regis, que no estaba dispuesto a perder la oportunidad que se le ofrecía, recogió el brazo en llamas y se acercó corriendo a Bruenor. Detuvo el hacha del enano, y le propuso que dejara subir hasta la cima al siguiente monstruo.

Cuando el troll se puso de pie en la plataforma, Regis le lanzó el brazo a la cara. La cabeza explotó prácticamente en llamas y, gritando en plena agonía, el troll cayó por la ladera esparciendo el mortífero fuego entre sus compañeros.

Los trolls no temían a los cuchillos o martillos. Las heridas que les infligían esas armas cicatrizaban pronto e incluso una cabeza decapitada volvía a crecer de nuevo. De hecho, aquel tipo de enfrentamiento los ayudaba a propagar su miserable especie, ya que un troll al que le cortaran el brazo no tardaba en volver a tener otro y, del miembro cortado, surgía otro monstruo. Más de un felino o lobo salvaje había comprobado con horror cómo, tras comerse uno de esos miembros, el monstruo crecía en su estómago, despedazándolo por dentro.

Pero había algo que sí aterrorizaba a los trolls: el fuego era su peor enemigo y los trolls de los Páramos Eternos lo conocían bien. Las quemaduras no se regeneraban y un troll que hubiese muerto incendiado no volvía a vivir jamás. Casi como si los dioses lo hubieran diseñado así a propósito, el fuego prendía en la seca piel de los trolls como si de leña se tratara.

Los monstruos de la pendiente de Bruenor salieron huyendo o cayeron al suelo, carbonizados. Bruenor dio unos golpecitos al halfling en la espalda, mientras observaba el maravilloso espectáculo y renacía la esperanza en sus fatigados ojos.

—Madera —razonó Regis—. Necesitamos madera.

Bruenor se bajó la mochila de la espalda.

—Tendrás madera, Panza Redonda —se rió, señalando el árbol situado en la pendiente frente a él—. Y hay aceite en mi bolsa. —Se acercó corriendo a Wulfgar—. ¡El árbol, muchacho! Ayuda al halfling. —Fue la única explicación que dio mientras se alejaba.

En cuanto Wulfgar se volvió y vio a Regis manoseando un frasco de aceite, comprendió su participación en el plan. Ningún troll había regresado todavía por esa parte de la pendiente y el hedor de la carne chamuscada en la base era mareante. De un simple tirón, el musculoso bárbaro arrancó el árbol de la raíz y se lo pasó a Regis. Luego, fue a relevar al enano, para que éste pudiera utilizar el hacha para cortar la leña.

Al poco rato, proyectiles ardientes iluminaron el cielo en lo alto del montículo y fueron a caer sobre la horda de trolls, esparciendo mortíferas chispas por doquier. Regis se acercó al borde del montículo con otro frasco de aceite y lo vertió sobre los trolls que estaban más cerca, que salieron huyendo horrorizados. La batalla había terminado y, entre la estampida y la rápida proliferación de las llamas, en pocos minutos la zona de la base del montículo estaba despejada. Durante el resto de la noche, los cuatro amigos no vieron ningún otro movimiento, salvo las lamentables sacudidas de aquella masa de miembros y las convulsiones de cuerpos chamuscados. Drizzt observaba fascinado la escena, preguntándose cuánto tiempo podrían sobrevivir aquellas cosas con heridas que no cicatrizaban.

De tan exhaustos como estaban, ninguno de ellos consiguió pegar ojo aquella noche. Al alba, cuando comprobaron que no había signo alguno de la presencia de trolls, Drizzt insistió en continuar la marcha, a pesar del humo inmundo que impregnaba el aire.

Dejaron su fortaleza y echaron a andar, porque no les quedaba otra alternativa y porque se negaban a rendirse donde otros habían desfallecido. Aunque no se toparon con nadie, podían percibir los ojos de los trolls fijos en ellos, un silencio encubierto que presagiaba el desastre.

A última hora de la mañana, mientras avanzaban por la pantanosa hierba, Wulfgar se detuvo de pronto y lanzó a Aegis-fang contra un grupo de árboles chamuscados. El monstruo de los pantanos, que era el objetivo real del bárbaro, cruzó los brazos a la defensiva por delante del cuerpo pero el martillo mágico lo golpeó con tanta fuerza que lo cortó en dos. Sus atemorizados compañeros, casi una docena, salieron de sus escondrijos y desaparecieron entre los pantanos.

—¿Cómo pudiste saberlo? —preguntó Regis, convencido de que el bárbaro apenas había observado el grupo de árboles.

Wulfgar sacudió la cabeza, sin saber sinceramente qué le había impulsado a hacerlo, pero Drizzt y Bruenor lo comprendieron y lo aprobaron. Ahora todos actuaban guiados por su instinto, ya que el cansancio impedía que sus mentes esbozaran ningún pensamiento racional y coherente. Los reflejos de Wulfgar continuaban siendo de gran precisión. Probablemente habría captado un ligerísimo movimiento por el rabillo del ojo, tan minúsculo que su mente consciente ni siquiera lo había registrado. Pero su instinto de supervivencia sí había reaccionado. El enano y el drow intercambiaron una mirada comprensiva, esta vez no tan sorprendidos por las constantes demostraciones de madurez como guerrero que les ofrecía el bárbaro.

El calor era cada vez más insoportable y sólo conseguía hacerlos sentir más incómodos. Su único deseo era tumbarse y dejar que la fatiga los envolviera.

Pero Drizzt los instaba a continuar, buscando otra zona en la que pudieran defenderse, aunque dudaba que pudiese encontrar otra tan bien diseñada como la última. Aun así, les quedaba suficiente aceite para sobrevivir una noche más si conseguían mantener una línea lo suficiente larga para distribuir las llamas a su conveniencia. Cualquier montículo, tal vez incluso un grupo de árboles, sería suficiente.

Lo único que encontraron fue un pantano más amplio de lo que abarcaba su vista, tal vez de kilómetros de longitud.

—Podríamos desviarnos hacia el norte —sugirió Drizzt a Bruenor—. Ya nos hemos adentrado suficiente hacia el este para poder salir de los páramos lejos de la influencia de Nesme.

—La noche nos alcanzará en la orilla —observó Bruenor con una mueca.

—Quizá podríamos atravesarlo —sugirió Wulfgar.

—¿Los trolls son aficionados al agua? —preguntó Bruenor a Drizzt, intrigado por todas las posibilidades. El drow se encogió de hombros.

—Entonces, ¡vale la pena intentarlo! —declaró Bruenor.

—Recojamos varios troncos —ordenó Drizzt—. Pero no los atéis entre sí... Si es necesario, ya lo haremos dentro del pantano.

Colocando troncos a modo de boyas a ambos lados, se adentraron en las frías y quietas aguas de aquel pantano enorme.

Aunque no los espantó la sensación pastosa y lodosa que les producía cada paso, Drizzt y Wulfgar se dieron cuenta de que podían ir caminando en muchos trechos, empujando la balsa improvisada con facilidad. Regis y Bruenor, demasiado bajos para hacer pie, iban colocados sobre los troncos. A la larga, acabaron acostumbrándose al misterioso silencio del pantano y se dedicaron a disfrutar de un pequeño descanso durante el trayecto.

El retorno a la realidad fue duro de verdad.

El agua pareció explotar a su alrededor y tres formas semejantes a trolls se abalanzaron sobre ellos en una súbita emboscada. Regis, que iba medio adormilado sobre el tronco, fue lanzado de bruces al agua. Wulfgar recibió un golpe en el pecho antes de poder coger a Aegis-fang, pero no era un halfling y, a pesar de la fuerza considerable del monstruo, éste no consiguió que moviera un solo pie hacia atrás. El que apareció frente al drow, siempre alerta, se encontró con dos cimitarras sobre su rostro apenas sacó la cabeza del agua.

La batalla resultó tan rápida y furibunda como su repentino comienzo. Enojados por el acoso constante de los incansables trolls, los amigos reaccionaron al asalto con un contraataque furioso. El troll del drow fue derrotado antes de que consiguiera ponerse de pie y Bruenor tuvo tiempo suficiente de prepararse antes de enfrentarse al monstruo que había derribado a Regis.

Por su parte, el troll de Wulfgar, aunque consiguió descargar un segundo puñetazo tras el primero, se vio sorprendido por una reacción salvaje que no se esperaba. Como no eran criaturas inteligentes, su limitada razón y la experiencia que poseían sobre batallas les indicaban que ningún enemigo podía continuar en pie tras haber recibido dos fuertes puñetazos.

De poco le sirvió darse cuenta de su error, ya que Aegis-fang lo hundió de un solo golpe en el fango.

Regis salió medio ahogado a la superficie y pasó un brazo por encima del tronco. En una de las mejillas lucía un rasguño de aspecto doloroso.

—¿Qué eran? —preguntó Wulfgar al drow.

—Una variedad de trolls —respondió Drizzt, que continuaba golpeando a la forma inmóvil que yacía frente a él.

Wulfgar y Bruenor comprendieron al instante la razón de aquellos golpes y se abalanzaron sobre los demás cuerpos, con la esperanza de mutilarlos lo suficiente para estar a muchos kilómetros de distancia cuando aquellas cosas volvieran a la vida.

Por debajo de la superficie del pantano, en la arremolinada soledad de las aguas oscuras, los secos golpes del hacha y el martillo perturbaban el sueño de otros habitantes. Uno de ellos, en particular, había estado dormido durante más de una década, inmutable ante los peligros potenciales que acechaban en aquel lugar y consciente de su absoluta primacía.

Aturdido y agotado por el golpe que había recibido, como si la inesperada emboscada hubiera doblado su espíritu hasta romperlo, Regis, permanecía tumbado sobre el tronco mientras se preguntaba si todavía quedaba algo de espíritu de lucha en él. No se dio cuenta de que el tronco empezaba a mecerse suavemente empujado por la cálida brisa de los pantanos, ni que rodeaba las raíces visibles de una pequeña línea de árboles y continuaba flotando libremente sobre las quietas aguas de la laguna, cubiertas de nenúfares. Regis se estiró perezosamente, no del todo consciente de lo que lo rodeaba. Todavía podía oír el murmullo de la conversación de sus amigos a sus espaldas.

Cuando empezaba a maldecir su descuido e intentaba librarse de la presión de aquel letargo, el agua empezó a agitarse frente a él. Una figura purpúrea, de piel curtida, rompió la superficie del agua y ante él aparecieron unas enormes fauces circulares con crueles hileras de dientes afilados como dagas.

Regis, totalmente despierto, no gritó ni reaccionó, fascinado por el espectro de su propia muerte que se alzaba ante él: un gusano gigante.

—Pensé que el agua nos proporcionaría algún tipo de protección frente a estos monstruos asquerosos —gruñó Wulfgar, mientras propinaba un último golpe al cuerpo del troll que yacía sumergido frente a él.

—Al menos aquí es más fácil moverse —respondió Bruenor—. Recojamos los troncos y prosigamos. No quiero ni pensar cuántos monstruos van a salir de estos tres cuerpos.

—No tengo el más mínimo deseo de quedarme a contarlos —replicó Wulfgar. Luego, miró a su alrededor, confuso, y preguntó—: ¿Dónde está Regis?

Tras la confusión de la batalla, era la primera vez que uno de los tres notaba la ausencia del halfling. Bruenor se dispuso a llamarlo a gritos, pero Drizzt le tapó la boca con la mano.

—Escuchad —murmuró.

El enano y Wulfgar se quedaron inmóviles y escucharon en la dirección en que tenía la vista fija el drow. Tras aguzar el oído, hasta ellos llegó la voz melodiosa del halfling.

—... Es una piedra muy hermosa, ¿verdad?

Al instante supusieron que Regis estaba utilizando el medallón para salir de algún apuro. Pronto se dieron cuanta de lo peligrosa que era su situación, gracias a que Drizzt pudo distinguir una confusión de imágenes a través de un grupo de árboles, a unos treinta metros de distancia hacia el oeste.

—¡Un gusano! —susurró a sus compañeros—. ¡El gusano más grande que he visto en mi vida!

Señaló a Wulfgar un árbol cercano y echó a andar para dar un rodeo por el sur, al tiempo que extraía la estatuilla de ónice de su bolsa e invocaba a Guenhwyvar. Necesitarían toda la ayuda que pudiesen obtener para enfrentarse a aquella bestia.

Tras zambullirse en el agua, Wulfgar se abrió camino hacia el grupo de árboles y empezó a trepar por uno de ellos, lo que le permitió observar con claridad la escena. Bruenor le seguía los pasos pero pasó de largo del grupo de árboles, hundiéndose todavía más en el pantano, y se situó en el otro lado.

—Todavía hay más —negociaba Regis en voz alta, con la esperanza de que sus amigos lo oyeran y vinieran a rescatarlo. Mantenía el rubí hipnotizante balanceándose en el extremo de la cadena. Ni por un momento pensó que aquel monstruo primitivo pudiese comprenderlo, pero parecía lo suficientemente embobado con el brillo de la gema para no pensar en engullirse al halfling, al menos por el momento. De hecho, la magia del rubí poco podía hacer contra esa criatura. Los gusanos gigantes no tienen mente y los hechizos no tienen efecto alguno sobre ellos, pero el enorme gusano, que no estaba en realidad hambriento y sí atraído por aquel baile de luces, dejaba que Regis jugara sus cartas.

Drizzt se situó más allá del grupo de árboles, con el arco en la mano, mientras Guenhwyvar se zambullía todavía más lejos, a espaldas del monstruo. Drizzt distinguió a Wulfgar encaramado en el árbol por encima de Regis y dispuesto a entrar en acción. Aunque no podía ver a Bruenor, sabía que el habilidoso enano se habría colocado en algún lugar donde pudiera ser eficaz.

Al cabo de un rato, el gusano se cansó de jugar con el halfling y aquella gema. De pronto, tomó una amplia bocanada de aire para mezclarlo con su baba ácida.

Intuyendo el peligro, Drizzt fue el primero en entrar en acción, invocando una nube de oscuridad alrededor del tronco donde se hallaba el halfling. Regis, en un principio, creyó que la súbita oscuridad significaba el fin de su vida, pero, cuando el agua fría le golpeó el rostro y lo engulló al resbalar del tronco, comprendió.

La nube oscura confundió un instante al monstruo, pero la bestia expulsó de todos modos una bocanada de su mortífero ácido, y la horrorosa sustancia chisporroteó al contacto con el agua y dejó el tronco envuelto en llamas.

Wulfgar saltó desde su elevada posición y se lanzó al aire gritando «¡Tempos!», con su martillo de guerra firmemente sujeto y listo para atacar.

El gusano ladeó la cabeza para alejarse del bárbaro, pero no fue lo bastante rápido. Aegis-fang se incrustó en su rostro, desgarrando el pellejo color púrpura, y, tras torcer el borde de su mandíbula, le destrozó varios dientes y huesos. Wulfgar había puesto todas sus fuerzas en aquel poderoso golpe y no podía imaginar siquiera el éxito que había tenido cuando cayó de bruces en las frías aguas, debajo de la nube de oscuridad que había creado el drow.

Encolerizado por el dolor y sintiéndose de pronto más dañado de lo que había estado en su vida, el enorme gusano lanzó un rugido que hizo temblar las hojas de los árboles y provocó la huida en busca de cobijo de todas las criaturas de los páramos a varios kilómetros a la redonda. Empezó a ondular arriba y abajo su cuerpo de más de quince metros de longitud, alzando enormes cortinas de agua.

Drizzt empezó el ataque y tenía ya lista la cuarta flecha antes de que la primera alcanzase siquiera el objetivo. El gusano volvió a rugir de dolor y giró hacia el drow para lanzar una segunda bocanada de ácido.

Pero el ágil elfo había desaparecido mucho antes de que el ácido crepitara en el agua.

Entre tanto, Bruenor se había zambullido por completo en el agua y se dirigía a tientas hacia la bestia. Prácticamente hundido en el barro por los frenéticos movimientos del gusano, salió a la superficie justo por detrás del cuerpo del monstruo. La anchura de su enorme torso duplicaba con creces la altura del enano, pero éste no vaciló en hundir su hacha en su duro pellejo.

En aquel momento, Guenhwyvar dio un salto sobre la espalda del monstruo y la recorrió de abajo arriba hasta llegar a la cabeza. Las afiladas garras del felino se incrustaron en los ojos del gusano antes de que éste tuviera ni siquiera tiempo de reaccionar ante ambos nuevos atacantes.

Drizzt reculó, con la aljaba casi vacía, tras dejar una docena de flechas clavadas en la mandíbula y la cabeza del gusano. La bestia decidió concentrarse en Bruenor, porque su malvada hacha le estaba infligiendo las peores heridas, pero, antes de que pudiera enredar con su cuerpo al enano, Wulfgar emergió de la oscuridad y lanzó su martillo de guerra. Aegis-fang volvió a incrustarse en la mandíbula, y el hueso, ya fracturado, acabó de romperse. Babas ácidas mezcladas con sangre y fragmentos de hueso cayeron sobre las aguas del pantano y el gusano volvió a rugir por tercera vez con un grito agónico y de protesta.

Sin embargo, los amigos no le dejaban un momento de respiro. Las flechas del drow daban en el blanco con una certeza incansable, mientras las garras del felino se hundían cada vez más profundamente en la carne. El enano cortaba y acuchillaba con su hacha, enviando al aire pedazos de pellejo, y Wulfgar machacaba con su arma.

El gusano gigante se tambaleaba, sin poder vengarse. En la oleada de vertiginosa oscuridad que pronto se cernió sobre él, a duras penas podía mantener el equilibrio. Tenía la mandíbula rota y abierta y le faltaba un ojo. Además, el ataque incansable del enano y el bárbaro había acabado por romper su protector pellejo y Bruenor gruñó de placer al ver que su hacha se hundía ya en carne fresca.

Un súbito espasmo del monstruo envió a Guenhwyvar por los aires y apartó con brusquedad a Bruenor y Wulfgar, pero los amigos no intentaron siquiera acercarse de nuevo, conscientes de que la tarea había finalizado. El gusano se estremeció y se retorció en convulsiones en sus últimos esfuerzos por conservar la vida.

Luego, se hundió en el pantano para dormir el sueño más largo que había conocido hasta ahora: el sueño eterno de la muerte.

13

La última carrera

Al disiparse la nube de oscuridad, Regis se encontró de nuevo subido al tronco, que ahora era tan sólo un palo carbonizado y negro, y sacudió la cabeza.

—Esta vez hemos ido demasiado lejos —susurró—. No lo conseguiremos.

—Ten fe, Panza Redonda —lo consoló Bruenor mientras nadaba por el pantano para unirse al halfling. Estamos creando historias que podremos contar a los hijos de nuestros hijos y que otros podrán seguir narrando cuando ya no estemos.

—¿Te refieres a hoy, no? —lo cortó Regis—. Porque quizá no habrá un mañana.

Bruenor se echó a reír y se agarró del tronco.

—Todavía no, amigo —le aseguró con una sonrisa—. ¡Todavía tengo un asunto pendiente!

Drizzt, que se disponía a recoger sus flechas, percibió que Wulfgar estaba recostado inmóvil sobre el cuerpo del gusano. Desde aquella distancia, pensó que el joven estaba simplemente exhausto, pero, cuando se acercó un poco más, empezó a sospechar que le había ocurrido algo más serio. Con aquella postura, Wulfgar intentaba no cargar el peso sobre una de las piernas, como si le hubiera quedado dañada o se resintiera de un fuerte golpe en la base de la columna. Cuando Wulfgar vio la mirada preocupada del drow, se incorporó estoicamente.

—Vámonos —sugirió, mientras se acercaba a Bruenor y Regis intentando no cojear.

Drizzt decidió no preguntarle nada. El joven estaba hecho de una madera más dura que la tundra en pleno invierno y era demasiado orgulloso para admitir que había sido herido si no conseguía nada con eso. Sus amigos no podían detenerse a esperar que se curara la herida y, como tampoco podían transportarlo, decidió borrar de su rostro la mueca de dolor y continuar avanzando.

Sin embargo, Wulfgar estaba en verdad herido. Al caer en el agua tras saltar del árbol, se había torcido de mala manera la espalda y, aunque en el fragor de la batalla la adrenalina que corría por sus venas le había impedido percibir el dolor, ahora cada paso era un sufrimiento.

Drizzt lo percibió con la misma claridad con que advirtió la mueca de desesperación que ensombrecía el rostro por lo general alegre de Regis, y tal como vio la extenuación que se escondía tras el suave balanceo del hacha de Bruenor, a pesar de sus palabras optimistas. Observó el páramo que los rodeaba y que parecía extenderse hasta el infinito en todas direcciones, y por primera vez se preguntó si él y sus compañeros no habían sobrepasado ya el límite de sus posibilidades.

Guenhwyvar no había recibido más que unos rasguños durante la batalla, pero Drizzt decidió enviarlo a su mundo, consciente de que los movimientos de la pantera eran muy limitados en los pantanos. Le hubiera gustado poder contar con el poderoso felino en aquellos momentos, pero el agua era demasiado profunda para él y el único modo en que Guenhwyvar hubiera podido continuar con ellos habría sido saltando de rama en rama, algo que Drizzt sabía que no funcionaría. Él y sus amigos deberían proseguir solos. Rebuscando en su interior la energía suficiente para seguir, los compañeros se abocaron a su trabajo. El drow inspeccionó a fondo la cabeza del gusano en busca de todas las flechas que había lanzado, consciente como los demás de que era probable que volviera a necesitarlas antes de salir de los páramos, y los otros tres buscaron el resto de troncos y provisiones.

Poco después, los amigos continuaron avanzando por el pantano, usando el mínimo esfuerzo físico posible, e intentando en todo momento tener la mente bien alerta a los peligros que los rodeaban. Sin embargo, bajo el calor tórrido del sol —aquel día era el más caluroso de todos— y

con el suave balanceo de los troncos sobre las aguas tranquilas, todos menos Drizzt acabaron cayendo en un profundo sueño.

El drow continuaba empujando la balsa improvisada y permanecía alerta; no podían permitirse retraso alguno ni ningún descuido. Por fortuna, el agua estaba en calma y no aparecieron obstáculos importantes en su camino. Al poco rato, la imagen del pantano empezó a hacerse confusa ante sus fatigados ojos y perdió todos los detalles, distinguiendo únicamente los perfiles generales y cualquier movimiento súbito entre los juncos.

Pero era un guerrero de rápidos reflejos y una extraordinaria disciplina y, cuando los trolls de los pantanos atacaron de nuevo, la diminuta franja de lucidez que Drizzt Do'Urden había conservado lo devolvió a la realidad con el tiempo justo para robarles el factor sorpresa a los monstruos.

Wulfgar y Bruenor también despertaron de inmediato de su sueño en cuanto oyeron la voz de alarma, con las armas en la mano. Aquella vez se trataba de un ataque de sólo dos trolls, y entre los tres consiguieron derrotarlos en pocos minutos.

Regis permaneció dormido durante toda la batalla.

La fría noche llegó y disipó suavemente las oleadas de calor. Bruenor decidió continuar la marcha y repartirse en dos grupos, para que mientras unos empujaban los otros dos pudiesen descansar.

—Regis no puede empujar —razonó Drizzt—. Es demasiado pequeño para hacer pie en el pantano.

—Entonces, que permanezca sentado y mantenga guardia mientras empujo yo —se ofreció Wulfgar—. No necesito ayuda.

—Bueno, empezad vosotros —ordenó Bruenor—. Panza Redonda ha dormido ya todo el día ¡Podrá montar guardia durante un par de horas!

Drizzt se subió a los troncos por primera vez en todo el día y apoyó la cabeza en su bolsa, pero no llegó a cerrar los ojos. El plan de Bruenor de trabajar en turnos era justo, pero impracticable. En la oscura noche, él era el único que podía guiarlos y percibir con suficiente antelación los posibles peligros, así que en más de una ocasión, mientras Wulfgar y Regis hacían su turno, el drow alzaba la cabeza y daba al halfling indicaciones sobre los alrededores y consejos sobre cuál era la mejor dirección.

Aquella noche no habría ninguna posibilidad de descanso para Drizzt y, aunque soñaba con poder descansar por la mañana, cuando llegó el alba descubrió que estaban de nuevo rodeados de árboles y juncos. La inquietud de los páramos se cernía sobre ellos, como si hubiera un único y silencioso ser vivo espiándolos y obstaculizándoles el paso.

Pero al final el agua resultó beneficiosa para los compañeros. Atravesarla era más fácil que avanzar sobre la tierra y, a pesar de los acuciantes peligros, no se encontraron con ningún otro ser hostil tras el segundo ataque de trolls. Cuando al fin llegaron a tierra firme, tras días y noches de deslizarse por el agua, supusieron que habían cubierto ya la mayor parte del trayecto a través de los Páramos Eternos. Hicieron subir al halfling al árbol más alto que encontraron, ya que él era el más ligero y podría trepar a las ramas más altas (en especial después de que el duro viaje hubiera suavizado la curva de su vientre), y sus esperanzas se vieron satisfechas. En el lejano horizonte oriental, pero no a menos de uno o dos días de marcha, Regis divisó árboles: no los pequeños grupos de abedules o los árboles cubiertos de musgo húmedo de los pantanos, sino un espeso bosque de robles y olmos.

Continuaron avanzando con renovadas energías a pesar de su cansancio. Volvieron a caminar sobre tierra sólida y se dieron cuenta de que ya no tendrían que acampar con las hordas de trolls vagabundos acechándolos en la oscuridad, pero también comprendieron que todavía no habían salido por completo de los Páramos Eternos, aunque no tenían la más mínima intención de dejar que sus malvados habitantes los derrotaran en esta última parte del viaje.

—Por hoy, deberíamos detenernos —sugirió Drizzt, aunque el sol tardaría más de una hora en alcanzar el horizonte en el oeste. El drow empezaba ya a percibir la presencia de los trolls, quienes, tras despertarse de su sueño diurno, habían detectado el olor de los visitantes de los páramos—. Debemos preparar el campamento con sumo cuidado. Todavía no estamos libres de la garra de los páramos.

—Perderemos una hora o dos —respondió Bruenor, no para discutir sino para presentar la parte negativa del plan. El enano recordaba con demasiada claridad la horrible batalla que habían librado en aquel montículo de rocas y no sentía el más mínimo deseo de repetir semejante esfuerzo colosal.

—Ya las podremos recuperar mañana por la mañana —insistió Drizzt—. Ahora, nuestra mayor preocupación es seguir con vida.

Wulfgar estaba de acuerdo con él.

—El hedor de esas bestias inmundas es cada vez más fuerte —declaró—. Y están en todas partes, así que, como no podemos huir de ellos, será mejor que luchemos.

—Pero a nuestra manera —añadió Drizzt.

—Allí arriba —sugirió Regis, señalando una cresta abierta de hierba situada a su izquierda.

—Demasiado abierta —protestó Bruenor—. Los trolls pueden trepar con facilidad y nos será difícil detenerlos.

—No si está ardiendo —replicó Regis con una furtiva sonrisa, y sus compañeros tuvieron que admitir que estaba en lo cierto.

Se pasaron el resto del día preparando sus defensas. Wulfgar y Bruenor recogieron cuanta leña seca pudieron encontrar y la colocaron en líneas estratégicas para demarcar el diámetro de la zona que deseaban incendiar, mientras Regis abría un cortafuegos en la cima de la colina y Drizzt montaba guardia. Su plan de defensa era muy simple: dejar que los trolls se acercaran a ellos y luego incendiar toda la colina, excepto la zona en la que se encontrasen ellos.

Tan sólo Drizzt reconocía un punto débil en el plan, aunque no tenía nada mejor que ofrecer. Había luchado contra trolls mucho antes de que llegaran a esos páramos y conocía la tozudez de aquellas bestias inmundas. Cuando las llamas de su emboscada se extinguieran —mucho antes del alba—, él y sus amigos quedarían indefensos ante los trolls restantes. Su única esperanza era que la carnicería del incendio disuadiera a futuros enemigos.

Wulfgar y Bruenor hubieran deseado preparar más cosas, porque el recuerdo de la batalla mantenida en el montículo era demasiado vívido en sus mentes como para que cualquier defensa contra los trolls les pareciera insuficiente. Pero con la llegada de la noche empezaron a rodearlos ojos hambrientos. Se reunieron con Regis y Drizzt en el campamento situado en lo alto de la colina y se agazaparon en una ansiosa espera.

Transcurrió una hora, aunque para ellos se les hizo eterna, y la noche se cerró a su alrededor.

—¿Dónde están? —inquirió Bruenor, dando impacientes golpes al hacha, en un gesto muy poco habitual en el veterano guerrero.

—¿Por qué no atacan? —intervino Regis, cuya ansiedad se acercaba ya al pánico.

—Sed pacientes y alegraos —les respondió Drizzt—. Cuantas más horas pasen antes de que entremos en combate, más posibilidades tenemos de volver a ver el nuevo día. Supongo que todavía no nos habrán encontrado.

—Yo diría que deben estar reuniéndose para atacarnos todos de golpe —opinó Bruenor con una mueca.

—Eso es bueno —dijo Wulfgar, que estaba cómodamente tumbado y observando la oscuridad—. Cuantos más monstruos asquerosos vengan, más probarán el sabor del fuego.

Drizzt percibió que la fuerza y determinación del bárbaro conseguían apaciguar a Regis y Bruenor. El hacha del enano detuvo su nervioso balanceo y fue colocada en el suelo, al lado de Bruenor, preparada para la tarea que le esperaba. Incluso Regis, el guerrero más reticente, cogió su pequeña maza con un gruñido y los nudillos de la mano se le pusieron blancos por la fuerza.

Transcurrió otra hora interminable.

Sin embargo, el retraso no mermó un ápice el estado de alerta que mantenían los compañeros. Sabían que el peligro estaba ahora muy cerca, pues hasta ellos llegaba el hedor cada vez más fuerte de las bestias que se apiñaban en la niebla y la oscuridad, fuera de su vista.

—Enciende las antorchas —ordenó Drizzt a Regis.

—¡Atraeremos a las bestias de varios kilómetros a la redonda! —protestó Bruenor.

—Ya nos han encontrado —respondió Drizzt, señalando la base de la colina, aunque sabía que sus compañeros no podían ver los trolls que se arracimaban en la oscuridad—. La visión de las antorchas los mantendrá alejados y nos proporcionará más tiempo.

Pero, mientras hablaba, el primer troll emprendió el ascenso de la colina. Bruenor y Wulfgar esperaron, agazapados, hasta que el monstruo llegó casi hasta donde estaban, y entonces saltaron sobre él con una súbita furia. El hacha y el martillo se abrieron camino con un frenesí brutal de golpes bien colocados y el monstruo cayó al instante.

Regis había encendido una de las antorchas. La lanzó a Wulfgar y éste se apresuró a incendiar el cuerpo del troll caído antes de que rodara por la colina. Dos trolls más que se habían acercado a la base de la colina huyeron perdiéndose en la niebla al ver el tan temido fuego.

—¡Ah! Habéis descubierto el truco demasiado pronto —gruñó Bruenor—. ¡No podremos pillar a ninguno con las antorchas a la vista!

—Si las antorchas los mantienen alejados, podemos darnos por satisfechos —insistió Drizzt, aunque era demasiado inteligente para creer en esa posibilidad.

De pronto, como si los mismos páramos les hubieran inyectado su veneno, una enorme horda de trolls se alineó en la base del peñasco. Se acercaban vacilantes, sin asustarse por la presencia del fuego, pero cada vez eran más numerosos y acechaban extasiados la colina.

—Paciencia —dijo Drizzt a sus compañeros al ver su inquietud—. Mantengámoslos detrás del cortafuegos, pero dejad que se introduzcan la mayor cantidad posible dentro de la zona donde está la leña.

Wulfgar se acercó corriendo al borde del cortafuegos agitando la antorcha con gesto amenazador.

Bruenor permanecía de pie, con los dos últimos frascos de aceite en las manos, trapos empapados colgando de ellos y una amplia sonrisa en el rostro.

—La hierba está todavía muy verde para arder —dijo a Drizzt con un guiño—. Necesitaremos un poco de ayuda para que la cosa funcione.

Los trolls se apiñaban en la base del peñasco y la horda avanzaba con determinación, mientras nuevos monstruos engrosaban las filas a cada paso.

Drizzt fue el primero en entrar en acción. Con una antorcha en la mano, se acercó corriendo a una pila de leña y le prendió fuego. Wulfgar y Regis se unieron a él por detrás, intentando encender el máximo de hogueras entre ellos y el avance de trolls. Bruenor lanzó su antorcha sobre la primera fila de monstruos, con la esperanza de pillarlos entre dos fuegos, y luego vertió los frascos de aceite sobre los grupos en que se concentraban más trolls. Las llamas se alzaron contra el cielo nocturno, iluminando la zona más cercana pero aumentando la oscuridad de lo que había detrás. Los trolls estaban tan apiñados que no podían volverse con facilidad y huir, y el fuego, como si lo comprendiese, descendía metódicamente por encima de ellos.

Cuando uno de ellos empezó a arder, su frenética danza esparció las llamas hasta mucho más allá de la base de la colina.

En toda la amplia extensión de los páramos, las criaturas detuvieron un instante sus acciones nocturnas para observar aquella hoguera cada vez más grande y escuchar los chillidos de trolls moribundos que les traía el viento.

Amontonados en la cima del peñasco, los compañeros estuvieron a punto de sucumbir por el calor que desprendía el fuego, pero las hogueras se consumieron rápidamente, alimentadas por la carne de troll, y pronto empezaron a extinguirse, dejando en el aire un hedor repulsivo y una tierra chamuscada como testigo de la carnicería que se había sucedido en los Páramos Eternos.

Los compañeros prepararon más antorchas para poder emprender la huida del peñasco, ya que, incluso después del incendio, quedaban todavía muchos trolls dispuestos a luchar, y los amigos no podían esperar mantener su posición una vez que se hubiera consumido el fuego. Por insistencia de Drizzt, esperaron a que se abriera una clara vía de escape en la parte oriental del peñasco y, en cuanto la vieron, empezaron a correr en la oscuridad, abalanzándose sobre los primeros grupos de sorprendidos trolls con un ataque tan súbito que los monstruos quedaron desparramados por el suelo, muchos de ellos envueltos en llamas.

Corrieron a través de la noche, pisando ciegamente lodo y zarzas, con la esperanza de que la suerte les impidiera hundirse en un pantano sin fondo. Su huida pilló a los monstruos tan por sorpresa que durante varios minutos no observaron indicios de que los estuvieran persiguiendo.

Pero los trolls no tardaron en reaccionar y pronto empezaron a escuchar gruñidos y chillidos a su alrededor.

Drizzt se situó en cabeza. Confiando en su instinto tanto como en su visión, guiaba a sus amigos a derecha e izquierda, a través de las zonas que parecían presentar menos obstáculos, tratando de seguir la ruta hacia el este. Con la esperanza de jugar con el único temor de los trolls, prendían fuego a todo lo que encontraban a su paso y que podía arder.

Mientras avanzaba la noche, no se toparon con ningún obstáculo, pero los gruñidos y las fangosas pisadas a pocos metros a sus espaldas no cesaban. Pronto empezaron a sospechar que una inteligencia colectiva estaba trabajando en contra de ellos, ya que, a pesar de que no cabía duda de que corrían más deprisa que los trolls que llevaban a sus espaldas y a los lados, siempre aparecían más dispuestos a continuar la persecución. Algo diabólico impregnaba aquellas tierras, como si los mismos Páramos Eternos fueran sus enemigos. Los trolls los perseguían y constituían el peligro más inmediato, pero los amigos sospechaban que, incluso en el caso de que desapareciesen los trolls y los demás habitantes de los páramos, el lugar continuaría siendo malvado.

Llegó el alba, pero la luz del sol no les proporcionó descanso alguno.

—¡Hemos enojado a los páramos! —gritó Bruenor al darse cuenta de que esta vez la persecución no finalizaría tan fácilmente—. No hallaremos descanso hasta que nos alejemos de sus fronteras.

Continuaron avanzando, viendo las sombras larguiruchas que les salían al paso mientras viraban de rumbo, o aquellas que corrían junto a ellos, o justo a sus espaldas, apenas visibles y esperando tan sólo que alguno de ellos tropezara y cayera. Estaban rodeados de profundos pantanos, que les impedían mantener el ritmo y no hacían sino confirmar sus temores de que los propios páramos se habían alzado en contra suya.

Perdido cualquier pensamiento, perdida cualquier esperanza, continuaban corriendo, empujando a sus cuerpos más allá de sus límites físicos y emocionales, a falta de cualquier otra alternativa.

Apenas consciente de sus acciones, Regis tropezó y cayó al suelo. Su antorcha rodó por el suelo, pero ni siquiera se dio cuenta... ¡No sabía cómo ponerse de nuevo en pie y ni siquiera era consciente de haberse caído! Fauces hambrientas se abalanzaron sobre él, asegurada por fin una presa.

Sin embargo, el famélico monstruo se quedó frustrado porque Wulfgar se acercó al instante y cogió al halfling en brazos. El enorme bárbaro lanzó su martillo contra el troll, apartándolo de su camino, y consiguió mantener el equilibrio y continuar avanzando.

Drizzt había abandonado ya cualquier táctica sutil, al comprender la situación que se desarrollaba a sus espaldas. Más de una vez había tenido que aminorar el paso por culpa de los tropezones de Bruenor y dudaba de la habilidad de Wulfgar para continuar con el halfling en brazos. Sin duda, el exhausto bárbaro no tenía la más mínima posibilidad de alzar a Aegis-fang para defenderse. Su única esperanza era llegar a los límites de los páramos. En cualquier momento podían toparse con un pantano demasiado profundo o un barranco, e, incluso en el caso de no encontrar barreras naturales que les obstruyeran el camino, tenía pocas esperanzas de poder mantenerse fuera del alcance de los trolls durante mucho más rato. Drizzt temía que llegara el momento en que debería tomar una difícil decisión: huir para salvar su propia vida, ya que parecía que él era el único que tenía posibilidades de escapar, o permanecer junto a sus amigos condenados en una batalla que no podían ganar.

Continuaron corriendo e hicieron grandes progresos durante otra hora, pero el propio tiempo empezaba a afectarlo. Drizzt oía que Bruenor murmuraba a su lado, perdido en algún sueño de sus días infantiles en Mithril Hall. Wulfgar, con el halfling inconsciente en brazos, andaba despacio tras ellos, recitando una oración a uno de sus dioses y utilizando el ritmo de sus cantos para mantener el paso.

De pronto, Bruenor cayó, al recibir un golpe de un troll que había llegado hasta ellos sin que se dieran cuenta.

La fatídica decisión fue fácil para Drizzt. Dio media vuelta, con las cimitarras en las manos. No podía transportar en brazos al pesado enano y no tenía la más mínima posibilidad de derrotar a la horda de trolls que se acercaba.

—¡Aquí finaliza nuestra historia, Bruenor Battlehammer! —gritó—. ¡En plena batalla, como es debido!

Wulfgar, confuso y jadeante, no eligió conscientemente su siguiente movimiento. Era tan sólo una reacción a la escena que veía ante él, un acto realizado por la tozuda obstinación de un hombre que se resiste a rendirse. Se abalanzó sobre el enano, que en aquel momento había conseguido ponerse de rodillas, y lo alzó con la mano que le quedaba libre. Dos trolls se lanzaron sobre él.

Drizzt Do'Urden estaba junto a ellos y el heroico gesto del joven bárbaro le sirvió de inspiración. Llamas de furia volvieron a brillar en sus ojos color de espliego y sus cimitarras emprendieron su propio baile de muerte.

Los dos trolls se abalanzaron para clavar sus garras sobre sus indefensas presas, pero Drizzt pasó como un relámpago ante ellos y en un instante los monstruos se dieron cuenta de que ya no tenían garras con las que atacar.

—¡Corre! —gritó Drizzt, protegiendo la retaguardia mientras animaba al bárbaro con un torrente de entusiastas palabras. En aquel último arranque de ansia de batalla, el cansancio desapareció por completo del drow. Corría por todas partes y desafiaba a gritos a los trolls, pero cualquiera que se acercara demasiado probaba el filo de sus cimitarras.

Gruñendo con cada doloroso paso y con los ojos ardiendo por el sudor. Wulfgar salió corriendo a ciegas. No se detuvo a pensar cuánto tiempo podría continuar avanzando con una carga tan pesada, ni en la muerte segura y horrorosa que lo acechaba por los flancos y que probablemente le cortaba también el paso. No se detuvo a pensar en el dolor insufrible de su espalda herida, o en la nueva punzada que sentía en el dorso de la rodilla. Su mente estaba únicamente concentrada en ir poniendo una bota delante de la otra.

Atravesaron unas zarzas, bajaron una colina y rodearon otra. Sus corazones se alegraron un instante pero pronto decayó su ánimo. Ante ellos se abría el amplio bosque que Regis había

vislumbrado, el final de los Páramos Eternos, pero entre ellos y el bosque esperaba un sólido grupo de trolls, de tres filas de ancho.

No era tan fácil librarse de las garras de los páramos.

—Sigue —ordenó Drizzt a Wulfgar en un susurro, como si temiera que los páramos pudieran oírlo—. Me queda aún una última baza.

Wulfgar vio el grupo de trolls ante él, pero incluso en la situación actual, su confianza en Drizzt superaba todas las objeciones que pudiera hacerle su sentido común. Tras asir con más firmeza a Bruenor y Regis, inclinó la cabeza y empezó a gruñir a aquellas bestias, soltando gritos de rabia frenética.

Cuando estaba a punto de alcanzar a los trolls, con Drizzt pisándole los talones, y los monstruos esperaban ansiosos el momento de detener su impulso, el drow jugó su última carta.

Llamaradas mágicas empezaron a surgir del bárbaro. No tenían poder alguno para quemar, ni a Wulfgar ni a los trolls, pero la visión del enorme hombre salvaje envuelto en llamas que se abalanzaba sobre ellos sembró el terror en los corazones de los monstruos, normalmente impasibles.

Drizzt hizo durar el hechizo el tiempo preciso, permitiendo a los trolls un único segundo para reaccionar a aquella trampa. La fila de monstruos se abrió como si fuera agua ante la quilla de un barco y Wulfgar, tambaleándose al no encontrar el impacto que esperaba, se coló entre ellos, con Drizzt pegado a él.

Cuando los trolls se reagruparon para emprender la persecución, sus presas subían ya la última colina para salir de los Páramos Eternos y se introducían en el bosque..., un bosque bajo la protección de la dama Alustriel y los galantes Caballeros de Plata.

Al llegar al primer árbol, Drizzt se volvió para ver si los seguían. Una pesada niebla se arremolinaba en los páramos, como si aquella malvada tierra hubiera cerrado sus puertas tras ellos. Ningún troll atravesó sus límites.

El drow se apoyó contra el tronco del árbol, demasiado exhausto para sonreír.

14

Luz de estrellas, brillo de estrellas

Wulfgar depositó a Regis y Bruenor en un lecho de musgo en un pequeño claro situado en las profundidades del bosque y luego se dejó caer sumido en el dolor. Drizzt llegó hasta ellos unos minutos después.

—Debemos acampar aquí —iba diciendo el drow—, aunque desearía dejar una distancia más grande entre... —Se detuvo al ver a su joven amigo revolcándose en el suelo y sujetándose con la mano la pierna herida, casi inconsciente por el dolor. Drizzt se inclinó para examinarle la rodilla, con los ojos abiertos de par en par por la impresión y la repugnancia.

Una mano de troll, probablemente de uno de los que él había tumbado cuando Wulfgar rescató a Bruenor, se había agarrado al bárbaro mientras corría y había encontrado un hueco en el dorso de la rodilla. Un dedo engarfiado se había hundido profundamente en la pierna y dos más la estaban perforando en ese mismo instante.

—No mires —aconsejó Drizzt a Wulfgar. Rebuscó en su bolsa y extrajo las yescas para prender fuego a una pequeña rama y con ella quemar la mano asquerosa. En cuanto el miembro empezó a humear y retorcerse, Drizzt lo extrajo de la pierna y lo lanzó al suelo. La mano intentó escabullirse, pero Drizzt se abalanzó sobre ella, pinchándola con la cimitarra, para incendiarla por completo.

Desvió la vista hacia Wulfgar, sorprendido por la tenacidad que había permitido al bárbaro continuar avanzando con una herida semejante. Pero ahora la carrera había terminado, Wulfgar había ya sucumbido al dolor y al cansancio y yacía inconsciente en el suelo junto a Bruenor y Regis.

—Felices sueños —murmuró Drizzt con suavidad a los tres—. Os lo merecéis.

Se inclinó sobre cada uno de ellos para asegurarse de que las heridas que tenían no eran graves y luego, satisfecho de ver que todos se recuperarían, se sentó para montar la vigilancia.

Sin embargo, incluso el esforzado drow había sobrepasado los límites de su resistencia durante la huida a través de los Páramos Eternos y pronto inclinó la cabeza y se unió al sueño de sus amigos.

A última hora de la mañana siguiente, los despertaron los gruñidos de Bruenor.

—¡Olvidasteis mi hacha! —gritó el enano, furioso—. ¡No podré cortar cabezas de inmundos trolls sin mi hacha!

Drizzt estiró los brazos, algo más repuesto pero todavía agotado.

—Te dije que cogieras el hacha —declaró, dirigiéndose a Wulfgar, quien también intentaba salir de su profundo sueño—. Te lo dije con toda claridad —añadió en tono de burla—. ¡Coge el hacha y deja al desagradecido enano!

—Me confundió la narizota —contestó Wulfgar—. Se parece más a una cabeza de hacha que a cualquier otra narizota que haya visto en mi vida.

Bruenor desvió la vista involuntariamente hacia su nariz.

—¡Bah! —gruñó—. Me buscaré una porra. —Y se adentró en el bosque.

—Un poco de silencio, por favor —murmuró Regis, mientras el último resto de su plácido sueño se desvanecía. Enojado porque lo habían despertado tan temprano, volvió a dar media vuelta y se cubrió la cabeza con la capa.

Hubieran podido llegar a Luna Plateada aquel mismo día, pero una única noche de descanso no podía borrar la fatiga de los días que habían pasado en los Páramos Eternos e incluso antes. Además, Wulfgar, con su pierna y espalda herida, tenía que apoyarse en un bastón para andar y el sueño del que había disfrutado Drizzt la noche anterior era el primero en casi una semana. A diferencia de los páramos, aquel bosque parecía bastante tranquilo y, aunque sabían que no habían abandonado todavía las tierras salvajes, se sentían lo suficientemente seguros para emprender el camino a la ciudad y disfrutar, por primera vez desde que salieran de Diez Ciudades, de un placentero paseo.

A mediodía del día siguiente salieron del bosque y recorrieron los últimos kilómetros que los separaban de Luna Plateada. Antes del anochecer, llegaron a la última cuesta y vislumbraron desde arriba el río Rauvin y las espirales de la ciudad encantada.

Todos ellos tuvieron una sensación de alivio y esperanza al observar aquel magnífico paisaje, pero ninguno de ellos lo sintió tan profundamente como Drizzt Do'Urden. Desde los primeros preparativos del viaje, el drow había soñado con que el camino los condujera a través de Luna Plateada, aunque no había hecho nada para influir en la decisión de Bruenor en cuanto a la ruta. Drizzt había oído hablar de la ciudad poco después de su llegada a Diez Ciudades y, de no haber sido por la relativa tolerancia que había encontrado en la tosca comunidad fronteriza, se habría dirigido de inmediato a aquel lugar. De gran renombre por aceptar a todo aquel que viniese en busca de sabiduría, sin importarles la raza, la gente de Luna Plateada ofrecía al elfo oscuro renegado una verdadera oportunidad de encontrar un hogar.

Muchas veces había considerado la posibilidad de viajar hasta allí, pero algo en su interior, tal vez el miedo a hacerse falsas esperanzas o expectativas no cumplidas, lo mantenía dentro de la seguridad del valle del Viento Helado. De este modo, cuando en Longsaddle tomaron la decisión de que Luna Plateada sería su próximo destino, Drizzt había visto cumplida una fantasía que nunca se había atrevido a soñar. Ahora, mientras observaba su única esperanza de encontrar una acogida verdadera en la superficie terrestre, intentó apartar de su mente las aprensiones que todavía sentía.

—¡El Puente de la Luna! —exclamó Bruenor al ver un carro que cruzaba el río Rauvin y que parecía flotar en el aire. El enano había oído hablar de la estructura invisible cuando era un niño, pero nunca lo había visto con sus propios ojos.

Wulfgar y Regis observaron estupefactos el espectáculo del carro volador. Durante su estancia en Longsaddle, el bárbaro había superado en gran medida su temor a la magia, y estaba de verdad ansioso por explorar aquella legendaria ciudad. Regis había estado en la ciudad en una ocasión, pero su familiaridad con el lugar no mermaba en absoluto su entusiasmo.

Se acercaron impacientes al puesto de guardia del río Rauvin, a pesar de su cansancio; al mismo puesto que había permitido el paso del grupo de Entreri cuatro días antes, con los mismos guardias que les habían franqueado el paso.

—Saludos —se presentó Bruenor en un tono que podía considerarse jovial para el austero enano—. ¡La visión de vuestra ciudad ha renovado el ánimo de mi fatigado corazón!

Los guardias apenas lo oyeron, concentrados como estaban observando al drow, que se había apartado la capucha. Parecían sentir curiosidad, ya que nunca con anterioridad habían visto elfos oscuros, pero no mostraban signos de estar sorprendidos ante la llegada de Drizzt.

—¿Nos podéis escoltar a través del Puente de la Luna ahora? —preguntó Regis tras un instante de silencio que empezaba a hacerse incómodo—. No podéis imaginar lo ansiosos que estamos de llegar a Luna Plateada. ¡Hemos oído hablar tanto de esta ciudad!

Drizzt sospechó lo que estaba a punto de suceder. Sentía un sabor amargo en la garganta.

—Marchaos —ordenó el guardia con tranquilidad—. No podéis pasar.

El rostro de Bruenor se contrajo por la ira, pero Regis intentó evitar que explotara.

—Seguro que no hemos hecho nada para merecer este trato tan duro —protestó el halfling con calma—. Somos simples viajeros y no queremos problemas. —Se introdujo la mano en la camisa en busca del rubí hipnótico, pero un gesto de Drizzt lo hizo detenerse.

—Vuestra reputación no parece corresponder con la realidad —señaló Wulfgar a los guardias.

—Lo siento —contestó uno de ellos—, pero tengo órdenes y he de cumplirlas.

—¿Nosotros o el drow? —preguntó Bruenor.

—El drow —contestó el guardia—. Los demás podéis entrar en la ciudad, pero el drow no.

Drizzt sintió que los muros de esperanza se derrumbaban a su alrededor. Le temblaban las manos, colocadas a los costados. Nunca hasta ahora había experimentado un dolor semejante, tal vez porque nunca había acudido a un lugar sin esperar que lo rechazaran. Aún así, se las arregló para ahogar su rabia inmediata, y recordó que aquél era el viaje de Bruenor, no el suyo, para bien o para mal.

—¡Eh, perros! —gritó Bruenor—. El elfo vale más que una docena de vosotros. Me ha salvado la vida un centenar de veces y os atrevéis a decir que no es suficientemente bueno para vuestra apestosa ciudad. ¿A cuántos trolls habéis matado con vuestras espadas?

—Cálmate, amigo —lo interrumpió Drizzt, recobrando por completo el control—. Ya me lo esperaba. Ellos no conocen a Drizzt Do'Urden; sólo la reputación de mi gente. Y no puedes echarles la culpa por eso. Entrad vosotros. Yo os esperaré fuera.

—¡No! —protestó Bruenor en un tono que no admitía discusión—. ¡Si no puedes entrar, ninguno de nosotros lo hará!

—Piensa en tu objetivo, enano cabezota —le espetó Drizzt—. La Bóveda de los Sabios está en la ciudad. Tal vez sea nuestra única esperanza.

—¡Bah! —gruñó Bruenor—. ¡Que se vayan al Abismo esta maldita ciudad y todos los que viven en ella! Sundabar está a menos de una semana de viaje. ¡Helm, el amigo de los enanos, será más hospitalario o soy un gnomo barbudo!

—Deberías entrar —interrumpió Wulfgar—. No dejes que tu rabia interfiera en nuestro propósito. Pero yo permaneceré con Drizzt. ¡Donde él no puede entrar, Wulfgar, el hijo de Beornegar, se niega a entrar!

Pero Bruenor, con unas resueltas zancadas de sus rechonchas piernas, ya se estaba alejando de la ciudad. Regis se encogió de hombros y salió tras él, tan fiel al drow como todos los demás.

—Montad el campamento donde queráis y no temáis —les dijo el guardia, en un tono casi compungido—. Los Caballeros de Plata no os molestarán ni dejarán que ningún monstruo se acerque a las fronteras de Luna Plateada.

Drizzt asintió ya que, a pesar de que el dolor que sentía por el rechazo no había disminuido, comprendía que el guardia había sido incapaz de cambiar la desafortunada situación. Empezó a alejarse lentamente, mientras las incómodas preguntas que había evitado hacerse durante tantos años empezaban a asaltarlo.

Pero Wulfgar no era tan comprensivo.

—Os equivocáis respecto a él —dijo al guardia en cuanto Drizzt se hubo alejado—. Nunca ha alzado una espada en contra de quien no se lo merecía y este mundo, vuestro y mío, puede considerarse afortunado al tener a Drizzt Do'Urden.

El guardia desvió la vista, incapaz de contestar a aquellas justificadas palabras.

—Y me atrevo a poner en duda el honor de aquel que se atiene a órdenes injustas —finalizó Wulfgar.

El guardia dirigió al bárbaro una furiosa mirada.

—Las razones de la dama nunca se ponen en duda —respondió, con una mano sobre el puño de la espada. Simpatizaba con la rabia de los viajeros, pero no podía aceptar ninguna crítica a la

dama Alustriel, su amada dirigente—. Sus órdenes siguen siempre un camino justo, y ni tú ni yo tenemos sabiduría suficiente para cuestionarlas —gruñó.

Wulfgar no respondió a la amenaza con ninguna muestra de preocupación. Se limitó a dar media vuelta y seguir a sus amigos.

Bruenor instaló a propósito el campamento a pocos metros del río Rauvin, desde donde se podía ver con claridad el puesto de guardia. Había percibido el embarazo de los guardias al expulsarlo y quería jugar en lo posible con aquel sentimiento de culpa.

—En Sundabar nos indicarán el camino —declaró después de cenar, intentando convencerse a sí mismo y a los demás de que el fracaso en Luna Plateada no afectaría al propósito del viaje—. Y, más allá de esa ciudad está la Ciudadela de Adbar. ¡Si hay alguien en los Reinos que puede conocer Mithril Hall, ése es el Harbromm y los enanos de Adbar!

—Un largo camino —comentó Regis—. El verano habrá acabado antes de que lleguemos a la fortaleza del rey Harbromm.

—Sundabar —repitió Bruenor con tozudez—. ¡Y Adbar si es necesario!

Los dos continuaron con la conversación durante un buen rato. Wulfgar no participaba en ella, ya que estaba demasiado preocupado por el drow, que se había alejado unos metros del campamento después de la comida —que apenas había probado— y observaba en silencio la ciudad junto al río Rauvin.

Cuando Bruenor y Regis se fueron a dormir, todavía enojados, pero sintiéndose suficientemente seguros en el campamento para ceder a su cansancio, Wulfgar se unió al drow.

—Encontraremos Mithril Hall —dijo para levantarle el ánimo, aunque sabía que la tristeza de Drizzt no tenía nada que ver con el objetivo del viaje.

Drizzt asintió, pero no pronunció palabra alguna.

—Su rechazo te ha herido —prosiguió Wulfgar—. Pensé que habías llegado a aceptar tu destino. ¿Por qué es tan diferente esta vez?

De nuevo, el drow permaneció en silencio.

Wulfgar respetaba su intimidad e intentó darle ánimos.

—Ten paciencia, Drizzt Do'Urden, noble guerrero y apreciado amigo. Ten la seguridad de que aquellos que te conocen estarían dispuestos a morir por ti o junto a ti. —Colocó una mano sobre el hombro de Drizzt, dio media vuelta y se marchó.

Drizzt no dijo nada, a pesar de que apreciaba de verdad la inquietud de Wulfgar. Sin embargo, su amistad había superado ya la necesidad de expresar su agradecimiento en voz alta y Wulfgar sólo esperaba haber proporcionado a su amigo cierto alivio, mientras regresaba al campamento, dejando a Drizzt sumido en sus pensamientos.

Las estrellas empezaron a aparecer en el firmamento y el drow permanecía todavía de pie y a solas junto al río Rauvin. Drizzt se había sentido vulnerable por primera vez desde que se habían iniciado sus días en la superficie terrestre, y la decepción que ahora sentía no hacía sino aumentar las mismas dudas que había creído resueltas muchos años atrás, antes incluso de dejar Menzoberranzan, la ciudad de los elfos oscuros. ¿Cómo podía siquiera esperar que se lo aceptara en el mundo bañado por la luz del sol de los elfos de piel blanca? En Diez Ciudades, lugar donde los asesinos y ladrones ocupaban a menudo posiciones respetables y dirigentes, apenas era tolerado. En Longsaddle, donde los prejuicios eran secundarios a la fanática curiosidad de los Harpell, había sido exhibido como un animal doméstico que hubiera sufrido mutaciones, habían investigado y hurgado en su mente y, aunque los magos no pretendían hacerle daño alguno, no eran capaces de comprenderlo y respetarlo como algo más que una rareza digna de ser observada.

Y ahora Luna Plateada, una ciudad fundada y estructurada según los principios de la individualidad y la justicia, una ciudad que recibía con los brazos abiertos a la gente de todas las

razas si venían con buenas intenciones, lo había rechazado. Parecía que aceptaban a todas las razas, menos a los elfos oscuros.

Nunca había visto con tanta claridad lo condenado que estaba a llevar una vida de fugitivo. Ninguna otra ciudad, ni siquiera el pueblo más remoto de todos los Reinos, podía ofrecerle un hogar o una existencia dentro de los márgenes de la civilización. Las severas limitaciones de sus posibilidades, o, aún peor, de sus futuras esperanzas de cambio, lo abrumaban.

Permanecía bajo las estrellas, observándolas con el mismo amor y respeto que cualquiera de sus parientes de la superficie podría haber sentido, pero en lo más profundo estaba reconsiderando seriamente su decisión de abandonar el mundo subterráneo.

¿Acaso había actuado en contra de un plan divino, había cruzado las fronteras de un tipo de orden natural? Tal vez debería haber aceptado su destino y haberse quedado en la oscura ciudad, junto a los suyos.

Un parpadeo en el cielo nocturno lo sacó de su ensimismamiento. Una estrella situada encima de él latía y crecía hasta alcanzar un tamaño desproporcionado. Su luz envolvía a Drizzt con un brillo suave y la estrella continuaba latiendo.

De repente, la luz encantada desapareció y de pie frente a él Drizzt divisó a una mujer, con una brillante cabellera plateada y unos ojos resplandecientes que traducían años de experiencia y sabiduría con el ansia de la eterna juventud. Era alta, más alta que Drizzt, y permanecía erguida y envuelta en una túnica de fina seda, con una corona de oro y piedras preciosas en la cabeza.

Lo observó con aspecto de sincera comprensión, como si leyera cada uno de sus pensamientos y comprendiera a la perfección la maraña de emociones con las que se enfrentaba.

—Paz, Drizzt Do'Urden —dijo, en un tono de voz que sonaba dulce como la música—. Soy Alustriel, dama de Luna Plateada.

Drizzt la estudió más de cerca, aunque su porte y su belleza no le dejaban duda alguna de que decía la verdad.

—¿Me conoces? —preguntó.

—Muchos han oído hablar de los Compañeros del Hall, ya que ése es el nombre con el que Harkle Harpell ha bautizado a vuestro grupo. Un enano en busca de su antiguo hogar no es un hecho extraño en los Reinos, pero si va acompañado de un elfo oscuro, no hay duda de que atrae la atención en todos los lugares por donde pasa.

La mujer tragó saliva y clavó la vista en los ojos de espliego.

—Fui yo quien ha denegado tu entrada a la ciudad —confesó.

—Dime, entonces, ¿por qué acudes a mí? —inquirió Drizzt, con más curiosidad que rabia, incapaz de compaginar el rechazo con la persona que tenía ante él. La justicia y la tolerancia de Alustriel era conocida en todas las tierras del norte, a pesar de que Drizzt había empezado a pensar que las historias exageraban, tras su encuentro con los guardias. Sin embargo, ahora que observaba a la dama, que mostraba abiertamente su comprensión, no se creía capaz de desmentir tales historias.

—Creo que te debo una explicación.

—No necesitas justificar tus decisiones.

—Pero debo hacerlo, por mí y por mi hogar, tanto como por ti. El rechazo te ha dolido más de lo que quieres admitir. —Se acercó a él—. También me ha dolido a mí.

—Entonces, ¿por qué? —preguntó Drizzt, cuyo tranquilo rostro reflejaba la furia contenida—. Si me conoces, sabrás que no soy ninguna amenaza para tu gente.

Ella le acarició la mejilla con una mano fría.

—Perspicacia —le explicó—. En el norte, hay una serie de elementos en marcha que hacen que sea de vital importancia actuar con perspicacia, y a veces incluso hay que pasar por alto lo que es justo. Nos hemos visto obligados a cometer un sacrificio contigo.

—Un sacrifico que me es demasiado familiar.

—Lo sé —susurró Alustriel—. Nos han llegado noticias de que fuiste expulsado en Nesme y, por desgracia, es una situación a la que te enfrentas a menudo.

—Voy siempre preparado —respondió con frialdad.

—Pero no aquí —replicó Alustriel—. No lo esperabas en Luna Plateada, o al menos no deberías haberlo esperado.

Su sensibilidad tocó la fibra sensible de Drizzt. El drow sintió que la rabia desaparecía por completo y esperó sus explicaciones, convencido de que la mujer tenía un buen motivo para actuar como lo había hecho.

—Hay una serie de fuerzas en marcha en este lugar que nada tienen que ver contigo, o que al menos no deberían —empezó—. Amenazas de guerra y alianzas secretas, rumores y sospechas que, de hecho, no tienen base ninguna ni tendrían sentido para gente razonable. No soy gran amiga de los mercaderes, aunque los dejo pasar libremente por la ciudad, porque temen que nuestras ideas e ideales constituyan una amenaza para sus estructuras de poder. Son muy poderosos y les gustaría que Luna Plateada se asemejara más a sus pretensiones.

»Pero ya basta de esta charla. Como te he dicho, todo eso no tiene nada que ver contigo. Lo único que te pido que comprendas es que, como dirigente de mi ciudad, a veces me veo obligada a actuar en pro del bienestar general, aunque ello tenga que pagarlo un solo individuo.

—¿Temes acaso las mentiras y sospechas que puedan caer sobre ti si un elfo oscuro se pasea libremente por la ciudad? —preguntó Drizzt, incrédulo—. ¿Dejando simplemente que un drow se pasee entre tu gente te comprometerías en alguna malvada alianza con el mundo subterráneo?

—Tú no eres un drow cualquiera —prosiguió Alustriel—. Tú eres Drizzt Do'Urden, un nombre que está destinado a que se lo conozca en todos los Reinos. Aun así, por ahora tú eres un drow que se está dando a conocer rápidamente a los gobernantes del norte y, al menos en un principio, no pueden comprender que tú hayas abandonado a tu gente.

»Y si parece que la historia se va complicando poco a poco —continuó Alustriel—. ¿Sabías que tengo dos hermanas?

Drizzt sacudió la cabeza.

—Tormenta, una bardo de renombre, y Dove Mano de Halcón, una montaraz. Ambas han empezado a interesarse en el nombre de Drizzt Do'Urden; Tormenta, como una renacida leyenda que pronto necesitará una canción propia, y Dove..., todavía no he podido averiguar sus motivos. Creo que te has convertido en un héroe para ella, en un compendio de cualidades que ella, como montaraz, considera perfectas. Llegó a la ciudad esta misma mañana y se enteró de tu inminente llegada.

»Dove es muchos años menor que yo y no tiene tanta experiencia en cuanto a política del mundo se refiere.

—Y me habría hecho buscar —concluyó Drizzt, que empezaba a ver las implicaciones que tenía Alustriel.

—A la larga, sí —contestó la dama—. Pero no puedo permitirlo, no en Luna Plateada. —Alustriel clavó los ojos en él, con una mirada que traducía unas emociones más profundas y personales—. Y, más todavía, yo misma hubiera deseado una audiencia contigo, como hago ahora.

Las consecuencias de un encuentro semejante dentro de la ciudad parecían evidentes para Drizzt, teniendo en cuenta los conflictos políticos de los que había hablado Alustriel.

—Tal vez en otro momento y en otro lugar —dijo en tono de duda—. ¿Te hubiera molestado tanto?

La mujer contestó con una sonrisa.

—En absoluto.

Una sensación de satisfacción y turbación se apoderó de Drizzt. Desvió la vista hacia las estrellas, mientras se preguntaba si algún día conseguiría descubrir la verdad sobre su decisión de vivir en la superficie terrestre, o si su vida continuaría siendo siempre un tumulto de esperanzas pendientes de un hilo y expectaciones destrozadas.

Permanecieron en silencio unos instantes antes de que Alustriel retomara la palabra.

—Vinisteis a visitar la Bóveda de los Sabios, ¿verdad? —afirmó—. Para descubrir si había alguna referencia sobre Mithril Hall.

—Insté al enano para que entrara en la ciudad —contestó Drizzt—, pero es tozudo como una mula.

—Lo comprendo —se rió Alustriel—, pero no desearía que mis actos interfirieran en vuestra noble búsqueda. Yo misma he estado investigando en la bóveda. ¡No podéis imaginaros lo enorme que es! No hubierais sabido por dónde empezar a buscar en los miles de volúmenes que están alienados en las estanterías. Pero yo conozco mejor que nadie la bóveda y he averiguado cosas que a vosotros os hubiera costado semanas encontrar. Por desgracia, he de deciros que se ha escrito muy poco sobre Mithril Hall, y no hay nada que dé más que una indicación general de dónde se encuentra.

—Entonces tal vez lo mejor sea que nos hayáis expulsado.

Alustriel se ruborizó, incómoda, aunque la observación de Drizzt no traducía sarcasmo ninguno.

—Mis guardias me han informado que planeáis viajar hasta Sundabar —prosiguió la dama.

—Así es. Y, desde allí, nos acercaremos a la Ciudadela de Adbar, si es necesario.

—Mi opinión es que seguís una ruta equivocada. Según todo lo que he podido averiguar en la bóveda, y según mi propio conocimiento de las leyendas de los días en que llegaban tesoros de Mithril Hall, supongo que debe de estar en el oeste, no en el este.

—Nosotros venimos del oeste y nuestra ruta, siguiendo aquellos que habían conocido los muros de plata, nos ha conducido siempre hacia el este —respondió Drizzt—. Más allá de Luna Plateada, nuestras únicas esperanzas son Helm y Harbromm, ambos en el este.

—Helm tal vez pueda deciros algo —admitió Alustriel—, pero poco aprenderéis de rey Harbromm y de los enanos de Adbar. Ellos mismos emprendieron la búsqueda de la tierra natal de Bruenor hace unos años, y pasaron por Luna Plateada... en dirección al oeste. Sin embargo, nunca llegaron a encontrar el lugar y volvieron a casa convencidos de que, o bien había quedado destruido, o bien estaba enterrado bajo alguna montaña, o bien nunca había existido y no era más que un cuento de los mercaderes del sur que comerciaban en el norte.

—No nos das muchas esperanzas —señaló Drizzt.

—No, sí que os las doy —replicó Alustriel—. Al oeste de aquí, a menos de un día de marcha siguiendo una ruta no marcada que va rumbo al norte a partir del río Rauvin, está el Sostén del Heraldo, un antiguo baluarte de gran sabiduría. El heraldo, Noche Antigua, es el único que en la actualidad podría guiaros. Le he informado de vuestra llegada y ha accedido a hablar con vosotros, a pesar de que hace años que no concede audiencia a los visitantes, salvo a mí y a unos pocos eruditos selectos.

—Estamos en deuda contigo —repuso Drizzt con una profunda reverencia.

—No tengáis demasiadas esperanzas —le advirtió Alustriel—. Mithril Hall apareció y desapareció en el mundo en un abrir de ojos. Apenas tres generaciones de enanos trabajaron allí y, aunque te garantizo que una generación de enanos dura un período de tiempo considerable, no ejercían un comercio abierto. Si la leyenda es cierta, muy rara vez dejaban que nadie entrara en sus

minas. Extraían sus trabajos en la oscuridad de la noche y los distribuían a través de una intrincada red de agentes enanos para que los llevaran al mercado.

—Se protegían bien de la codicia del mundo exterior —observó Drizzt.

—Pero su ruina vino del propio interior de las minas —concluyó Alustriel—. Un peligro desconocido que todavía puede estar allí, como ya sabes.

Drizzt asintió.

—¿Y, a pesar de ello queréis ir?

—A mí no me importan los tesoros, aunque, si son tan maravillosos como los ha descrito Bruenor, vale la pena echarles un vistazo. Pero ésta es la búsqueda del enano, su gran aventura, y yo sería un amigo desagradecido si no lo ayudara a llevarla a cabo.

—Es difícil tacharte de amigo desagradecido, Drizzt Do'Urden —afirmó Alustriel mientras extraía un pequeño frasco de un bolsillo de su túnica—. Lleva esto contigo.

—¿Qué es?

—Una poción de memoria —le explicó la dama—. Dásela al enano cuando las respuestas a vuestra búsqueda parezcan cercanas. Pero ten cuidado, ¡sus poderes son muy fuertes! Durante un tiempo, Bruenor paseará por los recuerdos de su lejano pasado mientras vive sus experiencias del presente.

»Y esto —prosiguió, mientras sacaba una pequeña bolsa del mismo bolsillo y se la daba a Drizzt— es para todos vosotros. Ungüento para curar heridas y galletas para aliviar el cansancio de un viajero.

—Mis amigos y yo estamos muy agradecidos.

—Es poca la recompensa que puedo darte por la terrible injusticia que he cometido contigo.

—Pero el hecho de que nos la dé alguien que se preocupa por nosotros es el mejor regalo —contestó Drizzt, mientras la observaba intensa y directamente a los ojos—. Me has devuelto la esperanza, dama de Luna Plateada. Me has recordado que siempre hay una recompensa para aquellos que siguen el camino que les dicta su conciencia, un tesoro mucho más importante que las chucherías materiales que a menudo consiguen los hombres injustos.

—Eso es cierto y tu futuro te dará muchas más muestras de ello, hombre orgulloso. Pero ahora es ya más de medianoche y debes descansar. No temas, porque esta noche velaremos vuestro sueño. Buen viaje, Drizzt Do'Urden. Deseo que el camino que te espera sea breve y claro.

Con un gesto de la mano, se desvaneció en la luz de las estrellas, mientras Drizzt se preguntaba si habría soñado aquel encuentro. Pero, en aquel momento, sus últimas palabras llegaron a él como una suave brisa.

—Buen viaje, Drizzt Do'Urden. Y sé paciente. Tu honor y valentía no pasarán inadvertidos.

Drizzt permaneció en silencio durante largo rato. Luego se agachó y arrancó una flor silvestre de la orilla del río y, mientras la acariciaba, se preguntó si él y la dama de Luna Plateada podrían volver a encontrarse en unos términos más propicios y adónde podría conducirlos ese encuentro.

Después lanzó la flor al río Rauvin.

—Dejemos que los acontecimientos se sucedan solos —murmuró con resolución mientras observaba el campamento y a sus amigos—. No necesito fantasías para despreciar los grandes tesoros que ya poseo. —Tomó una profunda bocanada de aire para borrar los restos de su autocompasión.

Y, con su fe restablecida, el estoico montaraz se acostó.

15

Los ojos del gólem

Drizzt no tuvo gran dificultad en convencer a Bruenor de cambiar de rumbo y encaminarse hacia el oeste. Ansioso como estaba el enano por llegar a Sundabar y oír lo que Helm pudiese contarles, la posibilidad de hallar información valiosa a menos de un día de marcha lo puso enseguida a punto para emprender el viaje.

En cuanto al modo en que había conseguido aquella información, Drizzt dio pocas explicaciones, diciendo únicamente que se había encontrado durante la noche con un viajero solitario que iba camino de Luna Plateada. Aunque la historia les parecía poco fundada, los amigos, que respetaban su intimidad y confiaban en él por completo, no hicieron más preguntas.

Después de desayunar, Regis deseó que les hubiese dicho toda la verdad porque las galletas que el viajero había dado a Drizzt eran verdaderamente deliciosas y refrescantes. Tras unos cuantos mordiscos, el halfling se sintió como si hubiera descansado durante una semana entera y el ungüento mágico curó de inmediato la pierna y la espalda herida de Wulfgar, quien, por primera vez desde que habían salido de los Páramos Eternos, pudo caminar sin ayuda del bastón.

Wulfgar sospechó que el encuentro de Drizzt había sido con alguien de gran importancia mucho antes de que el drow les mostrara los regalos maravillosos, porque el optimismo interno del drow, el conocido brillo de sus ojos que reflejaba un espíritu indomable que lo había hecho sobrevivir a pruebas que habrían acabado con la mayoría de hombres, había vuelto, de forma plena y espectacular. El bárbaro no necesitaba conocer la identidad de la persona; simplemente se alegraba de que su amigo hubiera superado la depresión.

Cuando levantaron el campamento, a última hora de la mañana, parecían más un grupo que hubiese empezado una aventura que una comitiva de hombres cansados por el duro camino. Silbando y charlando, fueron siguiendo el cauce del río Rauvin hacia el oeste. Según todos los indicios, parecía que habían salido de la parte dura del viaje relativamente ilesos y habían hecho buenos progresos para conseguir su objetivo. El sol estival brillaba sobre sus cabezas y todas las piezas del rompecabezas de Mithril Hall les parecían al alcance de la mano.

No podían suponer que unos ojos asesinos los observaban.

Desde las colinas situadas al norte del Rauvin, muy por encima de los viajeros, el gólem percibió el paso del elfo drow. Impelido por el hechizo mágico de búsqueda que Dendybar le había otorgado, Bok no tardó en localizar al grupo que seguía el camino. Sin vacilar, el monstruo obedeció las órdenes y salió en busca de Sydney.

Bok apartó una piedra que se interponía en su camino y luego trepó por otra que era demasiado alta para moverla, sin llegar a comprender las ventajas de rodear aquellos obstáculos. El camino de Bok estaba claramente señalado y el monstruo se negaba a desviarse un ápice de la ruta.

—¡Ése es enorme! —se rió entre dientes uno de los guardias del puesto de Rauvin al ver a Bok que se acercaba por el claro. Aún no había acabado de hablar, cuando percibió el peligro inminente: ¡aquél no era un viajero normal!

Con gran coraje, se precipitó a recibir al gólem con la cabeza bien alta, la espada en la mano y su compañero a pocos pasos a sus espaldas.

Pero Bok, concentrado en su objetivo, no prestó atención a sus advertencias.

—¡Detente donde estás! —ordenó el soldado por última vez mientras Bok caminaba los últimos pasos que los separaban.

El gólem no demostró emoción alguna, ni siquiera rabia contra los guardias, al ver que se acercaban a él. Pero le obstaculizaban el paso, así que Bok los apartó de un manotazo. La increíble fuerza de sus brazos derribó sus débiles defensas y los lanzó volando por los aires. Sin detenerse siquiera, el gólem continuó hacia el río y, sin aminorar el paso, desapareció en sus turbulentas aguas.

La alarma se disparó en la ciudad, pues los soldados del puesto de guardia del otro lado del río vieron con claridad el espectáculo. Al instante, se cerraron y se afianzaron las enormes puertas de la ciudad mientras los Caballeros de Plata observaban el río en espera de que volviera a aparecer el monstruo.

Bok mantuvo su camino en línea recta por las profundidades del río, trazando un surco a través de los sedimentos y el barro, sin desviarse un ápice por el empuje de la corriente. Cuando el monstruo volvió a aparecer al otro lado del río, los caballeros apostados junto a la puerta de la ciudad sofocaron un grito, incrédulos, pero permanecieron en sus puestos, con los rostros serios y las armas dispuestas.

La puerta de entrada a la ciudad estaba un poco más arriba del camino que Bok se había trazado. El gólem continuó acercándose a la muralla, pero no cambió de rumbo para dirigirse a la puerta.

De un golpe abrió un agujero en la muralla y pasó a través de él.

Entreri paseaba ansioso por su habitación de la posada de los Sabios Traviesos, cerca del centro de la ciudad.

—Ya deberían haber llegado —dijo, dirigiéndose a Sydney, que permanecía sentada en la cama y estaba asegurando las cuerdas que mantenían presa a Catti-brie.

Antes de que la mujer pudiese responder, una bola de fuego apareció en el centro de la estancia. No se trataba de un fuego real, sino de la imagen ilusoria de una llamarada, como si algo estuviera ardiendo en aquel mismo lugar de otra esfera. De pronto, las llamas menguaron y en su lugar apareció un hombre envuelto en una túnica.

—¡Morkai! —exclamó Sydney.

—Saludos —contestó el espectro—. Y saludos también de Dendybar el Moteado.

Entreri, receloso, reculó hasta un rincón de la habitación, mientras Catti-brie, incapaz de moverse por las ataduras, se mantenía inmóvil.

Sydney, versada en las sutilezas de las invocaciones, supo al instante que el ser de otro mundo estaba bajo el control de Dendybar, y preguntó sin temor:

—¿Por qué te ha ordenado mi maestro que vengas aquí?

—Traigo noticias —contestó el espectro—. El grupo que buscáis se introdujo en los Páramos Eternos hace una semana, al sur de Nesme.

Sydney se mordió el labio inferior, previendo la siguiente revelación del espectro, pero Morkai permaneció en silencio y esperó.

—¿Dónde están ahora?— lo presionó Sydney con impaciencia.

Morkai sonrió.

—Dos veces me lo han preguntado, pero nadie me ha obligado a responder. —Las llamas volvieron a relucir y el espectro desapareció.

—Los Páramos Eternos —repitió Entreri—. Eso explicaría su retraso.

Sydney asintió con aire ausente, ya que otros temas ocupaban sus pensamientos.

—Nadie me ha obligado —susurró para sus adentros, repitiendo las últimas palabras del espectro. Una serie de preguntas incómodas empezaban a abrumarla. ¿Por qué había esperado Dendybar una semana en enviar a Morkai con las noticias? ¿Y por qué no podía el mago obligar al

espectro a revelar las acciones más recientes del grupo del drow? Sydney conocía los peligros y las limitaciones de realizar invocaciones, y sabía que toda invocación suponía una merma importante de poder para el mago que realizara el acto. Dendybar había invocado a Morkai al menos tres veces últimamente: la primera, cuando el grupo había llegado a Luskan, y al menos dos más desde que ella y sus compañeros habían emprendido la persecución. ¿Acaso había abandonado Dendybar todas sus precauciones en su obsesión por la Piedra de Cristal? Sydney presentía que el control que el mago moteado ejercía sobre Morkai se había debilitado en gran medida, y esperaba que Dendybar actuara con prudencia en futuras invocaciones, al menos hasta que hubiera descansado profundamente.

—¡Pasarán semanas antes de que lleguen! —opinó Entreri, tras meditar las noticias—. Si es que llegan.

—Quizá tengas razón —admitió Sydney—. Pueden haber caído en los páramos.

—¿Y en ese caso?

—Iremos tras ellos —respondió Sydney sin vacilar.

Entreri estudió su rostro durante unos instantes.

—El premio que buscas debe de ser realmente enorme —murmuró.

—Cumplo con mi deber y no puedo defraudar a mi maestro —replicó con voz fría—. Bok los encontrará aunque estén hundidos en el pantano más profundo.

—Debemos decidir qué hacemos —insistió Entreri mientras desviaba la vista y clavaba sus fríos ojos en Catti-brie—. Me estoy cansando de vigilar a ésta.

—Yo tampoco confío en ella —concedió Sydney—, aunque nos será útil cuando encontremos al enano. Esperaremos durante tres días más. Después, regresaremos a Nesme, y nos introduciremos en los Páramos Eternos si es necesario.

Entreri asintió con reticencia para aprobar el plan.

—¿Has oído? —le susurró a Catti-brie—. Tienes tres días más de vida, a menos que lleguen tus amigos. Si han muerto en los páramos, ya no te necesitamos.

Catti-brie no demostró emoción alguna durante la conversación, resuelta como estaba a no darle a Entreri la ventaja de conocer su debilidad, o su fuerza. Tenía fe en que sus amigos seguían con vida. Las personas como Bruenor Battlehammer y Drizzt Do'Urden no estaban destinadas a morir en una tumba sin nombre en un pantano desolado, y Catti-brie no creería que Wulfgar había muerto hasta que le presentaran pruebas irrefutables. Sujetándose a esa fe, por el bien de sus amigos tenía el deber de mantener una máscara de impasibilidad. Sabía que estaba ganando su batalla personal, que el terror paralizante que Entreri ejercía sobre ella se iba debilitando día a día. Estaría dispuesta a actuar cuando llegara el momento. Ahora, de lo único que tenía que asegurarse era de que Entreri y Sydney no llegaran a darse cuenta.

Había percibido que las tareas del viaje y sus nuevos compañeros estaban afectando al asesino. Ahora Entreri revelaba más emociones, más desesperación, más ansia día a día por finalizar de una vez su trabajo. ¿Sería posible que llegara a cometer un error?

—¡Ha llegado! —gritó una voz en el pasillo, y los tres se sobresaltaron, antes de darse cuenta de que era la voz de Jierdan, que había estado vigilando la Bóveda de los Sabios. Un segundo después, la puerta se abrió de par en par y el soldado se precipitó en la habitación, jadeando.

—¿El enano? —preguntó Sydney mientras agarraba a Jierdan del brazo para calmarlo.

—¡No! —gritó el soldado—. ¡El gólem! ¡Bok ha entrado en Luna Plateada! Lo tienen atrapado junto a la puerta occidental. Han llamado a un mago.

—¡Maldita sea! —exclamó Sydney, antes de encaminarse hacia la puerta. Entreri se dispuso a seguirla, pero antes agarró a Jierdan del brazo y lo hizo dar media vuelta para observarlo cara a cara.

—Quédate con la muchacha —ordenó el asesino.

Jierdan le devolvió la mirada.

—Es tu problema.

Catti-brie percibió que Entreri habría podido matar al soldado con toda facilidad en aquel momento y deseó que Jierdan hubiera observado la mortífera mirada del asesino con la misma claridad que ella.

—¡Haz lo que te dicen! —le gritó Sydney a Jierdan, atajando cualquier posible discusión. Luego, salió de la estancia, seguida de Entreri, que dio un portazo antes de desaparecer.

—Te hubiera matado —le aseguró Catti-brie a Jierdan en cuanto la puerta se cerró—. Lo sabes, ¿verdad?

—¡Silencio! —gruñó Jierdan—. ¡Ya he escuchado bastante de tus viles palabras! —Se acercó a ella con aspecto amenazador y los puños apretados a los costados.

—Pégame, si quieres —lo desafió Catti-brie, consciente de que, incluso si lo hacía, su código moral como soldado le impediría continuar un ataque semejante contra un enemigo indefenso—. ¡Aunque a decir verdad soy la única amiga que tienes en este maldito viaje!

Jierdan se detuvo al instante.

—¿Amiga? —se burló.

—La mejor amiga que puedas encontrar por aquí. Tú eres tan prisionero aquí como yo. —Reconocía el punto débil de aquel hombre orgulloso que se había visto reducido a servir como criado a la arrogante Sydney y a Entreri, y estaba dispuesta a sacar partido de él—. Ahora ya sabes que quieren matarte, pero, incluso si escapas a sus manos asesinas, no tienes lugar a donde ir. Has abandonado a tus amigos de Luskan, y, de todos modos, el mago de la torre se encargará de acabar contigo si vuelves por allí.

Jierdan se puso tenso por la rabia contenida, pero no explotó.

—Mis amigos andan por aquí cerca —continuó Catti-brie a pesar de la advertencia que traducían aquellas señales—. Sé que todavía están con vida y un día cualquiera los encontraremos. En ese momento se decidirá nuestra suerte, soldado, podremos vivir o morir. Para mí misma, veo una posibilidad. Tanto si mis amigos ganan como si negocian conmigo, mi vida me pertenece. Pero, para ti, el camino es mucho más negro. Si mis amigos ganan, te matarán, y si ganan los tuyos... —Dejó que las crudas posibilidades quedaran pendientes durante unos instantes para que Jierdan pudiese valorarlas—. Cuando consigan lo que desean, ya no te necesitarán. —Percibió que el cuerpo del soldado temblaba, no de miedo, sino de rabia, y decidió empujarlo al máximo para que perdiera el control—. Tal vez te dejen vivir —concluyó con voz despreciativa—, si necesitan un lacayo.

Ahora sí que el soldado le dio un puñetazo, uno solo, y reculó.

Catti-brie recibió el golpe sin quejarse, incluso sonriendo a pesar del dolor, aunque intentó ocultar con cuidado su satisfacción. El hecho de que Jierdan hubiera perdido los nervios le demostraba que el continuo desprecio que Sydney, y en especial Entreri, habían mostrado por él había alimentado el fuego del descontento hasta límites insospechados.

También sabía que, cuando Entreri volviese y viera el cardenal que Jierdan le había dejado en la mejilla, aquel fuego ardería incluso con más intensidad.

Sydney y Entreri corrieron por las calles de Luna Plateada guiándose por los inconfundibles sonidos de aquella conmoción. Al llegar a la muralla, encontraron a Bok encerrado en una esfera de brillantes luces verdosas. Caballos sin jinete se movían inquietos a su alrededor entre los gemidos de una docena de soldados heridos, y un anciano, el mago, permanecía ante el globo de luz, rascándose la barba y estudiando al gólem atrapado. Un Caballero de Plata de considerable

graduación estaba impaciente a su lado, agitándose con nerviosismo y agarrando firmemente la empuñadura de su espada enfundada.

—Destruye esa cosa y acabemos de una vez —oyó Sydney que el caballero decía al mago.

—¡Oh, no! —exclamó el anciano—. ¡Es una maravilla!

—¿Piensas tenerlo ahí para siempre? —protestó el caballero—. Mira a tu alrededor...

—Perdónenme, señores —los interrumpió la aprendiza de maga—. Soy Sydney, de la Torre de Huéspedes del Arcano, en Luskan. Tal vez pueda ayudarlos.

—Bienvenida —la saludó el mago—. Yo soy Mizzen, de la Segunda Escuela de Conocimiento. ¿Conoces al propietario de esta magnífica criatura?

—Bok es mío.

El caballero desvió la vista hacia ella, sorprendido de que una mujer, o cualquier persona, pudiese controlar a un monstruo que había derribado a varios de sus mejores soldados y destrozado una parte del muro de la ciudad.

—El precio que deberá pagar será alto, Sydney de Luskan —le espetó.

—La Torre de Huéspedes correrá con los gastos —le aseguró—. Ahora, ¿podría dejar al gólem bajo mi control? —pidió al mago—. Bok me obedecerá.

—¡No! —gritó el caballero—. No voy a dejar libre esa cosa.

—Calma, Gavin —lo tranquilizó Mizzen y, volviéndose hacia Sydney, añadió—: Si me lo permite, me gustaría estudiar a este gólem. Es en verdad la construcción de más calidad que he visto en mi vida. Sobrepasa todo lo conocido en los libros sobre la creación.

—Lo siento —respondió Sydney—, pero tenemos poco tiempo. Todavía nos queda un largo camino por delante. Dígame el precio de los destrozos causado por el gólem y lo transmitiré a mi maestro. Les doy mi palabra como miembro de la Torre de Huéspedes.

—Lo pagará usted ahora mismo —protestó el guardia.

De nuevo Mizzen lo hizo callar.

—Disculpe el enojo de Gavin —le dijo a Sydney mientras vigilaba la zona—. Tal vez podamos hacer un trato. Nadie parece haber sido herido de gravedad.

—¡Tres de mis hombres han sido derribados! —lo rebatió Gavin—. ¡Y como mínimo uno de los caballos se ha quedado cojo y habrá que sacrificarlo!

Mizzen hizo un gesto con la mano como para quitar importancia a aquellas quejas.

—Todos se curarán —afirmó—. Se curarán. Y, en cualquier caso, el muro ya necesitaba varias reparaciones. —Desvió la vista hacia Sydney y volvió a acariciarse la barba—. Ésta es mi oferta, y le aseguro que no encontrará otra más justa: déjeme el gólem una noche, sólo una, y yo me ocuparé de los daños que ha producido. Una sola noche.

—¿Y me promete no desmontar a Bok? —preguntó Sydney.

—¿Ni siquiera la cabeza? —suplicó Mizzen.

—Ni siquiera la cabeza —insistió Sydney—. Y vendré a buscarlo a primera hora de la mañana.

Mizzen volvió a rascarse la barba.

—Un trabajo maravilloso —murmuró, atisbando el interior de la prisión mágica—. ¡De acuerdo!

—Si este monstruo... —empezó Gavin, enojado.

—¿Dónde está tu espíritu de aventura, Gavin? —lo interrumpió Mizzen antes de que el caballero pudiese finalizar su advertencia—. Recuerda los preceptos de tu ciudad: estamos aquí para aprender. ¡Si pudieses comprender el potencial de una creación semejante!

Empezaron a apartarse de Sydney, olvidándose ya de su presencia, mientras el mago iba murmurándole a Gavin al oído. Entreri se deslizó entre las sombras de un edificio cercano y se situó junto a la maga.

—¿Por qué ha venido? —inquirió.

Ella sacudió la cabeza.

—Sólo hay una respuesta.

—¿El drow?

—Sí. Bok debe de haberlos seguido al interior de la ciudad.

—No lo creo —razonó Entreri—, aunque tal vez los haya visto. Si Bok hubiera irrumpido en la ciudad detrás del drow y sus esforzados amigos, los habríamos encontrado aquí en plena batalla, intentando librarse de él.

—Entonces, deben de estar todavía afuera.

—O tal vez estaban saliendo de la ciudad cuando Bok los vio. Haré averiguaciones entre los soldados del puesto de guardia. No temas, ¡nuestra presa está ya al alcance de la mano!

Regresaron a la habitación un par de horas después. Gracias a los guardias de la puerta habían descubierto que se había negado la entrada al grupo del drow y ahora estaban ansiosos por recuperar a Bok y salir tras su pista.

Sydney empezó a darle instrucciones a Jierdan respecto a la marcha del día siguiente, pero entonces Entreri advirtió el ojo amoratado de Catti-brie. Se acercó a ella para comprobar las ataduras, y, tras asegurarse de que estaban intactas, se abalanzó sobre Jierdan con la daga desenfundada.

Sydney se apresuró a detenerlo.

—¡Ahora no! —ordenó—. Nuestra recompensa está al alcance de la mano. ¡No podemos permitirnos una cosa así!

Entreri se rió entre dientes de forma diabólica y guardó la daga.

—Hablaremos de esto más tarde —le prometió a Jierdan—. Y, mientras, no te atrevas a volver a tocar a la chica.

«Perfecto», pensó Catti-brie. Desde la perspectiva de Jierdan, las palabras de Entreri eran una muestra evidente de que pensaba matarlo.

Más combustible para las llamas.

Tras recuperar al gólem a la mañana siguiente, las sospechas de Sydney de que Bok había visto al grupo del drow se confirmaron. De inmediato, salieron de Luna Plateada y Bok los guió por la misma ruta que Bruenor y sus amigos habían seguido la mañana anterior.

Pero, al igual que el grupo al que seguían, también a ellos los vigilaban.

Alustriel se apartó un mechón de cabellos de su hermoso rostro, captando la luz del sol con sus ojos verdes, y observó la comitiva con creciente curiosidad. La dama había descubierto a través de los guardianes de la puerta que alguien había estado haciendo preguntas sobre el elfo oscuro.

Por el momento, no podía averiguar qué papel representaba aquel nuevo grupo en la búsqueda, pero sospechaba que su presencia no les aportaría nada bueno. Alustriel había saciado sus ansias de aventuras muchos años antes, pero ahora deseó poder ayudar al drow y a sus amigos en tan noble causa. Sin embargo, se veía presionada por asuntos de estado. Por un momento, consideró la posibilidad de enviar una patrulla para que capturaran a ese segundo grupo, de modo de poder averiguar así sus intenciones, pero luego desvió la vista hacia la ciudad, recordándose a sí misma que ella no era más que un jugador secundario en la búsqueda de Mithril Hall. Sólo podía confiar en la destreza de Drizzt Do'Urden y de sus amigos.

Libro 3

Caminos nuevos

16

Días Pasados

En un pequeño valle, frente a una escarpada colina, se alzaba una torre de piedra de reducidas dimensiones. Gracias a su tamaño y a que estaba cubierta de hiedra, un paseante fortuito ni siquiera se hubiera dado cuenta de su presencia.

Pero los compañeros no pasaban por allí por casualidad. Aquello era el Sostén del Heraldo, posiblemente la solución a toda su búsqueda.

—¿Estás seguro de que éste es el lugar? —preguntó Regis a Drizzt mientras atisbaban el valle desde un risco. En realidad, la antigua torre parecía estar en ruinas y a su alrededor no había nada, ni siquiera animales, como si un silencio misterioso y reverente rodeara el lugar.

—Sí —contestó Drizzt—. Pensad en la edad que debe de tener esa torre. Ha estado en este lugar durante siglos. Muchos siglos.

—¿Y desde cuándo está vacía? —preguntó Bruenor, que se sentía defraudado al llegar a aquel lugar que le habían descrito como la más prometedora posibilidad para conseguir su objetivo.

—No está vacía —replicó Drizzt—. A menos que la información que recibí fuera errónea.

Bruenor se incorporó y oteó por encima del risco.

—Quizá tengas razón —gruñó—. Nos estará observando un troll o un yeti desde atrás de la puerta y apuesto a que está ansioso porque entremos. ¡Adelante, pues! Sundabar está ahora un día más lejos que cuando salimos de la ciudad.

Los tres amigos del enano le siguieron los pasos mientras avanzaba por el sendero cubierto de hierba que en su día había sido la avenida de acceso a la torre. Se acercaron a la antigua puerta de piedra con gran cautela y las armas desenfundadas.

La puerta, cubierta de musgo y gastada por el paso del tiempo, parecía haber permanecido cerrada durante muchos, muchos años.

—Utiliza tus brazos, muchacho —ordenó Bruenor a Wulfgar—. Si hay alguien que pueda conseguir que esto se abra, eres tú.

Wulfgar apoyó a Aegis-fang contra el muro y se situó frente a la enorme puerta. Tras afianzar los pies en el suelo, pasó la mano por la superficie de piedra en busca de algún hueco donde poder empujar.

Pero, en cuanto ejerció la más ligera presión sobre el portal de piedra, los goznes giraron en silencio y sin esfuerzo.

Una gélida brisa emergió de la oscuridad del interior, envolviéndolos con una mezcla de olores desconocidos y una atmósfera de antigüedad. El lugar les parecía como de otro mundo; tal vez pertenecía a un tiempo pasado, y no fue sin cierta reticencia que Drizzt los condujo al interior.

Aunque caminaban con precaución, sus pisadas resonaban en la tranquila oscuridad. La luz diurna que se colaba por la puerta apenas iluminaba, como si algún tipo de barrera separara el interior de la torre del mundo exterior.

—Deberíamos encender una antorcha... —sugirió Regis, pero se detuvo de pronto, asustado por el alto volumen de su murmullo.

—¡La puerta! —gritó Wulfgar de pronto, al ver que el silencioso portalón había empezado a cerrarse a sus espaldas. Se abalanzó para impedir que se cerrara por completo, sumiéndolos en una impenetrable oscuridad, pero ni siquiera su fuerza pudo competir con el poder mágico que la movía:

la puerta se cerró sin hacer ruido, tras dejar entrar una corriente de aire que parecía el suspiro de un gigante.

Cuando la enorme puerta de piedra apagó el último rayo de luz del exterior, no quedaron sumidos, tal como había supuesto, en una tumba de oscuridad, sino que una suave luz azulada iluminó la estancia, el vestíbulo de entrada al Sostén del Heraldo.

El profundo pavor que los envolvía les impidió pronunciar palabra alguna. Permanecieron de pie ante la historia de la raza del Hombre, en una burbuja sin tiempo que negaba sus propias percepciones de edad y pertenencia. En un abrir y cerrar de ojos, los habían situado en la posición de observadores, con su propia existencia suspendida en un tiempo y lugar diferente, contemplando el paso de la raza humana como lo haría un dios. Tapices intrincados, cuyos colores, antaño vívidos, se desvanecían y cuyas claras líneas se veían ahora borrosas, sumieron a los amigos en una fantástica combinación de imágenes que mostraban la historia de la raza, repitiendo una y otra vez la misma historia; la misma historia, pero sutilmente alterada cada vez, para presentar diferentes principios y una variedad de resultados.

Armas y escudos de todas las épocas se alineaban en los muros, junto a los estandartes y blasones de miles de reyes ya olvidados. Imágenes en bajorrelieve de héroes y sabios, algunos familiares pero la mayoría desconocidos salvo para los más eruditos, los observaban desde las vigas, con unos rasgos lo bastante precisos como para evocar el carácter real de los hombres que representaban.

Una segunda puerta de madera estaba situada directamente enfrente de la primera, en la pared opuesta de la estancia cilíndrica, y parecía conducir a la colina que había tras la torre. Sólo cuando empezó a abrirse consiguieron los compañeros liberarse del hechizo de aquel lugar.

Sin embargo, ninguno de ellos preparó sus armas, conscientes de que fuera quien fuera el que habitara aquella torre estaría muy por encima de aquellas fuerzas terrestres.

Un hombre anciano, el más viejo que habían visto en su vida, se introdujo en la habitación. Su rostro había conservado la redondez y no había enflaquecido con los años, pero la piel parecía tener una textura similar a la madera, con líneas que asemejaban hendiduras y bordes ásperos que desafiaban al tiempo con la tozudez de un árbol viejo. Su paso era casi una continuidad de suaves movimientos, un avanzar deslizante que estaba más allá del concepto de pasos. Se acercó a los amigos y esperó; los brazos, que se adivinaban delgados incluso bajo los pliegues de su larga túnica de satén, le colgaban plácidamente a los costados.

—¿Es usted el heraldo de la torre? —preguntó Drizzt.

—Soy Noche Antigua —contestó el hombre con una voz que traducía serenidad—. Bienvenidos, Compañeros del Hall. La dama Alustriel me informó de vuestra llegada, y de vuestra búsqueda.

Aun abstraído por el solemne respeto que los envolvía, Wulfgar no se perdió la referencia a Alustriel y, tras desviar la vista hacia el drow, esbozó una sonrisa comprensiva.

Drizzt se volvió y sonrió a su vez.

—Ésta es la Cámara del Hombre —declaró Noche Antigua—. La estancia más grande del Sostén, excepto por supuesto la biblioteca.

El anciano captó el gruñido defraudado de Bruenor.

—La tradición de tu raza es profunda, buen enano, más profunda incluso que la de los elfos. Pero las crisis de la historia se miden más a menudo por generaciones que por siglos. Los humanos, de corta vida, pueden derrocar mil reinos y crear mil más en el mismo período de tiempo en que un rey enano dirige a sus súbditos en paz.

—¡No tengo paciencia! —exclamó Bruenor, enojado pero intentando parecer apaciguado.

—Es verdad —se rió Noche Antigua—. Pero ahora venid a cenar. Tenemos mucho trabajo esta noche.

El anciano los condujo a través de la puerta y los hizo descender por un pasillo iluminado de la misma forma que el anterior. Mientras avanzaban, vieron puertas a ambos lados; en cada una de ellas había una identificación de las razas importantes que albergaban, e incluso algunas con la historia de orcos, goblins y gigantes.

Los amigos y Noche Antigua cenaron en una amplia mesa redonda cuya madera antigua era dura como la roca de la montaña. En el borde había inscripciones grabadas, muchas de ellas en lenguas desaparecidas que ni siquiera Noche Antigua podía recordar. La comida, como todo lo demás, daba la impresión de pertenecer al pasado, pero, lejos de ser rancia, estaba deliciosa, con un sabor diferente de todo lo que habían comido con anterioridad. La bebida, un vino cristalino, poseía un exquisito perfume que superaba incluso a los legendarios elixires de los elfos.

Noche Antigua los iba entreteniendo mientras comían, explicándoles historias de antiguos héroes y hablándoles de los acontecimientos que habían convertido a los Reinos en lo que actualmente eran. Los compañeros constituían un atento auditorio, a pesar de que con toda probabilidad las pistas sustanciales sobre Mithril Hall estaban a una o dos puertas de distancia.

Al acabar de cenar, Noche Antigua se levantó de su silla y los observó con una misteriosa e intensa mirada.

—Llegará el día, quizá de aquí a un milenio, en que volveré a tener invitados. Y, en ese día, estoy seguro de que una de las historias que narre hablará de los Compañeros del Hall y de su gloriosa búsqueda.

Los amigos no supieron que contestar al honor que les otorgaba el anciano. Incluso Drizzt, de naturaleza equilibrada e impasible, permaneció sentado sin parpadear durante largo rato.

—Venid —les ordenó Noche Antigua—, dejemos que vuestro viaje emprenda nuevos caminos. —Los condujo a través de otra puerta, la puerta que daba acceso a la mayor biblioteca del norte.

Gruesos y delgados volúmenes cubrían las paredes y yacían esparcidos en altos montones sobre las numerosas mesas dispuestas en la amplia estancia. Noche Antigua les señaló una mesa en particular, una de menor tamaño y con un único libro abierto sobre ella.

—He realizado yo mismo gran parte de la búsqueda en vuestro lugar —les explicó—, y de todos los volúmenes referentes a los enanos, éste es el único que he podido encontrar que mencione a Mithril Hall.

Bruenor se acercó al libro y acarició el borde de las páginas con manos temblorosas. Estaba escrito en alto enano, el lenguaje de Dumathoin, Guardián de los Secretos Bajo la Montaña, un tipo de escritura prácticamente perdido en los Reinos. Pero Bruenor sabía leerlo. Estudió la página y luego releyó en voz alta los fragmentos más importantes.

—«El rey Elmor y su gente se aprovecharon ampliamente de los trabajos de Garumn y sus parientes del clan Battlehammer, pero los enanos de las minas secretas no se opusieron a las ganancias de Elmor. Piedra Alzada resultó ser un valioso y honesto aliado gracias al cual Garumn pudo establecer una ruta secreta para llevar al mercado los trabajos de mithril» —Bruenor alzó la vista hacia sus amigos, con un brillo de revelación en los ojos—. Piedra Alzada —susurró—. Conozco ese nombre. —Volvió a sumergirse en la lectura.

—Encontrarás poco más —le dijo Noche Antigua—, porque las palabras de Mithril Hall se han perdido con los años. El libro tan sólo afirma que el flujo de mithril cesó pronto, y que eso significó el ocaso definitivo de Piedra Alzada.

Pero Bruenor no lo escuchaba. Tenía que leerlo por sí mismo, tenía que empaparse con todas las palabras que se habían escrito sobre su herencia perdida, por insignificantes que fueran.

—¿Qué es Piedra Alzada? —preguntó Wulfgar a Noche Antigua—. ¿Una pista?

—Tal vez —contestó el heraldo—. Aparte de ese libro, no he encontrado otra referencia al lugar, pero me inclino a pensar que Piedra Alzada es muy inusual si se trata de una ciudad de enanos.

—¡Sobre la superficie! —lo interrumpió Bruenor de pronto.

—Sí —admitió Noche Antigua—. Una comunidad de enanos reunida en estructuras encima de la tierra. En la actualidad, es raro y en los tiempos de Mithril Hall era desconocido. Sólo hay dos posibilidades, a mi entender.

Regis soltó un grito de triunfo.

—Tu entusiasmo puede ser prematuro —señaló Noche Antigua—. Incluso si llegamos a averiguar dónde se encontraba Piedra Alzada, el camino a Mithril Hall no hará más que empezar.

Bruenor hojeó varias páginas más del libro y, luego, volvió a depositarlo sobre la mesa.

—¡Tan cerca! —gritó, descargando un puñetazo sobre la madera petrificada—. ¡Y debería saberlo!

Drizzt se acercó a él y extrajo un frasco de debajo de su capa.

—Es una poción —explicó, al ver la mirada perpleja de Bruenor— que te hará volver a los días de Mithril Hall.

—Un poderoso hechizo —le advirtió Noche Antigua—, que no puede controlarse. Utilízalo con prudencia, buen enano.

Bruenor ya se había puesto en movimiento, estremeciéndose al pensar en el descubrimiento que tenía que hacer. Se bebió el líquido de un trago y se situó en un extremo de la mesa. El sudor se deslizaba por su entrecejo fruncido y parpadeó involuntariamente mientras la poción enviaba a su mente de regreso a un tiempo remoto.

Regis y Wulfgar se acercaron a él y el bárbaro lo cogió por los hombros y lo hizo sentarse en una silla.

Bruenor tenía los ojos abiertos de par en par, pero no veía nada de lo que había en la habitación delante de él. El sudor le corría por el rostro y el parpadeo se había convertido en un temblor de todos sus miembros.

—Bruenor —lo llamó Drizzt con suavidad, preguntándose si habría actuado correctamente al presentarle al enano una oportunidad tan tentadora.

—¡No, padre! —gritó Bruenor—. ¡No aquí en la oscuridad! Ven conmigo. ¿Qué puedo hacer sin ti?

—Bruenor —insistió Drizzt con más énfasis.

—No está aquí —les explicó Noche Antigua, que conocía bien la poción, porque solían utilizarla razas de larga vida, en particular los elfos, para evocar los recuerdos de su lejano pasado.

Sin embargo, por regla general los que la tomaban volvían a una época más agradable para ellos. Noche Antigua observó a Bruenor con gran inquietud, porque la poción había devuelto al enano a un día horrible de su pasado, un recuerdo que su mente había tapado, o al menos apartado, para defenderse a sí misma de emociones poderosas. Esas emociones podían aparecer ahora completamente desnudas y serían reveladas a la mente consciente del enano con toda su furia.

—Llevadlo a la Cámara de los Enanos —ordenó—. Dejemos que se sumerja en las imágenes de sus héroes. Lo ayudarán a recordar y le darán fuerzas para superar esta prueba.

Wulfgar alzó a Bruenor y, tras conducirlo con suavidad a la Cámara de los Enanos, lo depositó en el centro de la estancia circular. Luego, los amigos se apartaron, dejando al enano sumido en sus ilusiones.

Bruenor ahora sólo podía entrever las imágenes que lo rodeaban, sorprendido entre los mundos del pasado y del presente. Las imágenes de Moradin, Dumathoin y todas sus deidades y héroes lo observaban desde su posición en las vigas, y añadían cierto alivio contra las oleadas de

tragedia. Armaduras, hachas diestramente forjadas y martillos de guerra lo rodeaban mientras él se debatía en presencia de las mayores glorias de su orgullosa raza.

Pero las imágenes no podían borrar el terror que ahora conocía de nuevo; la caída de su clan, de Mithril Hall, de su padre.

—¡La luz del día! —gritó, en un tono de voz entre aliviado y lastimero—. ¡Ay de mi padre, y del padre de mi padre! Pero sí, tenemos nuestra huida al alcance de la mano. Piedra Alzada... —perdió un instante la conciencia—... nos protege. ¡La pérdida, la pérdida! ¡Protégenos!

—El precio es alto —dijo Wulfgar, que lamentaba el tormento del enano.

—Está dispuesto a pagarlo —contestó Drizzt.

—Será una lástima si, después de todo, no averiguamos nada —intervino Regis—. Parece que vaga sin dirección ninguna. ¿Tenemos que sentarnos y esperar, cuando no hay esperanza?

—Sus recuerdos ya lo han llevado a Piedra Alzada sin mencionar el camino que lleva hasta allí —observó Wulfgar.

Drizzt desenfundó una cimitarra y se dejó caer la capucha por encima de la cabeza.

—¿Qué haces? —empezó a preguntar Regis, pero el drow ya se había acercado a Bruenor y se había inclinado junto a él, con el rostro cerca de la sudorosa mejilla del enano.

—Soy un amigo —susurró— que ha venido al recibir la noticia de la caída del Hall. ¡Mis aliados esperan! ¡La venganza será nuestra, poderoso enano del clan Battlehammer! ¡Muéstranos el camino para que podamos restablecer las glorias del Hall!

—Secreto —murmuró Bruenor, al borde de la conciencia.

Drizzt continuó insistiendo.

—¡Se nos termina el tiempo! ¡Cae la oscuridad! —gritó—. ¡El camino, debemos saber el camino!

Bruenor murmuró unos sonidos inaudibles y todos los amigos suspiraron aliviados al ver que el drow había conseguido romper la última barrera mental que impedía a Bruenor encontrar el Hall

—¡Más alto! —insistió Drizzt.

—¡La Cuarta Cima! —gritó Bruenor—. ¡Por encima del alto recorrido y dentro del valle del Guardián!

Drizzt observó por encima del hombro a Noche Antigua, que asintió en señal de reconocimiento, y se volvió de nuevo hacia el enano.

—Descansa, poderoso enano —murmuró con voz tranquila—. ¡Tu clan será vengado!

—Con la descripción del libro de Piedra Alzada, la Cuarta Cima puede describir un solo lugar —explicó Noche Antigua a Drizzt y Wulfgar tras regresar a la biblioteca. Regis se había quedado en la Cámara de los Enanos para velar el inquieto sueño de Bruenor.

El heraldo bajó un viejo pergamino enrollado de uno de los estantes más elevados y lo desplegó sobre la mesa: era un mapa del centro de las tierras del norte, entre Luna Plateada y Mirabar.

—La única colonia enana que había por encima de la superficie terrestre en la época de Mithril Hall, y que estaba suficientemente cerca de una cadena de montañas para que pueda hacerse referencia a cuatro cimas, es aquí —explicó, mientras señalaba el pico más meridional de la Columna del Mundo, justo al norte de Nesme y de los Páramos Eternos—. La ciudad de Piedra Desierta recibe simplemente el nombre de «Las Ruinas» y se la conocía con el nombre de Flecha Enana cuando la raza barbuda vivía allí. Sin embargo, las divagaciones de vuestro compañero me han convencido de que ésta es la ciudad de Piedra Alzada a la que se refiere el libro.

—¿Por qué el libro no se refiere a ese lugar por su verdadero nombre? —preguntó Wulfgar.

—Los enanos son una raza aficionada a los secretos —contestó Noche Antigua con una comprensiva sonrisa—, en especial cuando se refiere a tesoros. Garumn de Mithril Hall estaba

resuelto a mantener su tesoro oculto a la codicia del mundo exterior. Junto con Elmor de Piedra Alzada, no dudaron en elaborar un plan que incluía intrincados códigos y en inventar nombres como referencia de los alrededores. Todo ello para asegurarse de que los mercenarios no conseguirían seguir la pista. En los volúmenes de historia de los enanos figuran nombres que ahora aparecen en sitios inconexos. Es probable incluso que muchos eruditos hayan leído cosas sobre Mithril Hall, pero relacionado con otro nombre que los lectores suponían que se refería a una de las muchas ciudades enanas que desaparecieron del mundo.

El heraldo se detuvo un instante para asimilar todo lo ocurrido.

—Debéis marcharos de inmediato —les advirtió—. Si es necesario, transportad al enano en brazos, pero llevadlo a Piedra Alzada antes de que desaparezcan por completo los efectos de la poción. Perdido en sus recuerdos, Bruenor puede ser capaz de desandar los pasos que lo alejaron hace doscientos años de las montañas del valle del Guardián y conduciros a las puertas de Mithril Hall.

Drizzt estudió el mapa y el punto que Noche Antigua había señalado como Piedra Alzada.

—De regreso al oeste —murmuró, recordando las suposiciones de Alustriel—. Apenas a dos días de marcha de aquí.

Wulfgar se acercó para observar de cerca el pergamino y añadió, con una voz que denotaba a la vez impaciencia y tristeza.

—Nuestro camino se acerca a su fin.

17

El desafío

Partieron cuando las estrellas empezaban a despuntar en el cielo y no se detuvieron hasta que el firmamento volvió a estar cubierto de ellas a la noche siguiente. Bruenor no necesitaba ayuda de ningún tipo, más bien al contrario. Recuperado ya de su delirio y con los ojos fijos en el primer camino tangible que los conducía a su tan ansiado destino, era él mismo quien los dirigía, adoptando de nuevo el rápido ritmo de viaje con el que habían empezado la búsqueda en el valle del Viento Helado. Con los ojos vidriosos, perdidos tanto en el pasado como en el presente, la obsesión de Bruenor lo consumía. Durante casi doscientos años había soñado con este regreso y estos últimos días de marcha le parecían mucho más interminables que los siglos que habían pasado anteriormente.

Al parecer, los compañeros habían derrotado a su peor enemigo: el tiempo. Si las suposiciones del heraldo eran ciertas, Mithril Hall tenía que estar a unos pocos días de distancia, ahora que había transcurrido ya la mitad del verano. Sin la presión del tiempo, Drizzt, Wulfgar y Regis habían previsto caminar a un paso más lento cuando hacían los preparativos en el Sostén del Heraldo, pero Bruenor, en cuanto se despertó y fue informado de los descubrimientos, no quiso ni oír hablar de caminar despacio. Ninguno de ellos se atrevió a discutir sus prisas, ya que, en su excitación, el áspero genio de Bruenor se había intensificado.

—¡Mantén los pies en movimiento! —reñía continuamente a Regis, cuyas cortas piernas no podían seguir el frenético paso del enano—. ¡Deberías haberte quedado en Diez Ciudades, con tu panza colgando por encima de tu cinturón! —Luego, el enano se perdía en una serie de gruñidos, inclinando todavía más el cuerpo y sin aflojar el paso, haciendo oídos sordos a las protestas de Regis o a los comentarios que pudieran hacer Wulfgar o Drizzt sobre su comportamiento.

Desviaron su rumbo para regresar al río Rauvin y poder usar su curso como punto de referencia. Drizzt se las arregló para convencer a Bruenor de virar hacia el nordeste en cuanto aparecieron a lo lejos los primeros picos de la cadena de montañas. El drow no sentía el más mínimo deseo de encontrarse de nuevo con las patrullas de Nesme, convencido como estaba que los gritos de advertencia de los habitantes de aquella ciudad habían obligado a Alustriel a negarle la entrada a su ciudad.

Aquella noche, en el campamento, Bruenor no consiguió relajarse, a pesar de que habían cubierto con creces la mitad de la distancia que los separaba de las ruinas de Piedra Alzada. Empezó a pasear por el campamento como un animal enjaulado, apretando y aflojando los puños, mientras maldecía para sí el día aciago en que su gente había sido expulsada de Mithril Hall y murmuraba venganzas para cuando consiguiera por fin encontrarlo.

—¿Es un efecto de la poción? —preguntó Wulfgar a Drizzt a última hora de la tarde, mientras permanecían sentados en el campamento y observaban al enano.

—En parte, quizá sí —contestó Drizzt, que también estaba preocupado por su amigo—. La poción ha obligado a Bruenor a recordar la experiencia más dolorosa de su larga vida y ahora, mientras los recuerdos del pasado interfieren en sus emociones, se agudiza el deseo de venganza que ha permanecido dormido en su mente durante todos estos años.

—Tiene miedo —afirmó Wulfgar.

Drizzt asintió.

—Éste es el camino de su vida. Su promesa de regresar a Mithril Hall es el único valor que para él merece toda su existencia.

—Está forzando demasiado las cosas —aseguró el bárbaro, mientras observaba a Regis, que se había quedado dormido, exhausto, inmediatamente después de cenar—. El halfling no puede mantener ese ritmo.

—Nos queda menos de un día de viaje —contestó Drizzt—. Regis sobrevivirá al camino, igual que todos nosotros. —Le dio unos golpecitos a Wulfgar en el hombro y el bárbaro, no muy satisfecho, pero resignado al hecho de que no podía influir en el enano, se dispuso a dormir un poco. Drizzt volvió a observar al inquieto enano y en su rostro se reflejó una preocupación más profunda de la que había querido demostrar ante el joven bárbaro.

Drizzt no estaba demasiado preocupado por Regis, pues éste siempre encontraba el modo de superar todas las dificultades; estaba inquieto por Bruenor. Recordaba el momento en que el enano había forjado a Aegis-fang, el poderoso martillo de guerra. El arma había sido la definitiva creación de Bruenor en su carrera como herrero, un arma digna de leyenda. Bruenor no podía esperar llegar a superar una creación semejante, ni siquiera a igualarla. Y, de hecho, el enano no había puesto en el yunque ningún otro martillo desde entonces.

Ahora se trataba del viaje a Mithril Hall, el objetivo de toda la vida de Bruenor. Al igual que Aegis-fang había sido su obra de más calidad, aquel viaje sería la culminación de toda su vida. El centro de la preocupación de Drizzt era más sutil, y sin embargo, más peligroso que el éxito o el fracaso de la búsqueda; los peligros de la carretera los afectaban a todos por igual y, de hecho, todos los habían aceptado de buen grado antes de iniciar el viaje. Reclamara quien reclamase las antiguas cavernas, Bruenor llegaría a la cima de su montaña. El momento de gloria habría pasado.

—Cálmate, amigo —lo tranquilizó Drizzt mientras se acercaba al enano.

—¡Es mi hogar, elfo! —le espetó Bruenor, pero pareció que se relajaba un poco.

—Lo comprendo. Parece que pronto podremos observar Mithril Hall, lo cual nos plantea una nueva cuestión a resolver.

Bruenor lo observó con curiosidad, aunque sabía adónde quería ir a parar Drizzt.

—Hasta ahora, nos hemos preocupado únicamente de encontrar Mithril Hall, y poco hemos hablado de los planes futuros.

—Según todos los derechos, soy el rey del Hall —gruñó Bruenor.

—De acuerdo, pero ¿qué ocurre con la oscuridad que puede reinar todavía allí? Una fuerza que obligó a que el clan entero se alejara de las minas. ¿La derrotaremos nosotros cuatro?

—Ya habrá desaparecido, elfo —contestó Bruenor, malhumorado y sin desear enfrentarse a las posibilidades—. Según todo lo que sabemos, las salas estarán limpias.

—Tal vez, pero ¿qué planes tienes si la oscuridad permanece todavía?

Bruenor se detuvo un instante a reflexionar.

—Enviaremos un mensaje al valle del Viento Helado y mi gente se unirá a nosotros en la primavera.

—Apenas un centenar de enanos —le recordó Drizzt.

—¡Si necesitamos más ayuda, acudiré a Adbar! —le espetó Bruenor—. Harbromm estará encantado de ayudarnos, si le prometemos una parte del tesoro.

Drizzt sabía que Bruenor no formularía con tanta rapidez una promesa semejante, pero decidió poner fin al torrente de preguntas inquietantes pero necesarias.

—Que duermas bien —dijo—. Encontrarás las respuestas cuando sea necesario.

A la mañana siguiente, el ritmo de marcha continuó siendo frenético. Pronto llegaron al pie de las montañas pero, de improviso, algo le sucedió al enano. Se detuvo de repente, mareado y luchando por mantener el equilibrio. Wulfgar y Drizzt se apresuraron a sujetarlo.

—¿Qué ocurre? —preguntó Drizzt.

—La Flecha Enana —contestó Bruenor, señalando un montón de rocas situadas en la base de la montaña más cercana.

—¿Conoces el lugar?

Bruenor no respondió. Echó de nuevo a andar, tambaleándose pero negándose a recibir ayuda. Sus amigos se encogieron de hombros y le siguieron los pasos.

Una hora después, las estructuras aparecieron a la vista. Como gigantescas casas de cartas, enormes bloques de piedra habían sido dispuestos unos contra otros para formar viviendas, y, aunque el lugar llevaba desierto más de cien años, las inclemencias del tiempo y el viento no habían podido destruirlo. Únicamente los enanos habían podido inyectar tanta fuerza en la roca; sólo ellos habían podido colocar las piedras con tanta perfección que perduraran tanto como las montañas, que subsistieran a las generaciones y a las historias de los bardos, de forma que alguna raza futura pudiera observar su construcción con respeto y admiración, sin tener la más mínima idea de quién la había creado.

Bruenor recordó. Empezó a pasear por el pueblo, tal como había hecho en aquellos tiempos remotos, con las lágrimas resbalando por sus mejillas y el cuerpo temblando ante el recuerdo de la oscuridad que se había cernido sobre el clan.

Sus amigos lo dejaron vagabundear por las calles durante un rato, sin desear interrumpir las solemnes emociones que habían salido a la luz desde algún rincón de su cerebro. Por fin, cuando caía ya el crepúsculo, Drizzt se acercó a él.

—¿Conoces el camino? —preguntó.

Bruenor alzó la vista hacia un paso que ascendía por el lado de la montaña más cercana.

—A medio día de aquí —contestó.

—¿Quieres que acampemos?

—Sí, será lo mejor. Tengo mucho que pensar, elfo. No temas, no voy a olvidar el camino. —Entornó los ojos al enfocarlos en el camino que había emprendido al huir de la oscuridad, y murmuró—: Nunca más volveré a olvidar el camino.

El ritmo frenético de Bruenor resultó de utilidad para los amigos, ya que Bok había descubierto con facilidad el rastro del drow en el exterior de Luna Plateada y conducía a su grupo a un ritmo similar. Al pasar de largo el Sostén del Heraldo —de hecho, la vigilancia mágica de la torre no los hubiera dejado acercarse—, el grupo del gólem había conseguido una amplia ventaja.

En un campamento no muy alejado del suyo, Entreri permanecía de pie con una sonrisa diabólica en el rostro, observando el oscuro horizonte y el haz de luz que sabía con certeza que procedía de la hoguera de su víctima.

Catti-brie también observaba la luz y era consciente de que al día siguiente se enfrentaría con el mayor de los desafíos. Había pasado la mayor parte de su vida junto a los enanos de espíritu guerrero, bajo la tutela del propio Bruenor, quien la había enseñado tanto disciplina como confianza en sí misma. No una fachada engreída para ocultar inseguridades más profundas, sino una verdadera confianza en sí misma y una consciente evaluación de lo que podía y no podía hacer. El hecho de que aquella noche no pudiera conciliar el sueño se debía más a su impaciencia por enfrentarse al desafío que al temor por fracasar.

Levantaron el campamento de buena mañana y llegaron a las ruinas poco antes del alba. Pero el grupo de Bruenor también estaba ansioso, de modo que, al llegar, sólo encontraron los restos del campamento de los compañeros.

—Una hora..., tal vez dos —afirmó Entreri, tras inclinarse y palpar el calor de las brasas.

—Bok ya ha encontrado el nuevo rastro —dijo Sydney, mientras señalaba al gólem, que se estaba acercando a la montaña más cercana.

Una sonrisa se dibujó en el rostro de Entreri mientras el ansia de la caza se apoderaba de él. Catti-brie apenas prestaba atención al asesino y estaba mucho más atenta a las expresiones que asomaban al rostro de Jierdan.

El soldado parecía inseguro de sí mismo. Se apresuró a seguirlos en cuanto Sydney y Entreri se encaminaron en pos de Bok, pero con pasos forzados. Era evidente que no estaba tan entusiasmado como Sydney y Entreri ante la inminente confrontación.

Catti-brie estaba complacida.

Continuaron avanzando durante toda la mañana, bordeando profundos barrancos y rocas, mientras ascendían por el costado de la montaña. De pronto, por primera vez desde que había emprendido la búsqueda dos años atrás, Entreri vio a su presa.

El asesino se había subido a un montón de rocas y había aflojado el paso para descender por una pronunciada pendiente que desembocaba en un reducido valle cubierto de árboles, cuando Bruenor y sus amigos salieron de un pequeño bosque y continuaron avanzando por una escarpada pendiente en la lejanía. Entreri se agazapó de inmediato e indicó a los demás que hicieran lo mismo.

—Detén al gólem —le ordenó a Sydney, pues Bok había desaparecido ya en el diminuto bosque y pronto saldría por el otro lado, sobre otro montón de rocas, a la vista de los compañeros.

Sydney se puso de pie.

—¡Bok, regresa! —gritó, aunque no demasiado fuerte, porque, a pesar de que los compañeros estaban todavía lejos, el eco de la montaña multiplicaba cualquier sonido.

Entreri señaló las cuatro manchas que se veían caminando en la lejanía, frente a ellos.

—Podemos atraparlos antes de que se pierdan por detrás de la montaña —le dijo a Sydney. Luego, caminó unos pasos hacia atrás para unirse a Jierdan y Catti-brie y, con brusquedad, ató las manos de la muchacha a la espalda—. Si sueltas un solo grito, verás cómo mueren tus amigos —le aseguró—. Y luego morirás tú de la forma más desagradable que se me ocurra.

Catti-brie fingió una mueca de terror, complacida de que la última amenaza del asesino le pareciera vacía. Había conseguido superar el grado de terror con el que Entreri había jugado con ella la primera vez que se encontraron en Diez Ciudades. Se había convencido a sí misma, en contra de la repulsa instintiva que sentía contra el despiadado asesino, que en el fondo no era más que un hombre.

Entreri señaló el escarpado valle que había por debajo de los compañeros.

—Iré a través del barranco —le explicó a Sydney—, y les cortaré el paso. Tú y el gólem continuad por el camino y atacadlos por la espalda.

—¿Y yo? —protestó Jierdan.

—¡Quédate con la muchacha! —le ordenó Entreri con aire distraído, como si estuviera hablando con un criado. Luego, se incorporó y empezó a alejarse, negándose a escuchar protesta alguna.

Sydney ni siquiera se dio la vuelta para observar a Jierdan mientras esperaba a que regresara Bok. No tenía tiempo para aquellas disputas y suponía que, si Jierdan no podía hablar por sí mismo, no valía la pena que se preocupara por él.

—Actúa ahora —susurró Catti-brie a Jierdan—. Por ti, no por mí.

El soldado desvió la vista hacia ella, más curioso que enojado, y dispuesto a escuchar cualquier sugerencia que pudiera ayudarlo a salir de aquella incómoda posición.

—La maga ha perdido todo el respeto por ti, hombre —prosiguió Catti-brie—. El asesino ha ocupado tu puesto y ella prefiere estar de su parte y te desprecia. ¡Ésta es tu oportunidad, tu última

oportunidad, si lo que ven mis ojos es cierto! ¡Es hora de que muestres tu valía a la maga, soldado de Luskan!

Jierdan miró a su alrededor con nerviosismo. A pesar de que sabía que la mujer intentaría cualquier manipulación, sus palabras eran lo suficientemente ciertas como para convencerlo de que sus suposiciones eran correctas.

Al final, prevaleció el orgullo. Se volvió hacia Catti-brie y le dio un puñetazo que la tumbó en el suelo. Luego, echó a correr por delante de Sydney en persecución de Entreri.

—¿Adónde vas? —le gritó Sydney, pero a Jierdan ya no le interesaban las conversaciones inútiles.

Sorprendida y confusa, Sydney se volvió para ver cómo estaba la prisionera. Catti-brie había previsto aquella reacción, así que soltó un gemido y rodó por el suelo, como si el golpe le hubiera hecho perder el conocimiento, aunque en realidad había conseguido esquivar el puñetazo. Con plena conciencia y coherencia, había calculado sus movimientos para situarse de forma que pudiese pasar los brazos atados por debajo de las piernas y colocarlos por delante del cuerpo.

La comedia de Catti-brie pareció satisfacer a Sydney lo suficiente para que la maga concentrara su atención en la inminente confrontación entre sus dos camaradas. Al oír que Jierdan se aproximaba, Entreri había girado en redondo, con la daga y el sable desenfundados.

—¡Te he dicho que te quedes con la muchacha! —siseó.

—No he venido a este viaje para quedarme a vigilar a tu prisionera —replicó Jierdan, con la espada en la mano.

Aquella sonrisa característica volvió a dibujarse en el rostro de Artemis Entreri.

—¡Regresa! —ordenó por última vez a Jierdan aunque sabía que el orgulloso soldado no iba a obedecerlo, y hasta se alegraba de ello.

Jierdan dio otro paso hacia adelante.

Entreri atacó.

Pero Jierdan era un luchador inteligente, un veterano de muchas escaramuzas, y, si Entreri esperaba derrotarlo con un único golpe, estaba equivocado. La espada de Jierdan desvió el ataque y el soldado devolvió el golpe.

Consciente del evidente desprecio que Entreri mostraba por Jierdan y sabiendo el orgullo que poseía el soldado, Sydney había temido esta confrontación desde que habían salido de la Torre de Huéspedes. Ahora, no le preocupaba en absoluto si uno de los dos moría —sospechaba que iba a ser Jierdan—, pero no iba a tolerar nada que pudiera hacer fracasar su misión. Una vez que el drow estuviera a salvo en sus manos, Entreri y Jierdan podrían resolver sus discrepancias.

—¡Síguelos! —ordenó al gólem que se acercaba—. ¡Detén esta lucha! —Bok se volvió de inmediato y se abalanzó sobre los dos hombres. Mientras, Sydney sacudió la cabeza disgustada, convencida de que pronto volvería a estar la situación bajo control y podrían acabar aquella persecución.

En su distracción, no vio cómo Catti-brie se ponía de pie a sus espaldas.

La muchacha era consciente de que disponía de una sola oportunidad. Se incorporó en silencio y golpeó en la nuca de la maga con toda la fuerza de sus manos atadas. Sydney cayó de bruces sobre la dura roca y Catti-brie salió corriendo en dirección a la arboleda, con la sangre fluyendo a toda prisa por sus venas. Tenía que acercarse lo suficiente a sus amigos para dar un grito de advertencia antes de que sus captores la alcanzaran.

Poco después de que hubo desaparecido en el diminuto bosque, oyó el grito de Sydney.

—¡Bok!

El gólem dio media vuelta y salió en persecución de Catti-brie, ganando terreno a cada paso.

Incluso en el caso de que hubieran visto cómo huía, Jierdan y Entreri estaban demasiado enfrascados en su propia batalla para preocuparse por ella.

—¡No me insultarás nunca más! —gritó Jierdan, alzando la voz por encima del tintineo del acero contra el acero.

—¡Por supuesto que sí! —gruñó Entreri—. ¡Hay muchas formas de despedazar un cadáver, loco, y verás cómo las pruebo todas con tus podridos huesos! —Presionó con más fuerza, concentrado únicamente en su enemigo, mientras las cuchillas iban ganando ímpetu mortal con su danza.

Jierdan contrarrestaba todavía con valentía, pero el experto asesino no tenía grandes dificultades en parar sus golpes, con hábiles defensas y sutiles movimientos. Al poco rato, el soldado había agotado ya su repertorio de estratagemas y golpes y todavía no había conseguido ni acercarse a su objetivo. Moriría en manos de Entreri..., lo vio claro mucho antes de que finalizara la batalla.

Intercambiaron varios golpes más y, mientras los movimientos de Entreri se iban haciendo más y más rápidos, Jierdan, que cogía su espada con ambas manos, atacaba cada vez con más lentitud. El soldado había esperado que Sydney interviniera al llegar a aquel punto. Había demostrado a Entreri su debilidad y no podía comprender cómo la maga no había interferido todavía en la lucha. Echó una ojeada a su alrededor, cada vez más desesperado, y, de pronto, descubrió a Sydney, que yacía de bruces en el suelo.

Pensó que había llegado el momento de hacer una retirada honorable, todavía más preocupado por sí mismo que por lo que le había ocurrido a Sydney.

—¡La maga! —gritó a Entreri—. ¡Tenemos que ayudarla!

Pero el asesino no prestaba atención a sus palabras.

—¡Y la muchacha! —insistió Jierdan, intentando atraer la atención de Entreri. Trató de alejarse del combate, dando un salto hacia atrás y bajando su espada—. ¡Continuaremos con esto más tarde! —declaró en un tono de voz amenazador, a pesar de que no tenía la intención de volver a desafiar al asesino de nuevo.

Entreri no respondió, pero bajó sus armas como si aceptara el trato.

Jierdan, el honorable soldado, dio media vuelta para acercarse a Sydney.

Una daga de pedrería se hundió en su espalda.

Catti-brie tropezaba continuamente, incapaz de mantener el equilibrio con las manos atadas. Las piedras sueltas de la pendiente la hacían resbalar y en más de una ocasión cayó de espaldas al suelo, pero, ágil como un felino, se volvía a incorporar a toda prisa.

Pero Bok era más rápido.

Catti-brie cayó de nuevo y rodó por encima de una roca cuyo extremo era afilado. Empezó a rodar por una peligrosa pendiente de rocas sueltas, mientras oía correr tras ella al gólem, y se dio cuenta de que no podría dejarlo atrás. Sin embargo, no tenía otra alternativa. El sudor le provocaba escozor en una docena de arañazos y le cegaba la vista. La esperanza había desaparecido ya de su mente, pero continuaba corriendo, mientras su valentía se negaba a someterse al evidente final de aquella carrera.

En contra de su desesperación y su terror, encontró la fuerza necesaria para buscar una salida. La pendiente seguía descendiendo unos cincuenta metros por delante de ella, y justo a su lado vislumbró el tronco delgado y podrido de un árbol muerto hacía ya tiempo. Un plan empezó a perfilarse en su mente; un plan desesperado pero que al menos le ofrecía una esperanza para intentarlo. Se detuvo un instante para observar la estructura del tronco podrido y evaluar el efecto que provocaría sobre las piedras el arrancarlo.

Subió unos metros por la pendiente y esperó, agazapada, para realizar su salto imposible. Bok asomó por la cuesta y siguió corriendo tras ella, mientras las rocas salían disparadas por el impacto de las pesadas botas que le cubrían los pies. Enseguida se acercó a ella por la espalda, con sus horrorosos brazos extendidos para atraparla.

Y Catti-brie saltó.

Mientras volaba por los aires, Catti-brie enganchó en el tronco la cuerda que le unía las manos y dejó caer todo el peso de su cuerpo para desarraigarlo.

Bok se precipitó tras ella, sin captar sus intenciones. Incluso cuando el tronco empezó a inclinarse y el entretejido de raíces muertas se levantó del suelo, el gólem fue incapaz de comprender el peligro. Mientras las piedras sueltas empezaban a rodar por la pendiente, Bok mantuvo su mente concentrada en la presa que tenía ante sí.

Catti-brie rebotó contra el suelo y se apartó de la avalancha de piedras. No intentó ni siquiera levantarse, sino que siguió rodando acurrucada a pesar del dolor, para alejarse lo más posible de la movediza pendiente. Su determinación la condujo hasta el grueso tronco de un roble. Se parapetó detrás de él y se volvió para observar la pendiente.

Justo a tiempo para ver cómo el gólem desaparecía bajo una tonelada de rocas sueltas.

18

El secreto del valle del Guardián

El valle del Guardián —declaró Bruenor con voz solemne. Los compañeros permanecían en un saliente elevado de la montaña observando desde muchos metros de altura al accidentado suelo de un cañón profundo y escarpado.

—¿Cómo vamos a llegar hasta allá abajo? —Regis tragó saliva preocupado, ya que por todas partes la roca parecía tallada en vertical, como si el cañón hubiera sido cortado a propósito en línea recta a partir de una misma roca.

Sin embargo, no cabía duda de que debía haber un sendero para descender y Bruenor, que todavía se paseaba por los recuerdos de su juventud, lo conocía a la perfección. Condujo a sus amigos al borde más oriental del cañón y miró hacia el oeste, en dirección a los picos de las tres montañas más cercanas.

—Estamos justo encima de la Cuarta Cima —les explicó—, que se llama así porque está al lado de las otras tres. «Tres picos que parecen uno» —recitó el enano.

Era un verso de una antigua canción que todos los jóvenes enanos de Mithril Hall aprendían antes siquiera de ser lo suficientemente mayores como para salir de las minas.

Tres picos que parecen uno,
detrás de ti, el sol de la mañana.

Bruenor cambió de posición para encontrar la línea exacta de las tres montañas occidentales; luego avanzó despacio hacia el borde mismo del barranco y alzó la vista.

—Hemos llegado a la entrada del valle —declaró con calma, a pesar de que el corazón le latía con furia ante aquel descubrimiento.

Los otros tres se acercaron a él. Justo debajo del borde, vieron que había un escalón cavado en la misma roca y que era el primero de una larga escalera que descendía por la pared del precipicio. Por ser del mismo color que la piedra, la escalera quedaba perfectamente disimulada y descubrieron que era imposible localizarla desde cualquier otro ángulo.

Regis estuvo a punto de desmayarse al divisar la escalinata, abrumado al pensar en descender cientos de metros por una escalera estrecha que no tenía siquiera pasamanos.

—¡Nos caeremos y nos mataremos! —chilló, mientras se apartaba.

Pero Bruenor no estaba dispuesto a escuchar opiniones ni a discutir. Empezó a descender y Regis, al ver que Drizzt y Wulfgar se disponían a seguirlo, comprendió que no le quedaba otra alternativa. Drizzt y Wulfgar, entendiendo su inquietud, intentaron ayudarlo en la medida de lo posible. Cuando el viento arreciaba, el bárbaro aceptaba llevarlo incluso en brazos.

El descenso fue lento e inseguro, incluso con Bruenor a la cabeza, y pareció que transcurrían horas antes de ver que el suelo estaba más cerca de ellos.

—«Quinientos a la izquierda y luego un centenar más» —recitó Bruenor cuando al fin llegaron al suelo.

El enano fue siguiendo el muro en dirección al sur, contando los pasos que daba y conduciendo a los demás a través de pilares de rocas altos como torres, grandes monolitos de otra época que, desde el borde del precipicio, les habían parecido simples montones de escombros caídos. Incluso Bruenor, cuya familia había vivido aquí durante siglos, no conocía ninguna historia

que hablara de la creación de aquellos monolitos o de su propósito. Pero, fuera cual fuera el motivo, habían permanecido como vigías silenciosos e imponentes en la base del cañón durante innumerables siglos. Ya eran antiguos antes de la llegada de los enanos; proyectaban sombras siniestras y parecían despreciar a los simples mortales que llegaban hasta allí.

El paso del viento entre los pilares envolvía el ambiente con un gemido misterioso y triste, y provocaba en todo el entorno la sensación de algo sobrenatural, eterno como el Sostén del Heraldo, que parecía recordar a los visitantes su condición de mortales, como si los monolitos se burlaran de su breve vida en comparación con su existencia eterna.

Bruenor, impasible entre las torres, dio por finalizada su cuenta.

Quinientos a la izquierda
y luego un centenar más,
las líneas ocultas de la puerta secreta.

Examinó el muro que tenía junto a él en busca de alguna señal que indicara la entrada de Mithril Hall.

Drizzt también acarició la piedra lisa con sus sensibles dedos.

—¿Estás seguro? —preguntó al enano tras unos interminables minutos de búsqueda, sin haber descubierto ninguna hendidura.

—¡Sí! —declaró Bruenor—. Mi gente era muy hábil con sus trabajos y me temo que la puerta estará tan bien escondida que será difícil encontrarla.

Regis se acercó a ayudar, mientras Wulfgar permanecía de guardia, incómodo ante las sombras de los monolitos.

Unos segundos después, el bárbaro detectó movimientos en el camino que habían dejado a sus espaldas, por encima de la escalera de piedra. Se agazapó a la defensiva, agarrando con firmeza a Aegis-fang.

—Visitantes —dijo en voz baja a sus amigos, pero el eco de sus palabras resonó a su alrededor como si los monolitos se burlaran de que intentara guardar algo en secreto.

Drizzt se acercó de un salto al primer pilar y empezó a avanzar en la dirección señalada por Wulfgar. Enojado por la interrupción, Bruenor extrajo un hacha pequeña de su cinturón y se situó detrás del bárbaro, con Regis a su espalda.

De pronto, todos oyeron el grito de Drizzt.

—¡Catti-brie!

Y se sintieron tan aliviados y alegres que no se detuvieron a considerar cómo había llegado su amiga hasta allí desde Diez Ciudades y cómo había conseguido encontrarlos.

Pero sus sonrisas desaparecieron al instante en cuanto la vieron llegar tambaleándose hacia ellos, con el cuerpo lleno de cardenales y ensangrentados arañazos. Corrieron a sostenerla, pero el drow, sospechando que alguien la había estado persiguiendo, se alejó a través de los monolitos para echar un vistazo.

—¿Qué te ha traído hasta aquí? —gritó Bruenor, agarrando a Catti-brie y abrazándola—. ¿Y quién te ha herido? ¡Yo mismo lo estrangularé por esto!

—¡Y yo lo aplastaré con mi martillo! —añadió Wulfgar, fuera de sí al pensar que alguien podía haber golpeado a Catti-brie.

Regis se había retirado unos pasos, porque empezaba a sospechar lo ocurrido.

—Fender Mallot y Grollo han muerto —explicó Catti-brie a Bruenor.

—¿En el camino? Pero ¿por qué?

—No, en Diez Ciudades. Un hombre, un asesino, fue allí en busca de Regis. Salí tras él para intentar advertiros, pero me atrapó y me ha traído prisionera.

Bruenor desvió la vista hacia el halfling, que se había alejado todavía más y permanecía con la cabeza gacha.

—Sabía que habías tenido problemas cuando viniste corriendo a unirte a nosotros en el camino —gruñó—. ¿Qué ocurrió? ¡Ya basta de mentiras!

—Se llama Entreri —admitió Regis—. Artemis Entreri. Viene de Calimport, enviado por el bajá Pook. —Regis extrajo el medallón de rubíes—. En busca de esto.

—Pero no está solo —añadió Catti-brie—. Magos de Luskan están persiguiendo a Drizzt.

—¿Por qué motivo? —preguntó el drow.

Catti-brie se encogió de hombros.

—Han tenido buen cuidado de no decírmelo, pero me da la impresión de que buscan respuestas referentes a Akar Kessell.

Drizzt comprendió al instante. Buscaban la Piedra de Cristal, la poderosa reliquia que había quedado enterrada en la avalancha de la cumbre de Kelvin.

—¿Cuántos son? —preguntó Wulfgar—. ¿Y dónde están?

—Tres: el asesino, la maga y un soldado de Luskan. Tenían un monstruo con ellos. Lo llamaban gólem, pero nunca vi nada semejante.

—Gólem —repitió Drizzt suavemente. Había visto muchas de aquellas creaciones en las ciudades subterráneas de los elfos oscuros. Eran monstruos de gran poder y una incuestionable lealtad hacia sus creadores. Sin duda eran enemigos poderosos.

—Pero esa cosa ha desaparecido —prosiguió Catti-brie—. Salió en mi persecución y, sin duda, me habría atrapado, pero se me ocurrió un truco y conseguí que le cayera encima una montaña de rocas.

Bruenor volvió a abrazarla.

—Bien hecho, muchacha —susurró.

—Y dejé al soldado y al asesino enfrascados en una terrible pelea. Creo que uno está muerto y supongo que será el soldado. Es una lástima, porque era un tipo decente.

—¡Hubiera tenido que vérselas conmigo de todas formas por ayudar a esos perros! —replicó Bruenor—. Pero, basta ya de esta historia. Habrá tiempo suficiente para las explicaciones. Estás en Mithril Hall, muchacha, ¿lo ves? ¡Vas a ver por ti misma las maravillas de las que tanto te he hablado durante todos estos años! Así que ve y descansa. —Dio media vuelta para decirle a Wulfgar que la acompañara, pero en vez del bárbaro vio a Regis. El halfling se debatía de remordimiento; tenía la cabeza gacha y se preguntaba si esta vez no había llevado a sus amigos demasiado lejos.

—No temas, amigo —lo tranquilizó Wulfgar, que también había percibido la inquietud de Regis—. Actuaste para sobrevivir. No tienes por qué avergonzarte. ¡Aunque nos tendrías que haber avisado del peligro!

—¡Va, levanta el ánimo, Panza Redonda! —añadió Bruenor—. ¡Esperábamos algo parecido de ti, estafador de pacotilla! ¡No creas que nos has sorprendido! —La rabia de Bruenor, que se apropiaba de su mente movida por una voluntad propia, emergió de pronto y se apoderó del enano mientras éste permanecía allí de pie encarándose con el halfling—. ¿Cómo te atreves a ponernos en una situación semejante? —gruñó mientras apartaba a Catti-brie y avanzaba un paso hacia él—. ¡Y ahora que estábamos a punto de encontrar mi hogar!

Wulfgar reaccionó con rapidez, a pesar de que el súbito cambio de actitud del enano lo había sorprendido, e impidió que Bruenor continuara avanzando hacia el halfling. Nunca había visto a Bruenor tan a merced de sus emociones. Catti-brie también lo observaba, atónita.

—No fue culpa del halfling —intervino la muchacha—. ¡Y los magos os habrían perseguido de todos modos!

Drizzt se volvió hacia ellos.

—Nadie ha bajado por la escalera todavía —les informó, pero, al darse cuenta de la situación, comprendió que nadie escuchaba sus palabras.

Un prolongado e incómodo silencio se cernió sobre ellos, pero Wulfgar controló la situación.

—¡Hemos llegado demasiado lejos en todo esto para empezar a pelearnos entre nosotros! —reprendió a Bruenor.

Bruenor lo observó con ojos enturbiados, sin saber cómo reaccionar ante la inusual firmeza con que Wulfgar se estaba dirigiendo a él.

—¡Bah! —exclamó al fin el enano, haciendo un gesto de frustración con las manos—. ¡Este halfling loco conseguirá que nos maten a todos! Pero no hay que preocuparse... —gruñó, sarcástico, mientras se acercaba al muro y continuaba buscando la puerta.

Drizzt observó con curiosidad al malhumorado enano, pero de pronto se sintió más inquieto por Regis. El halfling, profundamente abatido, se había dejado caer al suelo y parecía haber perdido todo deseo de continuar con la búsqueda.

—Ánimo —lo alentó—. La rabia de Bruenor desaparecerá. Piensa que todavía sigue sumido en sus sueños.

—Y, respecto a ese asesino que anda buscando tu cabeza —añadió Wulfgar, acercándose a ellos—, le prepararemos una buena bienvenida cuando llegue, si es que consigue hacerlo. —Dio unos golpecitos en la cabeza de su martillo—. ¡Tal vez esto lo haga cambiar de opinión!

—Si podemos introducirnos en las minas, perderán nuestro rastro —dijo Drizzt a Bruenor, en un intento de suavizar su ira.

—No encontrarán la escalera —aseguró Catti-brie—. ¡Yo misma tuve problemas, a pesar de que vi cómo bajabais!

—¡Me gustaría enfrentarme a ellos ahora! —declaró Wulfgar—. Tienen muchas cosas que explicarnos y no escaparán al castigo por haber tratado de este modo a Catti-brie.

—Id con cuidado con el asesino —les advirtió Catti-brie—. Sus cuchillos son mortales y no se equivoca nunca.

—Y un mago también puede ser un enemigo terrible —añadió Drizzt—. Tenemos una tarea más importante ante nosotros... No tenemos que enfrascarnos en una pelea si podemos evitarlo.

—¡No más retrasos! —exclamó Bruenor, sin escuchar las protestas del enorme bárbaro—. ¡Mithril Hall está ante mí y tengo intención de entrar! Dejemos que nos sigan, si se atreven. —Se volvió de nuevo hacia el muro para continuar la búsqueda y pidió a Drizzt que lo ayudara—. Tú, muchacho, mantén la guardia —ordenó a Wulfgar—. Y cuida de mi hija.

—Tal vez se abra con una palabra mágica —sugirió Drizzt tras detenerse junto a Bruenor y frente a la pared lisa.

—Sí, existe una palabra, pero la magia que consigue abrir la puerta desaparece al poco rato y debe nombrarse una nueva palabra. ¡Y no había nadie aquí para hacerlo!

—Prueba con el nombre antiguo.

—Lo he hecho ya una docena de veces desde que llegamos, elfo. —Dio un puñetazo en la pared—. Sé que tiene que haber otro sistema —gruñó, frustrado.

—Ya lo recordarás —le aseguró Drizzt, y volvió a enfrascarse en estudiar la pared.

Sin embargo, ni siquiera la tozuda determinación del enano consiguió resultado alguno y, al caer la noche, los amigos se encontraron sentados en la oscuridad frente a la entrada, sin atreverse a encender una hoguera por miedo a alertar a sus perseguidores. De todas las pruebas que habían tenido que afrontar en el camino, aquella espera cuando estaban tan cerca de su objetivo era

probablemente la más difícil. El mismo Bruenor empezó a flaquear, preguntándose si no se habría equivocado al situar la puerta. Recitaba una y otra vez la canción que había aprendido de niño en Mithril Hall, en busca de alguna pista que pudiera habérsele pasado por alto.

Los demás intentaron inútilmente conciliar el sueño, en especial Catti-brie, que sabía que la daga mortífera y silenciosa del asesino los acechaba en algún lugar. No habrían podido dormir en absoluto si no hubieran sabido que los ojos penetrantes y siempre alertas del drow vigilaban.

A pocos kilómetros a sus espaldas, se había instalado un campamento similar. Entreri permanecía de pie, inmóvil, observando en dirección a las montañas del este en busca de alguna señal que indicara que habían encendido una hoguera, aunque dudaba que los amigos fueran tan descuidados como para encender una si Catti-brie los había encontrado y les había avisado. Detrás de él, Sydney yacía envuelta en una manta sobre la fría roca, descansando y recuperándose del golpe que Catti-brie le había dado.

El asesino había evaluado la posibilidad de abandonarla —por regla general, lo hubiera hecho sin pensarlo dos veces—, pero necesitaba tiempo para ordenar sus pensamientos y planear cuál sería la acción más correcta.

Llegó el alba y él continuaba en el mismo lugar, inmóvil, contemplando la lejanía. La maga se despertó tras él.

—¿Jierdan? —llamó, confusa. Entreri dio un paso atrás y se inclinó sobre ella—. ¿Dónde está Jierdan?

—Ha muerto —respondió Entreri, sin el menor indicio de remordimiento en la voz—. Al igual que el gólem.

—¿Bok? —Sydney tragó saliva.

—Le cayó una montaña encima.

—¿Y la muchacha?

—Se fue. —Entreri desvió la vista hacia el este—. Cuando te procure lo que necesitas, yo también me iré. La caza ha terminado.

—Están cerca —protestó Sydney—. ¿Vas a abandonar la cacería?

Entreri sonrió.

—El halfling será mío —declaró lisa y llanamente, y Sydney no tuvo duda alguna de que decía la verdad—. Pero nuestro grupo se ha desmembrado. Yo volveré a mi propia cacería, y tú a la tuya, aunque te advierto que, si coges lo que es mío, tú serás mi próxima presa.

Sydney sopesó con cuidado sus palabras.

—¿Dónde cayó Bok? —preguntó de improviso.

Entreri desvió la vista hacia el este.

—En un valle que hay más allá del bosque.

—Llévame allí —insistió Sydney—. Tengo que hacer una cosa.

Entreri la ayudó a ponerse de pie y la condujo por el camino. Pensó que la dejaría partir cuando la maga hubiera logrado su propósito. Había llegado a respetar a la joven maga por su dedicación a sus deberes, y confiaba en que no iría contra él. Sydney no era un mago que pudiera competir con él y ambos sabían que el respeto que sentía Entreri por ella no le impediría usar su daga si se interponía en su camino.

Sydney examinó la rocosa pendiente durante un momento y luego se volvió hacia Entreri, con una sonrisa de complicidad en los labios.

—Dices que nuestra búsqueda juntos ha acabado, pero te equivocas. Nosotros todavía podemos serte de utilidad, asesino.

—¿Nosotros?

Sydney se volvió hacia la pendiente.

—¡Bok! —llamó en voz alta, con la vista en las rocas.

Una mirada de perplejidad cruzó por el rostro de Entreri, que también se volvió para observar la pendiente, aunque no vio señal ninguna de movimiento.

—¡Bok! —repitió Sydney de nuevo, y esta vez sí hubo respuesta. Bajo la capa de rocas empezó a oírse un rugido y, de pronto, una de ellas se alzó y el gólem apareció por debajo. Magullado y con los miembros torcidos, aunque no parecía sentir dolor ninguno, Bok lanzó la roca a un lado y se encaminó hacia su dueña.

—Un gólem no se destruye con tanta facilidad —le explicó Sydney, satisfecha al ver la confusa expresión que mostraba el rostro habitualmente impasible de Entreri—. Bok tiene todavía un largo camino por delante, un camino que no abandonará de buenas a primeras.

—Un camino que nos conducirá de nuevo al drow. —Entreri soltó una carcajada—. Ven, compañera, continuemos con la caza.

A la llegada del alba, los amigos aún no habían conseguido encontrar pistas. Bruenor permanecía delante del muro, recitando una letanía de cantos arcanos, aunque la mayoría no tenían nada que ver con las palabras mágicas de apertura.

Wulfgar, entretanto, intentaba otra alternativa. Suponiendo que un eco hueco podía ayudarlos a asegurarse que habían dado con el lugar correcto, avanzaba con la oreja pegada a la pared y dando golpecitos con Aegis-fang. El martillo repicaba contra la sólida roca, con un sonido musical que revelaba la perfección con que había sido forjado.

De pronto, uno de los golpes no alcanzó su objetivo. Wulfgar hizo avanzar la cabeza del martillo, pero, en el momento en que éste estaba a punto de tocar las rocas, una luz azulada lo hizo detenerse. Wulfgar saltó hacia atrás, boquiabierto. La roca empezó a plegarse, formando el perfil de una puerta; luego, continuó moviéndose y se deslizó a un lado, dejando al descubierto la entrada a la tierra natal de los enanos. Una ráfaga de aire, que había permanecido encerrada durante siglos y estaba impregnada con las fragancias de épocas pasadas, los envolvió.

—¡Un arma mágica! —gritó Bruenor—. ¡El único comercio que mi gente aceptaba en las minas!

—Cuando venían los visitantes, ¿tenían que entrar dando golpecitos en la puerta con un arma mágica? —preguntó Drizzt.

El enano asintió, aunque en aquel momento se estaba fijando en la oscuridad del otro lado del muro. La cámara que tenían frente a ellos no estaba iluminada, salvo por la claridad del sol que entraba a través de la puerta abierta, pero en el corredor que había más allá del vestíbulo, podían distinguir el brillo de antorchas.

—Hay alguien aquí —afirmó Regis.

—No —respondió Bruenor, mientras la mayoría de imágenes olvidadas de Mithril Hall fluían de nuevo a su mente—. Las antorchas brillan siempre, duran más que la vida de un enano. —Dio un paso a través del portal, apartando el polvo que había permanecido intacto durante doscientos años.

Sus amigos lo dejaron un momento a solas y luego se unieron a él solemnemente. A su alrededor yacían los restos de muchos enanos. Allí se había librado una batalla, la batalla final antes de que el clan de Bruenor fuera expulsado de su hogar.

—Veo con mis propios ojos que las historias eran ciertas —murmuró el enano. Luego, se volvió hacia sus amigos para darles una explicación—. Los rumores que llegaron a Piedra Alzada detrás de mí y de los enanos más jóvenes hablaban de una gran batalla librada en el vestíbulo de entrada. Algunos regresaron a comprobar la veracidad de los rumores, pero nunca volvieron a nosotros.

Bruenor echó a andar y sus amigos lo siguieron para inspeccionar el lugar. Esqueletos de enanos yacían en las mismas posturas y sitios donde habían caído. Las armaduras de mithril, empañadas por el polvo pero no oxidadas, recuperaban el brillo simplemente con pasarles la mano y demostraban con claridad la muerte del clan Battlehammer. Mezclados con los muertos había otros esqueletos similares, envueltos en armaduras de mallas, como si la pelea hubiera ocurrido entre los mismos enanos. Para los habitantes de la superficie terrestre, aquello parecía un acertijo, pero Drizzt Do'Urden comprendió al instante. En la ciudad de los elfos oscuros, había conocido a los duergars, los malvados enanos grises, como aliados. Duergar era el equivalente enano de los drow y, como sus parientes de la superficie a menudo se instalaban en las profundidades de la tierra, territorio que reclamaban como propio, el odio entre las dos razas de enanos era incluso más intenso que el que separaba a las dos razas de elfos. Los esqueletos de los duergars sirvieron de explicación no sólo para Drizzt, sino también para Bruenor, que pronto reconoció aquella extraña armadura, y que por primera vez comprendió lo que había expulsado a sus familiares de Mithril Hall. Drizzt sabía que, si los enanos grises estaban todavía en las minas, Bruenor se sentiría obligado a reclamar como propio el lugar.

La puerta mágica se cerró tras ellos, oscureciendo todavía más la sala. Catti-brie y Wulfgar se cogieron de la mano para sentirse seguros, ya que sus ojos eran débiles en la oscuridad, pero Regis empezó a pasearse por la estancia en busca de las piedras preciosas y demás tesoros que podían tener los esqueletos de los enanos.

Bruenor también había visto algo que había captado su interés. Se acercó a dos esqueletos que yacían sentados, cada uno de ellos apoyado en la espalda del otro. Un montón de enanos grises habían caído a su alrededor y eso bastó para indicarle a Bruenor quiénes eran, incluso antes de ver la jarra repleta de espuma de sus escudos.

Drizzt se acercó a él, pero se mantuvo a una respetuosa distancia.

—Bangor, mi padre —le explicó Bruenor—. Y Garumn, el padre de mi padre, rey de Mithril Hall. ¡Seguro que causaron muchas víctimas antes de morir!

—Tan poderosos como su sucesor —observó Drizzt.

Bruenor aceptó el cumplido en silencio y se inclinó para quitar el polvo al casco de Garumn.

—Garumn lleva la armadura y las armas de Bruenor, mi tocayo y héroe de mi clan. Supongo que maldijeron este lugar antes de morir, porque los enanos grises no volvieron a saquearlo.

Drizzt estuvo de acuerdo con la explicación, ya que sabía el poder de la maldición de un rey cuando pierde su hogar.

Con gran respeto, Bruenor alzó los restos de Garumn y los transportó hasta una estancia adyacente. Drizzt no fue tras él para permitir que el enano disfrutara de un momento de intimidad, sino que volvió junto a Catti-brie y Wulfgar para ayudarlos a comprender la importancia de la escena que veían a su alrededor.

Aguardaron pacientes durante varios minutos, imaginando el desarrollo de la épica batalla que había tenido lugar y escuchando con toda claridad en sus mentes los sonidos de las hachas y los escudos, así como los gritos del clan Battlehammer.

Al cabo regresó Bruenor, e incluso las épicas imágenes que sus amigos se habían forjado en la mente se quedaron cortas ante la escena que tenían delante de ellos. Regis, boquiabierto, dejó caer las pocas baratijas que había encontrado por temor a que un fantasma del pasado hubiera regresado para desbaratar sus planes.

A un lado había quedado el magullado escudo de Bruenor. El casco abollado y con un solo cuerno iba atado en la mochila, a su espalda. Llevaba puesta la armadura de su tocayo, de mithril resplandeciente, el estandarte de la jarra grabado en un escudo de oro puro y el casco en el que relucían multitud de brillantes piedras preciosas.

—Con mis propios ojos he visto que las leyendas eran ciertas —gritó con voz desafiante, alzando por encima de su cabeza el hacha de mithril—. Garumn ha muerto, al igual que mi padre, ¡así que reclamo el título de octavo rey de Mithril Hall!

19

Sombras

—El barranco de Garumn —dijo Bruenor, trazando una línea en el tosco mapa que había dibujado en el suelo. A pesar de que los efectos de la poción de Alustriel habían desaparecido, el simple hecho de entrar en el hogar de su niñez había despertado una cadena de recuerdos en el enano. La localización exacta de todas las salas no la tenía del todo clara, pero poseía una idea general del diseño del lugar. Los demás se apiñaban a su alrededor, inclinándose para ver los dibujos bajo el resplandor de una antorcha que Wulfgar había cogido del corredor.

—Podemos salir por el extremo más lejano —continuó Bruenor—. Hay una puerta, que se abre sólo desde dentro y que sirve únicamente como salida, más allá del puente.

—¿Salida? —preguntó Wulfgar.

—El objetivo que teníamos era encontrar Mithril Hall —respondió Drizzt, arguyendo las mismas razones que había utilizado con Bruenor en una conversación anterior—. Si las fuerzas que derrotaron al clan Battlehammer residen aún aquí, tal vez sea una tarea imposible reclamar el lugar. Ahora que somos los únicos que sabemos dónde está Mithril Hall, debemos asegurarnos de que ese conocimiento no muera con nosotros aquí dentro.

—Estoy dispuesto a averiguar con qué tenemos que enfrentarnos —añadió Bruenor—. Siempre podemos salir por el mismo sitio por donde entramos; la puerta es fácil de abrir desde dentro. Mi objetivo es cruzar el nivel superior e investigar el lugar. Necesito saber qué queda antes de que pueda llamar a mis hermanos del valle y, si es necesario, a más enanos. —Lanzó a Drizzt una mirada sarcástica.

El drow sospechaba que Bruenor tenía algo más en mente que «investigar el lugar», pero permaneció en silencio, satisfecho de haber traspasado sus inquietudes al enano y de que la inesperada presencia de Catti-brie pudiese aumentar la cautela de Bruenor a la hora de tomar decisiones.

—Así que piensas volver —conjeturó Wulfgar.

—¡Con un ejército a mis espaldas! —contestó Bruenor. Observó a Catti-brie y la impaciencia desapareció en parte de sus ojos oscuros.

La muchacha lo comprendió al instante.

—¡No pensarás echarte atrás por mí! —protestó—. He luchado junto a ti antes y he librado mis propias batallas. No quería emprender este viaje, pero me he visto obligada y ahora permaneceré junto a ti hasta el final.

Después de todos los años que había estado educándola, Bruenor no podía desaprobar la decisión de la muchacha de continuar el camino que había elegido. Observó los esqueletos que había a su alrededor.

—Entonces, coge un arma, ponte una armadura y vámonos..., si estáis de acuerdo.

—Eres tú quien debe elegir el camino —contestó Drizzt—, ya que ésta es tu búsqueda. Caminamos junto a ti, pero no te diremos qué ruta debes elegir.

Bruenor sonrió ante la ironía de aquellas palabras. Percibió un ligero brillo en los ojos del drow, un indicio del resplandor que producía en ellos el entusiasmo. Tal vez el ansia de aventuras de Drizzt no había desaparecido por completo.

—¡Iré con vosotros! —intervino Wulfgar—. ¡No he caminado todos estos kilómetros para echarme atrás ahora que hemos encontrado la entrada!

Regis no pronunció palabra. Sabía que estaba atrapado por el remolino del entusiasmo de los demás, fueran cuales fuesen sus sentimientos. Dio unos golpecitos en la diminuta bolsa que llevaba colgada del cinturón y en la que había colocado las chucherías de reciente adquisición, y pensó en las riquezas que podría encontrar más adelante si aquellas salas eran en verdad tan maravillosas como Bruenor había dicho siempre. En realidad, pensaba que valía mucho más la pena caminar junto a sus formidables amigos por los nueve infiernos que regresar y tener que enfrentarse a solas con Artemis Entreri.

En cuanto Catti-brie se hubo armado, Bruenor encabezó la marcha. Avanzaba con aire orgulloso, cubierto con la reluciente armadura de su abuelo, con el hacha de mithril en la mano y la corona de rey colocada firmemente sobre su cabeza.

—¡Al barranco de Garumn! —gritó mientras salían del vestíbulo—. Una vez allí, decidiremos si nos conviene subir o bajar. ¡Oh, las glorias que yacen ante nosotros, amigos míos! Rezad para que esta vez pueda conduciros hasta ellas.

Wulfgar caminaba junto a él, con Aegis-fang en una mano y una antorcha en la otra. Su rostro lucía la misma expresión ceñuda pero impaciente. Detrás de ellos iban Catti-brie y Regis, menos entusiasmados y más inseguros, pero aceptando la ruta como inevitable y resueltos a sacar el mayor provecho de ella.

Drizzt avanzaba a solas por un costado, a veces por delante de ellos, a veces por detrás, sin que apenas lo vieran ni escucharan sus movimientos, a pesar de que su presencia los hacía caminar mucho más tranquilos por el corredor.

Los pasillos no eran lisos y llanos, como solían ser las construcciones de los enanos. Los huecos en las paredes se sucedían cada pocos metros; unos quedaban cerrados a pocos centímetros de profundidad, pero otros se perdían en la oscuridad hasta desembocar en otro entretejido de corredores. Las paredes estaban salpicadas de hendiduras y afilados picos diseñados de ese modo para potenciar el juego de luces y sombras que proyectaban las antorchas siempre encendidas. Aquél era un lugar de misterios y secretos en el que los enanos podían forjar sus trabajos de más calidad en una atmósfera de protectora reclusión.

Además, el nivel por el que paseaban era un auténtico laberinto. Ningún forastero podría haberse abierto camino a través de aquella red de bifurcaciones, intersecciones y multitud de galerías. El mismo Bruenor, con la ayuda de las inconexas imágenes de su niñez y de la comprensión de la lógica que había guiado a los enanos que construyeron aquel lugar, se equivocaba mucho más a menudo de lo que acertaba y se pasaba más tiempo desandando el camino que avanzando.

Pero había algo que Bruenor recordaba bien.

—Mirad dónde ponéis los pies —advirtió a sus amigos—. El nivel por el que caminamos fue diseñado con fines defensivos y una trampa excavada en la misma piedra podría enviaros rápidamente al piso inferior.

Por primera vez en aquel día de marcha, llegaron a estancias más amplias, la mayoría sin adornos y toscamente excavadas, que no mostraban signos de haber sido habitadas nunca.

—Las habitaciones de los guardias y los huéspedes —les explicó Bruenor—. La mayoría eran para Elmor y su familia de Piedra Alzada cuando venían a recoger los trabajos para enviarlos al mercado.

Continuaron adentrándose en las profundidades. Una imponente quietud los envolvía e incluso los pocos sonidos que rompían el silencio, el ruido de sus pisadas y el chisporroteo accidental de alguna antorcha, parecían quedar suspendidos en el aire paralizado. Para Drizzt y Bruenor, el entorno tan sólo despertaba sus recuerdos de los días pasados bajo la superficie terrestre, pero, para los otros tres, la sensación de cerrado y el darse cuenta de las toneladas de

piedra que había sobre sus cabezas era una experiencia totalmente nueva y, en realidad, muy incómoda.

Drizzt se deslizaba de hueco en hueco, teniendo especial cuidado en probar el suelo antes de dar un paso. En un momento dado, percibió algo en la pierna y, al inclinarse para investigar, descubrió que una ligera brisa se colaba por una hendidura que había en el suelo. Llamó a sus amigos.

Bruenor se agachó y se rascó la barba, comprendiendo al instante lo que aquella brisa significaba, ya que el aire era cálido, como solía suceder en el exterior de una forja. Se quitó un guante y palpó la roca.

—Los hornos —murmuró, más para sus adentros que para sus amigos.

—Eso significa que hay alguien ahí abajo —razonó Drizzt.

Bruenor no respondió. Percibía una sutil vibración en el suelo, pero para un enano, tan familiarizado con la roca, el mensaje le llegaba con tanta claridad como si la propia piedra del suelo hubiera hablado: el roce de los bloques de piedra deslizándose en las profundidades, la maquinaria de las minas.

Bruenor desvió la vista e intentó ordenar sus pensamientos, ya que había llegado a convencerse a sí mismo de que en las minas no habría ningún grupo organizado, por lo que sería fácil volver a ocuparlas. Sin embargo, si los hornos estaban funcionando, sus esperanzas se desvanecían en el aire.

—Ve y muéstrales la escalera —ordenó Dendybar.

Morkai estudió al mago durante largo rato. Sabía que podía librarse del débil control que ejercía el mago sobre él y desobedecer la orden. En verdad, Morkai estaba sorprendido de que Dendybar hubiera osado invocarlo de nuevo tan pronto, ya que era evidente que el mago no había recuperado aún toda su fuerza. Aunque no había llegado a un punto tal de fatiga que Morkai pudiese atacarlo, había perdido la mayor parte de su poder para hacer obedecer al espectro.

Morkai decidió cumplir su orden, pues deseaba mantener este juego con Dendybar durante el máximo tiempo posible. Dendybar estaba obsesionado con encontrar al drow y no dudaría en volver a invocarlo una vez más dentro de poco tiempo. Tal vez entonces el mago moteado estaría todavía más debilitado.

—¿Cómo vamos a bajar? —preguntó Entreri a Sydney. Bok los había conducido al borde del valle del Guardián, pero ahora estaban los tres inmóviles, observando el escarpado precipicio.

Sydney observó a Bok en busca de una respuesta y el gólem se encaminó con rapidez hacia el borde. Si no lo hubiera detenido, se habría precipitado hacia abajo. La joven maga observó con ojos interrogativos a Entreri y se encogió de hombros.

De pronto, resplandeció una llamarada ante ellos y el espectro de Morkai apareció una vez más.

—Venid —les dijo—. Me han ordenado que os enseñe el camino.

Sin añadir palabra, Morkai los condujo a la escalera secreta y, tras fundirse en las llamas, desapareció.

—Tu maestro nos está resultando de gran utilidad —señaló Entreri mientras empezaba a descender.

Sydney sonrió, intentando disimular el miedo que sentía.

—Al menos cuatro veces —susurró para sí, calculando las veces que Dendybar había invocado al espectro. Morkai parecía cada vez más relajado al llevar a cabo la misión que le ordenaban..., cada vez más poderoso. Sydney empezó a bajar la escalera por detrás de Entreri.

Esperaba que Dendybar no tuviera que volver a llamar al espectro una vez más..., por el bien de todos ellos.

En cuanto llegaron a la base del cañón, Bok los condujo directamente al muro y a la puerta secreta. Luego, como si percibiera la barrera que tenía ante él, se apartó de la puerta y esperó pacientemente a que la maga le diera instrucciones.

Entreri palpó con los dedos la superficie lisa de la roca, observándola de cerca, en busca de alguna hendidura significativa.

—Pierdes el tiempo —le aseguró Sydney—. La puerta ha sido construida por enanos y no podrás encontrarla de ese modo.

—Si es que hay una puerta —contestó el asesino.

—La hay. Bok ha seguido el rastro del drow hasta este lugar y sabe que continúa a través del muro. No hay forma de desviar al gólem de su camino.

—Entonces, abrid la puerta —se burló Entreri—. A cada minuto que pasa, se separan más de nosotros.

Sydney respiró hondo para serenarse y se frotó las manos con nerviosismo. Desde que habían salido de la Torre de Huéspedes, aquélla era la primera vez que encontraba la oportunidad de utilizar sus poderes mágicos, y el exceso de energía para hacer hechizos hervía en su interior, buscando una vía de escape.

Se puso a hacer una serie de gestos claros y precisos, mientras murmuraba palabras arcanas, y, luego, ordenó:

—*¡Bausin saumine!*

Y extendió las manos hacia la puerta.

El cinturón de Entreri se desabrochó de inmediato y el sable y la daga cayeron al suelo.

—Bien hecho —murmuró sarcástico mientras recogía sus armas.

Sydney se quedó mirando la puerta, perpleja.

—Ha resistido a mi hechizo —dijo, aunque era evidente—. En realidad, no es extraño, tratándose de una puerta creada por enanos. Los enanos utilizan poco la magia, pero su habilidad para resistir a los hechizos de los demás es considerable.

—¿Qué hacemos ahora? —siseó Entreri—. ¿Hay otra entrada, quizás?

—Entraremos por esta puerta —insistió Sydney y, dirigiéndose a Bok, añadió—: ¡Derríbala!

Entreri se retiró de un salto al ver que el gólem se acercaba a la puerta.

Moviendo los brazos con si fueran arietes, Bok empezó a golpear la puerta, una y otra vez, sin importarle los daños que causaba en su propia carne. Durante varios segundos, no sucedió nada y tan sólo rompía el silencio el ruido sordo de los puños clavándose en la piedra.

Sydney tenía paciencia. Atajó con un gesto las protestas de Entreri en lo referente al sistema y observó cómo el gólem proseguía incansable con su trabajo. Una grieta apareció en la piedra, y luego otra. Bok no conocía el cansancio y el ímpetu con que golpeaba no disminuía en lo más mínimo.

Empezaron a aparecer más grietas y, a continuación, el contorno definido de la puerta. Entreri parpadeó al ver lo que estaba a punto de suceder.

Con un último puñetazo, Bok atravesó con la mano la puerta, destrozándola y reduciéndola a un montón de escombros.

Por segunda vez en aquel día, por segunda vez en casi doscientos años, el vestíbulo de Mithril Hall se vio bañado por la luz del sol.

—¿Qué ha sido eso? —susurró Regis cuando al fin enmudecieron los ecos de los golpes.

Drizzt conocía ya la respuesta, aunque, con el sonido rebotando en todas direcciones sobre las paredes desnudas, era imposible saber de dónde procedía.

Catti-brie también tenía sus sospechas, ya que recordaba a la perfección el muro roto de Luna Plateada.

Ninguno de ellos habló más del tema. En la situación de peligro constante en la que se encontraban, los ecos de una amenaza potencial en la lejanía no iban a hacerlos actuar con más rapidez. Continuaron avanzando con más cautela y el drow se mantenía en la retaguardia del grupo.

En algún rincón de su memoria, Bruenor presintió que un peligro los acechaba. No podía estar seguro de si sus temores eran fundados, o si no se trataba más que de una reacción al saber que las minas estaban ocupadas o al recordar con claridad los días terribles en que su clan había sido expulsado.

Continuó avanzando, porque aquélla era su tierra natal y no estaba dispuesto a rendirse de nuevo.

Al llegar a una intersección de los pasadizos, las sombras se reunieron en una oscuridad más profunda y movediza.

Una de ellas se separó del grupo y agarró a Wulfgar. Una corriente de frío mortal hizo estremecer al bárbaro. A sus espaldas, Regis soltó un grito y, de pronto, los cuatro se vieron rodeados por aquellas manchas oscuras y movedizas.

Wulfgar, demasiado sorprendido para reaccionar, recibió otro golpe. Catti-brie se situó a su lado y atacó a la oscuridad con la espada corta que había recogido en el vestíbulo. Sintió una ligera punzada mientras la cuchilla se hundía en aquella negrura, como si hubiera golpeado algo que no estuviera por completo allí. No tenía tiempo de estudiar la naturaleza de su extraño enemigo, así que continuó atacando.

Al otro lado del corredor, los ataques de Bruenor eran incluso más desesperados. Veía que varios brazos negros se extendían para golpearlo, pero sus embestidas furiosas no encontraban nada sólido que apartar. Una y otra vez sentía una punzante frialdad en el cuerpo cuando aquellas cosas oscuras lo tocaban.

En cuanto se hubo recuperado, la primera reacción de Wulfgar fue golpear con Aegis-fang, pero, anticipándose a sus movimientos, Catti-brie lo detuvo con un grito.

—¡La antorcha! —gritó—. ¡Ilumina las sombras!

Wulfgar acercó la llama a aquella mezcla de sombras. Las siluetas oscuras recularon al instante, alejándose de aquel brillo que las hacía visibles. Wulfgar se abalanzó tras ellas para perseguirlas y hacerlas recular todavía más, pero tropezó con el halfling, que estaba agazapado y muerto de miedo, y cayó de bruces al suelo.

Catti-brie recuperó la antorcha y empezó a agitarla frenéticamente para mantener a los monstruos a raya.

Drizzt conocía bien a aquellos monstruos. Aquellas cosas eran habituales en los reinos del drow, a veces incluso aliados de su gente. Utilizando de nuevo los poderes de su herencia, invocó llamas mágicas para delimitar las siluetas oscuras y luego echó a correr para unirse a la batalla.

Los monstruos parecían humanoides, como si fueran sombras humanas, aunque sus perfiles se movían continuamente y se fundían con la oscuridad que los envolvía. Superaban en número a los compañeros, pero su mayor aliado, el refugio de la oscuridad, les había sido robado por las llamas del drow y, sin su disfraz, las sombras vivientes tenían pocas defensas en contra de los ataques del grupo, así que pronto desaparecieron entre las hendiduras de las paredes de piedra.

Los compañeros no permanecieron durante más tiempo en la zona. Wulfgar alzó a Regis del suelo y siguió a Bruenor y Catti-brie que avanzaban a toda prisa por el pasadizo, mientras Drizzt les cubría la retirada.

Habían dejado multitud de pasillos y salas a sus espaldas antes de que Bruenor se atreviera a aflojar el paso. Preguntas inquietantes volvían a acechar los pensamientos del enano; preocupación sobre la fantasía de reclamar Mithril Hall e incluso si había sido un acierto traer a sus mejores amigos a aquel lugar. Ahora observaba cualquier sombra con terror, a la espera de que un monstruo surgiera en cada esquina.

Pero el cambio emocional que había experimentado el enano era mucho más sutil. La idea le había estado rondando por el subconsciente desde que había escuchado las vibraciones del suelo y ahora, tras la lucha con los monstruos de la oscuridad, había adquirido una forma definida: Bruenor aceptaba el hecho de que ya no le parecía estar de regreso en su hogar, a pesar de que anteriormente se había jactado de ello. Sus recuerdos de aquel lugar, buenos recuerdos de la prosperidad de su gente en los primeros días, no parecían concordar con el espantoso ambiente que rodeaba a la fortaleza ahora. La habían despojado de demasiadas cosas, y las sombras de las antorchas siempre encendidas eran una de ellas. Las sombras, que en su día eran representaciones de su dios, Dumathoin, el Guardián de Secretos, albergaban ahora a los habitantes de la oscuridad.

Todos los amigos de Bruenor percibían la decepción y frustración que sentía el enano. Wulfgar y Drizzt, que se esperaban algo parecido aun antes de entrar en aquellas salas, comprendían la situación mejor que los demás, lo cual los hacía estar más preocupados. Si, al igual que la creación de Aegis-fang, el regreso de Mithril Hall representaba un hito en la vida de Bruenor —y ya se habían sentido inquietos por su reacción al pensar en que la búsqueda fuera un éxito—, ¿cuán doloroso podía ser el golpe si el viaje resultaba desastroso?

Bruenor seguía avanzando, con la mente fija en el camino para llegar al barranco de Garumn y a la salida. Aquellas últimas semanas, en la carretera, y cuando había entrado por primera vez en Mithril Hall, el enano había tenido la intención de permanecer allí hasta que pudiera recuperar lo que le pertenecía por derecho propio, pero ahora todo su sentido común le decía que abandonara el lugar y no regresara nunca.

Sin embargo, sentía que al menos debía llegar al nivel superior, por respeto a sus antepasados muertos y a sus amigos, que tanto habían arriesgado para acompañarlo hasta allí. Además, esperaba que la repulsa que sentía ahora por su antiguo hogar desapareciera, o que al menos encontrara algún haz de luz en el velo oscuro que envolvía las salas. Percibió en la mano el calor del hacha y el escudo de su heroico tocayo y, tras rascarse la barbuda barbilla, siguió caminando.

El pasadizo iba descendiendo y cada vez encontraban menos salas y corredores laterales. Ráfagas de aire caliente se alzaban constantemente del suelo en esta sección, para tormento del enano, pues le recordaban lo que podía haber abajo. Las sombras eran ahora menos imponentes, ya que las paredes habían sido excavadas más lisas. Al dar la vuelta a una abrupta esquina, se encontraron ante una enorme puerta de piedra que obstruía por completo el pasillo.

—¿Una cámara? —preguntó Wulfgar, asiendo la pesada aldaba.

Bruenor sacudió la cabeza, no muy seguro de lo que habría detrás. Wulfgar abrió la puerta y se encontraron ante otro tramo vacío de pasadizo que finalizaba en otra puerta similar.

—Diez puertas —observó Bruenor, recordando de nuevo el lugar—. Diez puertas en la pendiente; cada una de ellas con una barra de cierre por detrás. —Se acercó a la parte interna de la puerta y asió una pesada barra de metal, con goznes en un extremo para que pudiera encajarse con facilidad sobre los dos ganchos de la puerta—. Y, detrás de estas diez, diez más en dirección ascendente, cada una de ellas con una barra en el otro lado.

—De forma que, si tienes que huir de un enemigo, vengas por donde vengas, puedes cerrar las puertas a tus espaldas —razonó Catti-brie—. Y te encuentras en el centro con los tuyos que han conseguido entrar por el otro lado.

—Y, entre las puertas centrales, un pasadizo a los niveles inferiores —añadió Drizzt, que había comprendido enseguida la lógica eficaz que se escondía tras la estructura de defensa.

—En el suelo hay una trampilla secreta —confirmó Bruenor.

—Tal vez podamos descansar allí —sugirió el drow.

Bruenor asintió y empezó de nuevo a andar. Sus recuerdos resultaron ser ciertos, ya que, pocos minutos después, atravesaron la décima puerta y se encontraron en una pequeña habitación de forma oval, en cuyo extremo opuesto divisaron otra puerta con la barra de hierro por la parte interna. En el centro mismo de la estancia había una trampilla, que parecía haber estado cerrada durante años, con una barra de cierre similar a las demás. En todo el perímetro de la habitación divisaron los oscurecidos huecos en las paredes que tan familiares les eran.

Tras una rápida inspección para asegurarse de que estaban a salvo, cerraron las salidas y empezaron a descargar sus pesados bártulos, porque el calor se había vuelto opresivo y la mala ventilación del aire los agobiaba.

—Hemos llegado al centro del nivel superior —comentó Bruenor con voz distraída—. Mañana hemos de encontrar el barranco.

—¿Y luego? —preguntó Wulfgar, cuyo espíritu aventurero deseaba sumergirse más profundamente en las minas.

—Fuera o abajo —respondió Drizzt, poniendo más énfasis en la primera opción para hacer comprender al bárbaro que la segunda era menos probable—. Lo sabremos cuando lleguemos allí.

Wulfgar estudió a su amigo de piel oscura en busca de algún atisbo del espíritu aventurero que tan bien conocía, pero Drizzt parecía casi tan resignado a marcharse como Bruenor. Había algo en este lugar que había mermado la habitual energía inagotable del drow. Wulfgar supuso que Drizzt también libraba una batalla personal con los desagradables recuerdos de su pasado en un lugar similar a éste.

La suposición del bárbaro era correcta. Los recuerdos del drow sobre su vida en el mundo subterráneo alentaban sin duda sus esperanzas de que pronto abandonaran Mithril Hall, pero no por la reacción emocional que estaba experimentando tras su regreso al reino de su niñez. Lo que Drizzt recordaba ahora con toda claridad de Menzoberranzan eran las cosas oscuras que vivían en los huecos negros de debajo de la tierra. Sentía su presencia en aquel lugar, en las antiguas salas de los enanos; unos horrores que iban más allá de la imaginación de los habitantes de la superficie terrestre. No se preocupaba por sí mismo. Con su herencia de drow, podría afrontar a aquellos monstruos en términos de igualdad. Pero sus amigos, salvo quizá el experto enano, estarían en clara desventaja en semejante lucha y no iban equipados adecuadamente para enfrentarse a los monstruos que con toda seguridad encontrarían si permanecían en las minas.

Y Drizzt sabía que había ojos observándolos.

Entreri se incorporó y colocó el oído sobre la puerta, como había hecho nueve veces con anterioridad. Aquella vez, el sonido de un escudo que caía al suelo le hizo esbozar una sonrisa. Se volvió hacia Sydney y Bok y asintió.

Al final había cogido a su presa.

La puerta por la que habían entrado se curvó por el peso de un puñetazo increíble. Los compañeros, que apenas acababan de sentarse tras su larga marcha, desviaron la vista entre confusos y horrorizados en el momento en que un segundo puñetazo rompía en pedazos la puerta de piedra. El gólem se precipitó en la habitación oval y apartó a Regis y Catti-brie de un puntapié antes de que pudieran siquiera alcanzar sus armas.

El monstruo los podría haber matado allí mismo de un solo golpe, pero su objetivo, la meta a la que se encaminaban todos sus sentidos, era Drizzt Do'Urden. Se abalanzó sobre los dos que quedaban en el centro de la estancia para localizar al drow.

Pero Drizzt no había sido cogido por sorpresa y, tras deslizarse por las sombras de un lado de la estancia, se estaba acercando ahora a la puerta rota para asegurarse de que no entrara nadie más.

Aun así, no podía escapar a la percepción mágica que Dendybar había otorgado al gólem, quien se volvió hacia él casi de inmediato.

Wulfgar y Bruenor se abalanzaron directamente sobre el monstruo.

Entreri entró en la estancia por detrás de Bok y, utilizando la conmoción causada por el gólem, se deslizó por las sombras de una forma similar a como andaba el drow. Cuando se acercaban a la parte central de la habitación oval, cada uno de ellos se encontró ante una silueta tan similar a la suya que ambos se detuvieron para evaluar a su adversario.

—Así que por fin te conozco, Drizzt Do'Urden —siseó Entreri.

—Tienes ventaja —respondió Drizzt— ya que yo no sé nada de ti.

—¡Ya me conocerás, elfo oscuro —exclamó el asesino, con una carcajada. En un abrir y cerrar de ojos, se lanzaron uno sobre el otro, mientras el cruel sable y la daga de pedrería de Entreri competían en velocidad con las cimitarras de Drizzt.

Wulfgar hundió su martillo en el gólem con todas sus fuerzas y el monstruo distraído por perseguir al drow, no intentó siquiera defenderse. Aegis-fang lo hizo tambalearse hacia atrás, pero pareció no darse cuenta y continuó avanzando hacia su presa. Bruenor y Wulfgar se observaron, incrédulos, y, echándose de nuevo sobre él, lo golpearon con el hacha y el martillo.

Regis permanecía inmóvil con la espalda pegada al muro, medio atontado por el puntapié que le había dado Bok con sus pesadas botas, pero Catti-brie ya se había puesto de rodillas y había desenfundado su espada. El espectáculo de la gracia y habilidad de los adversarios que peleaban junto al muro la mantuvo en vilo un instante.

Sydney, al otro lado de la puerta, también los observaba boquiabierta, pues la batalla entre el elfo oscuro y Entreri era algo que no había visto en su vida: dos expertos espadachines que atacaban y esquivaban los golpes en perfecta armonía.

Cada uno de ellos anticipaba con exactitud los movimientos del otro, contrarrestando los ataques, hacia atrás y hacia adelante, en una batalla que parecía que no iba a tener vencedor. Cada uno de ellos era el vivo reflejo del otro y la única cosa que hacía verosímil la batalla ante los espectadores era el entrechocar constante del acero contra el acero, de la cimitarra contra el sable. Entraban y salían de las sombras, intentando encontrar una pequeña ventaja en una lucha entre iguales. De pronto, desaparecieron en la oscuridad de uno de los huecos de la pared.

En cuanto desaparecieron de la vista, Sydney recordó su parte en la batalla. Sin más dilación, extrajo una delgada varilla de su cinturón y apuntó hacia el bárbaro y el enano. A pesar de que le hubiera gustado ver cómo acababa la batalla entre Entreri y el elfo oscuro, su obligación le decía que tenía que liberar al gólem y dejarlo que cogiera al drow lo más rápidamente posible.

Wulfgar y Bruenor habían logrado hacer retroceder a Bok y, mientras Bruenor se introducía entre sus piernas, Wulfgar descargó sobre él su martillo y lo hizo tambalearse hacia adelante, por encima del enano.

Pero poco duró su ventaja. El rayo de energía de Sydney los alcanzó y su fuerza hizo volar por los aires a Wulfgar. El bárbaro se puso de pie junto a la puerta de la pared opuesta, con su justillo de piel despedazado y humeante, temblando por el impacto de la sacudida.

Bruenor cayó de bruces al suelo y permaneció allí tendido durante largo rato. No estaba demasiado herido —los enanos son resistentes como las rocas de las montañas y en especial ante la magia—, pero un rumor específico que acababa de percibir con la oreja pegada al suelo había atraído su atención. Recordaba aquel sonido vagamente de cuando era niño, pero no podía precisar con exactitud de dónde procedía.

Pero lo que sí sabía era que precedía al desastre.

El temblor se intensificó a su alrededor, sacudiendo la estancia, en el momento en que Bruenor alzaba la cabeza. El enano comprendió al instante. Desesperado, miró a Drizzt y soltó un grito:

—¡Cuidado, elfo!

Un segundo después, la trampilla se hundió y parte del suelo hueco se vino abajo.

Una nube de polvo emergió del lugar en el que habían combatido el drow y el asesino. El tiempo pareció haberse detenido para Bruenor, que se quedó inmóvil durante ese terrible momento. Entonces, un pesado bloque cayó del techo sobre el hueco, rompiendo en pedazos la última esperanza fútil del enano.

La ejecución de la trampa de piedra no hizo más que incrementar los violentos temblores que sacudían la estancia. Los muros empezaron a resquebrajarse mientras pedazos de roca iban cayendo desde el techo. Desde una de las puertas, Sydney llamó a gritos a Bok, mientras, en la otra, Wulfgar apartó la barra de metal y llamó a sus amigos.

Catti-brie se puso de pie y se acercó al halfling, que estaba inconsciente. Tras cogerlo de los tobillos, lo fue arrastrando en dirección a la puerta, llamando a gritos a Bruenor para que la ayudara.

Pero el enano estaba sumido en sus pensamientos, observando con ojos enturbiados las ruinas del hueco.

Una amplia hendidura separó en dos el suelo de la habitación amenazando con cortarles la retirada. Catti-brie se mordió el labio con resolución y continuó avanzando hasta llegar a la seguridad del pasillo. Wulfgar no cesaba de llamar al enano y, cuando estaba a punto de entrar a buscarlo, Bruenor se puso de pie y empezó a andar lentamente hacia ellos, con la cabeza gacha y una desesperación tal que deseaba que en aquel mismo momento se abriera una grieta en el suelo y lo tragara.

Y poner así fin a la intolerante sensación de culpabilidad que sentía.

20

El final de un sueño

Cuando al fin desaparecieron los últimos temblores del derrumbamiento, los cuatro amigos se abrieron camino a través de los escombros y las nubes de polvo para regresar a la habitación oval. Sin hacer caso de los montones de piedra rota y las enormes grietas del suelo que amenazaban con engullirlos, Bruenor se acercó al hueco de la pared, seguido de todos los demás.

No descubrieron sangre ni resto alguno de los dos expertos espadachines; tan sólo una pila de escombros que cubría el agujero de la trampa de piedra. Bruenor divisó por las rendijas la oscuridad de debajo de las piedras y empezó a llamar a Drizzt. En contra de sus sentimientos y esperanzas, su sentido le decía que el drow no podía oírlo, que la trampa le había arrebatado a su amigo.

Las lágrimas que le empañaban los ojos empezaron a deslizarse por sus mejillas cuando encontró entre las ruinas una cimitarra, la cuchilla mágica de la que Drizzt se había apropiado en una guarida de dragón. Con gran solemnidad, la alzó del suelo y se la colocó en el cinturón.

—¡Ay de ti, elfo! —gritó ante aquella destrucción—. ¡Te merecías un final mejor!

Si los demás no hubieran estado tan concentrados en sus propios pensamientos en aquel momento, se habrían dado cuenta del enojo que reflejaban las palabras de Bruenor. Ante la pérdida de su mejor y más apreciado amigo, y cuestionándose qué sentido tenía continuar andando por las salas, como había hecho ya antes de la tragedia. Bruenor había descubierto que su pesar se veía intensificado por una poderosa sensación de culpabilidad. No podía olvidar su papel en la muerte del elfo oscuro. Recordó con amargura cómo había engañado a Drizzt para que se uniera a la búsqueda, fingiendo estar moribundo y prometiendo una aventura cuya parte buena ninguno de ellos había conocido.

Ahora permanecía inmóvil, sumido en su tormento interno.

La tristeza de Wulfgar era igualmente profunda y se veía aumentada por otros sentimientos. El bárbaro había perdido a uno de sus maestros, a quien lo había transformado de un salvaje y bruto guerrero en un calculador y diestro luchador.

Había perdido a uno de sus mejores amigos. No hubiera dudado en seguir a Drizzt hasta el mismísimo Abismo en busca de aventuras. Estaba convencido de que el drow los conduciría un día a una situación de la cual no podrían escapar, pero, mientras luchaba junto a Drizzt, o mientras competía con su maestro, se sentía vivo, sentía que existía en el límite más peligroso de sus posibilidades. A menudo, Wulfgar había soñado con el día en que encontraría la muerte junto al drow, una muerte gloriosa que los bardos recordarían y cantarían mucho tiempo después de que los enemigos que hubieran acabado con ellos se convirtieran en polvo en tumbas sin esquelas.

Éste hubiera sido un final que el joven bárbaro no hubiera temido.

—Ahora has encontrado la paz, amigo mío —murmuró Catti-brie, que había comprendido la tormentosa existencia del drow mejor que nadie. Su fina percepción le había hecho conocer muy bien el lado sensible de Drizzt, ese aspecto íntimo de su carácter que sus demás amigos no podían descubrir tras sus estoicas facciones. Era aquella parte de Drizzt Do'Urden la que lo había obligado a abandonar Menzoberranzan y su diabólica raza y a vivir como un proscrito. Catti-brie conocía el espíritu alegre del drow y sabía lo mucho que había sufrido por el desprecio de aquellos que no sabían distinguir ese espíritu y lo juzgaban únicamente por el color de su piel.

Asimismo, se daba cuenta de que tanto la causa del bien como la del mal habían perdido a una de sus mayores figuras, ya que Entreri era el reflejo exacto de Drizzt. Con la muerte del asesino, el mundo ganaba una batalla.

Pero el precio era demasiado alto.

Todo el alivio que Regis pudiera sentir por la desaparición de Entreri se perdía en el turbulento lodo de su rabia y su pesar. Una parte del halfling había muerto en aquella estancia. No importaba lo mucho que tendría que andar todavía —aunque el bajá Pook no lo persiguiera más—, pero por primera vez en toda su vida Regis tenía que aceptar las consecuencias de sus actos. Se había unido al grupo de Bruenor a sabiendas de que Entreri le seguiría la pista y de que aquello podía contribuir un peligro potencial para sus amigos.

El confiado jugador nunca había pensado que podría perder aquella batalla. La vida era un juego en el que se apostaba duro y hasta el límite, y nunca hasta ahora había supuesto que tendría que pagar por los riesgos. Si había algo en el mundo que pudiera mitigar la obsesión del halfling por la suerte era esto: la pérdida de uno de sus pocos amigos por el riesgo que él había decidido correr.

—Adiós, amigo —susurró al montón de ruinas. Luego, volviéndose hacia Bruenor, añadió—: ¿Dónde vamos ahora? ¿Cómo podemos salir de este horrible lugar?

Regis no había formulado la pregunta como una acusación pero, obligado a adoptar una postura defensiva por su propio sentimiento de culpa, Bruenor lo percibió así y perdió los estribos.

—¡Fue culpa tuya! —le espetó a Regis—. ¡Trajiste a ese asesino tras nuestra pista! —Bruenor dio un amenazador paso hacia adelante, con el rostro contraído por una ira creciente y los nudillos blancos por la intensidad con que cerraba los puños.

Wulfgar, confuso ante aquel súbito estallido de rabia, se acercó a Regis. El halfling permanecía inmóvil y no hizo gesto alguno para defenderse, pues no podía creer todavía que la rabia de Bruenor pudiera ser tan devastadora.

—¡Ladrón! —gruñó Bruenor—. Vas por ahí cogiendo lo que quieres sin preocuparte de lo que dejas a tus espaldas..., y tus amigos deben pagar por ello. —Su enojo se intensificaba con cada palabra y, de nuevo, parecía formar una entidad separada del enano, una entidad que ganaba ímpetu y fuerza a cada momento.

Con un paso más llegaría hasta Regis y, por la expresión de su rostro, era evidente que pensaba golpearlo, pero Wulfgar se interpuso entre los dos y dirigió a Bruenor una inequívoca mirada.

Roto el trance de rabia por la postura severa del bárbaro, Bruenor se dio cuenta de lo que estaba a punto de hacer. Tras un momento embarazoso, intentó disimular su rabia preocupándose por su supervivencia inmediata y dio media vuelta para ver los restos que habían quedado en la habitación. Muy pocas de sus provisiones, por no decir ninguna, habían resistido la destrucción.

—¡Salgamos de aquí! ¡No hay tiempo que perder! —dijo Bruenor a los demás, intentando deshacer el nudo que sentía en la garganta—. Será mejor que nos alejemos cuanto antes de este malvado lugar.

Wulfgar y Catti-brie inspeccionaron los escombros en busca de algo que pudiera ser aprovechado, ya que no los alegraba la idea de echar a andar sin provisiones, pero pronto llegaron a la misma conclusión que el enano y, tras un último saludo a las ruinas de la estancia, siguieron a Bruenor por el pasillo.

—No pienso descansar hasta que lleguemos al barranco de Garumn —declaró Bruenor—, así que preparaos para una larga caminata.

—¿Y luego qué? —preguntó Wulfgar, aunque temía conocer ya la respuesta.

—¡Fuera! —gritó Bruenor—. ¡Lo más rápidamente posible! —Miró al bárbaro, desafiándolo a protestar.

—¿Para volver con todos los enanos? —insistió Wulfgar.

—Para no volver —concluyó Bruenor—. ¡No volver nunca!

—¡Entonces Drizzt habrá muerto en vano! —afirmó Wulfgar con contundencia—. Habrá sacrificado su vida por un sueño que nunca llegará a cumplirse.

Bruenor se detuvo para intentar serenarse ante la aguda observación de Wulfgar. No había observado la tragedia desde ese punto de vista y no le agradaban las conclusiones que sacaba.

—¡Por nada, no! —gruñó el bárbaro—. Su muerte nos sirve de advertencia para alejarnos lo antes posible de este lugar. El demonio está aquí y nos acecha como los orcos a la carne de cordero. ¿No lo hueles, muchacho? ¿No te dicen tus ojos y tu olfato que lo mejor es salir de aquí?

—Mis ojos me advierten del peligro —respondió Wulfgar lisa y llanamente—, como en muchas otras ocasiones. ¡Pero soy un guerrero y no presto atención a esas advertencias!

—Entonces, pronto serás un guerrero muerto —intervino Catti-brie.

Wulfgar desvió la vista hacia ella.

—¡Drizzt vino para ayudar a recuperar Mithril Hall y yo cumpliré la hazaña!

—Morirás en el intento —murmuró Bruenor, ahora sin atisbo de enojo en la voz—. Venimos en busca de mi hogar, muchacho, pero éste no es el lugar, Cierto es que mi gente vivió en su día aquí, pero la oscuridad que se ha instalado en Mithril Hall me ha hecho perder el ansia de recuperarlo. Métete en tu tozuda cabeza que no tendré el más mínimo deseo de regresar en cuanto me libre del hedor de este lugar. Ahora pertenece a las sombras, y a los enanos grises, y ¡ojalá todo este maldito lugar se desplome sobre sus malditas cabezas!

Bruenor había dicho suficiente. Dio media vuelta bruscamente y echó a andar por el corredor, con las pesadas botas golpeando la piedra con una determinación inflexible.

Regis y Catti-brie salieron tras él y Wulfgar, tras un momento de reflexión, echó a correr para unirse a ellos.

Sydney y Bok regresaron a la cámara oval en cuanto la maga se aseguró de que los compañeros se habían marchado. Al igual que ellos habían hecho, la mujer se abrió camino hasta el hueco en ruinas y permaneció de pie unos instantes reflexionando sobre el efecto que este súbito cambio de acontecimientos tendría en su misión. Se sentía sorprendida por la lástima que le producía la pérdida de Entreri, porque, a pesar de que no confiaba en el asesino y sospechaba que podía estar buscando en realidad el mismo objeto mágico que perseguía Dendybar, había llegado a respetarlo. ¿Podría haber tenido acaso mejor aliado cuando empezó la lucha?

Sydney no tenía tiempo para llorar por Entreri, ya que la pérdida del drow le producía mayor preocupación por su propia seguridad. Dendybar no se iba a tomar la noticia a la ligera y el talento del mago para infligir castigos era conocido en la Torre de Huéspedes del Arcano.

Bok permaneció inmóvil unos instantes, esperando algún tipo de orden de la maga, pero, al no recibir ninguna, el gólem se acercó al hueco y empezó a apartar los escombros.

—Basta —le ordenó Sydney.

Bok continuó trabajando, guiado por la directriz que le habían impuesto de perseguir al drow.

—¡Basta! —repitió Sydney, esta vez con mayor convicción—. ¡El drow ha muerto, estúpido!

Sus bruscas palabras la forzaron a ella misma a aceptar el hecho e intentó reordenar sus pensamientos. Bok se detuvo y se volvió hacia ella, mientras la maga reflexionaba sobre cuál sería la mejor línea de acción.

—Seguiremos a los demás —dijo con voz abstraída, más con la intención de aclarar sus propios pensamientos que para darle órdenes al gólem—. Sí, tal vez si conducimos al enano y a los demás compañeros ante Dendybar nos perdonará nuestra estupidez por dejar morir al drow.

Desvió la vista hacia el gólem, pero por supuesto su expresión no había variado y no le ofrecía aliento alguno.

—Tendrías que haber estado tú en el hueco —murmuró Sydney, arrojando su sarcasmo al gólem—. Entreri al menos podía hacer sugerencias. Pero no importa, he tomado una decisión. Seguiremos a los demás y encontraremos el modo de atraparlos. ¡Nos contarán lo que debemos saber sobre la Piedra de Cristal!

Bok permanecía inmóvil, esperando sus órdenes. A pesar de que su esquema mental no poseía más que los pensamientos básicos, comprendía que Sydney era quien mejor sabría cómo podían completar su misión.

Los compañeros avanzaban a través de amplias cavernas, producto más de la naturaleza que del trabajo de los enanos. Los altos techos y paredes se perdían en la negrura absoluta más allá del resplandor de las antorchas, dejando que los amigos asumieran atemorizados su vulnerabilidad. Avanzaban muy pegados los unos a los otros, imaginando que una horda de enanos grises los observaba desde las zonas oscuras de las cavernas, o esperando que de pronto una horrorosa criatura se abalanzara sobre ellos desde la oscuridad del techo.

El sonido constante de agua que goteaba parecía tranquilizarlos con su ritmo, mientras el «plip, plop» resonaba en las salas, acentuando la sensación de vacío de aquel lugar.

Bruenor recordaba bien esta parte de la estructura y se vio de nuevo perdido en imágenes del pasado que creía haber olvidado. Aquéllas eran las Salas de Reunión, desde se apiñaban todos los miembros del clan Battlehammer para escuchar las palabras del rey Garumn o que servían también para recibir a visitantes de importancia. Aquí se trazaban los planes de batalla y se discutían las estrategias para comerciar con el mundo exterior. Incluso los enanos más jóvenes asistían a aquellas reuniones y Bruenor recordó con toda claridad las veces que se había sentado junto a su padre, Bangor, detrás de su abuelo, el rey Garumn, mientras Bangor le señalaba las técnicas del rey para captar la atención del auditorio e instruía al joven Bruenor en las artes del liderazgo que un día tendría que asumir.

El día en que se convirtiera en rey de Mithril Hall.

La soledad de aquellas cavernas constituía una pesada carga sobre el enano, que recordaba cuando habían vibrado por los gritos y cantos de diez mil enanos. Incluso en el caso de que regresara con todos los miembros restantes del clan, apenas podrían cubrir un rincón de una de las cámaras.

—Han desaparecido demasiados —dijo Bruenor al vacío, y el eco hizo resonar su voz más de lo que hubiera deseado.

Catti-brie y Wulfgar, que estaban preocupados por el enano y observaban todos sus movimientos, oyeron el comentario y adivinaron enseguida los recuerdos y emociones que le habían hecho pronunciarlo. Intercambiaron una mirada y Catti-brie vio que el enojo de Wulfgar con el enano se había convertido en lástima.

Las salas se sucedían unas tras otras, separadas por cortos pasillos, y, cada pocos metros, veían desviaciones y salidas laterales, pero Bruenor estaba convencido de que conocía el camino hacia el barranco y sabía, también, que cualquiera que hubiera oído el estrépito de la trampa de piedra en las profundidades se acercaría a investigar. A diferencia de las zonas que dejaban atrás, esta sección del piso superior tenía muchos pasos de conexión a los niveles inferiores, por lo que Wulfgar apagó la antorcha y Bruenor los guió bajo la protección de la oscuridad.

Aquella cautela pronto resultó útil, ya que, al entrar en otra inmensa caverna, Regis agarró a Bruenor por el hombro, deteniéndolo, y les indicó a todos que permanecieran en silencio. Bruenor estuvo a punto de estallar de rabia, pero al instante vio la sincera mirada de terror en el rostro de Regis.

El oído del halfling, agudizado por los años en que había escuchado los «clics» de los cerrojos, había captado en la distancia un sonido diferente del goteo del agua. Un instante después,

todos ellos lo captaron y, al poco rato, lo identificaron como los pasos de un grupo de pies enfundados en botas. Bruenor los condujo a un rincón oscuro y se dispusieron a observar y esperar.

Nunca llegaron a ver a la horda que pasaba con suficiente claridad como para saber cuántos eran o identificar a sus miembros, pero, por la cantidad de antorchas que vieron aparecer en el extremo de la caverna, supusieron que los sobrepasaban en una proporción de diez contra uno. Bruenor adivinó lo que eran.

—O son enanos grises o mi madre es amiga de los orcos —gruñó. Desvió la vista hacia Wulfgar para ver si el bárbaro tenía alguna queja más sobre su decisión de abandonar Mithril Hall.

El bárbaro contestó a la mirada con un gesto de asentimiento.

—¿Cuánto nos queda hasta el barranco de Garumn? —preguntó, pues se estaba resignando rápidamente, como los demás, a salir de allí. Aunque todavía se sentía como si hubieran abandonado a Drizzt, comprendía que la decisión de Bruenor era acertada. Cada vez era más evidente que, si continuaban allí, Drizzt Do'Urden no sería el único en encontrar la muerte en Mithril Hall.

—Falta una hora hasta el último paso —contestó Bruenor—. Y, desde allí, una hora más.

La horda de enanos grises pronto desapareció de la caverna y los compañeros volvieron a ponerse en marcha, cada vez con más cautela y temor cuando una pisada resonaba en el suelo con más fuerza de lo deseado.

Como los recuerdos se hacían cada vez más claros a medida que caminaban. Bruenor sabía exactamente dónde se encontraban e intentaba seguir la ruta más directa hacia el barranco, con la intención de salir lo antes posible. Sin embargo, después de caminar durante muchos minutos, llegaron a un paso lateral que no fue capaz de pasar por alto. Sabía que cualquier retraso era un riesgo, pero la tentación de ver la estancia del final de ese corredor era demasiado grande para desecharla por completo. Tenía que descubrir hasta qué punto había sido despojado Mithril Hall; tenía que saber si la estancia más valiosa del piso superior había conseguido sobrevivir.

Los amigos lo siguieron sin rechistar y pronto se encontraron frente a una puerta de madera, alta y profundamente decorada con el martillo de Moradin, el dios más importante de los enanos, y una serie de inscripciones. La pesada respiración de Bruenor contradecía su aparente calma.

—«Aquí yacen los regalos de nuestros amigos —leyó con gran solemnidad— y los trabajos de nuestros hermanos. Cuando entres en esta habitación sé consciente de que descubrirás la herencia del clan Battlehammer. ¡Sean bienvenidos los amigos, y maldecidos los ladrones!» —Bruenor se volvió hacia sus compañeros, con la frente perlada de sudor—. La Sala de Dumathoin —les explicó.

—Si hace doscientos años que estas salas están ocupadas por vuestros enemigos, seguro que la habrán saqueado —razonó Wulfgar.

—No tan seguro. La puerta es mágica y no se abre a los enemigos del clan. Además, el interior está lleno de trampas para despellejar a los enanos grises que consigan colarse. —Observó a Regis, con los ojos entornados a modo de advertencia—. Cuidado con tus manos, Panza Redonda. ¡No creo que las trampas puedan adivinar que tú eres un ladrón amistoso!

La advertencia le pareció a Regis suficientemente seria para pasar por alto el amargo sarcasmo del enano y, como en el fondo admitía que las palabras de Bruenor eran ciertas, el halfling se metió las manos en los bolsillos.

—Coge una antorcha de la pared —dijo Bruenor a Wulfgar—. Según recuerdo, no hay luz en el interior.

Antes de que Wulfgar volviera con ellos, Bruenor empezó a abrir la enorme puerta. Con el ligero empujón de las manos amigas, la puerta se abrió lentamente, descubriendo un corto pasillo que terminaba en una pesada cortina negra. En el centro del pasadizo había colgada una cuchilla de péndulo y, debajo de ella, divisaron un montón de huesos.

—Ladrones —afirmó Bruenor con una mueca de satisfacción. Rodeó la cuchilla y se acercó a la cortina, pero esperó a que sus amigos se unieran a él antes de abrirla.

Bruenor respiró profundamente, intentando reunir la valentía suficiente para abrir la última barrera y acceder a la sala. Su ansiedad se transmitió a sus amigos y todos ellos empezaron a sudar.

Con un gruñido de resolución, Bruenor apartó la cortina.

—¡Contemplad la Sala de Duma...! —empezó, pero sus palabras se quedaron entrecortadas en su garganta en cuanto observó la estancia. De toda la destrucción que habían presenciado en las salas, ninguna era tan completa como ésta. El suelo estaba cubierto de bloques de piedra. Los pedestales que un día habían sostenido los trabajos de más calidad del clan estaban rotos y otros habían sido pisoteados hasta convertirlos en polvo.

Bruenor se precipitó en el interior, observándolo todo con ojos enturbiados y manos temblorosas, mientras un grito de rabia se quedaba ahogado en su garganta. Antes incluso de revisar la cámara por completo, supo que la destrucción había sido total.

—¿Cómo...? —Bruenor tragó saliva y se interrumpió, pues acababa de ver el enorme agujero de la pared; no un túnel cavado alrededor de la puerta, sino una hendidura en la piedra, como si un ariete increíble se hubiera precipitado en el interior.

—¿Qué poder podría haber hecho una cosa así? —preguntó Wulfgar, siguiendo la mirada del enano hasta localizar el agujero.

Bruenor se acercó en busca de alguna pista, seguido de Catti-brie y Wulfgar, mientras Regis se dirigía hacia otro lado, sólo para ver si había quedado algo de valor.

Catti-brie vislumbró un brillo del color del arco iris en el suelo, y se acercó a observar lo que parecía ser un charco de algún líquido oscuro. Sin embargo, al aproximarse descubrió que no se trataba de ningún líquido sino de una escama, más negra que la noche y del tamaño de un hombre. Al oír el grito sofocado, Wulfgar y Bruenor se acercaron a ella.

—¡Un dragón! —exclamó Wulfgar, tras reconocer la forma característica. Cogió la escama por un extremo y la levantó para inspeccionarla mejor. Luego, él y Catti-brie se volvieron hacia Bruenor para ver si él conocía a un monstruo semejante.

La mirada boquiabierta y aterrorizada del enano contestó a su pregunta antes de que la formulara.

—Más negro que el negro —susurró Bruenor, recordando de nuevo fragmentos de aquel terrible día de hacía doscientos años—. Mi padre me habló de esa cosa. Lo llamaba un dragón engendrado por el demonio, más oscuro que el negro más profundo. No fueron los enanos grises quienes nos expulsaron... En última instancia, podríamos haber luchado contra ellos. El dragón de la oscuridad nos atacó y nos expulsó de las salas. Ni siquiera uno de cada diez permaneció para enfrentarse a sus malvadas hordas en las salas más pequeñas del otro extremo.

Una cálida ráfaga de aire procedente del agujero les hizo recordar que probablemente estaría conectado con las salas inferiores y con la guarida del dragón.

—Vámonos —sugirió Catti-brie—, antes de que la bestia se dé cuenta de que estamos aquí.

Pero, en aquel momento, Regis soltó un grito en el extremo opuesto de la habitación. Los amigos salieron corriendo hacia él, sin saber si había encontrado un tesoro o se encontraba en peligro.

Lo encontraron agachado junto a un montón de piedras, atisbando por una rendija.

Alzó en el aire una flecha de plata.

—La he encontrado aquí —les explicó—. Y hay algo más..., creo que es un arco.

Wulfgar acercó la antorcha a la rendija y todos pudieron ver la vara curva de madera de un arco y el brillo de plata de la cuerda. Wulfgar asió el arco y tiró ligeramente, esperando que se rompiera bajo el enorme peso de la piedra.

Pero el arco se mantuvo firme, a pesar de que jalaba con todas sus fuerzas. Observó las rocas de alrededor, estudiando la manera de liberar el arma.

Regis, mientras tanto, había encontrado algo más: una placa de oro escondida en otra rendija. Se las arregló para sacarla de debajo de las piedras y la acercó a la luz para leer las inscripciones que había grabadas.

—«Taulmaril el Buscador de Corazones —leyó—. Regalo de...»

—Anariel, hermana de Faerun —acabó Bruenor sin ni siquiera mirar la placa. Asintió al ver que Catti-brie lo miraba con ojos interrogativos.

—Desentierra el arco, muchacho —le dijo a Wulfgar—. Estoy seguro que le podremos dar una utilidad mejor.

Wulfgar había descubierto ya la estructura del montón de rocas y estaba empezando a levantar piedra tras piedra. Al poco rato, Catti-brie consiguió extraer el arco pero, al ver que había algo más por debajo, le pidió a Wulfgar que continuara excavando.

Mientras el musculoso bárbaro continuaba apartando rocas, los otros se quedaron extasiados ante la belleza del arco. La madera no había sido dañada por las rocas y, tras sacarle el polvo con la mano, recobró el profundo resplandor de la madera pulida. Catti-brie lo asió con facilidad y lo sostuvo alzado, percibiendo su solidez y su sencillo diseño.

—Pruébalo —le sugirió Regis mientras le tendía la flecha de plata.

Catti-brie no podía resistirse a la tentación. Ajustó la flecha a la cuerda de plata y arqueó la madera, aunque no pretendía disparar sino comprobar lo bien que encajaba.

—¡Una aljaba! —exclamó Wulfgar, tras levantar la última piedra—. Y más flechas de plata.

Bruenor señaló la oscuridad y asintió. Catti-brie no vaciló.

Una delgada estela de plata se dibujó en el aire cuando la flecha atravesó silbando la oscuridad y acabó su vuelo bruscamente con un crujido. Todos corrieron tras ella, presintiendo que había ocurrido algo fuera de lo corriente. Encontraron la flecha con facilidad, ¡pues había quedado incrustada en la pared!

Alrededor del punto donde se había clavado, la piedra había quedado chamuscada y, a pesar de que tiró con todas sus fuerzas, Wulfgar no pudo mover ni un centímetro la flecha.

—No te molestes —dijo Regis, mientras contaba las flechas de la aljaba que sostenía Wulfgar—. Hay otras diecinueve... ¡veinte!

Se echó hacia atrás, atónito. Los demás lo observaron con ojos interrogativos.

—Antes había diecinueve —les explicó Regis—. No me equivoqué al contar.

Wulfgar, sin comprender nada, contó rápidamente las flechas.

—Veinte.

—Ahora hay veinte —contestó Regis—, pero sólo había diecinueve cuando conté por primera vez.

—Así que la aljaba también es mágica —conjeturó Catti-brie—. ¡Lady Anariel hizo un buen regalo al clan!

—¿Qué más podríamos encontrar en las ruinas de este lugar? —preguntó Regis mientras se frotaba las manos.

—Nada más —respondió Bruenor con evidente brusquedad—. Nos vamos y no quiero oír la más mínima protesta.

Tras observar a los otros dos, Regis comprendió que no tendría apoyo para protestar la decisión de Bruenor, así que se encogió de hombros con aire resignado y los siguió a través de la cortina hasta el corredor.

—¡Hacia el barranco! —declaró Bruenor, mientras echaba de nuevo a andar.

—Quieto, Bok —susurró Sydney cuando la antorcha de los compañeros volvió a salir al corredor a cierta distancia por delante de ellos—. Todavía no —agregó, mientras una sonrisa de triunfo anticipado se dibujaba en su rostro salpicado de polvo—. ¡Encontraremos un momento mejor!

21

Plata en las sombras

De pronto, encontró un foco en la confusa niebla gris que lo envolvía, algo tangible en aquel remolino vacío, algo que permanecía flotando delante de él y se volvía lentamente.

Los extremos se duplicaron y se apartaron, pero pronto volvieron a unirse. Intentó luchar contra el terrible dolor de cabeza que sentía, la oscuridad interna que lo había consumido y que pretendía mantenerlo bajo su control. Gradualmente, empezó a sentir las piernas y los brazos, mientras recobraba la conciencia de quién era y de cómo había llegado hasta allí.

Mientras volvía poco a poco a la realidad, la imagen se convirtió en un foco cristalino: la punta de una daga de pedrería.

Entreri permanecía inclinado sobre él y su silueta oscura se recortaba sobre el muro situado a pocos metros, bajo el haz de luz de una única antorcha. Tenía la daga a punto para atacar al primer signo de resistencia, Drizzt podía ver que el asesino también había recibido heridas en la caída, pero era evidente que su recuperación había sido más rápida.

—¿Puedes andar? —preguntó Entreri, y Drizzt supo al instante lo que le ocurriría si no podía hacerlo.

Asintió e hizo un movimiento para incorporarse, pero la daga se acercó unos centímetros.

—Todavía no —le espetó Entreri—. Primero tenemos que saber dónde estamos y dónde tenemos que ir.

Drizzt apartó la vista del asesino y estudió los alrededores, convencido de que Entreri podría haberlo matado ya si ésa hubiera sido su intención. Parecía que estaban en las minas, pues las paredes estaban excavadas toscamente y soportadas por columnas de madera cada cinco o seis metros.

—¿A qué profundidad hemos caído? —preguntó al asesino, pues sus sentidos le indicaban que estaban a un nivel mucho más bajo que el de la estancia donde habían empezado la lucha.

Entreri se encogió de hombros.

—Tras una breve caída, recuerdo haber topado contra una roca dura y luego haberme deslizado por una escarpada y abrupta pendiente. Pareció que transcurría mucho tiempo antes de caer finalmente aquí. —Señaló una apertura en un extremo del techo, por la que habían caído—. Pero el paso del tiempo parece muy lento para un hombre que cree que está a punto de morir, así que supongo que todo habrá sucedido mucho más rápido de lo que recuerdo.

—Yo que tú confiaría en tu primera reacción —le sugirió Drizzt—, pues mis sentidos me dicen que hemos descendido a mucha profundidad.

—¿Cómo podremos salir?

Drizzt examinó la ligera pendiente del suelo y señaló a su derecha.

—Por allí se sube.

—Pues ponte de pie —ordenó Entreri mientras le tendía una mano para ayudarlo.

Drizzt aceptó la ayuda y se puso en pie con gran cautela, sin hacer ningún movimiento extraño, pues sabía que la daga de Entreri se clavaría en su cuerpo antes de que pudiera atacarlo él.

Entreri también lo sabía, pero no esperaba que el drow ofreciera ninguna resistencia en la situación en que se encontraban. Arriba, en la habitación oval, habían compartido algo más que un intercambio de esgrima y ambos miraban al contrario con un rencoroso respeto.

—Necesito tus ojos —le explicó Entreri, aunque Drizzt ya lo había supuesto—. He encontrado una sola antorcha y no durará hasta que salgamos de aquí. Tus ojos, elfo oscuro, pueden seguir el camino en la oscuridad. ¡Pero no olvides que estaré lo suficientemente cerca para percibir todos y cada uno de tus movimientos, y para matarte de un solo golpe! —Hizo girar la daga para poner más énfasis en sus palabras, pero Drizzt ya lo había comprendido a la perfección sin necesidad de que se la enseñara.

Cuando se puso de pie, Drizzt descubrió que no estaba tan malherido como había temido. Se había torcido el tobillo y la rodilla de una pierna y sabía que cuando intentara poner peso sobre ella cada paso sería muy doloroso, pero no quería que Entreri se diera cuenta. Si no podía mantenerse de pie, no sería de utilidad para el asesino.

Entreri dio media vuelta para coger la antorcha y Drizzt echó un rápido vistazo a sus pertenencias. Había visto una de las cimitarras atada al cinturón de Entreri, pero la otra, la de poderes mágicos, no estaba por ninguna parte. En la funda oculta en una de sus botas, percibió el roce de una de sus dagas, pero no sabía si podría serle de gran utilidad contra el sable y la daga de un enemigo tan experto. Enfrentarse a Entreri en desigualdad de condiciones era una opción que no pensaba considerar más que en una situación desesperada.

De repente, siguiendo un súbito impulso, cogió la bolsa que llevaba colgada en el cinturón y su temor aumentó al ver que no estaba atada. Incluso antes de deslizarse los dedos en su interior, supo que Guenhwyvar había desaparecido. Observó frenéticamente a su alrededor, pero sólo alcanzó a ver montones de escombros.

Al percibir su angustia, Entreri esbozó una diabólica sonrisa bajo la capucha de su capa.

—Vamos —ordenó.

Drizzt no tenía alternativa. Sin duda no podía hablar a Entreri de la estatuilla mágica y arriesgarse así a que Guenhwyvar cayese de nuevo en manos de un dueño diabólico. Había rescatado en una ocasión a la enorme pantera de un destino similar y prefería que se quedase enterrada bajo toneladas de rocas a que cayera en posesión de un dueño que no se la merecía. Tras echar una última ojeada a los escombros, decidió aceptar con entereza la pérdida, consolándose al pensar que el felino vivía, prácticamente ileso, en su propio mundo.

Los pilares que sostenía el túnel se sucedían con enojosa regularidad, como si estuvieran pasando una y otra vez por el mismo lugar. Drizzt percibía que el túnel iba dibujando un amplio círculo a medida que ascendía, lo cual lo ponía todavía más nervioso. Conocía la habilidad de los enanos para excavar túneles, en especial cuando se trataba de ocultar piedras preciosas o metales, y empezó a preguntarse cuántos kilómetros tendrían que andar todavía antes de llegar al nivel del piso inmediatamente superior.

A pesar de que su percepción del mundo subterráneo era más débil y no conocía las costumbres de los enanos, Entreri se sentía igual de incómodo. Pasó una hora, y luego otra, y la línea de los soportes de madera continuaba perdiéndose en la oscuridad.

—La antorcha se está consumiendo —dijo Entreri, rompiendo el silencio que se había impuesto sobre ellos desde que habían empezado a andar. Incluso sus pisadas, los experimentados pasos de sigilosos guerreros, no hallaban resonancia alguna por la estrechez del pasadizo—. Tal vez la ventaja sea ahora para ti, elfo.

Pero Drizzt no se engañaba. Entreri era una criatura tan nocturna cono él, con aguzados reflejos y una amplia experiencia que compensaba su falta de visión en la oscuridad. Los asesinos nunca trabajaban a plena luz del día.

Sin responder, Drizzt fijó la vista en el camino que tenían ante ellos, pero, de pronto, un súbito reflejo de la antorcha captó su atención. Se acercó al muro del corredor, sin prestar atención al hecho de que Entreri avanzó más deprisa para no perderlo de vista, y empezó a palpar la superficie con los dedos, mientras observaba con atención la pared para ver si se producía algún

otro destello. Al cabo de un segundo, volvió a verlo, justo en el momento en que Entreri se situaba a su espalda: un resplandor plateado a lo largo del muro.

—Donde fluyen ríos de plata —murmuró, incrédulo.

—¿Qué?

—Trae la antorcha —fue la única respuesta de Drizzt. Ahora palpaba las paredes con entusiasmo, buscando la prueba que echaba por tierra su tozuda lógica de que el enano exageraba sus historias de Mithril Hall, y daba la razón a Bruenor.

Entreri estaba junto a él, observándolo con curiosidad. La antorcha lo mostraba con toda claridad: un río de plata que cruzaba de lado a lado la pared, ancho como el antebrazo de Drizzt, y que resplandecía en todo el esplendor de su pureza.

—¡Mithril! —exclamó Entreri, embobado—. ¡El tesoro de un rey!

—Pero de poca utilidad para nosotros —respondió Drizzt para apagar su entusiasmo. Echó a andar de nuevo por el corredor, como si la veta de mithril no lo hubiera impresionado. En cierto modo sentía que Entreri no debía mirar aquellas cosas, que la mera presencia del asesino enturbiaba las riquezas del clan Battlehammer. Drizzt no deseaba dar motivos al asesino para querer regresar de nuevo a aquellas minas. Entreri se encogió de hombros y echó a andar tras él.

La inclinación del pasadizo era cada vez más evidente a medida que avanzaban, y los reflejos plateados del mithril se sucedían con la suficiente regularidad como para que Drizzt se preguntara si Bruenor habría llegado a comprender jamás la prosperidad de su clan.

Entreri, que no se separaba un paso del drow, estaba demasiado preocupado por vigilar a su prisionero para prestar atención al metal precioso, pero comprendía a la perfección el potencial de lo que lo rodeaba. A él no le interesaba aquel tipo de negocios, pero sabía que la información podía ser valiosa y podía serle de utilidad en algún trato que hiciera en el futuro.

Poco después, la antorcha se consumió por completo, pero descubrieron que todavía podían ver, ya que debía de existir algún foco de luz en la lejanía, al final del túnel. Aun así, el asesino se acercó más a Drizzt y apoyó el extremo de la daga en la espalda del drow, para asegurarse de que no perdía la única esperanza de escapar si la luz se desvanecía por completo.

Aunque la claridad era muy tenue, la fuente que la producía debía de ser muy potente. El aire empezó a caldearse a su alrededor y, al poco rato, escucharon el eco de una maquinaria en funcionamiento. Entreri se acercó todavía más al drow, agarrándolo de la capa.

—Aquí eres tan intruso como yo —susurró—. Evitar conflictos nos será útil a los dos.

—¿Acaso los mineros me ofrecerán un destino peor que el tuyo? —preguntó Drizzt en tono sarcástico.

Entreri soltó la capa y dio un paso atrás.

—Veo que tendré que ofrecerte algo más para garantizar nuestro acuerdo —dijo.

Drizzt estudió su rostro de cerca, sin saber qué podía esperar de él.

—Tienes todas las ventajas —afirmó.

—No creas —contestó el asesino. Drizzt observó perplejo cómo volvía a introducir la daga en su funda—. Admito que podría matarte, pero ¿qué ganaría? Matar por matar no me produce placer.

—Pero los asesinatos no te desagradan —replicó Drizzt.

—Hago lo que debo. —Entreri hizo caso omiso del mordaz comentario y soltó una carcajada.

Drizzt conocía a aquel hombre demasiado bien. Era desapasionado y pragmático e indudablemente hábil en el trato con la muerte. Observando a Entreri, Drizzt veía la persona en que él mismo se habría convertido si hubiera permanecido en Menzoberranzan, entre gente sin moral. En Entreri veía todos los rasgos de la sociedad drow, el carácter egoísta y despiadado que había hecho huir a Drizzt de las bóvedas del mundo. Observaba al asesino sin pestañear, detestando todas

y cada una de las características de su ser, pero en cierto modo era incapaz de pasar por alto la similitud que existía entre ellos.

Decidió que ahora tenía que atenerse a sus principios, tal como había hecho años atrás en la oscura ciudad.

—Haces lo que debes —le espetó, disgustado, sin prestar atención a las posibles consecuencias—, sea cual sea el precio.

—Sea cual sea el precio —reiteró Entreri sin alterarse y su sonrisa de autosatisfacción convirtió el insulto en un cumplido—. Da gracias por que sea tan práctico, Drizzt Do'Urden, porque si no nunca te hubieras despertado tras la caída. Pero, basta ya de discusiones inútiles. Tengo que proponerte un trato que nos será beneficioso a los dos. —Drizzt permaneció en silencio e intentó no mostrar el más mínimo interés—. ¿Sabes por qué estoy aquí? —preguntó Entreri.

—Has venido a buscar al halfling.

—Te equivocas —contestó Entreri—. No al halfling sino al medallón del halfling. Se lo robó a mi dueño, aunque dudo que os lo haya confesado nunca.

—Adivino más de lo que me dicen —repuso Drizzt irónicamente, antes de añadir—: Tu dueño busca venganza, ¿verdad?

—Tal vez —respondió Entreri con rapidez—. Pero lo primordial es que le devuelva el medallón. Así que ésta es mi oferta: trabajaremos juntos para encontrar el camino de regreso a tus amigos. Te ofrezco mi ayuda en el trayecto y tu vida a cambio del medallón. En cuanto lleguemos a ellos, tú convences al halfling de que me lo devuelva y yo me iré por donde he venido y nunca volveréis a saber de mí. Mi dueño recupera su tesoro y tu pequeño amigo vive el resto de su vida sin tener que mirar continuamente a sus espaldas.

—¿Me das tu palabra? —se burló Drizzt.

—Te lo demostraré —contestó Entreri mientras se desataba la cimitarra del cinturón y se la tendía a Drizzt—. No tengo la más mínima intención de morir en estas malditas minas, y espero que tú tampoco.

—¿Cómo sabes que cumpliré mi parte del trato cuando encontremos a mis compañeros? —preguntó Drizzt, inspeccionando de cerca la cuchilla sin acabar de creer en aquel súbito cambio de acontecimientos.

Entreri volvió a soltar una carcajada.

—Eres demasiado honesto para que me quepa duda alguna, elfo. ¡Estoy seguro de que harás lo que prometas! Así pues, ¿hacemos el trato?

Drizzt tenía que admitir que Entreri tenía razón. Juntos, tenían una mínima oportunidad de salir con vida de los niveles inferiores y no estaba dispuesto a perder la oportunidad de encontrar a sus amigos, en especial cuando el único precio era un medallón que, por regla general, causaba más problemas que beneficios a Regis.

—De acuerdo.

El pasadizo tenía cada vez más claridad, no el brillo parpadeante de la antorcha sino una luz mucho más continua. El ruido de maquinaria aumentaba en la misma proporción y, al poco rato, tuvieron que empezar a hablarse a gritos para entenderse.

Tras rodear una última esquina, llegaron bruscamente al final de la mina y vieron que los soportes laterales daban acceso a una caverna de grandes proporciones. Avanzaron con cautela por un saliente que serpenteaba por el borde de un amplio cañón: la gran ciudad subterránea del clan Battlehammer.

Por fortuna, se encontraban en el nivel superior del abismo, porque ambos muros estaban cortados en vertical hasta el suelo y en ellos se veían las decoradas puertas que en su día daban acceso a las casas de los familiares de Bruenor. La mayoría de escaleras estaban ahora vacías, pero, con las incontables historias que Bruenor le había explicado, Drizzt podía imaginarse a la

perfección la gloria de aquel lugar. Diez mil enanos, incansables por la pasión a su amado trabajo, golpeando los bloques de mithril y cantando oraciones a sus dioses.

¡Qué espectáculo debía de haber sido! Los enanos subiendo de nivel en nivel para mostrar sus últimos trabajos, objetos de mithril de belleza increíble y gran valor. Y, aun así, a juzgar por lo que Drizzt conocía a los enanos del valle del Viento Helado, la más mínima imperfección provocaba que los artesanos retornaran a toda prisa a sus yunques, suplicando a sus dioses que los perdonaran y que les otorgaran la habilidad suficiente para crear una pieza de mayor calidad. Ninguna otra raza en los Reinos se sentía tan orgullosa por su trabajo como los enanos, y los miembros del clan Battlehammer eran un modelo perfecto de aquella barbuda raza.

Ahora únicamente había actividad en la parte inferior del abismo, donde, cientos de metros por debajo de ellos y en todas direcciones, se veían las forjas principales de Mithril Hall, hornos con el calor suficiente para fundir en metal la piedra que extraían de las minas. Incluso desde aquella altura, Drizzt y Entreri percibían el calor sofocante, y la intensidad de la luz los hacía parpadear. Grupos de trabajadores de baja estatura iban de un lado a otro, empujando carretillas de mineral o carbón para las hogueras. Drizzt supuso que eran duergars, aunque no podía distinguirlos muy bien por la luz y la altura.

A pocos metros a la derecha de la salida del túnel, una rampa amplia y suavemente arqueada descendía en espiral hasta el siguiente nivel inferior. A la izquierda, el saliente continuaba a lo largo de todo el muro y, aunque era muy estrecho y no parecía diseñado como camino de paso, Drizzt distinguió en la lejanía la oscura silueta de un puente que cruzaba en arco el precipicio.

Entreri lo condujo de nuevo al túnel.

—El puente parece ser la mejor ruta —opinó el asesino—. Pero no me gusta la idea de tener que avanzar por el saliente con tanta gente ahí debajo.

—Tenemos pocas opciones —razonó Drizzt—. Podríamos volver sobre nuestros pasos y tomar alguno de los corredores laterales que hemos pasado, pero creo que no son más que extensiones del complejo minero y dudo que nos lleven a ninguna parte.

—Entonces, prosigamos. Tal vez el ruido y la luz nos den cierta protección.

Sin más dilación, salió del túnel y empezó a avanzar por el saliente en dirección a la oscura silueta del puente sobre el abismo, con Drizzt siguiéndole los pasos.

Aunque el saliente no sobrepasaba nunca los sesenta centímetros de ancho y se estrechaba todavía más en algunos tramos, los ágiles luchadores no tuvieron dificultad alguna en caminar por él. Pronto llegaron al comienzo del puente, una estrecha estructura de piedra que atravesaba en arco el bullicio de abajo.

Se agacharon y empezaron a cruzarlo con facilidad. Al llegar a la mitad del puente e iniciar el descenso por el otro lado, vieron que en la pared opuesta del abismo había un saliente, aunque un poco más ancho, y una entrada a un túnel iluminado con antorchas como el que habían dejado atrás. A la izquierda de la boca del túnel, vieron las siluetas de un grupo de enanos duergars que estaban conversando, sin prestar atención a su entorno. Entreri observó por encima del hombro a Drizzt, con una furtiva sonrisa en los labios, y señaló el túnel.

Silenciosos como gatos e invisibles en las sombras, llegaron hasta el túnel sin que el grupo de duergars se diera cuenta de su presencia.

Los pilares de madera se sucedían a ambos lados del túnel mientras avanzaban con paso rápido, dejando atrás la ciudad subterránea. Las toscas paredes les proporcionaban sombreados rincones para protegerse de la luz de las antorchas y, cuando el ruido de los trabajadores se convirtió en un murmullo a sus espaldas, se relajaron un poco y empezaron a pensar en cómo se las arreglarían para encontrar a los demás.

Tras dar la vuelta a una esquina del túnel se toparon de frente con un solitario centinela duergar.

—¿Dónde vais? —les preguntó mientras su sable de mithril resplandecía a la vacilante luz de las antorchas. Su armadura de malla, el casco y el reluciente escudo eran también de aquel precioso metal; ¡una vestimenta propia de un rey y no de un soldado!

Drizzt se situó delante de su compañero e hizo un gesto a Entreri para que permaneciera al margen. No quería dejar un rastro de cadáveres marcando la ruta que había seguido para escapar. El asesino comprendía que el elfo oscuro podía tener suerte tratando con otro ciudadano de los mundos subterráneos y, como no quería delatar que él era humano y deseaba dar credibilidad a la historia que Drizzt pudiese tener en mente, se cubrió el rostro con la capucha.

El centinela dio un paso atrás y abrió los ojos de par en par al reconocer a Drizzt como un drow. Drizzt frunció el entrecejo y permaneció en silencio.

—Eh... ¿qué estáis haciendo en las minas? —preguntó el duergar en un tono de voz mucho más educado.

—Paseando —respondió Drizzt con frialdad, fingiendo todavía estar enojado por aquel brusco recibimiento.

—Y..., umm..., ¿quiénes sois? —tartamudeó el guardia.

Entreri percibió el terror que inspiraba Drizzt al enano gris. Percibía que el drow causaba más terror entre las razas del mundo subterráneo que entre los habitantes de la superficie. El asesino tomó nota mental de aquel detalle, prometiéndose a sí mismo tratar a Drizzt con más cautela en el futuro.

—Soy Drizzt Do'Urden, de la casa de Daermon N'a'shezbaernon, novena familia al trono de Menzoberranzan —respondió, creyendo que no había motivos para mentir.

—¡Bienvenido! —respondió el centinela, sumamente ansioso por ganarse la simpatía de aquel extraño—. Soy Mucknuggle, del clan Bukbukken. —Hizo una profunda reverencia, rozando el suelo con su barba grisácea—. No solemos recibir visitas en las minas. ¿Buscáis a alguien en concreto? ¿Os puedo ayudar en algo?

Drizzt reflexionó un instante. Si sus amigos habían sobrevivido al derrumbamiento, y no podía perder la esperanza de que así era, estarían dirigiéndose al barranco de Garumn.

—He acabado el asunto que me traía aquí —le dijo al duergar—. Estoy satisfecho.

Mucknuggle lo observó con curiosidad.

—¿Satisfecho?

—Tu gente ha excavado hasta lo más profundo —le explicó Drizzt—. Con vuestro trabajo habéis alcanzado uno de nuestros túneles, así que he venido a investigar este complejo minero, para asegurarme de que no está habitado por enemigos de los drow. He visto vuestras forjas, enano, y podéis estar muy orgullosos de ellas.

El centinela se subió el cinturón y escondió la barriga. El clan Bukbukken estaba orgulloso de sus minas, aunque en realidad se las habían robado el clan Battlehammer.

—Y dices que estás satisfecho... ¿Adónde os dirigís ahora, Drizzt Do'Urden? ¿A ver al jefe?

—¿A quién tendría que dirigirme si así fuera?

—¿No has oído hablar de Tiniebla Brillante? —preguntó Mucknuggle con una risa sofocada—. Es el Dragón de la Oscuridad, más negro que la noche y más feroz que un demonio. No sé que pensará de que unos drow estén merodeando en las minas, pero iremos a verlo.

—Me temo que no —contestó Drizzt—. He visto ya lo que venía a ver y ahora debo regresar a casa. No quiero molestar a Tiniebla Brillante ni a ningún miembro de tu hospitalario clan.

—Creo que deberíamos ir a ver al jefe —insistió Mucknuggle, que parecía recobrar la valentía por el tono de voz educado de Drizzt y la mención del nombre de su poderoso dirigente. Cruzó sus torcidos brazos sobre el pecho de forma que el sable de mithril quedara más visible sobre el resplandeciente escudo.

Drizzt frunció el entrecejo y extendió un dedo bajo la tela de su capa, señalando hacia el enano. Mucknuggle percibió el gesto, al igual que Entreri, y el asesino estuvo a punto de caerse al ver la reacción del duergar. Un manto ceniciento pareció cubrir las ya de por sí grisáceas facciones de Mucknuggle quien permaneció inmóvil, sin atreverse a respirar.

—Tengo que regresar a casa —repitió Drizzt.

—Sí, a casa —gritó Mucknuggle—. ¿Puedo serte de utilidad para encontrar el camino? Los túneles son un auténtico laberinto ahí atrás.

«¿Por qué no?», pensó Drizzt, suponiendo que tendrían más posibilidades si al menos conocían la ruta más rápida.

—En los tiempos anteriores al clan Bukbukken, existía un precipicio conocido con el nombre del barranco de Garumn.

—Ahora es el Paso de Tiniebla Brillante —lo corrigió Mucknuggle—. Seguid el túnel de la izquierda en la siguiente bifurcación —les indicó, mientras señalaba el pasadizo—. Y, desde allí, en línea recta.

A Drizzt no le gustó en absoluto el nuevo nombre que habían impuesto al barranco. Se preguntó qué monstruos podrían encontrarse sus amigos esperándolos cuando llegaran allí. Como no quería perder ni un segundo más de tiempo, hizo un gesto de asentimiento y pasó junto a Mucknuggle. El duergar no sentía deseos de continuar conversando con aquel drow, así que se hizo a un lado para dejarlos pasar.

Entreri observó por encima del hombro a Mucknuggle cuando pasó por su lado y notó que tenía la frente perlada de sudor por el nerviosismo.

—Deberíamos haberlo matado —le dijo a Drizzt en cuanto estuvieron a suficiente distancia—. Enviará a sus compañeros en persecución nuestra.

—No cundirá la alarma más deprisa que si hubiéramos dejado un cadáver o hubiera desaparecido uno de los centinelas —contestó Drizzt—. Quizás un grupo reducido venga a comprobar su historia, pero al menos sabemos el camino. No se hubiera atrevido a mentirme, por temor a que mi pregunta fuera una prueba para verificar la verdad de sus palabras. Mi gente suele matar por descubrir mentiras semejantes.

—¿Qué le hiciste? —preguntó Entreri.

Drizzt no pudo evitar soltar una carcajada ante los irónicos beneficios que le procuraba la reputación de su pueblo. Volvió a extender el dedo bajo la tela de su capa.

—Le hice creer que llevaba un arco lo suficientemente pequeño para que cupiera en el bolsillo —le explicó—. ¿No daría una impresión parecida? Los drow son famosos por poseer ese tipo de arcos.

—Pero ¿que podría hacer un arma tan pequeña contra una armadura de mithril? —preguntó Entreri, que todavía no comprendía cómo había surtido efecto la amenaza.

—Ah..., el veneno... —sonrió Drizzt mientras se alejaba por el corredor.

Entreri se detuvo y sonrió ante la evidente lógica. ¡Qué malvados y despiadados debían de ser los drow para provocar una reacción tan poderosa con una simple amenaza! Parecía que la mortífera reputación que poseían no era exagerada. Entreri se dio cuenta de que empezaba a admirar a aquellos elfos oscuros.

La persecución llegó más deprisa de lo que esperaban, a pesar del rápido ritmo al que avanzaban. Las pisadas de las botas resonaban con fuerza y luego desaparecían, para volver a aparecer al siguiente recodo y cada vez más cerca. Tanto Drizzt como Entreri comprendían que se trataba de pasillos laterales y maldecían cada una de las vueltas que daba su serpenteante túnel. Al fin, cuando sus perseguidores casi los habían alcanzado, Drizzt detuvo al asesino.

—Son pocos —dijo, tras contar el número de pisadas.

—Debe de ser el grupo que estaba junto al precipicio —conjeturó Entreri—. Nos desharemos de ellos, pero hay que actuar deprisa. Vendrán más tras ellos. —El brillo de excitación que cruzó por la mirada del asesino le pareció terriblemente familiar a Drizzt.

Sin embargo, no tenía tiempo para pensar en las implicaciones desagradables. Sacudió la cabeza para alejarlas de su mente y, tras concentrarse de nuevo en el asunto que tenía entre manos, extrajo la daga que llevaba oculta en la bota —no era el momento de tener secretos para Entreri—, y se situó en un rincón oscuro de la pared del muro.

Entreri hizo lo mismo, colocándose a varios metros de distancia del drow, al otro lado del corredor.

Los segundos pasaban muy despacio y hasta ellos llegaba sólo el débil crujido de las botas. Ambos compañeros contuvieron la respiración y esperaron pacientemente, conscientes de que tarde o temprano el grupo tenía que pasar por allí.

—¡No pueden andar lejos! —oyeron decir a uno de los enanos.

—¡El dragón nos recompensará por esta captura! —afirmó otra voz.

Todos iban cubiertos con resplandecientes mallas y llevaban armas forjadas con mithril. De pronto, rodearon una última esquina y aparecieron ante la vista de los compañeros escondidos.

Drizzt observó el deslustrado acero de su cimitarra y se preguntó lo precisos que podían llegar a ser sus golpes contra las armaduras de mithril. Un suspiro de resignación se le escapó de los labios, mientras lamentaba no tener ahora su arma mágica.

Entreri también percibió el problema y comprendió que de algún modo tenían que compensar la ventaja que tenían los enanos sobre ellos. A toda prisa, extrajo una bolsa de monedas de su cinturón y la lanzó pendiente abajo por el corredor. Las monedas volaron por el aire y fueron a chocar contra la pared en el punto en que el túnel trazaba una nueva curva.

La banda de duergars se detuvo al instante.

—¡Allí delante! —gritó uno de ellos y todos inclinaron el cuerpo y echaron a correr en dirección a la curva siguiente, entre el drow y el asesino, que los estaban esperando.

Las sombras se pusieron de improviso en movimiento y cayeron sobre los atónitos enanos grises. Drizzt y Entreri atacaron en el mismo preciso instante, tras esperar el momento adecuado, cuando el primero de la banda había llegado a la altura del asesino y el último estaba pasando frente a Drizzt.

Los duergars empezaron a chillar, entre sorprendidos y horrorizados. El sable, la cimitarra y las dos dagas danzaban a su alrededor con mortífero frenesí, apuntando a las juntas de sus armaduras en espera de que un movimiento les proporcionara una apertura a través del metal. Cuando encontraban una, clavaban las cuchillas en su objetivo con una eficacia despiadada.

Cuando los duergars se recuperaron del impacto inicial del ataque, dos yacían muertos a los pies del drow, un tercero frente a Entreri y otro más acababa de tambalearse hacia atrás, sujetándose el vientre con una mano empapada de sangre.

—¡De espaldas! —gritó Entreri.

Drizzt, que había pensado en la misma estrategia, había empezado ya a abrirse camino entre los desorganizados enanos. Justo antes de encontrarse, Entreri derribó a otro, aprovechando que el desafortunado duergar estaba mirando por encima del hombro al drow que se le aproximaba y no vio cómo la daga de pedrería se introducía en el hueco que había en la base de su casco.

Ahora continuaban peleando juntos, uno de espaldas al otro, dando rápidas vueltas bajo la protección de la capa del otro y manejando sus armas con súbitos movimientos tan similares que los tres duergars que quedaban titubearon antes de atacar, puesto que era imposible discernir dónde acababa un enemigo y empezaba otro.

Lanzando aclamaciones a Tiniebla Brillante, su divino dirigente, se abalanzaron sobre sus oponentes.

Drizzt recibió a su adversario con una serie de golpes que deberían haberlo dejado tumbado en el suelo, pero la armadura era de un material más resistente que el acero de su cimitarra y el enano salió ileso. Entreri, por su parte, también tenía problemas para encontrar un hueco por el que colar su arma entre las mallas de mithril y los escudos.

Drizzt dio un cuarto de vuelta, de modo que uno de sus hombros se acercó a su compañero mientras el otro se alejaba. Entreri comprendió al instante sus intenciones e hizo exactamente lo mismo, siguiendo su movimiento en redondo.

El ataque circular iba ganando ímpetu poco a poco, como si se tratara de bailarines sincronizados y expertos, y los duergars no intentaron ni resistirse. Su oponente cambiaba constantemente y tanto el drow como Entreri iban dando vueltas y contrarrestando los golpes que su compañero había detenido en la vuelta anterior. Mantuvieron el mismo ritmo durante unos cuantos giros, permitiendo que los duergars se acostumbraran al baile, y luego Drizzt, que todavía llevaba la voz cantante, cambió el paso e invirtió el sentido de las vueltas.

Los tres duergars, distanciados alrededor de la pareja, no sabían siquiera desde qué dirección procedían los ataques.

Entreri, que parecía leer todos los pensamientos del drow, vio las posibilidades de la situación. Mientras se alejaba de un enano particularmente confundido, fingió un ataque del revés, que dejó al duergar inmóvil el tiempo suficiente para que Drizzt, que venía por el otro lado, encontrara una apertura en la malla.

—¡Cógelo! —gritó el asesino con voz triunfante.

La cimitarra hizo su trabajo.

Ahora eran dos contra dos. Detuvieron el baile y se enfrentaron cara a cara a los enanos.

Drizzt se dispuso a embestir a su enemigo de reducida estatura acercándose a él con un súbito salto. El duergar, que tenía la vista fija en las mortíferas cuchilladas del drow, no vio cómo una tercera arma del drow se unía a la contienda.

La sorpresa del enano gris no desapareció hasta que se dio cuenta de cómo se acercaba el golpe final, cuando la capa de Drizzt flotó por los aires y cayó sobre él envolviéndolo en una oscuridad que acabó sumergiéndolo en el vacío de la muerte.

Contrariamente a la elegancia técnica de Drizzt, Entreri combatía con súbita furia, embistiendo a su enemigo con cortes y contraataques rápidos como un relámpago, dirigidos siempre a la mano que sostenía el arma. El enano gris comprendió la táctica al notar que los dedos se le entumecían por causa de unos cortes de poca importancia.

El duergar no titubeó en mover el escudo para proteger la mano vulnerable.

Justo lo que Entreri esperaba. Hizo un movimiento opuesto al de su enemigo, en busca de una rendija que había en la armadura de mithril, por debajo del hombro. La daga del asesino se clavó en la carne con furia, alcanzó un pulmón y lanzó al duergar al suelo de piedra. El enano gris permaneció allí, recostado sobre un codo, mientras de sus labios escapaba su último aliento.

Drizzt se acercó al único enano que quedaba, el que había sido herido en el ataque inicial y que permanecía contra la pared a pocos metros de distancia, mientras la luz de las antorchas se reflejaba en un grotesco charco de sangre que había a sus pies. Pero el enano todavía tenía ánimos de lucha y alzó su sable para recibir al drow.

Drizzt vio que se trataba de Mucknuggle y una súbita clemencia se apoderó de él, mientras desaparecía el feroz brillo de sus ojos.

Un objeto brillante, reluciente de piedras preciosas, pasó junto a Drizzt y acabó con su debate interno.

La daga de Entreri se incrustó en el ojo de Mucknuggle. Fue tan certero el golpe, que el enano ni siquiera cayó al suelo. Se mantuvo en la misma posición, apoyado en la pared, sólo que ahora la sangre del suelo procedía de dos heridas.

Drizzt intentó apaciguar su rabia y ni siquiera parpadeó cuando el asesino se acercó a recuperar su arma.

Entreri extrajo la daga bruscamente y se volvió hacia Drizzt mientras Mucknuggle caía de bruces encima del charco de sangre.

—Cuatro a cuatro —gruñó el asesino—. ¿No creerás que iba a dejar que me superaras en el marcador?

Drizzt no respondió, ni parpadeó.

Mientras enfundaban sus armas, ambos sentían el sudor que se deslizaba por la palma de sus manos y los dos desearon poder completar la pelea que habían iniciado en la habitación oval.

Tan parecidos y, a la vez, tan terriblemente diferentes.

Drizzt no se dejó dominar por la rabia que le había causado la muerte de Mucknuggle, pero sirvió para confirmar sus sentimientos respecto a su malvado compañero. Su ansia por matar a Entreri era mucho más profunda que el enojo que podía causarle cualquiera de las maléficas hazañas del asesino. Drizzt creía que matar a Entreri significaría matar el lado perverso de sí mismo, ya que él podía haber sido como ese asesino. Aquélla era la prueba de su valía, el enfrentamiento con lo que podía haber sido. Si hubiera permanecido con su gente, y en multitud de ocasiones había creído que su decisión de abandonar a los suyos y a su ciudad oscura era un débil intento de cambiar el orden natural de las cosas, su propia daga se habría incrustado en el ojo de Mucknuggle.

Entreri observaba a Drizzt con el mismo desprecio. ¡Qué posibilidades veía en el drow! Pero éstas quedaban amortiguadas por una intolerable debilidad. Tal vez en su corazón el asesino sentía en realidad envidia por la capacidad de amar y de sentir compasión que reconocía en Drizzt. Al ser tan parecido a él, Drizzt no hacía más que acentuar la realidad de su propio vacío emocional.

Sin embargo, incluso en el caso de que en él existieran esos sentimientos, nunca serían lo bastante importantes como para influir en su conducta. Se había pasado la vida convirtiéndose en un instrumento para matar y ni un solo rayo de luz podría colarse a través de aquella cruel barrera de oscuridad. Deseaba probar ante sí mismo y ante el drow que un verdadero guerrero no podía permitirse debilidad ninguna.

Ahora permanecían el uno junto al otro, aunque ninguno de ellos tenía conciencia de haberse acercado, como si una fuerza invisible actuara sobre ellos. Las armas se agitaron, anticipándose a la situación, mientras cada uno de ellos esperaba que fuera el otro el primero en mostrar la mano.

Cada uno de ellos aguardaba que fuera el otro el primero en ceder a su deseo mutuo de someter los dogmas de su existencia a su postrer desafío.

El ruido de pasos rompió el hechizo.

22

El Dragón de la Oscuridad

En el corazón de los niveles inferiores, en una inmensa caverna de paredes torcidas y desiguales que proyectaban profundas sombras y con un techo tan alto que ni el mayor de los fuegos podía iluminar, reposaba el actual dirigente de Mithril Hall, tumbado sobre un sólido pedestal de mithril puro que se elevaba por encima de un montón de monedas y joyas, copas y armas, y muchísimos más objetos que las hábiles manos de los herreros enanos habían creado a partir de bloques de mithril.

Unas siluetas oscuras rodeaban a la bestia, enormes perros de su propio mundo; obedientes, de larga vida y hambrientos de carne humana o élfica, o de cualquier otra presa que les proporcionara el placer del sangriento deporte de matarla.

Tiniebla Brillante no estaba de muy buen humor. No sólo había oído ruidos en los pisos superiores que predecían la presencia de intrusos, sino que además una banda de duergars comentaba algo de una carnicería en los túneles y corrían rumores de que se había visto un elfo oscuro.

El dragón no era de este mundo. Había llegado del Mundo de las Sombras, una imagen oscura del mundo real que los habitantes de la superficie no conocían más que de forma insustancial en sus peores pesadillas. Tiniebla Brillante había conseguido una elevada posición en aquel lugar, a pesar de su avanzada edad, y se había ganado un alto respeto de los dragones que gobernaban aquel mundo. Pero cuando los alocados y codiciosos enanos que una vez habían habitado esas minas habían cavado profundos agujeros con la suficiente oscuridad para abrirle una puerta de paso a su mundo, el dragón había aprovechado rápidamente la oportunidad. Ahora poseía un tesoro diez veces más valioso que el mayor de los que existían en su mundo, y no tenía la más mínima intención de regresar.

Negociaría con los intrusos.

Por primera vez desde la expulsión del clan Battlehammer, el aullido de los sabuesos de las sombras resonaba por los túneles sembrando el miedo incluso en los corazones de los enanos grises. El dragón los envió a cumplir su misión en dirección al oeste, hacia los túneles que rodeaban la entrada del valle del Guardián, lugar por donde habían entrado al complejo los compañeros. Con sus poderosas fauces e increíble sigilo, los sabuesos eran una fuerza mortífera, pero su misión no era atrapar y matar... sino únicamente reunir a los intrusos.

En la primera pelea por Mithril Hall, Tiniebla Brillante había derrotado él solo a los mineros en las cavernas inferiores y en algunas de las amplias estancias del extremo oriental del nivel superior, pero la victoria final había escapado al dragón, ya que se había producido en los corredores del oeste, demasiado estrechos para su enorme cuerpo cubierto de escamas.

La bestia no quería volver a perderse la gloria de nuevo, de modo que puso en marcha a sus secuaces para que condujeran a quien fuera que había entrado en Mithril Hall a la única entrada que poseía él a los pisos superiores: el barranco de Garumn.

Tiniebla Brillante estiró al máximo los músculos de su cuerpo y desplegó sus correosas alas por primera vez en casi doscientos años, sembrando la oscuridad a su alrededor. Aquellos duergars que habían permanecido en la sala del trono cayeron de rodillas ante la visión de su amo que se alzaba, en parte por el respeto que sentían por él, pero en especial por el miedo que les inspiraba.

El dragón se había ido, deslizándose por un túnel secreto situado en la parte trasera de la sala, en dirección al lugar en que una vez había conocido la gloria, el lugar que sus secuaces habían bautizado con el nombre de Paso de Tiniebla Brillante en honor a su dueño.

Como una imagen confusa y de impenetrable oscuridad, avanzó tan en silencio como la nube negra que dejaba a sus espaldas.

Wulfgar avanzaba inquieto, preguntándose hasta dónde tendría que agacharse para llegar al barranco de Garumn, ya que los túneles se habían ido estrechando de acuerdo con la estatura de los enanos mientras se acercaban al extremo oriental del nivel superior. Bruenor identificaba aquello como una buena señal, ya que los únicos túneles de todo el complejo cuyos techos no superaban el metro ochenta de altura eran los de las minas más profundas y los que se habían abierto para defender el barranco.

Más rápidamente de lo que Bruenor hubiera deseado, llegaron a la puerta secreta que daba acceso a un pequeño túnel que viraba a la izquierda, un lugar demasiado familiar para el enano a pesar de los doscientos años de ausencia. Palpó con los dedos el pedazo de muro liso que había debajo de la antorcha y su revelador soporte de color rojo, buscando el dibujo grabado que conduciría sus dedos al lugar preciso. Encontró un triángulo, luego otro, y siguió sus líneas hasta el punto central, el punto más bajo del valle existente entre las cimas de las dos montañas gemelas que representaban el símbolo de Dumathoin, el Guardián de los Secretos Bajo la Montaña. Bruenor empujó con un solo dedo y el muro se apartó para dar paso a otro túnel de poca altura. Este último no estaba iluminado, pero un sonido sordo, como de viento al rozar las rocas, llegó hasta ellos.

Bruenor les guiñó un ojo para indicar que conocía el lugar y se precipitó hacia adentro, pero aflojó el paso al ver las inscripciones y los relieves esculpidos en las paredes. A lo largo de todo el paso, los artesanos enanos habían dejado su huella en todas las superficies. Bruenor se irguió orgulloso a pesar de su depresión al ver las expresiones de admiración que reflejaban los rostros de sus amigos.

Unas cuantas vueltas más tarde se encontraron ante un rastrillo, echado y oxidado, y, tras él, vislumbraron el vacío de otra amplia caverna.

—El barranco de Garumn —proclamó Bruenor, mientras se acercaba a las barras de hierro—. Decían que se podía lanzar una antorcha desde el borde superior y que ardería por completo antes de llegar al suelo.

Cuatro pares de ojos maravillados observaron a través de la puerta. Si el viaje a través de Mithril Hall había sido una frustración para ellos, ya que todavía no habían podido ver las maravillas de las que tanto les había hablado Bruenor, la vista que tenían ante ellos lo compensaba. Habían llegado al barranco de Garumn, aunque más que un barranco parecía un cañón de varias decenas de metros de amplitud y que se perdía más allá del alcance de su visión. Estaban encima del suelo de la cámara y, al otro lado del rastrillo, se veía el inicio de una escalera que descendía. Estirando al máximo el cuello a través de los barrotes, podían vislumbrar la luz de otra habitación en la base de las escaleras y hasta ellos llegaba claramente el jaleo de varios duergars.

A mano izquierda, el muro se arqueaba hacia un extremo, aunque el abismo continuaba más allá de la pared contigua de la caverna. Un único puente cruzaba el vacío, un antiguo trabajo de piedra tan bien construido que podía sostener el peso de un ejército de los mayores gigantes de las montañas.

Bruenor estudió el puente concienzudamente, pues algo en su estructura le parecía extraño. Siguió con la vista una línea de cables que atravesaba el abismo, suponiendo que continuaría por debajo del suelo de piedra y que conectaría con una palanca más amplia que sobresaliera de alguna plataforma de más reciente construcción que cruzara el paso. Dos centinelas duergars circulaban alrededor de la palanca, aunque su actitud desenfadada traducía incontables días de aburrimiento.

—Han arreglado eso para que se caiga —declaró Bruenor.

Los demás comprendieron al instante de lo que estaba hablando.

—Entonces, ¿hay otro camino? —preguntó Catti-brie.

—Sí, un saliente en el extremo sur del barranco. Pero hay que andar varias horas y la única forma de llegar allí es a través de esta caverna.

Wulfgar asió los barrotes de hierro del rastrillo e intentó forzarlos, pero, tal como esperaba, estaban firmemente sujetos.

—En cualquier caso, no podemos pasar a través de esta verja —afirmó—, a menos que encontremos la manivela.

—Está a medio día de distancia —contestó Bruenor, como si la respuesta, perfectamente lógica para la mente de un enano que protegiese sus tesoros, fuera evidente—. Por el otro lado.

—Tipos inquietos —murmuró Regis para sí.

Bruenor captó el comentario y, tras soltar un gruñido, asió a Regis del cuello, alzándolo del suelo y colocando su rostro frente al suyo.

—Mi gente era muy cuidadosa —le espetó sintiendo que su propia frustración y confusión avivaban su errónea rabia—. Nos gusta mantener lo que es nuestro a salvo, en especial de los pequeños ladrones de dedos pequeños y amplias bocazas.

—Seguro que hay otro modo de entrar —razonó Catti-brie, intentando evitar la confrontación.

Bruenor dejó caer al halfling al suelo.

—Podemos llegar a esa habitación —dijo, señalando la estancia iluminada en la base de la escalera.

—Entonces, démonos prisa —ordenó Catti-brie—. Si el derrumbamiento ha despertado la alarma, quizá no haya llegado hasta este extremo.

Bruenor los condujo a toda prisa de regreso por el pequeño túnel y por el corredor de detrás de la puerta secreta.

Al dar la vuelta a la siguiente esquina del pasadizo principal y ver de nuevo las inscripciones y relieves esculpidos por los herreros enanos, Bruenor se vio de nuevo inmerso en las maravillas de su pasado y el enojo que sentía contra Regis se desvaneció al instante. Volvió a oír en su mente el repicar de los martillos en el día de Garumn y los cantos que entonaban los enanos cuando se reunían. Si la maldad que habían encontrado aquí y la pérdida de Drizzt habían suavizado su ferviente deseo de recuperar Mithril Hall, los vívidos recuerdos que lo asaltaron mientras caminaba por ese corredor avivaban de nuevo ese antiguo fuego.

Tal vez podría volver con su ejército, pensó. Tal vez el mithril volvería a cantar en las herrerías del clan Battlehammer.

Mientras el ansia de recuperar la gloria de su gente volvía a bullir en su cerebro, Bruenor observó a sus amigos, cansados, hambrientos y entristecidos por la pérdida del drow, y se recordó a sí mismo que la única misión que tenía ante él era huir del complejo minero y llevarlos de nuevo a un lugar seguro.

Una claridad más intensa les advirtió que habían llegado al final del túnel. Bruenor aflojó el paso y se acercó con gran cautela a la salida. De nuevo se encontraban en un balcón de piedra desde el que podían observar otro corredor, un amplio pasadizo que parecía una habitación con el techo muy alto y las paredes decoradas. A ambos lados había antorchas colocadas cada pocos metros y que trazaban dos líneas paralelas a sus pies.

A Bruenor se le hizo un nudo en la garganta al contemplar las esculturas que adornaban la pared opuesta del pasadizo, bajorrelieves de gran tamaño de Garumn y Bangor, así como de todos los patriarcas del clan Battlehammer. Se preguntó, y no por primera vez, si su propio busto ocuparía algún día su lugar al lado de sus antepasados.

—Calculo que hay de media docena a diez —susurró Catti-brie, más interesada en el griterío que llegaba de la puerta entreabierta a mano izquierda, procedente de la estancia iluminada que habían visto desde su observatorio de la sala del barranco. Los compañeros se encontraban a unos seis metros por encima del suelo del amplio pasadizo. A la derecha, divisaron una escalera que descendía hasta allí y, más allá, el principio de un túnel que regresaba a las amplias salas.

—¿Hay habitaciones laterales donde pueden ocultarse más? —preguntó Wulfgar a Bruenor.

El enano sacudió la cabeza.

—Hay una única antesala —respondió—, pero existen más habitaciones en la caverna del barranco de Garumn. Si están llenas de enanos grises o no, no podemos saberlo, pero no os preocupéis por eso: tenemos que atravesar esta habitación y la puerta para llegar al barranco.

Wulfgar asió con fuerza el mango de su martillo.

—Entonces, vamos allá —gruñó, mientras se disponía a bajar por la escalera.

—¿Y los dos que hay en la caverna de más allá? —preguntó Regis, tras detener al ansioso guerrero con una mano.

—Dejarán caer el puente antes de que consigamos llegar al barranco —añadió Catti-brie.

Bruenor se rascó la barba y luego desvió la vista hacia su hija.

—¿Qué tal disparas? —le preguntó.

Catti-brie alzó el arco mágico.

—¡Lo suficientemente bien para tumbar a un par de centinelas!

—Regresa al otro túnel —la instruyó Bruenor—. Al menor signo de batalla, dispara. Y actúa con rapidez, hija. Esos canallas cobardes son capaces de destrozar el puente a la mínima señal de peligro.

La muchacha asintió y echó a andar. Wulfgar la vio alejarse por el corredor, pero ahora no estaba tan resuelto a entablar una lucha, no sin saber si Catti-brie estaría a salvo tras ellos.

—¿Qué ocurrirá si los enanos grises envían refuerzos? —le preguntó a Bruenor—. ¿Qué ocurrirá con Catti-brie? Tal vez le cierren el paso para volver con nosotros.

—No te quejes, muchacho —replicó Bruenor, que también se sentía incómodo por haber tenido que tomar la decisión de separarse—. Sé que te tiene robado el corazón, aunque tú mismo no quieras admitirlo, pero recuerda que Cat es una luchadora entrenada por mí mismo. El otro túnel es bastante seguro y, por lo que he podido averiguar, los enanos grises aún no lo han descubierto. La muchacha es muy capaz de cuidar de sí misma, así que concentra tu atención en la batalla que tienes frente a ti. Lo mejor que puedes hacer por ella es acabar con esos perros barbudos lo más rápidamente posible, para que sus compañeros no puedan venir a ayudarlos.

No sin esfuerzo, Wulfgar apartó la vista del corredor y concentró de nuevo su atención en la puerta entreabierta que tenía a sus pies, preparándose para la tarea que tenía entre manos.

Por su parte, Catti-brie se apresuró a recorrer la corta distancia del corredor y desapareció a través de la puerta secreta.

—¡Espera! —ordenó Sydney a Bok y ella también se quedó inmóvil, presintiendo que había alguien por delante de ellos. Luego, continuó avanzando con gran cautela y, con el gólem a sus espaldas, atisbó por la siguiente esquina del túnel, esperando encontrarse con los compañeros. Sin embargo, ante ella sólo divisó un corredor vacío.

La puerta secreta se había cerrado.

Wulfgar respiró profundamente y reflexionó sobre las dificultades que podían presentársele. Si el cálculo de Catti-brie era acertado, él y Bruenor se verían superados varias veces en número cuando se precipitaran a través de la puerta. Pero no les quedaba otra opción. Tras tomar otra

bocanada de aire para calmarse, empezó a descender por la escalera, con Bruenor siguiéndole los pasos. Regis vaciló y, luego, echó a andar tras ellos.

El bárbaro no disminuyó el paso ni se desvió un ápice del camino hacia la puerta, pero los primeros sonidos que llegaron hasta sus enemigos no fueron los golpes de Aegis-fang ni el usual grito de guerra del bárbaro a su dios Tempos, sino la canción de guerra de Bruenor Battlehammer.

Aquélla era su tierra natal y su lucha, y el enano se hacía responsable por la seguridad de sus compañeros. Adelantó a Wulfgar en cuanto acabaron de descender las escaleras y se precipitó en la estancia, con el hacha de mithril de su heroico tocayo alzada ante él.

—¡Esto es por mi padre! —gritó mientras aplastaba el reluciente casco del duergar más cercano con un solo golpe—. ¡Esto es por el padre de mi padre! —aulló, cuando tumbaba al segundo—. ¡Y esto es por el padre del padre de mi padre!

El árbol genealógico de Bruenor era sin lugar a dudas muy amplio y los enanos grises no tuvieron la más mínima oportunidad.

Wulfgar echó a correr en cuanto se dio cuenta de que Bruenor lo adelantaba, pero, cuando entró en la habitación, tres duergars yacían muertos en el suelo y el encolerizado Bruenor se lanzaba ya sobre el cuarto. Seis más empezaron a moverse a su alrededor intentando recuperarse del ataque salvaje, la mayoría dirigiéndose a la puerta que daba acceso a la caverna del barranco para poder reagruparse. Wulfgar lanzó a Aegis-fang y alcanzó a otro, y Bruenor golpeó a su quinta víctima antes de que los enanos grises llegaran a la puerta.

Los dos centinelas oyeron el inicio de la batalla a través del barranco al mismo tiempo que Catti-brie, pero, al no comprender lo que ocurría, titubearon.

Catti-brie no vaciló.

Una estela de plata cruzó el abismo y se clavó en el pecho de uno de los centinelas. Su poderosa magia atravesó la armadura de mithril y le provocó al instante la muerte.

El segundo se precipitó hacia la palanca, pero Catti-brie finalizó el trabajo con total frialdad. La segunda flecha plateada lo alcanzó en el ojo.

Los derrotados enanos de la estancia inferior salieron en tropel a la caverna que tenían a sus pies, y otros más, que habían permanecido ocultos en otras habitaciones, se precipitaron al exterior para unirse a ellos. Catti-brie era consciente de que Wulfgar y Bruenor saldrían pronto y se encontrarían en el centro de una horda dispuesta al ataque.

Sin embargo, la evaluación que Bruenor había hecho de Catti-brie era acertada. Era una luchadora y estaba dispuesta a enfrentarse a sus enemigos hasta la muerte. Intentó apartar de su mente los temores que pudiera tener por sus amigos y se situó de forma que pudiera serles de utilidad. Con una gran resolución en la mirada y la mandíbula firme, alzó a Taulmaril y lanzó una cortina de muerte a la horda de enanos, que provocó el caos y obligó a muchos de ellos a buscar cobijo.

Bruenor salió a la caverna, con las ropas salpicadas de sangre y el hacha de mithril teñida por la muerte de varios enanos. La lista de antepasados que aún no habían recibido venganza era todavía larga. Wulfgar le seguía los pasos, devorado por un ansia de sangre, y cantaba a su dios de la guerra mientras golpeaba a sus pequeños enemigos con la misma facilidad con que podría cortar arbustos para abrirse camino a través de un bosque.

El ímpetu de Catti-brie no disminuía ni un solo instante y las flechas de plata cruzaban el abismo una tras otra, alcanzando su objetivo con mortífera precisión. El guerrero que había en la muchacha la poseía por completo y sus actos estaban al margen de sus pensamientos conscientes. Metódicamente, cogía flecha tras flecha y la aljaba mágica de Anariel no se vaciaba nunca. Taulmaril tocaba su propia canción y, al compás de su música, caían los cuerpos destruidos de multitud de duergars.

Regis se mantuvo al margen, consciente de que podía ser más un problema que una ayuda para sus amigos, ya que deberían preocuparse por protegerlo a él cuando tenían suficiente trabajo protegiéndose a sí mismos. Vio que Bruenor y Wulfgar habían ganado una amplia ventaja que les permitía prever el triunfo, a pesar de los muchos enemigos que habían aparecido en la caverna para enfrentarse a ellos, así que Regis se dedicó a comprobar que los cuerpos que dejaban a sus espaldas estaban en verdad muertos, para evitar que pudieran atacarlos por detrás.

Y también para asegurarse de que cualquier cosa de valor que pudiese tener los enanos grises muertos no se desperdiciaba.

De pronto, oyó ruido de pasos a sus espaldas. Se lanzó al suelo y rodó hasta una esquina en el preciso instante en que Bok se precipitaba en la estancia, sin detectar su presencia. Cuando consiguió recuperar la voz, se dispuso a dar un grito de advertencia a sus amigos, pero, en aquel momento, Sydney se introdujo en la estancia.

Dos enanos cayeron a la vez por el barrido que hizo Wulfgar con su martillo de guerra. Impulsado por los fragmentos que captaba de los gritos de guerra del enano, «... por el padre, del padre, del padre, del padre, del padre, del padre...», Wulfgar sonreía ampliamente mientras avanzaba por las desorganizadas filas de duergars. Las flechas trazaban estelas de plata a su alrededor, mientras se abalanzaban sobre sus víctimas, pero confiaba lo suficiente en Catti-brie para no temer un tiro erróneo. Sus músculos se tensaron mientras propinaba otro golpe. La fuerza de sus brazos era tan demoledora que ni aun las relucientes armaduras de los duergars ofrecían protección contra ella. Pero entonces se sintió cogido por detrás por unos brazos más fuertes que los suyos.

Los pocos duergars que permanecían ante él no reconocieron a Bok como un aliado, así que salieron huyendo presas del pánico en dirección al puente que cruzaba el abismo, en un intento de cruzarlo y destruirlo a sus espaldas para evitar que los persiguiesen.

Catti-brie les cortó la retirada.

Regis intentaba no hacer movimientos bruscos pues recordaba el poder que había ejercido Sydney en la habitación oval. Su rayo de energía había derrotado tanto a Bruenor como a Wulfgar y el halfling temblaba al pensar lo que podía hacer con él.

Pensó que su única posibilidad era el medallón de rubíes. Si conseguía que Sydney quedara hipnotizada por el hechizo, tal vez pudiera mantenerla atrapada hasta que regresaran sus amigos.

Lentamente, introdujo la mano por debajo de la camisa, con los ojos fijos en la maga, por miedo a que el rayo mortífero saliera de sus manos.

Pero la varita mágica de Sydney permanecía atada en su cinturón, pues la maga había pensado en un truco especial para el halfling. Tras murmurar un breve canto, alargó la mano abierta hacia Regis y sopló ligeramente, lanzando un diáfano hilo en dirección a él.

Regis comprendió el tipo de hechizo al ver que el aire a su alrededor era ocupado de pronto por una telaraña flotante..., una tupida telaraña que se cernía sobre él, reduciendo sus movimientos y llenando el vacío a su alrededor. Aunque tenía cogido en la mano el rubí mágico, la telaraña lo había pillado en su propia red.

Complacida en el ejercicio de su poder, Sydney se volvió hacia la puerta y la batalla que se sucedía al otro lado. Aunque prefería utilizar los poderes que poseía en su interior, comprendía el poder de los enemigos con los que se enfrentaba, así que se dispuso a sacar la varita mágica.

Bruenor derrotó al último de los enanos que había frente a él. Había recibido muchos golpes, algunos de ellos bastante serios, y la sangre que cubría sus ropas era en gran parte suya. Aun así, la rabia que había ido acumulando durante todos aquellos años le impedía sentir dolor alguno. Su ansia de sangre estaba ahora saciada, pero renació al instante en cuanto dio media vuelta y vio que Bok tenía a Wulfgar alzado por los aires y que lo estaba oprimiendo para matarlo.

Catti-brie también presenciaba la escena, horrorizada. Intentó lanzar una flecha directa al gólem, pero, con los movimientos desesperados de Wulfgar, no se atrevía a disparar por miedo a herir a su amigo.

—¡Ayúdalo! —suplicó a Bruenor en un susurro, ya que todo lo que podía hacer era observar la lucha como espectadora.

Wulfgar tenía la mitad del cuerpo entumecido por la increíble fuerza mágica de los brazos de Bok, pero se las arregló para dar media vuelta y enfrentarse cara a cara con su enemigo. Colocó una mano sobre el ojo del gólem y apretó con todas sus fuerzas, intentando desviar de algún modo la energía del gólem de su ataque.

Pero Bok parecía no darse cuenta.

El bárbaro descargó entonces a Aegis-fang en el rostro del monstruo con toda la fuerza que le permitían las circunstancias. A pesar de su situación, el golpe hubiera podido derribar a un gigante.

Pero Bok, de nuevo, pareció no darse cuenta. Los brazos lo presionaban sin descanso. Una oleada de mareo se apoderó del bárbaro. Sentía los dedos entumecidos y el martillo cayó al suelo.

Bruenor había llegado casi hasta él, con el hacha a punto para empezar a golpear, pero, al pasar ante la puerta abierta de la antesala, una deslumbrante ráfaga de energía lo alcanzó. Por fortuna, golpeó en el escudo y salió rebotada hacia el techo de la caverna, pero el impulso que llevaba hizo perder el equilibrio a Bruenor. El enano sacudió la cabeza, incrédulo, y consiguió quedarse sentado.

Catti-brie presenció la escena y recordó el rayo similar que había derribado a Bruenor y Wulfgar en la habitación oval. Sin vacilar ni un instante ni preocuparse por su propia seguridad, salió corriendo por el pasillo, consciente de que, si ella no podía detener a la maga, sus amigos no tendrían la más mínima oportunidad.

Cuando llegó el siguiente rayo, Bruenor estaba ya más preparado. Vio cómo Sydney alzaba la varita en dirección a él desde la antesala y, agachándose, alzó el escudo por encima de la cabeza para encararse a la maga. El mithril resistió de nuevo el rayo y desvió su energía sin que llegara a hacerle daño, pero Bruenor sintió que se debilitaba bajo el impacto y comprendió que no podría resistir un tercer golpe.

Los tozudos instintos de supervivencia del bárbaro consiguieron que su mente superara el desmayo y volviera a concentrarse en la pelea. No llamó a su martillo, consciente de que le sería de poca utilidad frente al gólem y dudando de que pudiera ni siquiera cogerlo con la mano. En vez de eso, invocó a su propia fuerza y rodeó con sus poderosos brazos el cuello de Bok. Sus músculos se tensaron al máximo e incluso más mientras apretaba sin descanso. No podía detenerse ni para tomar aliento. Bruenor no iba a llegar a tiempo. Soltó un gruñido para alejar el dolor y el miedo y esbozó una mueca para superar la sensación de aturdimiento. Apretó con todas sus fuerzas.

Regis consiguió por fin extraer la mano y el medallón de debajo de su camisa.

—¡Espera, maga! —gritó a Sydney. No esperaba que la maga le hiciera caso, pero al menos deseaba distraer su atención lo suficiente para que captara el brillo de la gema. Rezó mentalmente para que Entreri no le hubiera informado de sus poderes hipnotizantes.

Una vez más, la desconfianza y el secreto que habían imperado en el grupo diabólico jugaron en contra de éste. Sin conocer los peligros del medallón de rubíes, Sydney observó al halfling por el rabillo del ojo, más para asegurarse de que todavía estaba atrapado bajo la telaraña que para escuchar lo que quisiera decirle.

Un destello de luz rojiza captó su atención más de lo que hubiera deseado y pasó largo rato antes de que pudiera apartar la vista.

En el pasadizo principal, Catti-brie se agazapó y continuó avanzando con tanta rapidez como le era posible. De pronto, oyó los ladridos.

Los sabuesos de las sombras llenaban los pasillos con sus excitados aullidos y Catti-brie sintió que el pánico se apoderaba de ella. Los sabuesos estaban todavía muy lejos, pero sus piernas se debilitaron al oír aquellos sonidos sobrenaturales que rebotaban de pared en pared sumiéndola en una mareante confusión. Apretó los dientes para que no le temblaran y continuó corriendo. Bruenor la necesitaba; Wulfgar la necesitaba. No podía fallarles.

Llegó al balcón y se precipitó escaleras abajo, pero, al llegar frente a la antesala, descubrió que la puerta estaba cerrada. Maldiciendo su mala suerte, ya que esperaba poder disparar a la maga desde aquella distancia, se colocó a Taulmaril sobre el hombro, extrajo su espada y se dirigió, llena de decisión, hacia adentro.

Aprisionados en un abrazo mortal, Wulfgar y Bok se tambaleaban por la caverna, a veces peligrosamente al borde del barranco. El bárbaro competía con sus músculos contra la obra mágica que había realizado Dendybar. Nunca hasta ahora se había encontrado con un enemigo semejante, pero se dedicaba a echar hacia adelante y hacia atrás la gruesa cabeza de Bok, rompiendo poco a poco la resistencia del monstruo. Luego, empezó a retorcerla en una dirección, poniendo en el empeño hasta la última gota de fuerza. No recordaba la última vez que había tomado aliento; no sabía ya quién era ni dónde se encontraba.

Pero su absoluta tozudez se negaba a rendirse.

Oyó el crujido de un hueso, pero no pudo discernir si se trataba de su propia espina dorsal o del cuello del gólem. Bok no parpadeaba siquiera, ni aflojaba al apretón que ejercía sobre el bárbaro. La cabeza giraba ahora con facilidad y Wulfgar, impulsado por la oscuridad final que lo embargaba, dio un tirón en un último frenesí de desafío.

La piel se desgarró y algo parecido a sangre empezó a manar de la creación del mago y salpicó los brazos y el pecho de Wulfgar, mientras la cabeza se liberaba del cuerpo. Para su propia sorpresa, Wulfgar pensó que había ganado.

Pero Bok parecía no darse cuenta.

El hechizo hipnótico que el rubí había empezado a ejercer se rompió en cuanto la puerta se abrió, pero Regis había representado ya su papel. Cuando Sydney percibió el acuciante peligro, Catti-brie estaba ya demasiado cerca para utilizar ninguno de sus hechizos.

Sydney se quedó petrificada, con los ojos bien abiertos y una mirada de confusa protesta en ellos. En aquel preciso instante, todos sus sueños y planes futuros se derrumbaron ante ella. Intentó gritar para negar aquella situación, convencida de que los dioses del destino le otorgaban un papel más importante en su esquema del universo, convencida de que no permitirían que la reluciente estrella de su poder creciente se desvaneciera antes de que pudiera demostrar sus posibilidades.

Pero una delgada varita de madera tenía poca utilidad frente a una cuchilla de metal.

Catti-brie no vio nada más que su objetivo, no sintió nada en aquel instante más que la necesidad de cumplir con su deber. Su espada rompió en dos la débil varita y se clavó en el blanco. Por primera vez, observó a Sydney directamente a los ojos. El tiempo parecía detenerse.

La expresión del rostro de Sydney no había cambiado: sus ojos y su boca estaban aún abiertos como si se negara a considerar esta posibilidad.

Catti-brie observó horrorizada cómo los últimos destellos de esperanza y ambición se desvanecían en los ojos de Sydney, mientras gotas de cálida sangre se deslizaban por su brazo. El último intento de la maga por coger aire le pareció increíblemente sonoro.

Y Sydney se deslizó con gran lentitud al reino de la muerte.

Un único y certero corte del hacha de mithril rompió en dos uno de los brazos de Bok y Wulfgar se vio liberado. Aterrizó en el suelo sobre una rodilla, apenas consciente, y sus amplios pulmones se expandieron buscando el vigorizante oxígeno.

Percibiendo con toda claridad la presencia del enano, aunque sin poder fijar los ojos en su objetivo, el gólem decapitado arremetió contra Bruenor pero erró el golpe.

Bruenor no comprendía las fuerzas mágicas que guiaban al monstruo y lo mantenían con vida, pero no sentía el más mínimo deseo de probar sus habilidades como guerrero ante él. De pronto, se le ocurrió otra posibilidad.

—¡Ven inmundo excremento de orco! —gritó mientras se acercaba al barranco. Luego, en un tono de voz más serio, se dirigió a Wulfgar—. Prepara el martillo, muchacho.

Bruenor tuvo que llamar a Wulfgar varias veces y, cuando el bárbaro empezó a oírlo, Bok había hecho recular al enano hasta el mismo borde del barranco.

Sólo a medias consciente de sus actos, Wulfgar sintió que el martillo de guerra retornaba a sus manos.

Bruenor se detuvo, con los pies afianzados sobre el suelo y una amplia sonrisa en el rostro, como si aceptara la muerte. El gólem también se detuvo, comprendiendo en cierto modo que Bruenor no tenía escapatoria.

Cuando Bok arremetió contra él. Bruenor se lanzó al suelo y Aegis-fang empujó al monstruo por la espalda, obligándolo a pasar por encima del enano. El gólem cayó en silencio, sin orejas para oír el roce cada vez más intenso del viento.

Catti-brie permanecía aún inmóvil sobre el cuerpo de la maga cuando Wulfgar y Bruenor entraron en la estancia. Los ojos y la boca de Sydney permanecían abiertos en una muda negación de lo ocurrido, un fútil intento de contradecir el charco de sangre que se agrandaba alrededor de su cuerpo.

Las lágrimas se deslizaban por las mejillas de Catti-brie. La muchacha había derrotado a goblins y enanos grises, e incluso una vez a un ogro y a un yeti de la tundra, pero nunca hasta ahora había matado a un ser humano. Nunca hasta ahora había visto cómo desaparecía la luz de unos ojos semejantes a los suyos. Nunca hasta ahora había entendido la complejidad de su víctima ni pensado en que la vida que ella había arrebatado había existido fuera del campo de batalla.

Wulfgar se acercó a ella y la abrazó en actitud comprensiva mientras Bruenor liberaba al halfling de los restos de telaraña. El enano había entrenado a Catti-brie para la lucha y se había alegrado con sus triunfos contra orcos y monstruos semejantes, contra bestias inmundas que se merecían la muerte, pero siempre había esperado que su amada Catti-brie no tuviera que enfrentarse a una experiencia semejante.

Una vez más Mithril Hall resultaba ser el origen de los sufrimientos de sus amigos.

Distantes aullidos resonaban a sus espaldas, a través de la puerta abierta. Catti-brie enfundó su espada, sin pensar siquiera en limpiar la sangre, y recobró la compostura.

—La persecución todavía no ha terminado —dijo con voz calma—. Hemos de irnos.

Los condujo fuera de la habitación pero a sus espaldas dejó una parte de sí misma, el pedestal de su inocencia.

23

El casco roto

El aire se arremolinaba en sus negras alas como el rugido constante de un trueno lejano mientras el dragón salía del pasadizo y se adentraba en el barranco de Garumn, utilizando la misma salida que habían empleado Drizzt y Entreri unos momentos antes. Los dos permanecían inmóviles, a unos metros de distancia, sin atreverse siquiera a respirar. Sabían que el oscuro rey de Mithril Hall había llegado.

La nube negra que envolvía a Tiniebla Brillante pasó junto a ellos, sin advertir su presencia, y se cernió sobre toda la amplitud del abismo. Drizzt, en cabeza, remontó el costado del barranco, clavando las manos en la pared de piedra en busca de algo donde asirse y confiando en no perder el equilibrio. Había oído los sonidos de la batalla por encima de él al entrar en el abismo y sabía que, si sus amigos habían conseguido salir victoriosos hasta ahora, pronto se encontrarían con el mayor enemigo con el que se habían enfrentado jamás.

Drizzt estaba decidido a permanecer junto a ellos.

Entreri seguía los pasos del drow, pues no quería apartarse de él, a pesar de que todavía no había formulado un plan preciso de acción.

Wulfgar y Catti-brie se sostenían el uno al otro al caminar. Regis avanzaba junto a Bruenor, preocupado por las heridas de éste mucho más que el propio enano.

—¡Preocúpate por tu pellejo, Panza Redonda! —le espetó Bruenor al halfling, pero éste percibió que su brusquedad había disminuido. El enano parecía en cierto modo incómodo por el modo en que había actuado anteriormente—. Mis heridas sanarán; ¡no creas que te vas a librar tan fácilmente de mí! Habrá tiempo de preocuparse por mí en cuanto nos alejemos de este lugar.

Regis se había detenido, con una expresión perpleja en el rostro. Bruenor desvió la vista hacia él, también confuso y preguntándose si habría ofendido de alguna forma al halfling. Wulfgar y Catti-brie se detuvieron tras ellos, esperando que les indicaran qué ocurría, ya que no habían oído su conversación.

—¿Qué te pasa? —preguntó Bruenor.

Regis no estaba molesto por nada de lo que había dicho el enano ni preocupado por su estado de salud. Había percibido a Tiniebla Brillante: un súbito helor que había entrado en la caverna, una maldad que, con su mera presencia, ultrajaba los lazos de afecto que había entre los compañeros.

Bruenor estaba a punto de hablar de nuevo cuando también él percibió que se acercaba el dragón de la oscuridad. Miró hacia el abismo en el preciso instante en que la nube de oscuridad asomaba por el borde, más allá del puente situado a la izquierda, y avanzaba con rapidez hacia ellos.

Catti-brie tiró de Wulfgar hacia un lado, mientras Regis reculaba en dirección a la antesala.

Bruenor recordó.

Era el dragón de la oscuridad, el monstruo inmundo que había diezmado a los suyos y que los había obligado a huir por los estrechos pasadizos de los pisos superiores. Esperó, con el hacha de mithril alzada y los pies clavados en el suelo.

La oscuridad envolvió el arco de piedra del puente y luego se posó en el saliente. Garras afiladas como lanzas se incrustaron en el borde de piedra del abismo, y Tiniebla Brillante se alzó

ante Bruenor con todo su horroroso esplendor. El reptil usurpador se enfrentaba al legítimo rey de Mithril Hall.

—¡Bruenor! —gritó Regis mientras extraía su pequeña maza y regresaba a la caverna, consciente de que lo mejor que podía hacer era morir al lado de su amigo.

Wulfgar apartó a Catti-brie a un lado y se abalanzó sobre el dragón.

El reptil, con la vista fija en la desafiante mirada del enano, no vio siquiera cómo Aegis-fang se acercaba e él ni cómo el enorme bárbaro lo embestía sin temor alguno.

El poderoso martillo de guerra dio en el blanco sobre las escamas negras como el cuervo, pero rebotó sin causar daño ninguno. Encolerizado porque alguien había interrumpido su victorioso momento, Tiniebla Brillante desvió la vista hacia Wulfgar.

Y soltó su mortífero aliento.

Una oscuridad absoluta envolvió a Wulfgar y le robó la fuerza de los huesos. Sintió que caía, que caería siempre, porque no habría suelo que lo detuviera.

Catti-brie soltó un alarido y, precipitándose hacia él, se sumergió en la nube negra del aliento de Tiniebla Brillante sin pensar en el peligro que corría.

Bruenor tembló fuera de sí, por su pueblo, muerto hacía ya tiempo, y por su amigo.

—¡Vete de mi casa! —gritó al dragón. Luego arremetió contra él, inclinando la cabeza, y embistió de forma salvaje con el hacha, con la intención de hacer caer a la bestia por el abismo. El extremo afilado del arma de mithril causó más daño en las escamas que el martillo de guerra, pero el dragón se apresuró a contraatacar.

Una pesada pata lanzó al enano por los suelos y, antes de que pudiera incorporarse, el cuello en forma de látigo se inclinó sobre él y las fauces del dragón lo alzaron por los aires.

Regis cayó de espaldas al suelo, temblando de miedo.

—¡Bruenor! —llamó de nuevo, aunque esta vez sus palabras no fueron más que un susurro.

La nube negra se disipó alrededor de Catti-brie y Wulfgar, pero el maligno veneno de Tiniebla Brillante le había robado la fuerza al bárbaro. Deseaba huir, incluso si la única vía de escape significaba zambullirse de cabeza por el precipicio. Los ladridos de los sabuesos, aunque sonaban aún en la distancia, lo aturdían. Todas sus heridas, el estrujón del gólem y los cortes que le habían infligido los enanos grises le dolían terriblemente y lo hacían encogerse a cada paso a pesar de que, en ocasiones anteriores, su ansia de batalla le había permitido no hacer caso de heridas más serias y dolorosas.

El dragón parecía diez veces más poderoso que Wulfgar y éste ni siquiera se atrevía a pensar en alzar un arma contra él, porque en el fondo de su corazón creía que Tiniebla Brillante no podría ser derrotado.

La desesperación había conseguido detenerlo, cosa que ni el fuego ni el acero habían logrado nunca. Dejó que Catti-brie lo condujera, tambaleante, hacia otra habitación, sin ánimos siquiera para resistirse.

Bruenor sintió que se le entrecortaba la respiración mientras la terrible mandíbula lo iba estrujando, pero mantuvo el hacha alzada con gran tozudez e incluso se las arregló para propinar un par de golpes.

Catti-brie empujó a Wulfgar a través de la puerta y, dejándolo al abrigo de una pequeña habitación, volvió a la caverna.

—¡Eh, hijo bastardo de lagarto demoníaco! —gritó, mientras ponía en marcha a Taulmaril. Las flechas de plata se incrustaron con facilidad en la negra armadura del dragón y, al comprender la eficacia de su arma, Catti-brie se asió a un plan desesperado. A partir de aquel momento, empezó a lanzar los disparos contra los pies del monstruo, en un intento de que perdiera el equilibrio y cayera por el precipicio.

Tiniebla Brillante brincaba sumido en el dolor y la confusión, mientras los punzantes proyectiles iban dando en el blanco. El profundo odio que despedían los ojos del dragón se centró en la valerosa joven. Tras dejar caer al suelo al maltrecho Bruenor, soltó un rugido.

—¡Verás lo que es el miedo, loca! ¡Prueba mi aliento y la perdición caerá sobre ti! —Los negros pulmones se expandieron y convirtieron el aire que inhalaban en una inmunda nube de desesperación.

De pronto, la piedra del borde del precipicio se rompió.

La caída del dragón no causó una gran alegría a Regis. Se las arregló para arrastrar a Bruenor a la antesala pero, una vez allí, no supo qué hacer a continuación. A sus espaldas, los sabuesos de las sombras se iban acercando; estaba separado de Wulfgar y Catti-brie y no se atrevía a cruzar la caverna sin saber si el dragón había muerto realmente. Se inclinó sobre el vapuleado y ensangrentado cuerpo de su amigo, sin tener la más mínima idea de cómo ayudarlo y sin saber siquiera si Bruenor seguía con vida.

Sólo la sorpresa logró retrasar un tanto los inmediatos gritos de alegría de Regis cuando Bruenor abrió los ojos y le guiñó un ojo.

Drizzt y Entreri se aplastaron contra el muro cuando las rocas del borde del abismo se precipitaron hacia abajo, pasando peligrosamente cerca de ellos. Una vez superado el peligro, Drizzt continuó subiendo deprisa, ansioso por llegar hasta sus amigos.

Pero tuvo que detenerse de nuevo y esperar con gran nerviosismo a que la forma oscura del dragón cayera precipicio abajo. Enseguida prosiguió su ascenso hacia la cima.

—¿Cómo? —preguntó Regis, mientras observaba embobado al enano.

Bruenor se incorporó vacilante y luchó por ponerse en pie. La armadura de mithril había resistido el mordisco del dragón, a pesar de que el enano había sido estrujado terriblemente y lucía profundos cardenales en todo el cuerpo, además de tener con toda probabilidad varias costillas rotas. Sin embargo, el resistente enano estaba todavía bien vivo y alerta e intentaba alejar de su mente el considerable dolor para concentrarse en la tarea más importante que tenía ante él: la seguridad de sus amigos.

—¿Dónde está el muchacho..., y Catti-brie? —preguntó de inmediato, con un tono de desesperación al oír los aullidos de los sabuesos.

—En otra habitación —respondió Regis señalando hacia la derecha, más allá de la puerta que daba acceso a la caverna.

—¡Cat! —gritó Bruenor—. ¿Cómo estáis?

Tras un momento de asombro, ya que Catti-brie tampoco esperaba volver a oír la voz de Bruenor, llegó la respuesta.

—¡Me temo que Wulfgar ha perdido el ánimo por la lucha! Supongo que por causa de algún hechizo del dragón. Por mi parte, estoy dispuesta para marcharme. Los perros llegarán antes de lo que desearía.

—¡Sí! —gritó Bruenor, encogiéndose por una punzada de dolor que sintió en el costado—. Pero, ¿has visto al dragón?

—No, ni tampoco lo he oído —fue la incierta respuesta.

Bruenor observó a Regis.

—Cayó, y no ha vuelto a dar señales de vida —respondió el halfling ante la interrogativa mirada, a pesar de que él tampoco estaba convencido de que hubieran derrotado a Tiniebla Brillante con tanta facilidad.

—¡Entonces, no tenemos alternativa! —gritó Bruenor—. ¡Vamos a cruzar el puente! ¿Puedes llevar al muchacho?

—¡Lo único que ha perdido es el ansia de batalla! —contestó Catti-brie—. ¡Nos las arreglaremos!

Bruenor asió a Regis por el hombro, intentando apaciguar a su nervioso amigo.

—Vamos —dijo, en su habitual tono lleno de confianza.

Regis sonrió a pesar del temor que sentía cuando vio que Bruenor volvía a ser el de siempre. Sin decir palabra, salió junto con el enano de la habitación. Pero, en cuanto dieron el primer paso en dirección al abismo, la nube oscura que envolvía al dragón apareció de nuevo por el borde del abismo.

—¿Lo ves? —gritó Catti-brie.

Bruenor volvió sobre sus pasos hasta la habitación y divisó al dragón con demasiada claridad. La oscuridad se cernía sobre él, insistente e inesquivable. La desesperación le impedía actuar con determinación, no por sí mismo, ya que sabía que había seguido el curso lógico de su vida al regresar a Mithril Hall —un destino que había quedado grabado en el entretejido de su propio ser desde el día en que su pueblo había sido asesinado—, pero sus amigos no se merecían un final semejante. No el halfling, que siempre hasta ahora había encontrado el modo de escapar a todas las trampas. No el muchacho, que todavía tenía muchas batallas gloriosas que luchar en su camino.

Y no la muchacha, Catti-brie, su amada hija, la única luz que había brillado de verdad en las minas del clan Battlehammer en el valle del Viento Helado.

La pérdida del drow, de su mejor compañero y amigo más querido, había sido un precio demasiado alto de su egoísta osadía. Pero la pérdida que veía ante él era simplemente demasiado enorme para que pudiera resistirla.

Observó con desesperación a su alrededor. Tenía que haber una alternativa. Si alguna vez había sido leal a los dioses de los enanos, lo único que les pedía ahora era eso: que le dieran una oportunidad.

En una de las paredes de la habitación, divisó una pequeña cortina y miró a Regis con aire interrogativo.

El halfling se encogió de hombros.

—Un almacén —dijo—. Nada de valor, ni siquiera un arma.

Pero Bruenor no aceptaba una respuesta semejante. Apartó a un lado la cortina y empezó a rebuscar entre las cajas y sacos que allí había. Comida seca, unos pedazos de leña, una capa, un odre de agua.

Un barril de aceite.

Tiniebla Brillante cruzaba de un lado a otro el cañón, ansioso por enfrentarse a los intrusos en igualdad de condiciones, en la amplia caverna, y confiando en que los sabuesos los obligaran a salir de las habitaciones.

Drizzt había llegado casi a la misma altura del dragón y estaba dispuesto a abalanzarse sobre él sin otra preocupación que la que sentía por sus amigos.

—¡Espera! —gritó Entreri a poca distancia por debajo del drow—. ¿Tan dispuesto estás a que te maten?

—¡Maldito sea el dragón! —le respondió Drizzt—. ¡No me ocultaré en las sombras para ver cómo destruyen a mis amigos!

—¿Qué ganarás muriendo con ellos? —fue la sarcástica respuesta—. Estás completamente loco, drow. ¡Tú vales mucho más que tus pobres amigos!

—¿Pobres? —repitió Drizzt incrédulo—. Aquí el único que me da lástima eres tú, asesino.

El desprecio del drow afectó a Entreri más de lo que esperaba.

—¡Entonces, ten lástima de ti mismo! —le replicó enojado—. ¡Pues te pareces más a mí de lo que te atreves a creer!

—Si no voy con ellos, tus palabras serán ciertas —contestó Drizzt, ahora con más calma—, porque, entonces, mi vida no tendrá valor alguno, menos aún que la tuya. Si me abrazo a los principios sin alma que gobiernan tu mundo, mi vida entera habrá sido una mentira. —Empezó a subir de nuevo, consciente de que iba a morir pero con la seguridad de que era muy diferente del asesino que los seguía.

Con la seguridad, también, de que habría conseguido escapar a su propia herencia.

Bruenor salió de detrás de la cortina con una sonrisa salvaje en el rostro, una capa empapada de aceite sobre los hombros y el barril atado a la espalda. Regis lo observó con total confusión aunque empezaba a adivinar lo que el enano tenía en mente.

—¿Qué estás mirando? —dijo Bruenor con un guiño.

—Estás completamente loco —respondió Regis, a medida que el plan de Bruenor se iba perfilando en su mente.

—Sí, en eso estábamos ya de acuerdo antes de iniciar este viaje —replicó Bruenor. Luego, se calmó de improviso y el brillo salvaje de sus ojos se convirtió en una expresión de inquietud por su pequeño amigo—. Te mereces más de lo que yo puedo darte, Panza Redonda —añadió y, por primera vez en su vida, se sintió a gusto por pedir disculpas.

—No he conocido un amigo más leal que Bruenor Battlehammer.

Bruenor se quitó el casco cubierto de piedras preciosas de la cabeza y se lo dio al halfling, lo cual dejó a Regis todavía más confuso. Enseguida, alargó la mano hacia su espalda y, tras aflojar la cuerda que lo mantenía atado a la mochila y al cinturón, cogió su antiguo casco. Acarició con los dedos el cuerno roto, sonriendo al recordar las salvajes aventuras que habían estropeado de aquella forma el casco. Palpó incluso la abolladura que le había producido Wulfgar hacía ya tantos años, la primera vez que se encontraron como enemigos.

Bruenor se colocó el casco, sintiéndose de nuevo a gusto con él, y Regis lo contempló tal como lo había conocido.

—Cuida ese casco —le recomendó el enano—. ¡Es la corona del rey de Mithril Hall!

—Entonces, te pertenece —protestó Regis mientras le devolvía la corona.

—No, no tengo derecho ni elección. Mithril Hall ya no existe, Panza..., Regis. Soy Bruenor del valle del Viento Helado; lo he sido durante doscientos años, aunque hasta ahora era demasiado cabezota para comprenderlo.

»Perdona mis viejos huesos —añadió—. Seguro que mis pensamientos se han estado paseando por mi pasado y mi futuro.

Regis asintió y preguntó con verdadera inquietud:

—¿Qué vas a hacer?

—¡Preocúpate de tu papel en todo esto! —replicó Bruenor, recuperando su tono brusco habitual—. ¡Cuando me haya ido, tendréis ya suficientes problemas para salir de estas malditas salas!

Soltó un gruñido amenazador al halfling para mantenerlo al margen y luego se movió a toda prisa; cogió una antorcha de la pared y salió por la puerta de la caverna antes de que Regis pudiera hacer nada para detenerlo.

La silueta negra del dragón pasaba rozando el borde del precipicio, sumergiéndose por debajo del puente y volviendo sobre sus pasos para mantener la guardia. Bruenor lo observó durante unos instantes para calcular el ritmo que tendría que dar a su carrera.

—¡Eres mío, gusano! —gruñó en voz muy baja y, luego, se lanzó a la carga—. ¡Éste es uno de tus trucos, muchacho! —gritó en dirección a la habitación en la que se encontraban Wulfgar y Catti-brie—. ¡Pero cuando deseo saltar sobre la espalda de un gusano, no me equivoco!

—¡Bruenor! —gritó Catti-brie al ver que salía corriendo hacia el barranco.

Era demasiado tarde. Bruenor acercó la antorcha a la capa empapada de aceite y alzó el hacha de mithril. El dragón lo oyó acercarse y se acercó al borde para investigar..., y se quedó tan sorprendido como los amigos del enano cuando Bruenor saltó desde el borde y se abalanzó sobre él, con la espalda envuelta en llamas.

Con una fuerza increíble, como si todos los fantasmas del clan Battlehammer hubieran unido sus manos con las de Bruenor y le hubieran transmitido su poder, el golpe inicial del enano clavó profundamente el hacha en la espalda de Tiniebla Brillante. El enano resbalaba pero se mantuvo firmemente sujeto al arma clavada, a pesar de que el barril de aceite se había roto con el impacto y las llamas se habían extendido por la espalda del monstruo.

El dragón soltó un alarido de rabia y se retorció de forma salvaje, golpeándose incluso con las paredes de piedra del abismo.

Pero Bruenor no se soltaba. Se mantenía agarrado al arma con todas sus fuerzas, esperando la oportunidad de poder sacarla y golpear de nuevo.

Catti-brie y Regis se abalanzaron al borde del precipicio, llamando inútilmente a gritos a su amigo. Wulfgar consiguió también acercarse, luchado contra las negras profundidades de su desesperación.

Cuando el bárbaro vio a Bruenor envuelto en llamas, alejó de su mente el hechizo del dragón con su rugido y, sin vacilar lanzó a Aegis-fang. El martillo golpeó a Tiniebla Brillante en la cabeza y el dragón, sorprendido, viró de rumbo y chocó con el otro lado del barranco.

—¿Estás loco? —gritó Catti-brie a Wulfgar.

—Coge tu arco —le ordenó el bárbaro—. Si de verdad estimas a Bruenor no dejes que caiga en vano. —Aegis-fang regresó de inmediato a sus manos. Wulfgar volvió a lanzarlo y golpeó de nuevo en el blanco.

Catti-brie tenía que aceptar la realidad: no podía salvar a Bruenor del destino que había elegido. Pero Wulfgar tenía razón: podía ayudar al enano a conseguir su objetivo. Sin prestar atención a las lágrimas que le anegaban los ojos, cogió a Taulmaril y empezó a lanzar flechas de plata al dragón.

Drizzt y Entreri observaron boquiabiertos el salto de Bruenor. Maldiciendo su inútil posición, Drizzt continuó subiendo hasta alcanzar prácticamente el borde. Lanzó un grito a sus amigos, pero, con la conmoción que reinaba y los rugidos del dragón, no alcanzaron a oírlo.

Entreri estaba justo por debajo de él. El asesino sabía que se encontraba ante la última oportunidad, aunque se arriesgaba a perder el único reto con el que se había topado en su vida. Cuando vio que Drizzt tanteaba con los pies en busca de algún soporte, Entreri lo cogió del tobillo y tiró hacia abajo.

El aceite se abrió camino entre las uniones de las escamas de Tiniebla Brillante y propagó el fuego a la carne fresca del dragón. El monstruo soltó un alarido al sentir un dolor que nunca hubiera creído que llegaría a conocer.

¡El golpe sordo del martillo de guerra! ¡El flujo constante de aquellas delgadas líneas de plata! ¡Y el enano! Incansable en sus ataques, el enano parecía no sentir las llamas.

El dragón echó a volar a lo largo del barranco. Se hundía en el precipicio, volvía a emerger y se retorcía en todas direcciones. Las flechas de Catti-brie daban en el blanco una y otra vez, y Wulfgar, con la mente cada vez más despejada, buscaba las mejores oportunidades para lanzar su

martillo y esperaba a que el dragón se acercara a un saliente rocoso de la pared para que el impacto del lanzamiento lo precipitara contra las rocas.

Llamas, piedras y polvo salían disparados con cada atronador impacto.

Bruenor continuaba resistiendo. Lanzando exclamaciones a su padre y a sus compañeros, el enano consiguió absolverse de toda culpa y se alegró de haber satisfecho a los fantasmas del pasado y de haber dado una oportunidad a sus amigos para que se salvaran. No sentía las punzadas del fuego ni los choques contra las rocas. Lo único que percibía era el temblor de la carne de dragón cuando le hundía el hacha hasta el mango y el eco de los horribles gritos agonizantes de Tiniebla Brillante.

Drizzt se precipitó hacia abajo por el precipicio, manoteando frenéticamente en busca de algún punto de agarre. Aterrizó sobre un diminuto saliente unos cinco metros por debajo del asesino y consiguió detener la caída.

Entreri asintió satisfecho por su puntería, ya que el drow había caído justo donde él deseaba.

—¡Hasta la vista, confiado loco! —gritó a Drizzt y empezó a trepar por la pared.

Drizzt nunca había confiado en la palabra del asesino, pero había llegado a creer en el sentido práctico de Entreri. Aquel ataque carecía de sentido.

—¿Por qué? —le preguntó a gritos—. ¡Habrías conseguido el medallón sin recurrir a esto!

—La gema es mía —respondió Entreri.

—¡Pero no a cambio de nada! —exclamó Drizzt—. ¡Sabes que iré tras de ti, asesino!

Entreri desvió la vista hacia él con una alegre sonrisa en los labios.

—¿No lo comprendes, Drizzt Do'Urden? ¡Ése es exactamente mi propósito!

El asesino alcanzó el borde a toda prisa y atisbó por encima de él. A su izquierda, Wulfgar y Catti-brie continuaban atacando a Tiniebla Brillante y, a la derecha, divisó a Regis, que permanecía observando embobado la escena.

La sorpresa del halfling fue mayúscula y su rostro palideció de terror cuando su peor pesadilla se incorporó ante él. Regis dejó caer el casco de piedras preciosas y se quedó paralizado por el pánico, mientras Entreri lo alzaba en silencio del suelo y echaba a andar en dirección al puente.

Agotado, el dragón intentó encontrar otro método de defensa, pero su rabia y su dolor lo habían conducido demasiado lejos en la batalla. Tenía demasiadas heridas y las flechas de plata se incrustaban en su cuerpo una y otra vez.

Además, el incansable enano continuaba hundiendo el hacha en la carne de su espalda.

Por última vez, el dragón detuvo el vuelo e intentó girar el largo cuello para conseguir vengarse al menos del cruel enano. Por un instante, permaneció inmóvil, y Aegis-fang lo golpeó directamente en un ojo.

El dragón se retorció ciego de rabia, perdido en un mareante ataque de dolor, y se precipitó de cabeza contra el saliente del muro.

La explosión sacudió los cimientos de la caverna y estuvo a punto de hacer perder el equilibrio a Catti-brie y lanzar a Drizzt precipicio abajo.

Bruenor captó una última imagen, una imagen que hizo que su corazón palpitara una vez más por la victoria: la penetrante mirada de los ojos color de espliego de Drizzt Do'Urden que se despedían de él desde la oscuridad del muro.

Malherido y apaleado, con el fuego consumiéndolo por dentro, el dragón de la oscuridad resbaló y se precipitó en la negrura más profunda que había conocido, una oscuridad de la que ya no podría volver. Las profundidades del barranco de Garumn.

Y se llevó consigo al legítimo rey de Mithril Hall.

24

Elogio de Mithril Hall

El dragón envuelto en llamas descendió con rapidez y la luz del fuego se fue desvaneciendo lentamente hasta convertirse en un diminuto punto brillante en la base del barranco de Garumn.

Drizzt llegó al borde del abismo y se acercó a Catti-brie y Wulfgar. La muchacha sostenía entre sus manos el casco cubierto de piedras preciosas y ambos observaban con expresión desesperada el barranco. Los dos estuvieron a punto de caer al volverse y ver a su querido amigo que regresaba de la tumba. Ni siquiera la aparición de Artemis Entreri los había preparado para volver a ver a Drizzt.

—¿Cómo? —murmuró Wulfgar con voz entrecortada, pero Drizzt lo interrumpió. Ya llegaría el momento de dar explicaciones; ahora tenía un asunto mucho más urgente entre manos.

Al otro lado del precipicio, junto a la palanca que controlaba el puente, Artemis Entreri permanecía de pie, sujetando a Regis por el cuello, con una perversa sonrisa en los labios. El medallón de rubíes colgaba ahora del cuello del asesino.

—Déjalo marchar —le dijo Drizzt con voz calma—, tal como acordamos. Tienes la gema.

Entreri soltó una carcajada y empujó la palanca. Con un estremecimiento el puente de piedra voló en pedazos y se precipitó en la oscuridad del abismo.

Drizzt había creído estar en lo cierto al suponer que Entreri había cogido a Regis para asegurarse de que él lo perseguiría, y así poder continuar con su desafío personal con él. Pero ahora que había derrumbado el puente y había cortado la única vía aparente de escape de Drizzt y sus amigos, mientras los incansables aullidos de los sabuesos de las sombras se acercaban cada vez más a sus espaldas, las teorías del drow parecían derrumbarse. Enojado ante aquella incongruencia, el elfo actuó con rapidez y, como había perdido su propio arco en la habitación oval, asió a Taulmaril y se dispuso a colocar una flecha.

Entreri reaccionó con la misma rapidez. Se acercó al saliente y, tras coger a Regis por el tobillo, lo sostuvo con una mano por el borde del abismo. Wulfgar y Catti-brie percibieron la extraña relación que existía entre Drizzt y el asesino y comprendieron que era mejor dejar que el drow manejara la situación. Dieron un paso atrás y permanecieron inmóviles y abrazados.

Drizzt detuvo sus movimientos y se quedó mirando sin parpadear al asesino, esperando que hubiera un desliz en las defensas de Entreri.

El asesino agitó el cuerpo de Regis peligrosamente y soltó otra carcajada.

—El camino hasta Calimport es muy largo, drow. Ya tendrás oportunidad de cazarme.

—Nos has cerrado la salida —replicó Drizzt.

—Un inconveniente necesario, pero seguro que encontrarás el modo de salir de esto, aunque tus amigos no lo consigan. ¡Te esperaré!

—Iré —prometió Drizzt—. Pero no necesitas al halfling para asegurarte de que saldré en persecución tuya, malvado asesino.

—Eso es cierto. —Rebuscó en su bolsa y, tras extraer un diminuto objeto, lo lanzó al aire. La figura dio vueltas en el aire y luego cayó, pero Entreri la cogió un instante antes de que quedara fuera del alcance de su mano y se precipitara en el abismo. Volvió a lanzarlo al aire. Era algo pequeño, oscuro...

Entreri lo lanzó por tercera vez y la sonrisa burlona de sus labios se ensanchó al ver que Drizzt bajaba el arco.

Guenhwyvar.

—No necesito al halfling —declaró Entreri sin inmutarse, mientras alargaba el brazo con el que sostenía a Regis.

Drizzt dejó caer el arco mágico al suelo pero continuó con la vista fija en el asesino.

Entreri colocó de nuevo a Regis sobre el saliente.

—Pero mi dueño exige el derecho a matar a este pequeño ladrón. Piensa en un plan, drow, pues los sabuesos se acercan. Solo tendrás más posibilidades. ¡Deja a esos dos y saldrás con vida! Luego, ven conmigo y acabaremos el asunto que tenemos pendiente. —Se echó a reír una vez más y desapareció en la oscuridad del túnel.

—Conseguirá salir —dijo Catti-brie—. Bruenor decía que ese pasadizo era un camino directo para salir de las salas.

Drizzt miró a su alrededor, intentando encontrar algún modo de atravesar el abismo.

—Según las propias palabras de Bruenor —prosiguió Catti-brie, mientras señalaba a mano derecha, hacia el extremo sur de la caverna—, hay un saliente pero hacen falta varias horas de camino.

—Entonces, echad a correr —contestó Drizzt, con los ojos todavía fijos en el túnel del otro lado del barranco.

Cuando los tres compañeros llegaron al saliente, el eco de los ladridos y los destellos de luz que se divisaban al norte les indicó que los sabuesos de las sombras y los duergars habían entrado en la caverna. Drizzt los condujo a través de aquel estrecho sendero, con la espalda pegada en la pared mientras se abría paso a paso camino hacia el otro lado. El barranco yacía a sus pies y en el fondo se veía aún el destello del fuego, un inexorable recuerdo del destino de su amigo barbudo. Tal vez había sido lo mejor que Bruenor muriera aquí, en el hogar de sus antepasados, pensó. Quizás el enano había satisfecho por fin el anhelo que tanto había significado en su vida.

Sin embargo, aquella pérdida se le hacía intolerable a Drizzt. Los años que había pasado junto a Bruenor lo habían ayudado a conocer a un amigo compasivo y respetuoso, un amigo en quien se podía confiar siempre y en cualquier circunstancia. A pesar de que Drizzt no cesaba de repetirse que Bruenor estaba ahora satisfecho, que el enano había subido hasta la cima y había ganado su batalla personal, aquellos pensamientos no disipaban en absoluto el dolor que sentía el drow ahora, en el terrible momento de su muerte.

Cuando empezaron a avanzar por el barranco que se había convertido en la tumba de Bruenor, Catti-brie se enjugó las lágrimas que acudían a sus ojos. La expresión que lucía la mirada de Wulfgar desmentía su aparente estoicismo. Para Catti-brie, Bruenor había sido un padre y un amigo que le había enseñado a ser fuerte pero que la había tratado con ternura. Toda la seguridad de su mundo, su familia y su hogar yacía humeante allí abajo, en la espalda de un diabólico dragón.

Wulfgar sintió que se le entumecían los músculos y el frío gélido de la muerte le hizo darse cuenta de lo frágil que podía ser la vida. Drizzt había vuelto, pero ahora había desaparecido Bruenor. Por encima de todas las emociones de júbilo y pesar imperaba una oleada de inestabilidad, una trágica sucesión de imágenes heroicas y leyendas narradas por los bardos que él no esperaba. Bruenor había muerto con gran valentía y fuerza y la historia de su osado salto pasaría de boca en boca durante muchos años, pero nunca podría llenar el vacío que es ese momento sentía Wulfgar.

Siguieron avanzando por el otro lado del abismo y se apresuraron a emprender el camino de regreso hacia el norte hasta llegar al túnel final y librarse de las sombras de Mithril Hall. Cuando llegaron al extremo de la caverna, los duergars los descubrieron. Los enanos empezaron a lanzar exclamaciones e insultos contra ellos mientras los sabuesos de las sombras rugían

amenazadoramente y arañaban el borde del otro lado del barranco. Pero sus enemigos no tenían forma de llegar hasta ellos, a menos que siguieran el sendero por el estrecho saliente, así que Drizzt se introdujo sin encontrar obstáculos en el túnel que pocas horas antes había tomado Entreri.

Wulfgar se apresuró a seguirlo, pero Catti-brie se detuvo a la entrada y desvió la vista hacia atrás, hacia la horda de enanos grises que se apiñaba en el otro lado del barranco.

—Ven —le pidió Drizzt—. Nada podemos hacer ya aquí y Regis necesita nuestra ayuda.

Catti-brie entornó los ojos y los músculos de su mandíbula se tensaron cuando colocó una flecha en el arco y disparó. La estela de plata silbó a través de la multitud de duergars y le robó a uno de ellos la vida, mientras obligaba a los demás a desperdigarse en busca de cobijo.

—Por ahora no haré nada —murmuró Catti-brie con voz severa—, ¡pero pienso volver! Y quiero que esos perros grises lo sepan. ¡Volveré!

Epílogo

Drizzt, Wulfgar y Catti-brie llegaron a Longsaddle pocos días después, muy fatigados y todavía envueltos en una nube de pesar. Harkle y sus amigos los recibieron con los brazos abiertos y los invitaron a permanecer en la Mansión de Hiedra el tiempo que desearan. Sin embargo, aunque los tres hubieran aceptado la oportunidad de relajarse y recuperarse de los días pasados, otros caminos los estaban esperando.

Drizzt y Wulfgar se detuvieron a la salida de Longsaddle a la mañana del día siguiente, montados en caballos que les habían regalado los Harpell. Catti-brie se acercó caminando a ellos muy despacio, con Harkle siguiéndole los pasos.

—¿Vienes? —preguntó Drizzt, aunque por su expresión adivinó que no era así.

—Me gustaría, pero no puedo —contestó Catti-brie—. Conseguiréis liberar al halfling, estoy segura, pero yo tengo otra promesa que cumplir.

—¿Cuándo? —inquirió Wulfgar.

—La próxima primavera, supongo. La magia de los Harpell ha puesto en movimiento todo el asunto: ya han llamado el clan del valle y a Harbromm, en la Ciudadela de Adbar. El pueblo de Bruenor se pondrá en marcha este mismo fin de semana, junto con otros muchos aliados de Diez Ciudades. Harbromm nos ha prometido ocho mil enanos y varios de los Harpell se han comprometido a ayudarnos.

Drizzt pensó en la ciudad subterránea que había vislumbrado en los niveles inferiores y en el ajetreo de miles de enanos grises, todos ellos equipados con armaduras de mithril. Incluso con todos los enanos del clan Battlehammer y sus amigos del valle, junto con ocho mil enanos guerreros de Adbar y los poderes mágicos de los Harpell, la victoria sería muy difícil, si no imposible.

Wulfgar también comprendía la enorme tarea con que se enfrentaría Catti-brie y empezó a vacilar en su decisión de acompañar a Drizzt. Regis lo necesitaba, pero no podía abandonar a Catti-brie en un momento tan difícil.

La muchacha percibió sus dudas y, tras acercarse a él, lo besó de pronto, apasionadamente, y se apartó.

—Finaliza primero tu trabajo, Wulfgar, hijo de Beornegar, y luego vuelve a mí.

—Yo también era amigo de Bruenor —protestó Wulfgar—. Yo también comparto con él su visión de Mithril Hall. Tengo que estar a tu lado cuando vayas a rendir honores a su memoria.

—Pero ahora tienes a otro amigo que está vivo y te necesita —le recordó Catti-brie—. Yo empezaré a poner en marcha los planes. ¡Persigue a Regis! ¡Hazle pagar a Entreri lo que se merece y date prisa! Tal vez consigas llegar antes de que emprendamos la marcha hacia Mithril Hall. —Se volvió hacia Drizzt, un héroe en quien confiaba plenamente—. Mantenlo a salvo para mí —le suplicó—. Muéstrale el camino correcto y, después, el camino de vuelta.

Al ver que Drizzt asentía, la muchacha dio media vuelta y regresó junto con Harkle a la Mansión de Hiedra. Wulfgar no fue tras ella. Confiaba en Catti-brie.

—Por el halfling y la pantera —le dijo a Drizzt mientras daba unos golpecitos a Aegis-fang y examinaba el camino que tenían ante ellos.

Una súbita llamarada incendió los ojos color de espliego del drow y Wulfgar dio involuntariamente un paso atrás.

—Y por otras razones —murmuró Drizzt con expresión severa, mientras echaba un vistazo en dirección a las tierras en las que se encontraba el monstruo en que él mismo habría podido

convertirse. Sabía que su destino era librar una nueva batalla con Entreri, poner a prueba su valía para derrotar al asesino.

»Por otras razones —repitió.

La respiración de Dendybar se entrecortó al ver el cadáver de Sydney tendido en una esquina de una habitación oscura.

El espectro, Morkai, hizo un ademán y la imagen fue sustituida por una visión de la base del barranco de Garumn.

—¡No! —gritó Dendybar al ver los restos del gólem, decapitado y tumbado entre los escombros. El mago moteado se estremeció visiblemente—. ¿Dónde está el drow? —preguntó al espectro.

Morkai hizo desaparecer las imágenes con un gesto y permaneció en silencio, complacido al ver la desesperación de Dendybar.

—¿Dónde está el drow? —repitió Dendybar en voz más alta.

Morkai soltó una carcajada.

—Encuentra tú mismo las respuestas, mago loco. ¡He dejado de servirte! —La aparición se agitó en las llamas del brasero y desapareció.

Dendybar se levantó de un salto del círculo mágico y le dio un puntapié al brasero.

—¡Te atormentaré mil veces por tu insolencia! —gritó al vacío de la habitación. Su mente empezó a meditar las posibilidades. Sydney muerta. Bok muerto. ¿Qué había sucedido con Entreri? ¿Y con el drow y sus amigos? Dendybar necesitaba respuestas. No podía abandonar su búsqueda de la Piedra de Cristal, no podía olvidarse del poder que anhelaba encontrar.

Respiró profundamente para calmarse mientras se concentraba en un hechizo. Volvió a ver la base del barranco e intentó enfocar la imagen en su mente. Mientras iba recitando todo el ritual, la escena empezó a parecer más real, más tangible. Dendybar la vivía por completo: la oscuridad, el vacío de las sombreadas paredes, la casi imperceptible brisa que atravesaba el cañón, la dureza de las piedras rotas bajo sus pies.

Salió de sus pensamientos y se introdujo en el barranco de Garumn.

—¡Bok! —susurró, mientras observaba la forma retorcida y destrozada de su creación, su mayor logro.

La cosa se estremeció. Una roca salió rodando por el suelo mientras el monstruo se alzaba ante su creador. Dendybar lo observaba incrédulo y sorprendido de que la fuerza mágica que había otorgado al gólem fuera tan resistente como para sobrevivir a una caída y una mutilación semejantes.

Bok permanecía frente a él, esperando.

Dendybar estudió los restos del gólem durante unos instantes, meditando sobre cómo empezar a reconstruirlo.

—¡Bok! —lo saludó con énfasis mientras una sonrisa esperanzada se dibujaba en sus labios—. Ven, cariño mío, te llevaré a casa y curaré tus heridas.

Bok dio un paso hacia adelante y acorraló a Dendybar contra el muro. El mago, que todavía no comprendía nada, empezó a pronunciar la orden para que el gólem se alejara.

Pero Bok cogió a Dendybar por el cuello con la única mano que le quedaba y, alzándolo en el aire, ahogó todas las órdenes que pudiera pronunciar. Dendybar empezó a golpear inútilmente el brazo, lleno de confusión.

Una carcajada familiar le llegó hasta los oídos. Una llamarada de fuego apareció sobre el muñón del cuello del gólem y se convirtió en un rostro muy conocido.

Morkai.

Dendybar abrió los ojos de par en par, horrorizado. Se dio cuenta de que había sobrepasado sus límites, que había invocado al espectro demasiadas veces. En realidad, no había despedido él a Morkai tras el último encuentro y temía con razón que no tendría suficiente fuerza para expulsar al espectro del mundo material aunque lo hubiera intentado. Ahora, lejos de la protección de su círculo mágico, estaba a merced de él.

—¡Ven, Dendybar! —sonrió Morkai, controlando todavía el brazo del gólem—. ¡Ven conmigo al reino de la muerte para que podamos discutir tu traición!

Un crujido de huesos resonó entre las piedras, la bola de fuego desapareció en el aire y el mago cayó muerto junto al gólem.

En el fondo del barranco, medio enterrado bajo un montón de escombros, las llamas del dragón incendiado se habían convertido en una humeante brasa.

Otra roca se deslizó y se apartó rodando por el suelo.